جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية الآداب و اللغات
قسم الآداب و اللغة العربية

مذكرة ماستر

أدب حديث ومعاصر

رقم : أ.ح.م/49

إعداد الطالبتين:
الطالبة خليفي شيماء
الطالبة رغيس زينة

يوم:27 /06 /2022

التصوير المأساوي في المشهد التلفزيوني بين المنجز الكرتوني" كايجي" ومسلسل " لعبة الحبار "

لجنة المناقشة:

أمال منصور	أ.م (أ)	بسكرة	مناقشا
محمد الأمين بحري	أ. د.	بسكرة	مشرفا ومقررا
حسان زرمان	أ.م (أ)	بسكرة	رئيسا

السنة الجامعية :2022 - 2021

«إنها حماقة أن يسيطر اليأس على الإنسان، وفي اعتقادي أن اليأس نفسه خطيئة، ولست واثقًا أنني أفكر باليأس أو أؤمن به ... هنالك في الحياة أفراد يعيشون للتفكير في اليأس، دعهم يفكرون فيه، أما أنت أيها العجوز فقد خلقت لتكون صيادا عظيما »

إرنست همنغواي

شكر وعرفان

الحمد لله أولا والشكر له ، فهو الهادي والموفق ، أما بعد :

نتقدم بجزيل الشكر وعظيم الامتنان إلى من كانوا خير سند، ونعم عون لنا طيلة مشوارنا ، ونخص بالذكر الدكتور الفاضل: الأمين بحري، لوضعه الثقة الكاملة في شخصينا، متكرمًا بقبول الإشراف على هذا البحث، فكان شمعة تنير دربنا بنصائحه القيمة .

ولا نملك سوى أن ندعوا له الله العلي القدير، أن يجزيه عنا خير جزاء

كما نتوجه بخالص الشكر وفائق التقدير لجميع معلمينا الكرام، وأساتذتنا الأفاضل، الذين خطّوا ببراعة علومهم المختلفة ومعارفهم المتنوعة بين صفحات أذهاننا دونما جزاء .

وفي الأخير نسأل الله السداد والتوفيق .

مقدمة

تعد الدراما من أهم المباحث الأدبية المغرية التي تنوعت واختلفت مع كل نوع أدبي، و قد كان لأبي الفنون "**المسرح**" –والذي استطاع رغم إيغاله في القدم أن يحتفظ بأصالته المميزة– فضل السبق في تغذية الفنون الدرامية التي جاءت بعده، كالرواية التي انفردت بخصائصها الدرامية السردية لوحدها، وكذا الدراما التلفزيونية التي تخطت حدود المعقول، بتجاوزها للمكان والزمان وتجسيد مالا يمكن أن يكون.

ولما طغت ثقافة الصورة البصرية التي اجتاحت وجذبت كل عقول البشر، استطاعت أن تزيح فكرة الكلمة المقروءة والدراما المباشرة **(المسرح)** حتى وإن اعتبر هذا الأخير بداية لانتشار الفن التلفزيوني، إلا أن الدراما التلفزيونية تمكنت من انتزاع مكانتها بين غالبية وسائل التعبير الفنية بالإضافة إلى استفادتها من كل الخصائص المميزة لهذه الوسائل السابقة لها، والتي من أهمها التراجيديا أو المأساة التي تعد قالبًا فنيًا ظهر مع اليونان كشكل من أشكال الدراما التي تقوم على محاكاة الأفعال النبيلة والعظيمة، واستعراض أحداث الحزن والألم.

وقد اتخذ العديد من المبدعين السينمائيين المأساة كمنطلق لأعمالهم السينمائية وقاموا بإفراغها في عدة قوالب وعلى عدة أشكال؛ فمنها ما كان في صور حقيقية ناطقة ومنها ما كان في صور مرسومة يبدعها المنتج من نسج خياله، ونظرًا لأهمية العلاقة التي تجمع بين الدراما والمأساة والتي لا زالت سارية إلى الآن كان من الأجدر بنا الكشف عن النقاط الجمالية والجوانب الخفية لهذه العلاقة في حلتها الجديدة، وذلك باتخاذ العمل التلفزيوني كأنموذج للدراسة باعتباره أحد الأعمال الدرامية التي تناولت المأساة وطورتها، وتبعا لذلك جاء عنوان المذكرة موسومًا بـ:

التصوير المأساوي في المشهد التلفزيوني بين المنجز الكرتوني كايجي"ومسلسل"لعبة الحبار.

وقد ساقتنا لهذا الموضوع جملة من الأسباب التي كانت ذريعة لاختيارنا إياه دون غيره نفصلها كما يلي :

●**أسباب ذاتية:** تمثلت في رغبتنا في اكتشاف جديد غير متداول وهذا ينطبق على العملين التصويريين محل التطبيق لا على المأساة بوصفها فن درامي قديم النشأة، فضلًا عن تلاؤم الموضوع وهوى في نفسنا لميلها إلى الأعمال البصرية أكثر من الأعمال المقروءة، لاسيما الأنمى الياباني وسلسلة ألعاب الموت، بالإضافة إلى الرغبة الجامحة في الربط بين الأدب والفنون الأخرى لإثراء الساحة الأدبية.

●**أما الموضوعية:** فتتمثل أساسا في قيمة الموضوع، إذ يعتبر من بين المواضيع المستحدثة ، فضلًا عن قيمته من الناحية الفلسفية والجمالية والتي تمكنه من نقل الحس المأساوي بطريقة جديدة أكثر تأثيرًا في المتلقي، وذلك من خلال تعاضد الصورة مع الصوت والخطاب لتشكيل مشهد بليغ مشبع بدلالات لانهائية.

ومن هذا المنطلق جاء موضوع بحثنا مرتكزا على إشكالية بحث أساسية نفصلها كالآتي :

♦ **كيف تجلى التصوير المأساوي في المشهد التلفزيوني بين المنجز الكرتوني "كايجي" ومسلسل "لعبة الحبا"ر؟**

وقد تفرعت عن هذه الإشكالية جملة من الأسئلة الفرعية نوجزها فيما يلي :

- **كيف تمظهرت عناصر التأثيث المأسوي في المسلسل الكرتـــوني كايـــجي ومسلسل لعبة الحبار ؟**
- **ماهي تأثيرات عناصر البناء الدرامي و علاقاته على تصاعد الحس المأسوي في العملين؟**
- **كيف تجلى الدور الذي لعبته تقنيات التصوير في رصد تمظهرات المأساة في المشهد الدرامي؟**
- **ما طبيعة العلاقة التي تحكم معطيات المنجز الكرتوني كايجي و نظيره لعبة الحبار ؟**

وللإجابة عن هذه التساؤلات السابقة وخضوعا للأسباب السالفة اقتضت طبيعة المادة تنسيق خطة منطقية تتناسب مع موضوع بحثنا والتي كان مستهلها **مدخلًا** عمدنا فيه إلى **ضبط المفاهيم** من خلال إجمال مجموعة من العناصر النظرية المرتبطة بتيمة التصوير المأساوي في المشهد التلفزيوني؛ فتناولنا فيه مفهوم المأساة والمأساوي مرورًا بنشأتهما و تطورهما وصولًا إلى المصطلحات الدرامية الحاملة للمأساة، حيث تم التركيز على المشهد التلفزيوني والمنصات الرقمية بدء بالصورة البصرية والسيناريو وختاما بالمسلسل الكرتوني متخذين من الأنمى الياباني أنموذجا للدراسة.

أما **الفصل الأول فجاء** معنونا بـ: **تجليات المأساة من خلال التأثيث الدرامي في المسلسل الكرتوني "كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار"**، تطرقنا في الجزء الأول منه إلى التأثيث المأساوي و مختلف العناصر المتصلة به من عناصر بصرية و سمعية وأخرى معنوية .

أما الجزء الثاني فتم التطرق فيه إلى التأثيث الدرامي ودوره في بناء الشخصية والحدث والصراع وقد احتوى على ثلاث عناصر هي: التأطير والتأثيث الدرامي

للشخصيات المأساوية، وعناصر الحدث الدرامي في تشكيل الحس المأساوي، وأخيرا الصراع الدرامي بين الشخصيات المأساوية.

أما **الفصل الثاني** فقد عنون بـ: **تمظهرات الحس المأساوي من خلال تقنيات التصوير الدرامي ووجه العلاقة بين المنجز الكرتوني "كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار"**، وقد احتوى على عنصرين: أولهما تمظهرات الحس المأساوي من خلال تقنيات التصوير الدرامي؛ حيث تم التطرق فيه إلى دور زوايا الكاميرا في تشكيل الحس المأساوي، و كذا أنواع اللقطات ودورها في التصوير المأساوي، وأخيرًا الإضاءة وأهميتها في التصوير المأساوي.

أما العنصر الثاني فقد جاء تحت عنوان العلاقة بين العملين و التي تجلت في العلاقة من حيث المسارات البنائية والعلاقة من حيث التقنيات التصويرية.

ليرد هذا البحث مذيلا **بخاتمة** أوردنا فيها جل النتائج والاستخلاصات التي توصلنا إليها من خلال دراستنا و تحليلنا للعنصر المأساوي داخل العمل الدرامي .

ونظرًا للخطة المعتمدة والهدف الذي يرنو إليه بحثنا ، اتكأنا على المنهج السيميائي كوسيلة لاستنطاق الصور الواردة في العملين وتأويل رموزهما، وذلك بمساءلة ما وراء الصورة ومن ثم كشف الأبعاد المتضمنة داخل الخطاب التصويري، كون العمل التلفزيوني تشكيلة من رموز وإيحاءات لا نهائية.

وبهذا كان لزاما علينا أن نعتمد على مجموعة من المصادر و المراجع التي كانت زادنا و مرتكزنا العلمي من أجل الخوض في رحاب هذا الموضوع، أبرزها:

- **المسلسل الكرتوني كايجي**
- **مسلسل لعبة الحبار**
- كتاب**"البناء الدرامي" لعبد العزيز حمودة .**
- **كتاب "تشريح الأفلام" لبرنارد ف. ديك.**

- **"الدراما التلفزيونية مقوماتها وضوابطها الفنية" لعز الدين عطية.**
- **"فكرة الإخراج السينمائي" لـ:كين دانسايجر.**
- **الموقف الأدبي لمحمدغنيمي هلال**

وإن كان لابد من ذكر الصعوبات فهي لم تتعد مجموعة من العقبات الهينة التي تتمثل في كثرة المراجع الأجنبية غير المترجمة التي تتطلبها طبيعة البحث وقلة اهتمام باحثي الأدب بالأعمال التصويرية ما جعل تطبيق المأساة عليها لأول مرة صعبًا نوعًا ما فالموضوع يعد تيمة حديثة في مجال الأدب.

ولا يسعنا بعد ذلك إلا شكر الله سبحانه وتعالى على توفيقه، والشكر موصول للأستاذ الفاضل "**محمد الأمين بحري**" لتتبعه لمسار بحثنا ودراستنا وإعانته لنا، ليكون البحث مفيدا مثمرًا للذائقة الأدبية.

وفي الختام فإننا لا ندعي كمالًا لما كتبنا وما قدمنا، فهذا جهدنا نقدمه لأساتذتنا؛ فإن كنا على قدر ما حملنا فهذا لطف منكم وحسن توفيق، وإن كان غير ذلك فحسبنا أننا بشر نخطئ ونصيب، فالحمد لله والصلاة والسلام على أشرف خلق الله.

مدخل

مدخل :

1-المأساوي والمصطلحات الدرامية

1-1-ماهية المأساة والمأساوي

1-2-المصطلحات الدرامية للمأساة

2- المشهد التلفزيوني والصورة البصرية

2-1- المشهد التلفزيوني والمنصات الرقمية

2-2- الصورة البصرية والسيناريو

3- المسلسل الكرتوني "الأنمى الياباني "

3-1- الأنميات اليابانية أنواعها ومزاياها

3-2- واقع الأنميات اليابانية في العالم والوطن العربي والجزائر

1- المأساوي والمصطلحات الدرامية للمأساة:

1-1 ماهية المأساوي والمأساة:

1-1-1-المأساة :

أ- لغة :

تعددت المفاهيم حول مفردة "**المأساة**" ففي "**المعجم الوسيط**" جاءت بمعنى <<أسى الجرح أو المرض أو المريض أسى عليه وله –أسا، وأسى: حزن، (آساه) يواسيه، إيساءً: أحزنه>>[1].

أما في "**لسان العرب**" فقد <<ورد اليأس بمعنى القنوط وهو ضد الرخاء>>[2].

كما اصطلح "**المعجم المحيط**" المأساة بأنها: <<الأسى؛ الحزن، أسى الجرح يأسوه، وآسي بين الناس في وجهك، أي شارك بينهم في نظرك والتفاتك، و أسيت لفلان حزنت له، وأسيت للرجل من الهم آسي أسيًا، أبقيت له منه خاصة، أسى عليه يأسى أسى، أي حزن فهو آس>>.[3]

إذن أجمعت كل المعاجم على أن لفظة "**مأساة**" جاءت لتشير وتبين معنى الحزن والألم، فالمأساة هي كل ما يبعث الأسى في نفس الإنسان.

وكلمة مأساة امتداد لمصطلح التراجيديا المأخوذ من كلمة << يونانية قديمة معناها غناء التيس، وهي كما يرى "**أرسطو Aristo** " نوع من الرقصات الغنائية تقوم بها الجوقة بمصاحبة الناي، وذلك في مهرجانات أعياد "**الإله ديونيسيوس**"، وكان أفراد الجوقة

---

[1] إبراهيم أنيس وآخرون، المعجم الوسيط، دار المعارف، مصر، القاهرة، ط 2، (د.ت)، ص18

[2] ابن منظور، لسان العرب، دار صادر،ج6 – بيروت، ط3، 1414 هـ، ص2510

[3] معلم بطرس البستاني: محيط المحيط، مكتبة لبنان، بيروت – لبنان، (د–ط)، 1987، ص10.

يرتدون أثناء قيامهم بهذا اللون من الأداء الغنائي الراقص، جلود العنز"**تراجوس**" تشبهًا بأتباع ديونيسيوس، ومن هنا أصبح يطلق على أفراد الجوقة "اسم **تراجودي**" أي المغنيين العنزيين، وأطلق على الأغنية نفسها اسم" **تراجوديا**"،أي "**الأغنية العنزية**"، وهي

في الأصل كلمة "**تراجيديا**" >>[1]

إذن المأساة كانت تعرف قديما في العصور اليونانية بالتراجيديا نسبة إلى جلود الماعز التي كانت ترتديها فرقة الجوقة، فالمأساة هي التراجيديا في ثوبها الحديث.

ب- اصطلاحًا:

والمأساة من الناحية الاصطلاحية كما وردت في معجم المصطلحات الأدبية أنها <<المأساة والكارثة والفجع، أي عمل درامي شعري أو نثري ينتهي بموت أبطاله، فهي الفجع من الحزن ويعبر عنها بالبكاء؛ لأن المشاهد المرعبة والأحداث الأليمة تذهل المشاهد>>[2] فالمأساة هي كل قصة يمر أبطالها بمواقف أليمة في سبيل تغيير مصيرهم المحتوم، فتودي بهم إلى نهاية حزينة تترك أثرًا عميقًا على نفسية المشاهد و <<تكتب بأسلوب رفيع لتظهر الشرط الإنساني بشكل أوضح>>[3] فإذا جاءت القصة المأساوية في قالب غير لائق بفحواها، لن تتمكن من تحقيق الغاية التي كتبت ووجهت للمشاهد من أجلها، لأن الأسلوب هو الرجل كما يقال .

أما التراجيديا التي تعتبر الصورة الأولى للمأساة فقد عرفها أرسطو بأنها << محاكاة لفعل نبيل تام،مؤثر،هام، في طول معين بلغة ممتعة شائقة مصحوبة بأشياء تأتي على إنفراد وفقًا لاختلاف أجزاء العمل وبأسلوب درامي لا قصصي، وهذه المحاكاة تتم بواسطة

[1] عبد العزيز حمودة، البناء الدرامي، الهيئة المصرية العامة للكتاب،القاهرة،(د. ط)،1998 ص4

[2] ممد بوزواوي، قاموس المصطلحات االأدبية، دار مدني، الجزائر،2003،(د.ط)، ص89

[3] جاك وآخرون، معجم المصطلحات الأدبية، (تر) محمد محمود، الؤسسة الجامعية للدراسات للنشر والتوزيع، بيروت لبنان،ط1،2012، ص945

أشخاص يفعلون لا بواسطة الحكاية، وتثير الرحمة والخوف فتؤدي إلى التطهير من هذه الانفعالات.>>[1] بمعنى أن التراجيديا نقل وتقليد لموقف عظيم له بداية ووسط ونهاية يصدر عن أشخاص ذوي صفات ينفردون بها عن غيرهم، تسرد بلغة راقية تستحوذ على مشاعر المتفرج فتثير فيه عاطفتي الخوف والشفقة اللتان تدفعانه إلى البكاء تفاعلًا مع الأحداث المأساوية التي وقع فيها البطل، فتتحقق غاية التطهير التي جاءت من أجلها المأساة.

وقد كانت أول مأساة مع سيدنا "**آدم عليه السلام**"، عندما أكل هو وزوجته من الشجرة التي نهاهما عنها الله عز وجل، وتألمهما بعدها، وجاء ذلك في قوله تعالى : << فأكلا منها فبدت لهما سوءاتهما وطفقا يخصفان عليهما من ورق الجنة وعصى آدم ربه، فغوى>> [2].

حيث تعتبر هذه أول خطيئة ومعاناة عاشها "**آدم عليه السلام**" بسبب غواية الشيطان، وعصيانه لله عز وجل فأنزل هو وزوجه للأرض، ومن هنا بدأت مأساة الإنسان الحقيقية.

وقد عرفت المأساة لاحقا <<في اليونان بأثينا في القرن الخامس قبل الميلاد (ق5 ق.م) حيث كانت تشكل عصب الحياة المدنية غالبا>>[3] فقد اتحدت مع الملهاة ليشكلا عماد المسرح اليوناني آنذاك، وقد عمد إليها ممثلي المسرح لمحاكاة الحياة الواقعية باعتبارها << فنًا متكاملًا في موضعه وفي تأليفه وفي أسلوبه وطريقة عرضه على مسرح التمثيل، وقد نشأت عن تلك الحفلات الصاخبة التي كان اليونانيون يقيمونها في أعياد " **ياخوس دينيسيوس**" إله الخمر، إذ كانوا يغنون ويمثلون بعض الأدوار التي يتبادلون فيها الحوار

[1] عبد الرحمان عبد الحميد علي، النظريات النقدية عند مفكري اليونان ومدارس النقد الأروبي والأمريكي، لقاهرة، ط1، 2003، ص74.

[2] القرآن الكريم، سورة طه، الأية124.

[3] سان جاك وآخرون، معجم المصطلحات الأدبية، ص945.

مرتدين ثيابًا غريبة، يبدون فيها من النصف الأعلى بصورة آدمية ومن النصف الأسفل بصورة حيوانية>>[1]، فالمأساة بذلك هي مصطلح يوناني المنشأ والمنبع ارتبط لديهم بالطقوس الدينية والآلهة، ولعل <<من أبرز شعراء المأساة الذين خلدهم التاريخ اليوناني "**أسيخلوس**" "**سوفوكليس**" "**يوربيدس**"، أما أول مسرحية مثلت ل"**أسيخلوس**" فهي مسرحية "**الضارعات**"، وذلك سنة أربع مئة وتسعون قبل الميلاد (490 ق.م) في أثينا>>[2]

وفي هذا تأكيد إضافي على أن المأساة بدأت كظاهرة غريبة نوعا ما، نمت جذورها مع الحضارة اليونانية.

1-1-2-المأساوي :

يأتي المأساوي من الناحية الاصطلاحية على أنه: << ما ينبثق عن المأساة باعتبارها فنًّا خاصًا من الفنون المسرحية، ولكونه قد بعث إلى الوجود منذ القرن التاسع عشر (ق 19) من الروايات المأساوية أو حتى من الشعر المأساوي [...]، فالمأساوي نهض بالأساس من الفن المسرحي الذي يمكنه بطريقته الخاصة أن يجمِّد ويحفظ الصراعات>>[3]

وفي ذلك اعتراف صريح بأن المأساوي ولد من رحم المأساة التي وجدت بدورها المسرح أرضًا خصبة لتثبيت دعائمها، ولأن فكرة المأساة من الناحية التاريخية أسبق ظهورًا من مصطلح <<المأساوي الذي ظهر لأول مرة في فرنسا **سنة 1546** عند" **فرانسوا رابليه**"" Francois Rabelais >>[4]

---

[1] قصي حسين، النقد الادبي عند العرب واليونان معاليمه واعلامه، المؤسسة الحديثة للكتاب، طرابلس، لبنان، ط1،2003، ص266

[2] محمد الأمين بحري، المأساوي في الأدب العالمي (المصطلح، الحامل، الإشكال)، مجلة الآداب واللغات، جامعة الجزائر، العدد 4، 2010، ص17

[3] المرجع نفسه ، ص 18

[4] سان جاك وآخرون، معجم المصطلحات الأدبية، ، ص 947 .

وقد ورد في مفهوم المأساوي أيضا أنه <<يمكن أن نقول بالمعنى الشائع مأساويًا عن حالة يتخبط فيها الموت ولكن بمعنى آخر أكثر دقة، نعني بالمأساوية الحال التي يجد المرء فيها نفسه مضطرًا لمواجهة أزمة يعجز عن التغلب عليها، حيث يلتقي الضروري بالمستحيل [...] فالمأساوي يشكل سجلًا فنيًا وأدبيًا>>[1]

إذن المأساوية حالة لا إرادية خارجة عن طاقة الفرد، الذي يجد نفسه خلالها مجبرًا على التعايش مع واقع مناقض لطموحه، يصعب تجاوزه أو تقبله، فيبدأ رحلة شاقة مع مصارعة هذا القدر المفروض عليه.

1-1-3-المصطلحات الدرامية للمأساة :

ساهمت في تشكيل المصطلح المأساوي بعض المصطلحات؛ فكانت بمثابة الدعامة الأساسية التي قوّمت المصطلح المأساوي نظريًا وقد تمثلت في ما يلي:

أ - المفارقة La paradoxe :

إن التمعن في هذا المصطلح يحيلنا بالضرورة إلى المفهوم الذي تحدث عنه "**أرسطو**" في كتابه فن الشعر فقد وردت عنده <<بمعنى الانقلاب بواسطة حدث مغير للأوضاع **La collision**، مما يولد مفارقة ضدية **Une paradoxe**، التي تختلف جنسًا ووظيفة عن نظيرتها المفارقة البلاغية الساخرة **L'eronie** التي عادة ما يشار بها اليوم إلى المدح بصيغة الذم، والذم بصيغة المدح>> [2]

فالمفارقة المقصودة هنا نعني بها التغير المفاجئ الذي يطرأ على الأحداث، بعدما كانت تسير في خط واحد. ومن ثم تم كسر أفق التوقع ومخالفة ما كان منتظرًا، وفي حالة غياب هذه المفارقة يصبح هناك <<أكثر من خط سير للأحداث، فهي تؤدي بالحتمية

[1] سان جاك وآخرون، معجم المصطلحات الأدبية، ص 947

[2] محمد الأمين بحري، المأساوي في الأدب العالمي، مجلة الآداب واللغات، ص 8

إلى خط سير واحد للأحداث، وهو خط الصراع الدرامي الذي يوحي بدوره إلى النهاية أو الانقلاب>>[1]، فالمفارقة توحد أحداث القصة وتجعلها تتضافر لتصل في النهاية إلى الحدة التي ينفجر عنها الصراع، أما بدون المفارقة فتتعدد مسالك الحدث، وبالتالي يفقد جماليته، فهي تشكل ذلك التغير إلى عكس ما كان متوقعًا من ظروف الحدث، على أن ينبع هذا الانقلاب المتسلسل الحتمي أو المحتمل[2]، فالبطل كان يأمل أن تتماشي الظروف مع ما خطط له وتتوافق مع إرادته، لكن الأوضاع تنقلب عن طريق تغير يقع على مستوى الأحداث.

والمفارقة في<<حد المأساة هي البداية والأصل في الحدث الدرامي الذي ليس معناه الاختلاف والتضاد، فالأبيض والأسود لا يكونان هذه المفارقة، والقزم والعملاق لا يكونان مفارقة، وهكذا >>[3]

إذن المفارقة التي صنعت تناقضًا بين عناصر كان من المفروض أن تكون متوافقة في نظر البطل لم يكن المقصود منها التضاد اللغوي المعروف، بل أراد بها ذلك <<التحول الحاصل في المصير من العادي إلى الدرامي ومن السعادة إلى الشقاء وهو ما يصور لنا موقفًا مأساويًا ناتجًا عن تلك المفارقة الدرامية التي تحرك الصراع، لينتهي حتمًا إلى انقلاب ما يغير مجرى الأحداث، وهكذا تتناسل القصص في تركيبها التراجيدي>>[4] فالموقف المأساوي ما هو إلا نتيجة حتمية للتحول الطارئ على قدر الشخصية البطلة، بعد صراع درامي ولد بفعل المفارقة.

[1] رشاد رشدي، نظرية الدراما من أرسطو إلى الآن، دار العودة، بيروت – لبنان، ط2، 1975، ص 26

[2] ينظر ،المرجع نفسه، ص 27

[3] المرجع نفسه، ص27

[4] محمد الأمين بحري، المأساوي في الأدب العالمي، مجلة الآداب واللغات، ص 9

ب- الموقف المأساوي La situation :

إن مصطلح الموقف المأساوي "**La situation**" من <<المصطلحات التي دخلت النقد الأدبي والروائي خصوصًا عن طريق الدراما، وهو مصطلح فلسفي وليد الفلسفة الوجودية، ومعناه علاقة الكائن الحي ببيئته وبالآخرين في وقت ومكان محددين، وبهذه العلاقة يكتشف الإنسان ما يحيط به من أشياء ومخلوقات بوصفها وسائل أو عوائق في سبيل حريته، ولا سبيل إلى اتخاذ موقف إلا بمشروع يقوم به الفرد المنوط بما يحيط به من عوامل، وهذه العوامل مهما كانت درجة تعويقها فهي التي تحدد مشروعه وتكشف عن حريته>>[1]، فالموقف المأساوي بذلك هو الفكرة التي تتشكل لدى الإنسان أو الأفعال التي يتبناها اتجاه العالم الذي يعيش فيه، باعتبار أن هذا الأخير يشكل بمحسوساته ومرئياته عائقًا في سبيل تحقيق الإنسان لحريته والبحث عن ذاته، <<فالموقف يتأسس على العوائق ومدى مقاومتها، وهو الفعل الذي يحدد دور البطل ومساره، ونسبة تقدمه أو تقهقره في إنجاز دوره نجاحًا أو خيبة >>[2]، فكلما تضاعفت العوائق زادت من مأساوية الموقف لأن البطل سيدرك حينها أنه يبتعد عن هدفه.

ج- التطهير :La Catharsis

اهتم الفيلسوف اليوناني "**أرسطو**" بالجانب النظري <<للمسرحية اليونانية وبخاصة المأساة فهي التي وصلت دراسته فيها إلينا كاملة، وهي ذات أثر كبير في رسم النظرة إلى المسرحية>>[3]، انطلاقًا من كون "**أرسطو**" المنظر الأول لها من خلال كتابه فن الشعر الذي كان للمأساة حظ وافر منه، وقد اختلف النقاد في أصل معناها، فيظن بعضهم أنها كانت تستعمل عندهم للدلالة عن معنى طبي هو التطعيم والمعالجة بنفس

[1] محمد غميمي هلال، الموقف الأدبي الحديث، نهضة مصر، القاهرة، مصر، ط1، 2004، ص119،120

[2] المرجع نفسه،128 .

[3] محمد الأمين بحري، المأساوي في الأدب العالمي، مجلة الآداب واللغات، ص 13.

الداء، وأيًّا كان معناها فقد أراد بها "**أرسطو**" تنقية عاطفتي الخوف والشفقة من أخلاطهما المتضخمة فهي تعالجها على نحو ما تعالج الأغاني المثيرة بعض المرضى ممن لديهم انفعالات هائجة [...] ويكفي فقط أن يكون العمل جليلًا والشخص نبيلًا والهوى المتحكم رفيعًا حتى ينشأ الحزن الرهيب الذي يجدر بالمأساة[1]، ف"**أرسطو**" يحدد الشروط التي تسمح للمأساة بتحقيق الغاية التي وجدت لأجلها، فلا يمكن أن تحاكي المأساة فعلًا بسيطًا أو شخصًا عاديًا لأن هذا لن يخلق أي تأثير لدى المتفرج ولن يصدر عنه ذلك الانفعال المنشود، فهو لم يشعر بمأساوية الموقف لعدم عظمته أو عظمة بطله. ذلك أن <<فكرة التطهير لا تحمل المتعة فحسب بل الانسجام النفسي الذي يفيد في الحالة الخلقية فهي أساس فيها>>[2]، وعلى هذا الأساس كان التطهير دعامة أساسية للمأساة.

إذن التطهير عملية تنقية للعواطف المكبوتة والتنفيس عن الهموم وصرف المشاعر الزائدة بواسطة الفن، لأن المأساة تحرك في مشاهديها عاطفتي الخوف والشفقة؛ فالأولى يشعرون بها اتجاه أنفسهم رهبة من أن يحصل لهم نفس الأمر الحاصل مع البطل بعدما وضعوا أنفسهم مكانه، أما الثانية فيشعرون بها اتجاه البطل بعد المصير المأساوي الذي آل إليه حينما فشل في <<تجاوز مهمته أو مسعاه وهو ما يسمى في الفكر المأساوي بفشل التجاوز>>[3]، وبتحرك هاتين العاطفتين يحدث التطهير من الانفعالات الزائدة فتستريح النفس من كبتها.

[1] ينظر، عبد الرحمن عبد الرحيم علي، النظريات النقدية عند مفكري اليونان ومدارس النقد الأوروبي الأمريكي،دار الكتاب الحديث،(د.ب)،ط1،2011، ص 74.

[2] إحسان عباس، فن الشعر، دار الشروق، عمان، الأردن، ط1، 1996، ص 138.

[3] محمد الأمين بحري، المأساوي في الأدب العالمي، مجلة الآداب واللغات، ص 13.

2- المشهد التلفزيوني و الصورة البصرية:

2-1-المشهد التلفزيوني و المنصات الرقمية:

2-1-1-المشهد التلفزيوني:

2-1-1-1-المشهد:

أ- **لغة:** <<ش.ه.د (ج)، مشاهد؛ منظر، شهد المشاهد كلها: أي حضر كل الغزوات مع الرسول ، مكان المشاهدة؛ منظر ، مرأى، المشهد؛ الضريح>>[1].

ب-**اصطلاحا:**

تعود جذور كلمة مشهد إلى تراجيديا العهد الإغريقي، وكان يراد بها ذلك الحوار المسرحي الذي يدوم وقتًا معينًا، ويجري في فترة زمنية فاصلة بين نشيدين تقوم بهما الجوقة، فالمشهد هو مقطع جزئي منفصل، ومجموع المقاطع أو المشاهد التي تأتي لتشكل فصلًا و هناك من جعله مرادف للفصل[2] وهذا يؤكد بأن المشهد جذوره ممتدة من العهد الإغريقي أين ارتبط بالمسرح والتمثيل، ونجد "**ماري تيريز جورنو**" marie Thérése" في **معجم المصطلحات السينمائية** تؤكد بأن المشهد <<يقوم على تواصل سلسلة من اللقطات وبالتالي فهو ديمومة حقيقية >>[3] فما أرادت "**ماري**" إيصاله هو أن المشهد عبارة عن وحدة أو قطعة درامية تتشكل من مجموعة لقطات متواصلة الزمان والمكان.

---

[1] ابن منظور، لسان العرب،ص1463

[2] ينظر، أسماء بوبكري، المشهد في المعجم و المصطلح، دراسة المشهد السردي للثلاثيات الروائية، مجلة الممارسات اللغوية عدد38، ديسمبر 2016، ص76

[3] ماري تيريز جورتو، معجم المصطلحات السينمائية،(تر)، فائر بشور،(د،ن)، (د،ب)، (د،ط)، ص 93 .

والمشهد عند "**لؤي الزغبي**" هو: عدد من اللقطات المنفصلة تجتمع لتشكل قصة معينة تحدث في زمان و مكان واحد[1] ويفهم من هذا القول أن المشهد هو توالي جملة من اللقطات المنفصلة التي يحكم بينها زمان ومكان واحد.

ويعرفه "**جان بول توروك jane poul teureuk**" على أنه: <<الوحدة الدرامية المستقلة، يتضمن فعلًا مستمرًا له تاريخ دقيق يجري في ديكور واحد، وبين الشخصيات نفسها دون حذف أو قفز فوق الزمن >>[2] والمشهد بذلك هو كل وحدة درامية تحتوي على شخصيات وزمان معينين يشكلان فعلًا يجري في ديكور واحد.

فكل من "**لؤي الزغبي**" و"**جان بول توروك**" يتفقان على أن المشهد هو تشكيلة من اللقطات المتتابعة والتي تمثل حدثا معينا يصحبه ديكور موحد ضمن زمان ومكان محدد.

أما المشهد في السرد هو :<<سلسلة من الوظائف الموجهة، وقطعة مؤلفة من اقتراحات عديدة تعطي للقارئ انطباعًا بأنها وحدة مشهدية مكتملة، أما تسلسل وحدات المشاهد فيؤلف حبكة الرواية >>[3] فالمشهد بذلك هو مجموعة من الوظائف، التي يؤدي تسلسلها إلى تشكيل الحبكة الروائية.

---

[1] ينظر، لؤي الزغبي، مدخل إلى الصورة و السينما، الجامعة الافتراضية السورية، الجمهورية العربية السورية،(د،ط)،2020،ص137.

[2] أسماء بوبكري، المشهد في المعجم و المصطلح، دراسة المشهد السردي للثلاثيات الروائية، ص76

[3] سيد فيلد، السيناريو، تر :سامي محمد، دار المأمون للترجمة و الترجمة، بغداد، ط1997،1، ص137.

2-1-1-2- التلفزيون وخصائصه:

أ- مفهومه:

❖ **لغة:** جاء في التعريف اللغوي لمصطلح التلفزيون أنه لفظ مأخوذ من اللغة الفرنسية ويتكون من مقطعين télé ومعناه عن بُعد وvision ومعناه الرؤية.[1]

فالتلفزيون من الناحية اللغوية معناه الرؤية عن بعد.

❖ **اصطلاحًا:** <<هو طريقة إرسال واستقبال الصورة والصوت من مكان لآخر بواسطة الموجات الكهرومغناطيسية والأقمار الصناعية>>[2]، فهو جهاز يعمل عن طريق الموجات ليبث صور مسموعة لمختلف الجهات

وتعود البدايات الأولى لاختراع التلفزيون إلى عام**1839** حيث بدأت المحاولات الأولى لقياس التأثيرات الإلكتروكيميائية للضوء على يد الفزيائي "**ألكسندر بكيو رويل**" ثم تتبعها محاولة أخرى في عام **1884** من قبل العالم الألماني "**تيبكو**"، كما استطاع العالم البريطاني "**جيون بيرد**" سنة **1924** نقل صورة غير واضحة لصليب صغير إلى شاشة صغيرة معلقة على حائط عن طريق أجهزة استحدثها وفي سنة **1931** استطاع أيضا أن ينقل لأول مرة بالتلفزيون سباق الدوري الإنجليزي[3].

إذن هو حوصلة جهود بذلها مجموعة من العلماء في دول مختلفة للتطوير في مجال الصناعات الإلكترونية، كانت في بداياتها مجرد محاولات باءت بالفشل ثم استمرت إلى غاية الوصول إلى محاولة جادة توجت بالنجاح.

---

[1] ينظر، لطرش نجوى، محاضرة الإذاعة والتلفزيون، سلسلة المحاضرات في مقياس الصحافة الإذاعية والتلفزيونية، المحاضرة رقم 08 ص 1

[2] المرجع نفسه ص 1

[3] ينظر، المرجع نفسه، ص 1، ص 2

وفي **يوليو 1947** أعيد إرسال التلفزيون في بريطانيا، أما في فرنسا كان أول إرسال تلفزيوني عام **1931** من طرف العالمين "**تورنيه**" و "**رونيو**"، أما في العالم العربي فقد عرفت المملكة المغربية البث التلفزيوني سنة **1954** والجزائر والعراق سنة **1956** أما لبنان فكان في سنة **1959** ومصر في سنة **1960**[1]

مما يعني أن التلفزيون كاختراع جديد – آنذاك – انتشر في الدول الغربية أولا بداية مع فرنسا ثم بريطانيا، ليصل إلى الدول العربية بعد سنوات ليست بقليلة.

ب– خصائص التلفزيون :

يعد التلفاز من أهم وسائل الإعلام الأكثر جماهيرية وتداولًا بين الناس، ذلك لما يحمله من فائدة وإيجابيات لا حصر لها، فهو أداة من أدوات الترفيه، فضلًا عن إثرائه لثقافة الأفراد ومضاعفة الوعي لديهم، من خلال بثه لبعض البرامج والنشاطات التعليمية، وقد تميز التلفزيون عن غيره من وسائل الاتصال الأخرى، بعدة خصائص نوجزها فيما يلي:

- الصورة والحركة واللون حيث أن أهم ما يميز التلفزيون عن سائر وسائل الإعلام الأخرى، هو اعتماده على حاسة البصر بالدرجة الأولى إلى جانب حاسة السمع.
- لا تتطلب مشاهدة التلفزيون استعدادات كالخروج من البيت أو التردد على السينما، ولا يتسبب بأي عناء للمشاهدة فهو يتطلب مجرد ضغطة زر.

الأمر الذي جعله وسيلة قريبة من المشاهد لا تحمل له أي مشقة، بل تجذبه أكثر من خلال تفاعله مع ألوانها وأصواتها .

[1] ينظر، لطرش نجوى، محاضرة الإذاعة والتلفزيون، سلسلة المحاضرات في مقياس الصحافة الإذاعية والتلفزيونية، المحاضرة رقم 08، ص2

- التلفزيون أداة فعالة للإعلام والأخبار والتعليم والتبادل الثقافي، ينقل الأحداث التي تقع في أي مكان من العالم لذلك يعتبر النافذة التي يطل منها المشاهد على العالم كله.

- تجاوزه للبعدين المكاني والزماني، إذ يمكن أن يصور لك قصصًا من التراث وينقل لك صورة حية عن تظاهرات في اليابان مثلا

فهو وسيلة تربط المشاهد بالعالم الخارجي وكل ما يجري فيه، فضلًا عن طرحه أفكار تسمح بالاتصال المستمر لمشاهديه مع الماضي والتطلع نحو المستقبل

- تعدد إمكاناته من مناقشة، حوار، تمثيل تعليق...الخ.

-عدساته تكبر صورة الأشياء التي لا تراها العين.

- له القدرة على الانتشار وجذب اهتمام الناس وانتباههم .

_ يختصر الزمان بين حصول الحدث وعرضه للناس.

_يعتمد على الحركة والصوت المرافقين لعرض الصورة[1].

وعليه يمكن القول أن التلفاز قد أصبح من المستلزمات الضرورية في حياة كل فرد.

❖ **المسلسلات التلفزيونية وأنواعها:**

يعتبر المسلسل إنتاجًا تلفزيونيًا خالصًا، وقد تميز عن المسرح والسينما كنوع من أنواع الكتابة الدرامية، <<فهو لا يختلف في جوهره عن التمثيلية كعمل درامي من حيث البناء والحبكة وإن اختلف عنها في المعالجة، ويعتمد المسلسل على مجموعة من المواقف المهمة التي توصل في النهاية إلى تتابع وتوالي الحلقات، والمسلسلات عادةً ما تكون

[1] ينظر علي رضا، البناء الدرامي، في الراديو والتلفزيون، دار الفكر،العربي، (د.ط)، القاهرة،(د.س)، ص37

سباعية، أو ثلاثة عشر حلقة، أو ستة وعشرون حلقة، لتغطية دورتين كاملتين، أو ثلاثين حلقة لتغطية شهر كامل لو أذيع المسلسل يومياً.>>[1]

لذا فالمسلسل عبارة عن سلسلة من الحلقات المتتالية، تتراوح حلقات كل مسلسل بين السبع حلقات إلى ثلاثين حلقة.

أما عن ما يحتويه المسلسل <<من شخصيات أساسية فهي قليلة، إضافة إلى وجود عدد من الشخصيات الأخرى المساعدة، وفي المسلسل عقدتين: عقدة كبرى لابد أن تُحل في نهاية الحلقات كلها، وعقدة أخرى تدور في فلك العقدة الكبرى، وهذه العقدة الأخرى يتم تقسيمها إلى عقد فرعية، بعدد حلقات المسلسل؛ بحيث تنتهي كل حلقة بعقدة من هذه العقد الفرعية، حتى يصل عنصر التشويق والإثارة إلى الذروة لدى المشاهد فيبقى متشوقاً لمشاهدة الحلقة الثانية.>>[2]

لكن هناك بعض المسلسلات<< بلغت آلاف الحلقات، حيث تلجأ عادةً شركات الإنتاج إلى هذه المسلسلات إذا لاقت في بداية عرضها نجاحات جماهيرية، وهناك مسلسلات عديدة تأخذ سمة الأجزاء>>[3]

بعكس الفيلم الذي قد يحتوي على العديد من الشخصيات البطلة، فإن المسلسل يحوي على القلة منها، بالإضافة إلى أنه متنوع العقد إذ تبدأ إحداها في نهاية الحلقة الأولى، وتفك في الحلقة الموالية، لتبدأ عقدة جديدة في نهاية هذه الحلقة، وذلك لزيادة مستوى التشويق والتعلق بالمسلسل أكثر.

[1] علي رضا، البناء الدرامي، في الراديو والتلفزيون، ص38/37

[2] عز الدين عطية المصري، الدراما التلفزيونية مقوماتها وضوابطها الفنية، رسالة ماجستير، إشراف الأستاذ نبيل خالد أبوعلي، الجامعة الإسلامية غزة، عمادة الدراسات العليا، كلية الأدب، ص 129

[3] المرجع نفسه، ص 115

و قد تعددت المسلسلات التلفزيونية إلى عدة أنواع منها المسلسلات التاريخية والتي تقوم بسرد وقائع تاريخية وحروب وحكايات المماليك، أما المسلسلات الاجتماعية فتقوم بنقل القضايا الاجتماعية والسياسية السائدة والآفات الاجتماعية كالفساد والقمع والمخدرات، بطريقة تسمح للمشاهد بالاتصال بأحداث المسلسل وشخصياته، وهناك أيضًا المسلسلات الكوميدية والعلمية...إلخ.

2-1-2-المنصات الرقمية :

أصبحت خدمات البث التلفزيوني عبر الإنترنت من سمات العصر الرقمي والذي يقصد بها:<<المواقع أو التطبيقات التي يمكن من خلالها مشاهدة المحتوى التلفزيوني عبر الإنترنت، أو تحميله للمشاهدة لاحقاً، وهذه الخدمات إما أن تكون منصات رقمية لقنوات تلفزيونية تقليدية موجودة بالفعل، (مثل قنوات mbc لديها بالفعل تطبيقات إنترنت بنفس الإسم) أو منصات رقمية مستقلة بذاتها مثل "**نتفلكسNetflix**" >>[1]

أصبحت المنصات الرقمية صيحة العصر، فقد ولى عهد التلفزيون التقليدي، ولم يعد المشاهد ينتظر شراء القنوات للمسلسلات والأفلام، حيث أن المنصات قد سرعت من نزول أحدث المسلسلات والأفلام، دون الحاجة إلى التعطل مع الإعلانات.

ومع ظهور هذه المنصات، وإتاحة الإنترنت ورخص ثمن الاشتراك في أغلبها؛ لجأت إليها كل الفئات العمرية، واختيار الشباب لمنصة "**نتفلكسNetflix**" راجع إلى عديد من الأسباب نذكر أهمها:

- أن منصة "**نتفلكسNetflix**" أكبر مكتبة للأفلام والمسلسلات الرقمية الأجنبية، بالإضافة إلى رخص الاشتراك الشهري بالنسبة لكثير من الناس، وعدم وجود إعلانات بهذه المنصة، وكذا احتوائها على مضامين تلفزيونية لا توجد على أي

[1] عز الدين عطية المصري، الدراما التلفزيونية مقوماتها وضوابطها الفنية، ص129

منصة أخرى؛ بل إن بعض المسلسلات تنتج خصيصًا للمشاهدة عبر "**نتفلكس**"، وكذا إمكانية الفصل بين محتوى الصغار ومحتوى الكبار، حيث أن المنصة سهلة الاستخدام ويمكن استخدامها من خلال أكثر من جهاز[1]

يلجأ العديد من المشاهدين من كبار وصغار إلى الغوص في أغوار منصة "**نتفلكس**" لتوفيرها لكل المتطلبات الذين يحلمون بها، بداية بانعدام الإعلانات والتي تعد من أهم الخاصيات وكذا فصلها للمحتويات الخاصة بكل فئة عمرية، إذ تعد "**نتفلكس**" أول المنصات الحصرية في تنزيل أحدث البرامج والمسلسلات.

- أما منصة "**شاهد**"، فمن أسباب الإقبال الكبير عليها هو إتاحة عدد كبير من المسلسلات والبرامج والأفلام العربية والمصرية على هذه المنصة، كما أن الاشتراك بالنسبة ل"**شاهد** "رخيص الثمن نسبًيا بالنسبة لـ "**شاهدVIP**"[2]

ولأن منصة شاهد منصة العربيين فنجد إقبال جد كبير عليها وخاصة أن الاشتراك في المتناول .

- كان الإقبال على منصة " **Watch it**" بسبب مسلسلات رمضان **2020**، حيث لا يمكن مشاهدة هذه المسلسلات إلا من خلال التلفزيون التقليدي أو من خلال هذه المنصة، ولكن نظرًا لزيادة الإعلانات في التلفزيون التقليدي، اشترك أغلب المتابعين في هذه المنصة لعدم تضييع الوقت في الإعلانات، ويمكن أيضا تفسير ذلك في ضوء الإغلاق الكلي والحجر الصحي الذي عانى منه العالم في تلك الفترة[3]

[1] ينظر، رضا عبد الواجد أمني، مشاهدة الشباب المصري الشرهة خدمات البث التلفزيوني عبر الإنترنت، مجلة علمية محكمة، جامعة الأزهر، كلية الإعلام، القاهرة، العدد 55 الجزء 3، اكتوبر 2020، ص20 .

[2] ينظر ،المرجع نفسه، ص21 .

[3] ينظر، المرجع نفسه.

اعتمد الكثيرون على منصة "**WATCH IT**" لمشاهدة المسلسلات الرمضانية لعام **2020**، وذلك لملل الكثيرين من التلفزيون التقليدي، وكثرة إعلاناته، إضافة إلى أنها كانت الخيار الأمثل للاستمتاع في ظل الحجر الصحي.

- جاء "**YouTube**" في نهاية قائمة المنصات الرقمية التي يتم مشاهدتها، كونها عينة تقتصر على مشاهدة بعض المضامين التلفزيونية العربية المتاحة مجانا وهناك منصات مجانية أخرى مثل :"**Egybest**"و"**Crunchyroll**"[1].

لا يمكن ذكر المنصات الرقمية إلا ولابد من الإشارة إلى دور "**اليوتيوب**" في بث العديد من المسلسلات والبرامج والأفلام، حيث أنه المنصة الوحيدة المجانية التي تجمع كل أصناف وأنواع البرامج.

2-2- الصورة البصرية والسيناريو:

2-2-1-الصورة البصرية (الفيلمية) :

الصورة الفيلمية أو الصورة البصرية هي <<فضاء تعبيري سمعي بصري مركب تتقاطع فيه كل مستويات العملية السينمائية: (النص، الصوت، الحركة، الديكور والمونتاج ...إلخ)، من هذا المنطلق تتجلى الصورة السينمائية، كإمكانية تمثيلية موازية للإمكانيات المتاحة في الصيغ المتعددة لفنون التصوير اللغوي والبصري، غير أنها تمتاز عنها بكونها تمتلك القدرة على التواصل بأكثر من لغة، فهي تنهض بالأساس على استثمار مجمل الوسائط والإمكانيات التعبيرية، المرئي منها والذهني، المحسوس والمجرد، الواقعي والتخييلي>>[2].

[1] ينظر، رضا عبد الواجد أمني، مشاهدة الشباب المصري الشرهة خدمات البث التلفزيوني عبر الإنترنت، ص 22/21

[2] محمد فاتي، الصورة الفيلمية، جريدة القدس، جريدة الكترونية، 19نوفمبر 2017.

ولما كانت الصورة السينمائية تنطوي على كل هذا الثراء التعبيري، فقد شكلت آلية فريدة لتحقيق المتعة الذهنية وفتنة الحواس وتمرير الرسائل الفكرية والأخلاقية.

فالمخرج السينمائي سعى إلى أن <<يصنع عالما خاصا، يشبه عالمنا أحيانًا في بعض التفاصيل، ولكنه غالبا ما يختلف عنه، وصورة عالمه الفني الجديد يجب أن تثيرنا وتجذبنا وتحرك مشاعرنا وحواسنا وعواطفنا وأفكارنا >>[1].

فالصورة الفيلمية تدفعنا لتفسير الحياة بالفكر والتأويل، والإنسان يقف قبالة الصورة مقيمًا علاقة بصرية معها، ليتفاعل مع رموزها ومادتها، وتثيره لتجذب مشاعره، إذ تحمل كل ما يمكن من خير وحق وجمال، وما يمكن أن يسبب له قلقًا وصراعات.

يقول "**بودريار**" عن الصورة البصرية:<<ليس للصورة أدنى علاقة بأي واقع كان، إنها ليست إلا ظله الخالص>>[2].إذن الصورة الفيلمية ظلال للواقع وليست الواقع نفسه، إنها ليست الحقيقة الأنطولوجية بعينها، بل هي تشكيل فني لوهم بخصوص الحقيقة، <<تختلف الصورة البصرية عن الصورة الفوتوغرافية أو عن ألبوم الصور أو عن الرواية المصورة بموجب الحركة، وبما أن صورة واحدة لا يمكنها أن تؤدي وظائف حكائية، فإن مجموعة من المتتاليات المصورة قادرة أن تحكي شيئا ما>>[3].

لهذا فإن الصورة الفيلمية عبارة عن خطاب حركي مصور يحكى بفعل صور متتالية عن واقع ما.

[1] محمد فاتي، الصورة الفيلمية، جريدة القدس، جريدة الكترونية، 19نوفمبر 2017.

[2] المرجع نفسه.

[3] المرجع نفسه.

2-2-1-أهم سمات وعوامل نجاح الصورة البصرية "التلفزيونية":

لطالما كان العمل التلفزيوني ظلاً للواقع المعاش وصورة منقولة عنه، فإن هذا يتطلب من المخرج نقل حيثيات القصة بشيء من الواقعية لكن مع مراعاة التقنيات التلفزيونية وعوامل نجاح الصورة البصرية، ومن هذه العوامل:

أ_ اختصار الحدث:

يلجأ المخرج في بعض الأحيان إلى تقليص الأحداث وحذف بعضها لعدم أهميتها، وحتى لا تبعث في نفس المشاهد السأم والضجر، وبالتالي يضطر للعزوف عن متابعة العمل<<ففي إظهار صورة لحفلة ما، صورة عرس مثلا، فإن الممثلين يبدؤون في تحضير القاعة، تحضير الأطباق، تزيين العروسة باللباس، والحلاقة، إحضار الفرقة الموسيقية....الخ، فبالطبع كل هذه الأشغال تستغرق ساعات وساعات، مما يجعل الفيلم مملًا للمشاهدة، ولكن يمكن اختصار هذا الزمن إلى لقطات قصيرة جدًا، توضح كل اللقطات المذكورة سابقًا>>[1].

كان الاعتماد على هكذا تقنية يخدم العمل والمشاهد في الوقت ذاته، فيأتي الأول "**العمل** " متقنًا من حيث التقنيات، محبوكًا من حيث العرض، ويجد الثاني " **المشاهد**" في هذا العمل تلبية لمتعته البصرية وتغذية لرؤيته.

ب_ إطالة زمن الحدث:

قد يستدعي الحدث _ لتكامله _ تصوير مشهد قصير المدى، لكن المخرج يعمد إلى تمديد العرض وإطالة المشهد من خلال تقنية العرض البطيء، <<وهذا يحدث حينما يكون الحدث نفسه قصيرًا جدًا دون تفصيلات، كمشهد إطلاق صاروخ فضاء، ففي العادة

[1] تيميزار فاطمة، سميولوجيا الصورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال،2019، ص3

لا يستغرق هذا الحدث إلا ثوان معدودة، ولكن يمكن إطالة الحدث عن طريق العرض البطيء لحدث الإطلاق، وبالتالي يمكن مشاهدة هذه العملية خطوة بخطوة، ومن أمثلة ذلك أيضا، عرض تسجيل الأهداف في المباريات الرياضية، فبعد تسجيل الهدف يعاد عرضه بالتصوير البطيء لكي يتمكن المشاهدون من مشاهدة كيفية تسجيل الهدف>>.[1]

فطبيعة هذه المشاهد وطريقة تحضيرها لا تحتاج إلى تفصيلات، كونها لا تستغرق وقتًا طويلًا لحدوثها.

ج _تكثيف وتضخيم الحدث:

تحتاج غالبية الأحداث الكبرى أو الفاصلة في المسار البنائي للقصة إلى كثافة تصويرية هائلة، من خلال <<حشد كل ما من شأنه أن يجعل الحدث أكثر تأثيرًا في النفس، ففي مثال عرس الزفاف الذي سبق عرضه، يكثف هذا الحدث عن طريق منظر عام للعروسين، و هما في تلك القاعة جالسين على الأرائك والأضواء تشتعل من هنا وهناك والورود في كل مكان>>.[2]

فبواسطة أدوات الديكور والمرئيات يصنع المخرج ازدحامًا لمشهده، ليأتي متكاملًا دونما فجوات، وبالتالي يضمن الاستحواذ على ذهن المشاهد، فكل هذه الخطوات مهمة لجعل هذه الصور أكثر تأثيرًا عليه.

ومن عوامل تكثيف الحدث أيضا <<إضافة الموسيقى التصويرية للصور، فهي تلفت الانتباه، وتخلق في نفسية المشاهد تأثيرات معينة، تتناسب مع الحدث المعروض،

[1] عبد الله عمر، تكنولوجيا التعليم والاتصال، دار الثقافة، عمان، (د.ط)، 1999، ص 175.

[2] المرجع نفسه.

فمثلًا صوت الغيتارة، أو الناي يخلق في المشاهد تلقائيًا إحساسًا يميل إلى الحزن، وفي المقابل يثير صوت قرع الطبول النفس ويجذب الانتباه>>[1].

فمصاحبة الموسيقى للمشاهد المعروضة، تضفي نوعًا من الأحاسيس المراد إيصالها للمشاهد.

د_ الجمع بين الصوت والحركة:

أصبحت مشاهدة الفيلم أو المسلسل _ في الوقت الراهن _ تتطلب دمج الصوت مع الصورة حتى يتسنى لها الرفع من معدل التشويق لدى المشاهدين، فلا يمكن أن يكون المشهد مركبًا من صورة دون صوت، لأن زمن الأفلام الصامتة قد ولى حيث أصبح <<الجمع بين الصوت والحركة في الصورة التلفزيونية، يؤدي إلى التأثير أكثر في نفسية المشاهد، حيث تشترك حاستي السمع والبصر في استقبال الصورة، مما ينال إعجابها أكثر من طرف المشاهد>>.[2]

إذن لا يمكن فصل الصوت عن الحركة في الصورة التلفزيونية، من منطلق أنه يزيد من بلاغة الصورة ويرفع من معدل التشويق، فيستطيع من خلال تعاضد هذه الثنائية إيصال المعنى أو الفكرة التي يحملها المشهد للجمهور.

هـ _دقة التوضيح والتفسير للظواهر والمواقف:

يحاول المخرج الإبانة عن المصطلحات والرموز التي يعتريها اللبس، وذلك عن طريق تجسيدها وشرح معناها من خلال الصور، كأن يحاول <<إزالة غموض بعض المفاهيم العلمية، لأن لغة الصورة أكثر إدراكا من لغة الكلمات اللفظية، وخاصة بالنسبة

[1] تيميزار فاطمة، سميولوجيا الصورة، ص4

[2] المرجع نفسه.

للفئة غير المتعلمة، فهي لا تحتاج إلى مهارات لغوية، فالشخص الذي لم يستطع تصور عملية جراحية بالليزر "**Lazer**" من خلال الحديث والوصف، يمكن للصورة البصرية أن توضح وتشرح له ذلك>>.[1]

أي أن بعض الأفكار والألفاظ الواردة في الأعمال التلفزيونية –على اختلاف أنواعها– تتطلب شرحًا وتفسيرًا لغموضها أو لعدم تداولها في الأوساط العامة فيعمد المخرج إلى توضيحها عمليا عن طريق الصورة التي تفيد التعبير عنها.

2-2-2-السيناريو الفيلمي:

أ- مفهومه

حاول الكاتب "**فرانك جوتيران franck gutiran**" في كتابه "**أحب السينما**" تعريف السيناريو على أنه <<لفظ إيطالي يعني عرض وصفي لكل المناظر التي سوف يتكون منها الفيلم[...] وحينما يعالج هذا النص ويكتب له الحوار ويعد للتصوير، يصبح السيناريو النهائي>>[2].

إذن السيناريو هو موضوع مكتوب بشكل يكون بمثابة التخطيط العملي بالنسبة للمخرج السينمائي، وهو يخصص للتصوير في شكل سلسلة من الفصول المصورة، وهذه الفصول بعد توليفها ولصقها ومزجها بالمؤثرات والأصوات تصبح هي الفيلم النهائي.

ويرى"**بيير ميوان**" أن السيناريو ليس هو فقط ذلك الوجه الأدبي – كما كنا نعتقد في أغلب الحالات– والسيناريو ليس رواية على الإطلاق، بل إنه كتب بلغة سينمائية ذات نوع خاص[3].

[1] عز الدين عطية المصري، الدراما التلفزيونية مقوماتها وضوابطها الفنية، ص268

[2] المرجع نفسه.

[3] المرجع نفسه.

إذن السيناريو هو عبارة عن قصة حكائية مروية عن طريق الكاميرا أي أنه عبارة عن قصة مصورة في لقطات فيلمية ومشاهد توصل الفكرة إلى المتفرج.

ب- كاتب السيناريو :

يعرف كاتب السيناريو بأنه «الشخص الذي يعمل على النص، وهو مؤلفه، وهو الذي يقوم بصياغة الفكرة على الورق، ورسم الشخصيات وتطورها، وتحديد البناء القصصي الدرامي للعمل[1].

إذن السيناريست هو الشخص الذي يقوم بكتابة النص السينمائي وصياغة فكرته، وكذا تحديد الشخصيات وتطورها .

في بداية السينما كان كاتب السيناريو موظفًا مستديمًا في شركات الإنتاج [...] وقد اختلف الوضع حاليًا، فكاتب السيناريو أصبح يحظى باهتمام وتقدير شديدين، وخاصة إذا كان مبدعًا وموهوبًا[2].

وهو <<المحرك الأول لكل فيلم سينمائي أو تلفزيوني، وعليه أن يدرك أن عمله الخلاق مطالب بأن يستمر في دفع الحدث إلى الأمام>>[3].

ج- أنواع السيناريو :

للسيناريو ثلاثة أنواع أساسية وهي :

- **السيناريو المبدئي أو سيناريو المشهد العام (Master Scene Script) :**

<<وهو الذي يتناول القصة الأدبية والحبكة، والبناء الدرامي للشخصيات، ثم

[1] ينظر سد فيلد، السيناريو، (تر) سامي محمد، مكتبة مدبولي، دار المؤمون، بغداد، ط1، 1989، ص26

[2] ينظر، المرجع نفسه

[3] المرجع نفسه

مجمل الأحداث، وهو يحتوي على وصف الصورة والحوار – بشكل عام – دون الدخول في تفاصيل حجم وأوضاع الكاميرات [...] وغيرها من التفاصيل المتعلقة بطواقم التنفيذ>>[1]

فالسيناريو المبدئي، هو السيناريو الذي يقوم على أساسيات العمل السردي؛ الحبكة، الشخصيات، الأحداث بعيدا عن التصوير وتقنياته...إلخ.

- **السيناريو التنفيذي (Shooting Script)** :<<وهو الذي يحتوي على التقطيع الفني، وأوضاع الكاميرات، وتوصيفات الإضاءة، والديكور[...] وغيرها، وهو ما صار يترك الآن للمخرج حيث أصبح هو صاحب حق التصرف في وضعه وليس السيناريست، وفيه يتناول المخرج المرحلة التالية تمهيدًا لتحويل العمل الأدبي إلى لقطات ومشاهد ليتم تنفيذها من قبل طاقم العمل سواء التصوير، أو الديكور ...إلخ>>[2]

حيث يقوم السيناريو التنفيذي على التركيز على التقنيات التصويرية أكثر مما ركز عليه السيناريو المبدئي.

- **رسومات التتابع (Story Board)** : وهو إضافة رسوم وصور تبرز حجم التكوين، والمناظر في حدود الإطار حسب تسلسل السيناريو، وهو ما يجري استخدامه بالأخص في أفلام الرسوم المتحركة[3].

إذن يقوم هذا النوع من السيناريو على التركيز على قياسات وحدود الرسوم، وهو من النوع الذي يطبق على الرسومات الكرتونية أكثر.

---

[1] سيد فيلد، السيناريو، ص27

[2] المرجع نفسه .

[3] ينظر، المرجع نفسه، ص28

3- المسلسل الكرتوني" الأنمى الياباني أنموذجًا":

3-1- المسلسلات الكرتونية و نشأتها:

الرسوم المتحركة <<هي أفلام تعتمد على الصورة المرسومة، سواء كان الرسم يدويا – كما كان من قبل – أو بالحاسوب، وتتحول من الصورة الجامدة إلى المتحركة عبر آلية خاصة تسمح بأن يمر أمام العين في الثانية الواحدة من (16) إلى (24) صورة، فتبدو الرسوم حينئذٍ متحركة>>[1].

وبالتالي هي عبارة عن إعداد سلسلة طويلة من الرسومات ذات وضعيات مختلفة، ثم يتم عرضها بسرعة فائقة، فيخل للمشاهد أنها شخصيات حقيقية تتحرك في خضم مواقف واقعية في مكان التصوير.

كما تعرف على أنها أسلوب فني تصويري يهدف لإنتاج الأفلام التلفزيونية، حيث يقوم المخرج بإعداد مجموعة من الصور التي تعرض بالتتالي وبسرعة على آلة العرض، لتوهم العين أن الأشكال المرسومة تتحرك بدلا من تسجيلها بآلة التصوير كما تبدو في الحقيقة[2]

بعد الاطلاع على العديد من التعريفات التي عالجت موضوع الرسوم المتحركة والتمعن في التعريفين السابقين نستطيع الجزم بأن جميعها قد اتفق على كون هذه المسلسلات الكرتونية هي سلسلة من الرسوم المشكلة يدويا أو عبر الحاسوب؛ يتم تحويلها من حال الثبات إلى حال الحركة عن طريق السرعة في التمرير بينها كخدعة بصرية للمشاهد أثناء عرضها عليه.

---

[1] عماد الدين الرشيد، أثار أفلام الكرتون على أطفالنا ، www. saaid. net. tarbiah. 248.htm، يوم 2022/5/5 الساعة 10:40

[2] إيمي البخاري، رسوم متحركة، http:// amy lbukhari. blogspot. com/2014/05/blog-post_20.html?m=1 يوم 2022/5/5 الساعة11:00

عرض أول مشروع للرسوم المتحركة أمام العلن في فرنسا على يد " **تشارلز ايميلرينود**" في العام **1892**م، حيث كان من خلال جهاز للعرض للشرائح التي تحتوي على الرسومات المرسومة على إطارات، وقد واصلت صناعة الرسوم المتحركة تطورها ليصبح بالإمكان عرضها دون إطارات، وكان ذلك في العام **1900**م، حيث أطلق على الفيلم اسم "**الرسوم السحرية**"[1]

يمكن القول أن فرنسا كان لها نصيب احتضان أول محاولة جادة للرسوم المتحركة، عن طريق تضمينها داخل شرائح ثم عرضها على إطارات.

ثم صدر أول فيلم كرتوني كامل في الولايات المتحدة الأمريكية على يد " **ستيوارت بلاكتون**"، وقد كان آنذاك رسم الصور بشكل يدوي، وقد تغير مصطلح الرسوم المتحركة ليصبح أفلام الكرتون في العام **1910**م، وقد انتشرت هذه الأفلام في غالبية المناطق الأوروبية، ومن الجدير بالذكر أن تصميم الرسوم المتحركة قد تم عن طريق الحاسوب في بداية العام **1955**، فكانت نقلة نوعية في صناعة الفيلم الكرتوني، حيث كان أول فيلم يتم عرضه باستخدام هذا الجهاز " **Toy store**"[2] وبعدما تطور العرض وطرأ عليه العديد من التعديلات، تمكن من التحرر والخروج من ضيق هذه الإطارات إلى رحابة الشاشات ومع التغيرات والتطورات الحاصلة لهذا الفن على مستوى الشكل والمضمون، تطور اسمه إلى "**أفلام الكرتون**".

3-2- الأنميات اليابانية أنواعها ومزاياها:

اختلفت المسلسلات الكرتونية باختلاف منابعها وتعدد مواضيعها والفئة الموجهة لها فالرسوم التي تنتجها الولايات المتحدة الأمريكية ليست نفس الرسوم التي تنتجها اليابان

[1] ينظر، فتيحة، لقطات فلمية متحركة سجلت بطريقة رقمية، ديسمبر 2020، 20 ماي 2022.

[2] ينظر، سديرة عائشة، القيم الإنسانية للرسوم المتحركة التلفزيونية القناص أنموذجًا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،بسكرة،2020،ص 38.

والرسوم الموجهة للصغار ليست نفس الرسوم للكبار، فعالم ديزني على سبيل المثال مختلف عن عالم الأنميات اليابانية الذي اختير كأنموذج تطبيقي للدراسة

3-2-1- مفهوم الأنمى الياباني:

الأنمى هو عبارة عن <<نوع من أنواع الرسوم المتحركة التي ظهرت واشتهرت في اليابان، تتميز برسوماتها وألوانها الصارخة والتي تعبر عن شخصيات نابضة بالحياة>>[1].

يندرج الأنمى تحت إطار الرسوم المتحركة يابانية المنشأ، مرجعها الأول المانجا، التي تعتبر قصة مصورة تقوم على رسم شخصيات للقصة حيث ترفق كل شخصية بخطابها ومن الجدير بالذكر أن<< كلمة أنمى هي اختصار لمصطلح "**الرسوم المتحركة**" بالإنجليزية : "**Animation**"، وهي كلمة تستخدم داخل اليابان للإشارة إلى جميع الرسوم المتحركة اليابانية، وقد أصبح الأنمى منتجًا يابانيًا محليًا، فضلًا عن تطوره ليصبح ظاهرة دولية تجذب الملايين من المشاهدين، وعليه تمت ترجمة أفلام الأنمى إلى لغات عالمية عديدة كونه يجسد الكوميديا، والتراجيديا، والمغامرة، والخيال العلمي، والرعب وغيرها من أنواع الرسوم المتحركة >>[2]

إذن الأصل في لفظة الأنمى يعود إلى اللغة الإنجليزية، وهي لفظة خاصة بالرسوم اليابانية التي لها مزاياها الخاصة بها دون غيرها، وقد ذاع صيته في جميع أنحاء العالم عن طريق الترجمة، ولعل ذلك يعزى إلى تنوع مواضيعه وعمق مقاصده، فيأتي مشبعا بالدلالات اللانهائية، مشحونا بالعديد من الرموز والإيحاءات. فالأنمى يستحيل أن يوظف أفكارا اعتباطية دونما مقصد يريد إيصاله للمتلقي.

[1] سديرة عائشة، القيم الإنسانية للرسوم المتحركة التلفزيونية القناص أنموذجًا، ص 38

[2] المرجع نفسه، ص 39

وقد أسست أول شركة إنتاج يابانية معتمدة تهتم بإصدار بالرسوم المتحركة الهادفة للترفيه بعد الحرب العالمية الثانية في عام 1948 م وكانت تدعى "**توي**"، ومن الصفات التي ميزت الرسوم المتحركة آنذاك أنها أخذت ملامحها من أفلام " **والا ديزلي**" الشهيرة، وقد ظهر الأنمى الحديث في عام 1956 م ولقى نجاحا وقبولا كبيرا، وكان أول إنتاج تلفزيوني لشركة "**توي**" من الرسوم المتحركة هي "**المانجا الشعبية**" **(ميتسوهيرو يوكوهاما في سالي الساحرة)** بالإنجليزية "**mitsuteru"yokoyamas slly the witch** وكان " **اوسامو تيزوكا**" الرائد في إنتاج المانجا الحديثة[1]

إذن كانت بداية الرسوم المتحركة في اليابان تزامنًا مع ظهور شركة "**توي**"، التي عملت على بث أول رسوم متحركة نقلًا عن "**المانجا الشعبية**"، كون هذه الأخيرة سيناريو ورقي للأنمى، وقد جاءت هذه الرسوم في بداياتها محاكية "**لأفلام ديزلي**"، ولقيت رواجًا واسعًا سواءً في اليابان أو خارجها.

3-2-2-أنواع الأنيميات اليابانية :

عملت الشركات والإستوديوهات اليابانية على إنتاج العديد من مسلسلات الأنمى التي تنوعت تبعا للموضوعات التي تناولتها حسب الفئة الموجهة لها، لأن الكم الهائل من الميديا لا بد وأن يغطي معظم جوانب حياة الإنسان مثله مثل المسلسلات والأفلام الحية، فالأنمي قد يحمل في طياته حياة العصور الوسطى خاصة تلك المتعلقة باليابان والكوميديا، الإثارة، الدراما والرعب والخيال العلمي، الحياة المدرسية، المغامرات، العنف، الصداقة، شريحة من الحياة، الفانتازيا، الرومانسية، التاريخ[2]

ومن أنواعه نذكر :

[1] ينظر، سديرة عائشة، القيم الإنسانية للرسوم المتحركة التلفزيونية القناص أنموذجًا، ص 68

[2] سديرة عائشة، القيم الإنسانية للرسوم المتحركة التلفزيونية القناص أنموذجًا، ص 68

أ- حسب الشكل أو طريقة العرض:

1_ **الأوفا** : يطلق هذا اللفظ على مسلسلات وأفلام الأنمى، التي صنعت خصيصا ليتم إصدارها في شكل فيديوهات منزلية، وما يميز "**الأوفا**" أن حلقاتها قليلة العدد، وغالبيتها لا تعرض على التلفاز أو دور السينما وبدلا من ذلك فإنها تعرض في الأصل على هيئة **(أشرطة فيديو)**، وتباع الآن على أقراص **(الدي في دي)**، طول حلقة "**الأوفا**" الواحدة يختلف من أنمي لآخر، وليس هنالك قاعدة تحكم زمن الحلقة، وقد يبدأ الأنمي في الظهور على شكل "**أوفا**" أولا، ثم بعد ذلك يحول إلى مسلسل.

إذن "**الأوفا**" عبارة عن مقاطع فيديو تم تصويرها في المنزل من قبل شخص هاوي، حيث يمكن اعتبارها المراحل الأولى لتطور الأنمى، وهي بعيدة عن الاحترافية كونها دون زمان أو مكان محدد لحلقاتها.

2-**الأونا** إختصار**(originel net animatio)**: وهي مجموعة حلقات أو سلسلة كاملة أحيانا لها مانغا، لا تعرض الحلقات على التلفاز بل يتم عرضها على الإنترنت .

3-**الحلقات الخاصة (الحلقة الخاصة)** : وهي حلقة أنمي تمتاز بطولها عن طول الحلقة الاعتيادية من ذاك الأنمي، وغالباً ما تحكي قصة فرعية منه، وعلى خلاف "**الأوفا**"، فإن الحلقة الخاصة لا تصدر إلا إذا توفر لها مسلسل أنمي.

مما يعني أن الحلقات الخاصة هي حلقات تبث ضمن سلسلة من الرسوم المتحركة، تحمل عنوانا موحدا كونها تنفرد بطولها وقصتها عن باقي الحلقات.

ب- حسب المحتوى

1-**الشونن:** الذي يستهدف فئة المراهقين وخاصة الذكور وشمل على أصناف أخرى كالمغامرة والتاريخي والأكشن.

2 **الشوجو** : يستهدف المراهقين وخاصة الإناث ويضم أصناف كثيرة منها الشريحة من الحياة والدراما والرومنسية والموسيقى والطبخ[1]

لقد حاول منتجو الأنمى تضمين أفكار ومواضيع متنوعة في أعمالهم، بما يتوافق مع ميولات واهتمامات كل فئة وكل جنس، لكن يبقى الهدف منها جميعا نقل ثقافة معينة وتزويد المشاهد بأفكار جديدة من خلال حشد كم هائل من الرموز والإيحاءات المعبرة، التي تخدم الموضوع والفكرة المراد إيصالها.

3-2-3-خصائص الأنمى ومزاياه:

- صناعة الأنمى والمانغا تعتبر بحد ذاتها فن كبير ولها أسلوب جميل منفرد في تبيان التعبير والتشكيل مما يجعلها أفضل مكان لتعلم الفنون كالرسم، فكثير من الهواة أثار فيهم الأنمى رغبة جامحة لتعلم أسلوب التعبير والرسم فيه، والذي يعد أسلوبا بسيطا مقارنة بجمالياته الرائعة فرسوماته معبرة أكثر من الرسومات التقليدية التي ربما لا يفهمها أحدنا وتجد برسمها صعوبة كبيرة ولا تعطي نتيجة تذكر.

وهذا يعني أن الأنمى يعود بفائدة كبيرة على متفرجيه إذ يعتبر مدرسة لتعلم الفنون لاسيما فن الرسم

- رسم رؤوس الأنمى: الرأس يعطي الشخصية الكثير من الملامح التي تختلف عنها الشخصيات الكرتونية الأخرى، فمعظم الشخصيات ترسم فيها العيون كبيرة والفم والأنف صغيران، والشخصيات التي تمتلك بشكل عام الكثير من الملامح الواقعية هي الشخصيات الكرتونية اليابانية، فالكثير من الفنانين يفضلون هذا النوع من الشخصيات لأنها تمكنك من إضافة تأثيرات جذابة أكثر للشخصية بخطوط واقعية

[1] ينظر سديرة عائشة، القيم الإنسانية للرسوم المتحركة التلفزيونية القناص أنموذجًا، ص 68- 70

أقل، فالأنمى ينفرد بشخصياته المميزة له عن غيرها من الرسوم المتحركة، كونها شخصيات قريبة في ملامحها من الشخصيات الواقعية.

- حركات الفم في الرسومات اليابانية أو الحوارات الكرتونية تتكون من ثلاثة حركات للفم تكون متتابعة الإغلاق؛ فتح ثم إغلاق ثم فتح بحيث تجعل الشخصية الكرتونية وكأنها تتحدث وهذه الحركات تجعل الترجمة إلى لغات أخرى أسهل، مما يقلل تكلفة الإنتاج وتكلفة تغيير حركات الفم وفق اللغة المترجم إليها، فهذا الأسلوب يخفض الميزانية ويجعل العمل يتم بسرعة أكبر، وهذا ما يفسر كثرة الإقبال عليها وترجمتها إلى لغات متعددة.

- على خلاف كل القصص، الأفلام، الرواية، الكرتون وكل الفنون الأدبية المعروفة الأخرى يتميز الأنمى بكونه أوسع فن أدبي تعبيري موجود حتى الآن ويتضمن خيالات متنوعة وعوالم كبيرة وقصص تربط كل المعاني الحسية والمجردة، مرة يأخذك إلى زمن ماضي واقعي ومرة إلى زمن مستقبل خيالي وهذا ما يميزه من الفنون الأخرى، فهو يجمع بين الحقيقة من خلال قضاياه الواقعية، والخيال من خلال توظيفه لأفكار غريبة أو لا وجود لها في الواقع .

- يجد من يرغب بتعلم الأسلوب الأدبي في تأليف القصص وصناعة الخيال الأنمى ضالته فكل أنمى فيه قصة مختلفة عن الآخر بعالم مختلف بفكرة مختلفة، مما يجعل المتعلم يبحر في الخيال بلا حدود دون التقيد بأي قيد فنجد في الأنمى مواضيع جريئة جدا لم يصل إليها سوى الخيال الياباني العميق جدا فتمكنوا من وضع قصص عن الآلهة والجحيم وحياة بعد الموت بل وحتى قصص علاقات محرمة بعيدا عن كونها لائقة أم لا، فالأنمى غاص في خيال لا حدود له.

إذن تمكن الأنمى الياباني من كسر الطابوهات من خلال تناوله لهكذا مواضيع وهو ما جعله يلقى استحسانا لدى الجمهور، كونه احتذى بالأفلام ذات المواضيع المستحدثة التي لم تتناولها الرسوم الأخرى.

- نظرا لاحتواء الأنمى على شخصيات كثيرة جدًا بمواقع مختلفة في القصة استلزم وجود نفسيات مختلفة للشخصيات التي تمثل أشخاص واقعيين، فتجد تجسيدات لمفاهيم أخرى غفلت عنها باقي الفنون التي تقتصر على الخير والشر، فهناك نفسية المجرم ومشاعر الحقد والجشع والظلم والتضحية والقلق والحب والكره وغيرها من النماذج، فهي من خلال هذا التنوع والتباين في شخصياتها تحمل المشاهد على الغوص في عوالمها وسبر أغوارها.

- لاقى الأنمى رواجاً كبيرًا من فئة المعزولين من الناس الكارهين للنمطية الحياتية لواقعهم، حيث يقوم الأنمى بنقل وعي الإنسان من حياته التقليدية إلى عالم خيالي، يعيش فيه ويتفاعل مع شخصياته يحزن ويفرح معهم، إذ أصبح الأنمى لهم ملجأً للتخلص من ضغوط الحياة ومتطلبات عادات المجتمع الغريبة والتي لن يتقبلوها[1] فبدل كبتها وبقائهم في عزلة يتمكنون من تفريغها في مشاهدة الأنمى على شكل مشاعر مرافقة للمشاهدة، وكأنهم يعيشون ضمن أحداث هذا الأنمى بعد أن سرقهم من تقوقعهم، الأمر الذي جعله متنفسا لهمومهم.

[1] ينظر، سديرة عائشة، القيم الإنسانية للرسوم المتحركة التلفزيونية القناص أنموذجًا، ص 75

3-2-4-واقع الأنميات اليابانية في العالم والوطن العربي والجزائر:

أ- واقع الأنمى اليابانية في العالم:

تميز الأنمى عن غيره من الرسوم المتحركة ولعل ذلك يعزى إلى التنوع في مضامينه الهادفة، مما أكسبه شهرة واسعة، فضلا عن امتيازه ب <<الجودة العالية في رسم الصور ومناسبة قصصه لجميع الأعمار، وبذلك يختلف عن الكرتون التي تنتجه "**شركة والت ديزني**" والذي يستهدف طبقة الأطفال في المجتمع، وغالبا ما يتم اقتباس مسلسلات الأنمى من المانغا، ومن ناحية أخرى ظهرت شعبية الأنمى الياباني بين الشباب في العالم>>[1] لكن شعبيته لم تشفع له ليسلم من النقد اللاذع الذي وجه له من قبل ذوي الوعي والراشدين غير اليابانيين الذين عدّوه مبتذلا أو مليئا بمشاهد العنف أو الإيحاءات الجنسية الصريحة لدرجة أن أطلق عليه تسمية "**Japanimation**" فالأنميات اليابانية معروفة بتجاوزاتها الأخلاقية كإدراج الألبسة الفاضحة والأجساد العارية[2]، لذلك كان هذا النوع من الأنمى –الذي يتناول هكذا مواضيع–حصرا على الكبار وممنوعا على الأطفال خارج اليابان، وعندما بث التلفزيون الفرنسي أنمى "**كاندي كاندي**"، إنتقد أولياء الأمور الأنمى الياباني على أنه ثقافة شرقية تسمم عقول الأطفال في فرنسا[3]، ومع ذلك ازدادت شعبية الأنمى بين الشباب في جميع أنحاء العالم والتي لا تزال آخذة في الازدياد لدرجة أن بعض المشجعين" يسخر من عدم مقدرة بلاده على عمل أنمى يفوق الـ "**Japanimatio**" مما يدل على تغير مغزى الكلمة.

---

[1] أحمد ناصر، الرسوم المتحركة اليوم، جريدة القبس الكويتية، افريل 2014، العدد1468، WWW.ALQABAS.OM

[2] ينظر، المرجع نفسه

[3] ينظر، المرجع نفسه،

ب- واقع **الأنمى اليابانية في الوطن العربي:**

لاقى الأنمى الياباني ترحيبا واسعا في العالم العربي، حيث تظهر جليًا كثرة الأنميات المدبلجة ومنها: دراغون بول، ون بيس،ناروتو، المحقق كونان، القناص، مغامرات الفضاء، جريندايزر، سانشيرو، الألماسة الزرقاء، رانزي المدهشة، صانع السلام، عهد الأصدقاء، والكثير من المسلسلات المدبلجة باللغة العربية في الفضائيات العربية، حيث انتشر الأنمى المترجم بين الشباب العربي بشكل كبير، فأصبح الكثير يتابعه عن طريق النت بوجود الترجمة المجانية التي نشأت بعدما لم يهتم أحد بترجمته[1].

إذن كانت الترجمة سببا رئيسيا في ولوج الأنمى الياباني إلى الوطن العربي، حيث لعبت دورا فعّالا في انتشاره وأكسبته شهرة واسعة، خاصة بعد تهذيبها لمحتواه وتغييرها لمقاصده غير الأخلاقية لكي لا يشوش عقل الطفل العربي.

كما ظهر الإهتمام بترجمة المانغا و نشرها بفضل الإنترنت و قد كثرت المواقع المتخصصة في هذا المجال مثل "موقع "**دي بي ستريم**" وظهرت بعض المجالات التي تختص بهذا المجال ولكن أغلبها موجهة إلى الأطفال أقل من 10 سنوات، وأغلبها قصص مصورة تعليمية لا نجد روح "**المانجا**" فيها، وفي سبتمبر عام 2008 صدر العدد الأول من مجلة "**خيال**" في الإمارات العربية المتحدة بأربع قصص مرسومة بأسلوب "**المانغا**" بالأبيض والأسود هي "**مالك**" و"**الإمبراطور الرمادي**" "**تفاعلات خاصة**" و"**حول العالم**" وكذلك قصة سردية بخلفيات ملونة تميل لأسلوب الرسم الياباني وهي حكاية "**جورب**"[2]

[1] أحمد ناصر، الرسوم المتحركة اليوم، جريدة القبس الكويتية، افريل 2014، العدد1468، WWW.ALQABAS.OM

[2] ينظر، المرجع نفسه.

إذن تعتبر هذه المجلة أول مجلة في الخليج العربي يكتبها ويرسمها شباب من الوطن العربي دون الإستعانة بعناصر غير خليجية وتطبع وتوزع في الإمارات العربية السعودية.

ج- واقع الأنمى اليابانية في الجزائر:

امتدت ظلال "**الأنمى**" في **الجزائر** مع بداية التسعينات من خلال الرسوم المتحركة، غير أنها كانت عبارة عن استهلاك فقط إلى غاية السنوات الأخيرة، حين بدأ بعض من الاهتمام يظهر في الساحة من توقيع بعض من المراهقين والشباب، بالإضافة إلى ظهور بعض من الأسماء مثل الرسام "**محمد أمين رحماني**" الذي وقّع أول شريط هزلي جزائري بعنوان "**ألجيريان لوف**" و "**حب على الطريقة الجزائرية**" الذي يتناول علاقات الحب بين المراهقين كما أنه كان بالعامية الجزائرية[1]

إذن استطاع الشباب الجزائري المبدع أن يؤسس دعائم "**الأنمى**" في الجزائر كفن جديد حيث حوله من رسوم متحركة يابانية المنشأ إلى إنتاج رسوم متحركة جزائرية ليصبح إنتاجا محليا مع الاحتفاظ بالتسمية اليابانية .

كما كانت القنوات الأجنبية وكذا القناة الوطنية الجزائرية تعرض الرسوم المتحركة بنوع "**الأنمى**" مثل "**دراغون بول زاد**"، إلى غاية اكتشاف بعض من المواهب في مجال النشر مع بداية الألفية الثانية عندما بدأ الرسامون الجزائريون يستعملون هذا النوع في شريط الرسوم[2].

يتضح أن رحلة أو مسيرة "**الأنمى**" في الجزائر كانت في البدايات مجرد نقل للأنمى اليابانية بعد ترجمتها ثم ظهرت بعض المحاولات المنبئة ببوادر "الأنمى" كإبداع جزائري.

---

[1] أحمد ناصر، الرسوم المتحركة اليوم، جريدة القبس الكويتية، افريل 2014، العدد1468، WWW.ALQABAS.OM

[2] ينظر، المرجع نفسه

الفصل الأول :

الفصل الاول :

الفصل الأول: تجليات المأساة من خلال التأثيث الدرامي في المسلسل الكرتوني "كايجي" ومسلسل" لعبة الحبار"

أولًا- تقديم عناصر التأثيث المأساوي من خلال المسلسل الكرتوني "كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار" .

1-العناصر البصرية.

1-1-البكاء.

1-2-الألوان.

1-3-الملصق الإعلاني للمسلسل الكرتوني "كايجي" و مسلسل" لعبة الحبار".

2-العناصر السمعية.

2-1الموسيقى.

2-2-شارة المنجز الكرتوني" شارة البداية والنهاية".

3-العناصر المعنوية (العناصر المعنوية).

3-1 الحزن.

3-2 الخوف.

3-3 الرعب.

3-4 الموت.

ثانيًا التأثيث الدرامي ودوره في بناء الشخصية والحدث.

1- التأطير والتأثيث الدرامي للشخصيات المأساوية.

1-1- مفهوم الشخصية.

1-1-1-مسلسل لعبة الحبار.

1-1-2-المسلسل الكرتوني كايجي.

2-عناصر الحدث الدرامي في تشكيل الحس المأساوي.

2-1-مفهوم الحدث.

2-1-1- مسلسل لعبة الحبار.

2-1-2-المسلسل الكرتوني كايجي.

3-الصراع الدرامي بين الشخصيات المأساوية.

3-1-مسلسل لعبة الحبار.

3-1-1-الصراع الداخلي.

3-1-2-الصراع الخارجي.

3-2-المسلسل الكرتوني كايجي.

3-2-1-الصراع الداخلي.

3-2-2-الصراع الخارجي.

أولًا: تقديم عناصر التأثيث المأساوي من خلال المسلسل الكرتوني" كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار":

1- العناصر البصرية:

1-1- البكاء:

صورة رقم2/1: صورة للعنصر البصري : البكاء

أ. لغة:

ورد في **المعجم الوسيط** أن لفظة البكاء من<<بكى بُكى وبكاء: دمعت عيناه حزنا، ويقال للمكثر من البكاء بكى، بكاءٌ، أبكاه: جعله يبكي، تباكى: تكلف البكاء استبكاه: أثار بكاءه>>.[1]

إذن ظهرت لفظة البكاء في مجمل التعاريف، بمعنى نزول الدمع من العين في حالات الفرح أو الحزن.

[1] مجمع اللغة العربية بالقاهرة، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، مصر، ط4، 2004، ص 67.

ب.اصطلاحا:

البكاء في أبسط معانيه هو نزول الدموع من العين وقد تصاحبه أصوات تسمى الولولة والنواح، وهناك أيضا البكاء الصامت وهو أشد علامة من علامات الألم والحزن ومثلما تتغير مدلولات الألفاظ تبعًا لتغير السياقات التي يحرر فيها اللفظ، فإن علامات البكاء وإشاراته تتغير وفق السياق الذي يضمها ولذلك نرى البكاء علامة للحزن تارة وأخرى علامة للخشوع أو الفراق، أو شدة الوجد أو الحنين وغير ذلك كثيرًا[1].

لعل أول غاية وجد لأجلها البكاء هي الإفصاح عن المشاعر الجياشة التي تنتاب الإنسان لاسيما مفرط الإحساس في منعرجات حياته، فحين تعجز الكلمات عن محاكاة حالة الإنسان، يتولى البكاء مهمتها ليكون أبلغ وسيلة يمكنها تحقيق ذلك، فهو رد فعل طبيعي لشعور معين، غالبًا ما يكون شعور الاستياء أو الوجع، وقد يكون دلالة على الخشية والخوف، أو الشوق والحنين، أو الضعف، والعجز، أو شعور الفرح أحيانا ، حسب السياق والموقف الذي ورد فيه، ويبرز هذا المظهر في عدة مشاهد من **المسلسل الكرتوني** أو **المسلسل التلفزيوني**.

[1] ينظر بدران عبد الحسين البياتي، دلالات البكاء وموضوعاته في الشعر الأموي، مجلة كلية الآداب، كلية التربية جامعة كركوك، العراق، العدد98، ص1-5.

1-2- الألوان:

أ. لغة:

جاء في القاموس المحيط "**للفيروز أبادي**" أن اللون<<هيئة كالسواد والحمرة، ولونته فتلون، ولون كل شيء ما فصل بينه وبين غيره، و اللون النوع، و فلان متلون إذا كان لا يثبت على خلق واحد>>[1].

قال عز وجل في محكم تنزيله من سورة النحل<<**وما ذرأ لكم في الأرض مختلفًا ألوانه إن في ذلك لآية لقوم يذكرون>>**[2] .

جاء من الناحية اللغوية أن اللون هو الشيء الذي لا يثبت أو يظل على شاكلته فيتخذ صورة أخرى جديدة مغايرة لهيئته الأولى.

ب.اصطلاحا:

أما من الناحية الاصطلاحية، يعرف اللون على أنه ذلك الإحساس البصري المترتب عن اختلاف الموجات الضوئية من الأشعة المنظورة، وارتباطه اللصيق بالضوء والاختلاف المحسوس في استقبال تلك الموجات الضوئية، هو ما يجعلنا نميز الفرق بين الألوان على المستوى المرئي، وفي حالة انعدام الضوء التام نرى كل الأشياء باللون الأسود فقط، أو بالأحرى لا نرى شيء، حيث أن الخصائص الكيميائية للمواد هي التي تحدد ما تمتصه المادة من الموجات الضوئية، وما تعكسه للمتلقي أشعة ضوء حاملة لصفات اللون معها[3].

---

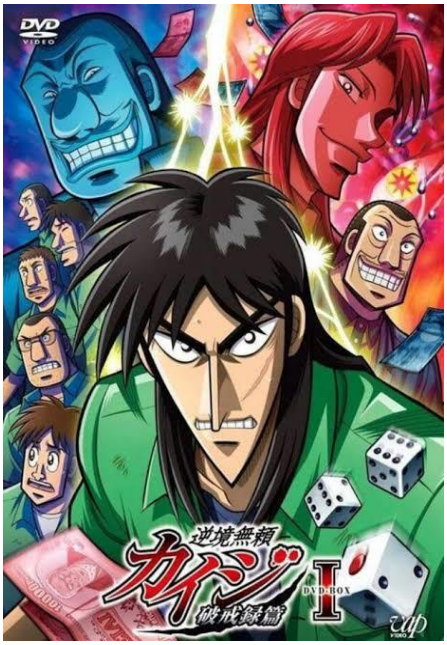
[1] الفيروز آبادي، القاموس المحيط، (تح): أنس محمد الشامي، دار الحديث للطبع والنشر والتوزيع، مصر، القاهرة (د.ط)، 1429-2008، ص1497.

[2] القرآن الكريم، سورة النحل، الآية 13.

[3] ينظر احمد شريكي، تعبيرية الألوان في السينما، مجلة جماليات، العدد 03، ديسمبر 2016 .

نرى من خلال هذا التعريف أن استقبال ورؤية الألوان مربوط بالضوء وانعكاسه علينا فالألوان ترى بشكل أوضح ويتحدد لونها حسب الضوء وانخفاضه وكذا تأثيره على مستوى العين، فبانعدام الضوء التام تنعدم الرؤية.

1-3- الملصق الإعلاني للمسلسل الكرتوني ومسلسل لعبة الحبار:



1-3-1- المسلسل الكرتوني:

يعد الغلاف في أي عمل مهما كانت طبيعته سرديًا كان أو سينمائيًا أو تلفزيونيًا، بمثابة العتبة الأولى التي يقف على أعتابها المحلل، فتشد انتباهه وتثير فضوله.

وقد جاءت صورة غلاف **المسلسل الكرتوني "كايجي"** حاملة للشخصيات الرئيسية الفاعلة في العمل، فعمد المخرج إلى تقسيم إطار الصورة البصرية للغلاف إلى أربعة أقسام حسب الجهات **(أمام- يمين- يسار- خلف)**

القسم الأول هو الواجهة التي تحتضن الشخصية الرئيسية "**إيتو كايجي**"، بصورة أكبر وأوضح من باقي الشخصيات، حيث صوّر من منتصف بدنه إلى أعلى رأسه، بعينيه الحادتين وأسنانه المكشرة، التي تنم عن نظرة الحزم والصرامة، وقد توزعت قبالته من الجهة اليسرى تقريبا ثلاثة نرود، توحي إلى أحد الألعاب التي خاض غمارها في رحلته المأساوية، وهي لعبة تنم عن حيلة ستحاك داخل العمل تحتاج إلى دهاء و تفكير أو بمعنى أدق تحتاج إلى حسابات، كون اللعبة التي ستحاك ضمنها هذه الحيلة والتي تم توظيفها في الغلاف؛ لعبة عقلية تقوم على الحسابات، كما نقش اسم "**كايجي**" باللون الأحمر بخط غليظ، وإلى جانب الاسم أرفقت مجموعة من الأوراق النقدية المزيفة

(البريكا)[1] ، طبع عليها صورة أحد الشخصيات، في شكل يوحي إلى القوة والسيطرة وسعة النفود التي منحتها صلاحية طباعتها واستخدامها في حيز سلطتها.

أما ناحية اليمين، فقد تصدرها خمسة شبان تبدو على ملامحهم أمارات الخوف من المستقبل المجهول والصدمة من الحاضر المعاش، ولم يكن تموضع هؤلاء الخمسة في هذه الجهة بالذات اعتباطيًا، وإنما كانت الغاية منه بعث رسالة للمشاهد؛ قد يكون فحواها أن هؤلاء الخمسة كانوا سندا للبطل أثناء مواجهاته لرهانات الحياة التي فرض عليه خوض غمارها، حيث جمع بينه وبين هؤلاء المصير المأساوي المشترك، فشدوا أزره وكانوا ذراعه اليمين رغم خوفهم وضعفهم البادي على وجوههم.

كانت الجهة الثالثة يسار الغلاف، حاملة لشخصية واحدة تموقعت على يسار ظهر البطل، وقد صاحبتها نظرة لامعة وابتسامة بارزة توحي بمتعة الفوز ولذة الانتصار ولتموضع الأشياء أو المرئيات في هذه الجهة عدة دلالات مثل: دلالة المكر والخداع ومن ثم الطعن في الظهر، فالشخص الذي وضع خلف البطل من ناحية اليسار من غير الممكن أن يكون شخصا موثوقا فيه أو شخصا ساندا له، هذا ما ستكشفه لنا مجريات المسلسل الكرتوني لاحقا.

استولت على الجهة الخلفية شخصيتين بارزيتين غلبت على وجهيهما ملامح الشر لاسيما تلك الابتسامة الماكرة التي تنوء بالحيلة والتسلط.

فالمحلل لهذا الغلاف يلحظ للوهلة الأولى ومن نظرة عامة، أن ثمة هنالك صراع قائم بين طرفين مختلفين، يمثل أحدهما جانب الشر و يرمز إلى السلطة الظالمة من خلال الشخصيتين الموضحتين في أعلى الغلاف، أين وردت إحداهما باللون الأحمر الذي يحمل

[1] عملة تستخدم فقط في العالم السفلي(المنجم)، تقدر بعشر الين.

دلالة تدعم هذا الرأي كونه يرمز إلى الشر والسوداوية والعنف[1]، ضد الطرف الثاني الذي يبدو عليه أنه مغلوب على أمره، وأنه يواجه صراعات عديدة مع الطرف المقابل حتى يضمن حريته، وقد مثّل هذا الطرف أصحاب البذلة الخضراء، حيث كانت الغاية من توظيف هذا اللون لفت انتباه المحلل إلى الجانب الإنساني لهاته الشخصيات، ومن ثم تسليط الضوء على روح التسامح والتآزر التي جمعتهم كون اللون الأخضر يرمز إلى السلام والهدوء، والسكون والطمأنينة [2]

يلاحظ في الغلاف أيضا العديد من الأموال على شكل أوراق نقدية متناثرة في أماكن مختلفة من الإطار، حيث كان لها نصيب وافر من الغلاف، وهذا يحيلنا إلى كونها المحور الرئيسي الذي يقوم عليه العمل، وبالتالي يدور المسلسل في حلقة تحكمها المادة.

وفي الأخير نقول أن الغلاف جاء مكثفًا بالدلالات اللانهائية، مشحونا بالرموز والإيحاءات.

1-3-2-مسلسل لعبة الحبار:

حملت صورة الغلاف الخاصة بالمسلسل التلفزيوني " **لعبة الحبار**" العديد من المرئيات ذات دلالات لانهائية حاولنا تأويلها من خلال كيفية ورودها في العمل فكان التحليل كالتالي :

– تموقع كرة ذات حجم كبير مملوءة بالأموال أعلى الصورة، مصحوبة بإضاءة قوية ينير شعاعه ظلام الغرفة بأكملها، في إشارة واضحة إلى أن المال هو المحور الرئيسي الذي يقوم عليه هذا العمل الدرامي خاصة والعالم بصفة عامة، فهذه الأموال هي السبيل الوحيد

[1] ينظر، ميرا قاسم، دلالة اللون الأحمر، ابجديه، افريل 2019، https://abjadih.com، افريل 2022

[2] ينظر فاطمة، إلى ماذا يرمز اللون الأخضر، نواعم، https://www.nawa3em.com/ ،افريل2022

– في نظرهم – الذي سينير بصيرتهم ويضمن خروجهم من عتمة الديون، وقد غلب على هذه الكرة اللون الذهبي الذي يحيل إلى الرفاهية والبذخ كونه لون يعكس الفكر البرجوازي والحياة الفارهة، وبالتالي جاءت ضخمة في منتصف الغرفة لتذكيرهم دوما بهدفهم الذي قدموا لأجله إذا فكروا يوما في الانسحاب.

– وجود بعض الشخصيات البارزة التي توسطت إطار الصورة، حيث يبدو من خلال تقدمها إلى الأمام دون غيرها من الشخصيات ثم من نظرات التحدي الممزوجة ببعض الخوف والدهشة أنها الشخصيات ذات الحظ الأكبر من المأساة في المسلسل، فقد جاءت في الواجهة أقرب إلى المشاهد وكأنها تحكي له عن قصصها ومعاناتها التي حملتها على الانضمام إلى هذا العالم المادي، وبالتالي أخذت الموضوع على محمل الجد كقضية حياة أو موت، ماعدا الشخصية الحاملة للرقم (001) والتي نراها بابتسامة خفيفة شاعرة بالراحة حيث لا قلق ينتابها على حياتها.

– توسط الغلاف أسفل الكرة الرقم (456) وهو نفس الرقم الذي تحمله الشخصية يمين الصورة، فجاء اختيار رقم هذه الشخصية بالذات دون غيرها للدلالة على أنها الشخصية المحورية أو البطلة التي ستكون أكبر مؤثر ومتأثر خلال المسار البنائي المأساوي للقصة.

– توزعت العديد من الشخصيات ذات الألبسة الخضراء على يمين ويسار الصورة لكن بحجم صغير – مقارنة بالشخصيات البارزة وسط الصورة – وملامح مموهة غير واضحة، ودلالة هذا البعد وصغر الحجم تعود إلى كونها شخصيات هامشية أو غير

مهمة كأهمية الشخصية البطلة والمساعدين أو المعيقين له. فإذا تم التركيز على هذه الشخصيات الهاشمية سيلحظ – ومن الوهلة الأولى – أن نظرها مصوب اتجاه المال الذي أخذ جل اهتمامهم ودلالة ذلك أن الانضمام إلى هذا العالم المأساوي الدامي كان سببه الأول والأخير المال، أما عن اللون الأخضر الذي ترتديه هذه الشخصيات فهو لون يدل على السلام والراحة والطمأنينة – كما هو متعارف عليه – لكنه في هذا السياق قد كسر أفق التوقع ووظف على عكس غايته، فمادام هناك أموال طائلة والجميع يوجه أنظاره صوبها كهدف يتوق لبلوغه فبالتأكيد ستكون هناك منافسة شرسة وحروب دامية وأرواح ستزهق في سبيل الحصول عليه، وبالتالي أصبح الجو العام الذي سيسود المشهد الدرامي منافيا لدلالة اللون الأخضر.

– حمل الغلاف في الجهة الخلفية بالتحديد صنفا آخر من الأشخاص وهم ذوي البذلة الحمراء المرتدين لأقنعة سوداء ذات رموز من أشكال (مربع – مثلث – دائرة)، ودلالة هذا التموقع في الخلف هي المراقبة والحراسة، ذلك أن الجهة الخلفية تمنح لصاحبها تغطية شاملة حول الأحداث و الحركات المفتعلة في باقي الأنحاء ومختلف الجهات الأخرى ، ولعل ما يدلل على هذه القراءة تلك الأسلحة المعلقة على أكتافهم والتي تنسب إليهم مهمة الحراسة، لكن ما يلفت الانتباه هنا تلك الشخصية التي ارتدت اللباس نفسه لكنها أزالت القناع على وجهها ووقفت مشدوهة من هول ما رأت ، وفي ذلك إشارة إلى كونها شخصية دخيلة على هذا العالم المحاكة خيوطه بدقة عالية.

– تمحورت الشخصية ذات اللباس الرمادي بين اللاعبين أصحاب البدلات الخضراء والحراس أصحاب البدلات الحمراء، وهذا يوحي بأنها الشخصية المسطرة للأحداث والمفتعلة للعقدة، وبالتالي كانت السبب في خلق الصراع، والدليل على ذلك الهيئة التي وقفت عليها، بالإضافة إلى اللون الرمادي الذي يشير عادة إلى السوداوية والضبابية

– سطر اسم العمل التلفزيوني " لعبة الحبار" في واجهة الصورة باللغة الكورية وقد تخللته ثلاثة رموز (مربع – مثلث – دائرة)، كدلالة على أحد الألعاب المتعارف عليها والمعروفة بقوانينها الخاصة والتي سيكون لها نصيب من العمل. وهي نفس الرموز التي طبعت على أقنعة الحراس لغاية تحديد الرتب.

2- العناصر السمعية:

2-1-الموسيقى:

أ. لغةً:

جاء في **معجم المعاني** أن الموسيقى <<لفظ يوناني وليس له جذر عربي،ويعني فن تأليف الألحان وإيقاعها وتوزيعها والتطريب بضروب المعازف، وكلمة موسيقى تحمل التذكير والتأنيث، ومنها موسيقى راقصة، وموسيقى هادئة، وموسيقى غربية، وموسيقى عربية وموسيقى عسكرية >>[1].

والمُوسِيقَى في **المعجم الغني**:<< فن يعتمد على تلحين الألحان وتأليفها، وغنائها والتطريب بها، وهي أنواع وأشكال: موسيقى الآلات الحديثة، الموسيقى الشعبية، موسيقى الجاز، الموسيقى الكلاسيكية>>.[2]

بمعنى أن مصطلح الموسيقى مصطلح يوناني الأصل، ليس له أي جذر عربي، إذ يعني فن تأليف الأغاني وعزفها معتمدا على آلات مختلفة.

ب. اصطلاحا:

[1] موقع معجم المعاني الجامع نقلا عن المعاجم العربية والمعجم الغني (د.ت)، 25/03/2022، د 23:11
www.almaany.com/ar

[2] المرجع نفسه .

الموسيقى هي<<أصوات تمتلك تناغمًا وإيقاعًا، والعلم المختص بها هو علم يبحث في أصول الأنغام، من حيث التنافر والائتلاف، وتأليف الألحان وأحوال الأزمنة التي تتخلل بينها>>[1]. فتعتبر الموسيقى من أنواع الفنون الصوتية الناتجة عن خليط من الغناء، وعزف الآلات الموسيقية بطريقة منسجمة، تبعاً للحن وإيقاعات معينة، وكان للموسيقى عبر التاريخ الفضل والقدرة على التعبير عن المشاعر والعواطف البشرية المختلفة؛ من فرحٍ، وحزنٍ، وشوقٍ، وحب، كما تطور استخدامها في المجتمعات الحديثة، في العلاج النفسي وعلاج الشيخوخة؛ لقدرتها على التأثير في السلوك الإنساني[2]

وبهذا يمكن اعتبار الموسيقى لغة العالم؛ فهي فن له مكانة بارزة في التاريخ القديم والحديث، حيث اعتبرها الفلاسفة والمفكرون عنصراً مهماً في فهم الكون وأسراره

2-2- شارة المنجز الكرتوني" شارة البداية والنهاية":

2-2-1-الشارة البداية :

اللوحة الأولى: تفتتح شارة البداية، بصورة متحركة مثيرة تشد انتباه المشاهد، تمظهرت في اللعبة المعروفة (حجرة ورقة مقص)، لكن في شكل بطاقات وهي من الألعاب التي تعتمد على عنصري: الذكاء أولا ثم الحظ ثانيا.

اللوحة الثانية: يتم تغيير المشهد بحركة من قدم البطل

لدفع الصورة السابقة، حيث نرى أن هاته الخاصية مهيمنة على

[1] راغب ناصر، موقع موضوع، ماهي الموسيقى، /02/4/ 2019، 6/02/2022، ساعة 11:63م
https://mawdoo3.com

[2] ينظر المرجع نفسه

الشارة ككل، فإما أن يتغير المشهد بالدفع عن طريق القدم أو عن طريق اليد، كدلالة على القوة والشجاعة، للتصدي للعراقيل التي تشل خطاه.

ثم تتشكل صورة الشخصية الرئيسية "**كايجي**" غائر العينين، تجرفه دوامة القمار إلى داخلها، وفي هذا إشارة لعمق المأساة التي يعيشها.

اللوحة الثالثة: تبرز خلفية سوداء نقش عليها اسم العمل "**كايجي**" باللغة اليابانية مع ترجمته إلى العربية، بخط غليظ باللون الأحمر المدرج إلى القاتم، وإذا حاولنا تبيان دلالة هذه الألوان نستطيع القول أن اللون الأحمر هو إشارة واضحة للجحيم الذي يعاني منه البطل، لأنه جازف بحياته من أجل القمار ليتخلص من ديونه، وما يؤكد ذلك، هي البقع التي رسمت على الحرف الأخير من الكلمة اليابانية، أما الأبيض فهو دلالة النور الذي يتشبث به البطل "**كايجي**"، على أمل أن يتخلص من هذا البؤس والمأساة التي وجد نفسه في خضمها، أما السواد الذي يحتضن البياض فهو دلالة لوقوعه في اليأس مجددا بعد ضياع النور الذي كان يتمسك به، فضلا عن تقوقعه وتغلغله أكثر داخل دوامة القمار وظلمة الديون

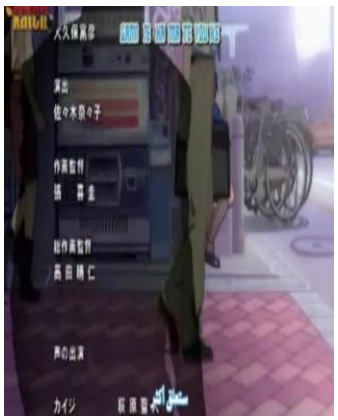
اللوحة الرابعة: يتم كسر المشهد وتغييره بقبضة "**كايجي**" ولهذه الحركة دلالتين: الأولى ظاهرة توحي إلى دفع كايجي بواسطة قبضته للمشهد السابق (مشهد عرض العنوان) وهي

من تقنيات المونتاج التي اعتمدها المخرج في الانتقال للمشهد الموالي، أما الدلالة الثانية فهي مضمرة تستشف من وراء السطور، تنم عن لكمة يضربها البطل في وجه العراقيل.

اللوحة الخامسة: يتغير المقطع –كما ذكر سابقا –بيد "**كايجي**" ثم قدمه، في شكل يوحي بالقوة والوصول إلى الهدف المراد، وهذا ما عبر عنه مشهد تساقط الأموال على كايجي والفرحة التي ارتسمت على ثغره، إنها نشوة الفوز ولذة النصر وجرعة الأمل بعد أمد طويل من الخسارة المتكررة.

اللوحة السادسة: لم يلبث أن تحول هذا النصر إلى كابوس، حيث صوّر كايجي وهو في حالة فرار بسبب مطاردته من قبل مجموعة من الأشخاص –يبدو عليهم من لباسهم الراقي و الطقم الكلاسيكي أنهم أتباع أحد ما– ثم تظهر ومضات قريبة لوجه "**كايجي**" تومئ بملامح الرعب و الارتباك التي تعلو وجهه من مصيره الآيل للموت إن تم الإمساك به.

اللوحة السابعة: ينتهي مقطع الشارة برمي "**كايجي**" نفسه على الأرض من فرط التعب، هذا ما يتبدى لنا للوهلة الأولى، لكن إذا ما تعمقنا في مشاهدة هذه اللقطة، فإننا نراها كنقطة نهاية لمأساته وجحيمه الذي كان يعيش في خضمه، ومن ثم خروجه للنور وإبرام صفقة مع القدر.



2-2-2-شارة النهاية :

تفتح شارة النهاية في أول مشاهدها بعرض البطل"**كايجي**" وهو يمشي ضامًا يده في جيبه، تائها وحيدًا، تعلو وجهه ملامح الخيبة ، ملقٍ بخطاه هنا وهناك لا يُعرَف له وجهة ولا مقصد، كما تتبعثر بجانبه حروف اسمه وما ذلك إلا انعكاس للتبعثر والتشظي الذي

يعيش في داخله، ثم تتلاشى هذه الصورة فيبقى الظل منها فقط – مستمرا إلى نهاية الشارة –

لتظهر معه صورة أخرى للبطل جالسًا

على الرصيف يتجرع – كعادته – آخر قطرات الجعة الخاصة به، فيبدو ناقمًا على الأوضاع التي آل إليها، إذا ما قارن نفسه بالمارة من أمامه، حيث يمضي كل منهم إلى حاجته ويسير نحو غايته، لكن تجمعهم طريق واحدة هي طريق الأمل الذي افتقده "كايجي"، الأمر الذي يفسر نهوضه بعد لحظات واضعًا يده في جيبه مرة أخرى في طريق معاكس لطريق هؤلاء الناس وحركة وضع الجيب في اليد تحلينا على دلالة الخيبة، ليظهر

لنا في المشهد الموالي ممتطيًا سطح إحدى البنيات فارهة الطول ومن ثم سطح الجسر، ولهذا دلالة؛ كأن يكون الجسر أحد الأماكن المهمة في المنجز الكرتوني أو محور لأهم الأحداث، ثم تعرض صورة البطل على متن القطار قابعًا فوق أحد الكراسي ينظر إلى العدم، يفكر في اللاشيء،أين يغلب عليه التيه والتشتت والوحدة، ليأتي المشهد الموالي مؤكدًا للمشهد السابق له، والذي يعرض "**كايجي**" في خضم جمهرة من الأشخاص لكن لا أحد منهم يعيره اهتمامًا أو يأخذه على محمل الجد، الأمر الذي دفعه إلى رفع سيجارة بين شفتيه وإشعالها بالقدَّاحة المولعة في يده، وما هذه النار المنبعثة من القداحة سوى نار التشرذم الذي اشتعلت داخل أنفاس البطل، وما الدخان الذي سيُبعث من السيجارة بعد قليل سوى دخان الاحتراق الداخلي الذي

يحسه البطل، فكل هذه المظاهر تشرح وتصور لنا عمق الواقع المأساوي الذي يحياه "**كايجي**".

يبرز البطل مرة أخرى وحيدًا لاجئًا إلى ظهر سيارة من السيارات المركونة أمامه واقفًا على سطحها ينظر إلى العدم كعادته متأملًا محيطه، لاشيء يثير اهتمامه أو يلفت انتباهه، لتختم شارة النهاية أخيرًا بصورة جماعية يتوسطها البطل وعلى جانبيه أصدقاؤه وأعداؤه؛ وقد اتخذ كل واحد منهم تعابير مختلفة، فعلى يمينه تظهر شخصية تعلوها ملامح الطيبة والبشاشة، مشجعة له وداعمة إياه، من خلال تصفيقها له حتى يمضي قدمها فتمنع سقوطه، أما صاحب النظارة السوداء الذي تربع على يساره، محدقا به، راسما على شفتيه ضحكة استفزازية، يتضح أنه يتربص به ويتعقبه ليحاول النيل منه، وعلى يسار ظهره تجمّع ثلاثة أشخاص، تبدو على ملامح أولهم اللامبالاة والتعجرف، ومايؤكد ذلك الهيئة التي ظهر بها في الصورة، حيث جاء بوضعية معاكسة تمد نظرها في اتجاه مخالف لباقي الشخصيات، أما الشخص الثاني منهم، فيلاحظ عليه من يده الممتدة ناحية البطل أنه يريد تقديم المساعدة له، غير أنه عاجز لا يستطع مد العون كأن شيئا يمنعه، على عكس الشخص الثالث صاحب النظارات الذي كان يرمق كايجي بنظرة استغلالية، وقد ارتسمت على ثغره ابتسامة لا تبشر بالخير، كأنه يتحين اللحظات التي سيستغله فيها.

ومن المرئيات الملاحظة في هذه الصورة أيضا تلك الأوراق الثلاثة التي تحمل أشكالا، اختلفت بين الحجرة والورقة والمقص، وأمامها ثلاث نجوم.

كما ارتسمت ضلال حمراء لأشخاص على جسر أحمر قد تكون دلالة على كثرة الدماء المسفوكة، بالإضافة لوجود قصاصة بيضاء تحمل شكل دائرة، ولعل هذه الأشكال والجسر أُدرِجوا في هذه الصورة للإشارة إلى الألعاب الموظفة داخل العمل، والتي لها دور كبير في تطور البناء الفني للعمل، وقد يلتفت المشاهد لهذه الصورة إلى وجود كم هائل من الهياكل العظمية في الخلف، قد تكون دلالتها الفناء والموت الذي يسعى له مسيرو هذه الألعاب، وكان له حضور مكثف داخل العمل.

كل هذه العلامات والإشارات كانت على مرأى من عيون إحدى الشخصيات البارزة في الخلف، في شكل يوحي بأنها الشخصية المسيرة للألعاب والمؤامرات التي تحاك ضد الشخصيات السابقة وفي مقدمتها البطل، وقد توزعت أمام هذه الشخصية مجموعة من الأوراق التي توحي بفكرة الطبقية والفروقات الاجتماعية، ولعل ما يدل على ذلك، هي الطريقة العكسية التي وضعت بها الأوراق، حيث وجهت ناحية هذه الشخصية وناحية العينين الحمراوتين التي سيطرت على الجهة الخلفية، وذلك لرصد جميع ماورد في الغلاف ومتابعة الأحداث من بعيد؛ حتى لا يكون في فوهة المدفع وتكشف أوراقه، وقد جاءت العينان ملطختان باللون الأحمر، كدلالة على الشر والموت الذي ألقى فيه هؤلاء الأشخاص مع سبق الإصرار والترصد.

2. العناصر المعنوية: (الحالات الوجدانية)

صورة رقم8/7 : صورة للعنصر المعنوي : الحزن

للمأساة والحس المأساوي مستويات تأتي تبعا للحالة النفسية للإنسان، وقدرة المرء على مواجهتها، ومن هنا يقتضي منا الأمر الوقوف عند المفردات المأساوية التي اختلفت في اللفظ وتقاربت في الدلالة، ومن تلك المفردات التي كثر ورودها:

2-1-**الحزن:**

أ. لغة:

جاء في **معجم مقاييس اللغة" لابن فارس"** : <<الحاء والزاي والنون أصل واحد، وهو خشونة الشيء فيه>>[1] <<والحَزَن والحُزن: ضد الفرح وخلاف السرور، يأتي بمعنى الهم، والحزونة: الخشونة، والحزن : ما غلظ في الأرض>>[2].

نلاحظ أن كلا التعريفين يصبان في معنى واحد؛ فالحزن ورد بمعنى الخشونة والغلظة، كما جاء بمعنى الهم، والغم وهو ما يصيب الأرض من قساوة وجفاء وجفاف.

[1] أحمد بن فارس، معجم مقاييس اللغة، تح، عبد السلام محمد هارون، دار الفكر، (د. ط) 1399هـ - 1979م، ص 54.

[2] الفيروز آبادي، القاموس المحيط، ص213.

ب. اصطلاحا:

يعرفه " **فاضل عاقر**":<<أنه حالة انفعالية تتصف بمشاعر غير سارة، وتعبر عن ذاتها بالتأوه والبكاء، وقلة الميل إلى تحريك العضلات>>[1]

يشخص لنا " فاضل عاقر" الحزن من خلال هذا التعريف، على أنه حالة نفسية تتملك الإنسان، تنشأ عن تفاعل جملة من مشاعر الاستياء اتجاه موقف معين ، وتتجسد في حالات مختلفة كالبكاء والتوجع والأنين.

2-2-الخوف:

صورة رقم10/9: صورة للعنصر المعنوي : الخوف

أ. لغة:

ورد في **المعجم الوسيط** المفهوم اللغوي لمفردة الخوف: حيث أن الخوف من <<خاف خوفا، وأخافه إخافا: أفزع، رجل خاف: شديد الخوف، تخوف عليه شيئا أي

[1] السعيد الراوي، ظاهرة الحزن في شعر شاكر السياب : ماجستير (مخطوطة) جامعة باتنة، الجزائر 1986، ص27.

خافه>>[1] وجاء في **لسان العرب**:<<أن الخوف من خاف خوفا وخيفة ومخافة وهو الفزع>>[2].

و<<تجمع المعاجم العربية على أن الخوف هو الفزع وضده الأمن والإنس>>[3].

يقول المولى تبارك وتعالى في **سورة النساء**<<وإن امرأة خافت من بعلها نشوزا>>[4]

إذن الخوف لغويا: هو شعور أو رد فعل عاطفي يدل على الفزع، يصيب الإنسان عند تعرضه لشيء أو موقف يُشعره بالخطر.

ب.اصطلاحًا:

ذهب" **عبد العزيز القوصي**"<<إلى أن الخوف هو حالة انفعالية داخلية طبيعية يشعر بها الإنسان في بعض المواقف، ويسلك فيها سلوكا يبعده عادة عن مصادر الضرر>>[5]

وأشار " **كمال دسوقي**" (1988) إلى أن الخوف<<هو أحد الانفعالات البدائية العنيفة، غالبا ما يتميز بتغيرات جسمية، وهو رد فعل انفعالي قوي يشمل مشاعر ذاتية بعدم الارتياح والإثارة، كما أن الخوف رد فعل اتجاه خطر ما>>[6]

---

[1] إبراهيم أنيس، المعجم الوسيط، دار المعارف، مصر، القاهرة، ط 2 (د. ت)، ص 271.

[2] ابن منظور، لسان العرب، دار صادر، بيروت، ط 3، 1414 هـ، ص 129.

[3] جليل حسن محمد، الخوف في الشعر العربي قبل الإسلام، دار دجلة، عمان، الأردن، ط 2، 2009، ص 19.

[4] سورة النساء، الآية 128.

[5] عبد العزيز القوصي، أسس الصحة النفسية، مكتبة النهضة المصرية القاهرة (د. ط)، 1998، ص 318.

[6] اغيات سالمة رسالة ماجستير، "المخاوف المدرسية الشائعة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية " إشراف د–منصوري مصطفى جامعة وهران كلية العلوم الاجتماعية، الجزائر، وهران، 2011، ص 11.

إذن نستنتج أن الخوف هو استجابات انفعالية عاطفية غير سارة، ناتجة عن إحساس بوجود مخاطر تحدق بالإنسان.

2-3-الرعب:

أ. لغة:

الرُعْبُ، بالضم: <<الفزع. رعبهُ كمنعهُ: خوفه ، فهو مرعوب ورعيب، كرعبته ترعيباً وتَرُعاباً، فرَعبَ، وارتعب، والرَّعْبُ: الرقية من السحر وغيره ، والفعل كمنع.

كسر رُعبه: أصلح رعبهُ، والمُرعِبة: القفرة المخيفة ، والرعبوب: الضعيف الجبانُ>>[1]

إن المفهوم اللغوي للرعب كله يصب في معنى واحد، ألا وهو الفزع الشديد والخوف والهلع.

ب. اصطلاحا:

وهو درجة من درجات الخوف، وهو جزع وهلع شديد مفاجئ قصير المدى عادة ويتضمن ارتباطا وجدانيا، إذ تكون حالة الرعب نتيجة لمثير يثير حالة الفزع، وتكون شدة الرعب متناسبة مع عظم المكروه المتوقع[2] أي أن الرعب حالة ودرجة من درجات الخوف، إذ يعد حالة عادية إذا لم تتحول إلى حالة مرضية دائمة، بسبب مثير يثير هاته الحالة على الدوام، وتتراوح شدة الرعب مع تفاقم الأذى المترقب.

[1] الفيروز آبادي، القاموس المحيط، ص 648.

[2] ينظر أغيات سالمة،" المخاوف المدرسية الشائعة" ،ص 13.

2-4- الموت:

صورة رقم 12/11 :صورة للعنصر المعنوي: الموت

أ. لغة:

يقال: <<مات الحي يموت موتا: فارقته الحياة، ومات الشيء: همد وسكن، يقال ماتت الريح: سكنت، وماتت النار: بردت، ومات الطريق: انقطع سلوكه>>[1].

طبقا لما تضمنته التعاريف المذكورة أعلاه، فإننا نلحظ أن لفظة الموت في معناها العام توحي إلى السكينة والثبات وانقطاع الحركة.

ب. اصطلاحا:

يرى" **باسكالpascal**" أن الموت هو نهاية الكوميديا البشرية وهي حقا نهاية قاسية تتلخص في التربة التي تلقى على الرأس وانتهى، فيقول:<< إن الفصل الأخير قاس، بغض النظر عما إذا كانت عليه الكوميديا من بهجة، ففي النهاية يلقى قليل من الثرى فوق رأس المرء وينتهي كل شيء للأبد >>[2]

[1] مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، مصر، القاهرة، ط. 4، 1426 هـ/2005، ص 890.

[2] جاك شورون، الموت في الفكر الغربي، (تر)كامل يوسف حسين، عالم المعرفة، ط1،(د.س)ص126.

فإذا ما تمعنا في تعريف " **باسكال**" فإننا نراه يتحدث عن خاتمتنا كبشر أو ككائنات حية عموما، فمهما كانت الحياة التي عاشها المرء سهلة مرحة فإن مصيره النهائي آيل للموت لا محال، وباسكال يعتبر هذه النهاية مؤلمة إلى حد ما كون حياة الإنسان بأكملها محكوم عليها بالانقضاء بمجرد وضع رأسه في التراب.

لكن " **سبينوزا spinoza**" له رؤية أخرى للموت مغايرة تماما لنظرة باسكال، حيث يعتقد أنه لا ينبغي للمرء أن يفكر بصفة دائمة في الموت، بالرغم من أنه لا يقوى على نسيانه فهو ماثل بين عينيه في كل وقت، لكن عليه أن يكون حرا طليقا من وساوس الموت التي تقيد حياته، فيقول في الجزء الرابع من مؤلفه "الأخلاق":<<الإنسان الحر لا يفكر في الموت إلا أقل قليل، لأن حكمته هي تأمل الحياة لا الموت>>[1]، فالإنسان وجد ليعيش حياته لا لينتظر مماته، لذا فمن غير المجدي العيش في ترقب للموت ونسيان الحياة.

ثانيا: التأثيث الدرامي ودوره في بناء الشخصية والحدث والصراع:

1- التأطير والتأثيث الدرامي للشخصيات المأساوية:

1-1- مفهوم الشخصية:

أ. لغة: جاء في **لسان العرب** الشخص: <<جماعة شخص الإنسان غيره، مذكر، والجمع أشخاص وشخوص وشخاص>>[2]

ومن الناحية الاصطلاحية: يرى "**باختين Bakhtine** " بأن<<الأشخاص في السرد القصصي ليسوا أشخاصًا من لحم ودم كما هو الحال بالنسبة للناس في الحياة، بل هم أشخاص متكلمون مادتهم الحروف والأصوات والكلمات والجمل>>.[1]

[1] جاك شورون، الموت في الفكر الغربي، (تر)كامل يوسف حسين، عالم المعرفة، ط1،(د.س)ص126

[2] ابن منظور، لسان العرب، مج7، ص45

إذن الشخصية في عالم السرد هي شخصية خيالية يصنعها خيال المبدع، فيعطيها ملامحها وصفاتها.

1-1-1- مسلسل "لعبة الحبار":

أ_ الشخصية الرئيسة:

سيونغ جي هون "اللاعب 456"껌의입술 " "syoung ji hoon

شكليًا: يتميز بشعره الكثيف الطويل إلى العنق مع بشرة خمرية وجبهة مسطحة، حاجباه كثيفان مع أعين بنية مسحوبة وصغيرة، ذو أنف كبير إلى حد ما وفاه صغير يزينه شارب خفيف، فكه صغير منحني للأعلى، يمتلك صوت هادئ رقيق، طوله متوسط نوعا ما.

نفسيًا: يمتاز بطيبته و قلبه العفو السموح، ذو شخصية ضاحكة اجتماعية وحيوية؛ ومثال **ذلك تشكيله لفريق مع من ارتاح لهم، ليتسنى له مساعدتهم والتكاتف معهم.**

اجتماعيًا: جي هون صاحب 48 سنة، مطلق وله ابنة تعيش مع أمها وزوج أمها موظف سابق في شركة، قام بفتح مطعم للدجاج والوجبات الخفيفة، لكنه فشل بسبب كثرة ديونه، فاعتمد القمار لسدادها إلا أنها ازدادت أكثر لدرجة توقيعه تنازل عن أعضائه البشرية.

[1] عبد الرحيم الكردي، الراوي والنص القصصي، دار النشر للجامعات، القاهرة، ط1، 1996، ص43

ب_ الشخصيات الثانوية:

تم ترتيب الشخصيات الثانوية على أساس علاقتها بالبطل، وكذا حسب أهميتهم في العمل حيث نجد:

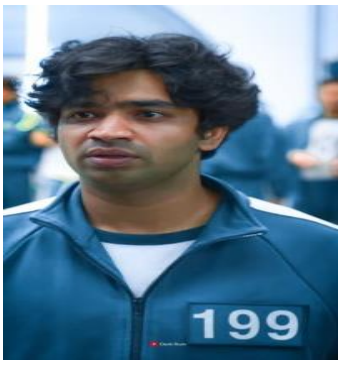
- **تشو سانغ " اللاعب 218"조성 "cho sang"**

شكليًا: ذو وجه مربع مع بشرة بيضاء صافية ينسدل شعره الرطب على جبهته، مع حاجبين رفيعين وعينين كبيرتين ذو لون أسود مسحوبتين وأنف مرفوع متوسط الحجم، ثغره صغير مع شارب خفيف، طويل القامة وقوي البنية.

نفسيًا: إنسان أناني، جشع منتهز واستغلالي، قليل الكلام **فقد دفع آخر متسابق من الجسر لينقص من عدد منافسيه.**

اجتماعيًا: شاب تخطى الثلاثينيات، متعلم ومتخرج من جامعة سول الشهيرة، تورط في مسائل مالية في عمله، فانتهي به الأمر هاربا من الشرطة والمسائل القانونية لكيلا يشعر بالعار والهزيمة، وهو صديق طفولة جي هون وجاره بالحي قديما .

- **علي عبدول: "اللاعب 199"Ali Abdul"알리압둘"**



شكليًا: "**علي عبدول**" شخص أسمر البشرة، قصير وكثيف الشعر، رسمت جبهته بحاجبين كثيفين، وأعين صغيرة مدورة سوداء اللون، صاحب أنف كبير جدا، و فم أكبر، بلحية خفيفة نوعا ما.

نفسيًا: ذو شخصية مؤثرة ومحبوبة، مساعدة للغير، عطوفة، قوي البنية **حيث أمسك "جي هون" عند سقوطه في لعبة إشارة حمراء، إشارة خضراء بيد واحدة، قبل أن تمسكهم اللعبة.**

اجتماعيًا: شاب بمنتصف الثلاثينيات، باكستاني يمثل المهاجرين محدودي التعليم، بسبب معاناتهم وهروبهم من أوطانهم بحثا عن حياة كريمة، ليقعوا فريسة لأنانية الشركات والمؤسسات، يفقد علي أصابعه في عمله فيظل بدون تعويض أو دفع راتبه ليعيل أسرته.

- **ساي بيوك "اللاعبة 067"사이벅" sai buek"**

شكليًا: نحيلة الوجه جدًا، مع بشرة بيضاء صافية بلورية، شعرها منسدل قصير تحت الأذن، ذات عينان بنيتان صغيرتان، يزين نصف وجهها السفلي شفاه غليظة وردية اللون مع فك مثلث صغير.

نفسيًا: شخصية انطوائية، غامضة لا تثق في أي شخص لأنها معتمدة على نفسها تعرضت للتعنيف في طفولتها من والدها، ودليل هذا الوصف أنها **رفضت طلب "جي هون" لها بالانضمام إليهم لمساعدتها وحمايتها من "ديوك سو"** .

اجتماعيًا: سارقة محترفة وقاتلة سابقة، فقد قتلت والدها بعد أن حاول قتلها هي ووالدتها تراكمت عليها الديون بسبب سرقة مدير الشركة لراتبها، وحرمانها منه وكذا خداع المرابين لها وسرقة أموالها.

- **ديوك سو"اللاعب101"Duke Soo수공주**

شكليًا: عريض الوجه، بارز الملامح ذو عينين صغيرتين مبطنتين، وأنف متوسط الحجم، صاحب فك واسع، وفم صغير نسبيا، يمتلك وشما على خده الأيسر.

نفسيًا: شخصية بلطجية، عدوانية شرسة، عديم الرحمة **قضى على أكثر من عشرين 20 شخص في المسلسل"** .

اجتماعيًا: سارق وقاتل متسلل، لا يرف له جفن واحد لقتل أي شخص، لديه سوابق عدلية في الاغتصاب والتحرش الجنسي.

1-1-2-شخصيات المنجز الكرتوني" كايجي " :

أ_ الشخصية الرئيسية:

- كايجي كن : Kaiji Kenカイジケン

شكليًا: شاب في مقتبل العمر طويل القامة، نحيف الجسد، لكنه ذو بنية قوية، بمنكبين عريضين، شعره أسود ناعم طويل منسدل بعضه على وجهه، له عينين ضيقتين حادتين لوزتي الشكل، يعلوهما حاجبين سميكين داكني اللون، وصاحب أنف مثلث طويل حاد، وفاه واسع رقيق الشفاه مع ذقن طويل، ارتسمت على خده الأيسر علامة لجرح قديم.

نفسيًا: تتأرجح الحالة النفسية "**لكايجي**" بين الأمل تارة واليأس تارة أخرى، فهو شخصية مهووسة بالفوز، وهو هوس تشكل لديه جراء عقدة الخسارة المتكررة، مما جعل منه شخصية عصبية المزاج غاضبة وناقمة على الوضع الذي آلت إليه؛ لكنه رغم ذلك يمتاز **بالشجاعة التي مكنته من الوقوف شامخًا في وجه الأنذال، وأصحاب النفوذ و الحيل زد على ذلك الفطنة والدهاء اللذين مكناه من اكتشاف حقيقة الخدع والحيل التي تعرض لها**، في كل مرحلة من الألعاب التي خاضها، ومن ثم تحقيق الفوز في نهاية المطاف.

اجتماعيًا: شاب أعزب، عاطل عن العمل يعيش حياة من الكسل ومتعة الذات، لديه شقيقة تعمل كموظفة حكومية، متوفى الأب ووالدته تعمل في وظيفة مؤقتة، يعيش في

شقة عادية ويعمل في محل لبيع الأغذية، امتهن المقامرة والوقوع في حفر الديون ما جعل منه شخصية فقيرة، ومع ذلك هو شخصية طيبة محبة للخير ومساعدة للناس، فهو ملجأ للمحتاج وسند للضعيف ودائمًا ما يكون في نصرة المظلوم.

ب_ الشخصيات الثانوية :

تم ترتيب شخصيات **المنجز الكرتوني** حسب العلاقة المقربة التي تجمعهم مع البطل سواء كانت علاقة صداقة أو كره:

- **أندو : ando**

شكليًا: يتضح من ملامحه المستهترة ووجه المنتفخ السمين أنه لم يتخط الثلاثينيات من عمره، ضخم الجثة، حنطي البشرة، له شعر أسود قصير، وعينين دائريتين بنظارة طبية مع حاجبين رفيعين، أنفه كبير الحجم وثغره واسع بشفاه غليظة.

نفسيًا: شخصية اتكالية ضعيفة، مخادعة لا تؤتمن، حيث خان الثقة التي وضعها "**كايجي**" في شخصه **عندما غافله و حاول اللعب بالأوراق التي ربحوها معا لتحقيق الفوز لنفسه والشعور بنشوة الانتصار الفردي بعيدا عن الجماعة.**

اجتماعيًا: أعزب بلا وظيفة ولا مكانة تذكر، ليس في جيبه قرش واحد، ما يوحي بحالته المادية المزرية.

فوروهاتا: fourouhata古畑任三郎

شكليًا: شاب في متوسط عمره طويل القامة، نحيف الجسم، أبيض البشرة شعره بني فاتح قصير، واسع العينين اعتلاهما حاجبين رفيعين، ذو أنف معقوف وغليظ، وفم واسع.

نفسيًا: يتضح جليا أنه شخص هادئ جبان، لا حول له ولا قوة، يحاول جاهدا محاربة هواجس الخسارة التي تلاحقه عند كل نزال، تتغير شخصيته عندما" **يقنعه أندو أن يخدع كايجي" ليصبح شخصية حقيرة ناكرة للجميل هدفها الوحيد تحقيق الفوز.**

اجتماعيًا: رجل أعزب لا عمل له سوى المقامرة، ولا شك أن هذه الأخيرة دفعته ليكون فقيرا مغلوب الحال، مثقلا بالديون.

- **إندو سان: indo san 歯で**

شكليًا: رجل حنطي البشرة، مشدود الجسم، معتدل البنية، ذو شعر أسود قصير جدا وجبهة عريضة، مع حاجبين سوداوين غليظين، وأنف كبير الحجم والطول، عمره تعدى

الأربعينيات، يرتدي نظارة سوداء طيلة حلقات المسلسل، مدمن سجائر، وهو أول من التقى "**بكايجي**"، وخلف سبب دخوله لعالم القمار .

نفسيًا: إنسان استغلالي ومخادع، لا هم له سوى تحقيق الفوز وربح أكبر قدر من الأموال، وكذا استغلال ضعيفي النفس و الشخصية، ودليل ذلك خداعه "**لكايجي**" وسرقة أمواله التي ربحها في لعبة **الباجينكو**[1].

اجتماعيًا: شخص جاد ذو سلطة، له أموال طائلة، وقد بدا ذلك جليا من خلال لباسه الأنيق وطقمه الراقي وسيارته الفارهة وحراسه .

أوتسوكي:outusuki おとすき

شكليا: يبدو من شكله أنه في الأربعينيات، ذو جسم بدين كثير الشحوم وقليل الحركة، بجبهة عريضة وشعر أسود قصير جدا، عينيه لوزيتن ضيقتين يعلوهما حاجبين رفيعين منخفضين، صاحب أنف ضخم، وفاه كبير وعريض كريه الرائحة يصاحبه ذقن واسع منحني، ورقبة عريضة شبه مختفية لبدانته، وذلك دليل على الرفاهية التي يعيشها.

[1] الباجينكو هي ملك القمار في اليابان، حيث تخرج كرات الباجينكو بشكل من قاذفة عبارة عن كرات حديدية فضية اللون

نفسيا: شخصية مخادعة وطماعة ظهرت في ثوب شيطاني، **لطالما وسوس "لكايجي" حتى يدفعه للإسراف و التبذير في كل مرة يقبض فيها راتبه .**

اجتماعيا: يشغل وظيفة رئيس العمال في المنجم الذي يعمل به "**كايجي**"بحوزته أموال طائلة جناها من وراء النصب والاحتيال على العمال في لعبة **الجرجينو**[1].

أشيجو: achijo あちご

شكليا: "**لأشيجو**" شعر أحمر طويل، وعينين غائرتين واسعتين مربعتي الشكل، مع أنف كبير مسحوب للأعلى، يمتلك ثغرا واسعا مع أسنان مصطفة، ينتهي وجهه بذقن مثلث صغير، طوله بارز مع صدر عريض، وأطراف طويلة، صاحب قامة منتصبة بانحناء بارز في الأضلاع على الغالب، يتميز بسرعة كبيرة في المشي والركض.

نفسيا: شخصية سريعة التهيج، نزق جدا، كثيرا ما يميل للعدوانية، فضلا عن ذكائه الحاد، فقد استغل علاقته مع الرئيس "**هيودو**" لإيقاع الكثيرين في شباك المقامرة والخسارة، وامتلاكه لهذا المنصب راجع إلى إذلاله من قبل "**هيودو**" المجنون و اضطهاده وجوره له، وتحقيره واستصغاره **ودليل هذا في الحلقة العشرين من الجزء الثاني التي غسل فيها "هيودو" أقدامه بالنبيذ ثم طلب من "أشيجو" شربه، لكن صبره على تنمر هذا المسن**

[1] الجرجينو وهي لعبة نرود تختلف كل قطعة عن الأخرى حسب النقاط التي تحتويها.

كان طمعا في أن يموت يوما من الأيام، ويحمل هو حقوق مجموعة تاي و ثروتها الطائلة.

اجتماعيا: شاب أعزب، في الثلاثينات، مدير ومالك بار غير قانوني وعضو في **مجموعة تاي** لمدة 7سنوات.

2- عناصر الحدث الدرامي في تشكيل الحس المأساوي :

2-1-مفهوم الحدث:

أ- لغة:

جاء في **لسان العرب" لابن منظور"<<**أحدث الشيء حدوثا وحداثة، وأحدثه هو، فهو محدث وكذلك استحدثه والحدوث كون الشيء لم يكن، وأحدثه الله فحدث» ،[1]«وحدث أمر، أي وقع والحديث نقيض القديم>>[2] وعليه نقول أن الحدث لغة من حدوث الشيء ووقوعه، وهو كل أمر لم يكن موجودا ولا معروفا ثم استحدث، كما أنه كل أمر حاصل وواقع، ودائما ما يأتي في مقابل القديم والعتيق.

[1] ابن منظور، لسان العرب، مادة(ح. د. ث)، ص 796.

[2] سعيد يقطين، الكلام مقدمة للسرد العربي، المركز الثقافي العربي، (د. ط) ، (د. ت)، ص 168.

ب-**اصطلاحا:**

تعتبر الأحداث صلب المتن الروائي، فهي تمثل العمود الفقري لمجمل العناصر الفنية، كالزمان والمكان، والشخصيات، واللغة [...]إلخ، والحدث عبارة عن سلسلة من الوقائع المتصلة، تتسم بالوحدة والدلالة وتتلاحق من خلال بداية ووسط ونهاية، وهو نظام يستقى من الأفعال[1]

إذن الحدث من الناحية الإصلاحية هو جملة من المجريات والوقائع المترابطة والمتعالقة فيما بينها، استنادا لنظام معين وهو أيضا كل ما يؤدي إلى تغيير أمر، أو خلق حركة أو إنتاج شيء، ويمكن تحديد الحدث من خلال التحولات الطارئة على مجريات القصة، التي تسهم في تحريك الأحداث وتطورها إما باتجاه العقدة والتأزم أو باتجاه الحل.

يبنى العمل الفني التصويري على جملة من العناصر المميزة، من بينها الحدث والذي يعد ركنا مهما، ويعتبر صلب العمل فيعتمده المخرج في تحريك أجزاء العمل وتنمية شخصياته، وإضافة عنصر التشويق من أجل إثارة اهتمام المشاهد ولفت انتباهه، ومن هنا سنعرج إلى عرض الأحداث المأساوية الثلاثة في **مسلسل "لعبة الحبار"**:

2-1-1- مسلسل لعبة الحبار :

أ- بداية المأساة:

❖ **الحدث المأساوي الأول:**

يتم دعوة مجموعة من الناس ومن بينهم " **جي هون**" بطل المسلسل الذي يقترب منه رجل غريب، ويعرض عليه المشاركة في لعبة **قلب الظرف** مقابل مبلغ **100,000 وون**[2]

[1] ينظر لطيف زيتوني، معجم مصطلحات نقد الرواية، دار النهضة، بيروت، لبنان، (د. ط)، 2002، ص 84.

[2] 1وون = 0.12 دينار جزائري وهو عملة متداولة في كوريا

للرابح، ولأن " **جي هون**" يعاني الفقر والفشل في حياته، فضلا عن الديون الكبيرة التي تثقل كاهله، راهن بتلقي وتوجيه الصفعات مقابل الأموال، وبعد محاولات فاشلة تورم وجهه على إثرها، يفوز "**جي هون**" بمبلغ من المال وتتم دعوته للمشاركة في لعبة ذات رهانات أكبر، فيقبل "**جي هون**" الدعوة لإرجاع ابنته وطليقته في حال الحصول على إعالة مادية لهم.

يتم نقله وهو فاقد للوعي، إلى مكان غامض برفقة أربع مئة وخمس وخمسين **455 لاعبًا** يعانون من ضائقة مالية وديون خيالية، فيقبل الجميع التنافس في لعبة غامضة وخطرة مقابل مبلغ مالي مغرٍ، وتبدأ رحلتهم نحو الثراء مع اللعبة الأولى "**إشارة حمراء، إشارة خضراء**" إذ يتم جمع المشاركين في ساحة واسعة، يقابلهم في الجهة الأخرى دمية آلية ضخمة تقوم بشرح طريقة ا للعب؛ الإشارة خضراء للتحرك والإشارة الحمراء للتوقف، لم يعر المتسابقون اهتماما للعبة، حتى استشعرت الدمية حركة ما وبدأت بإطلاق النار عشوائيا على كل حركة تتحسسها، الأمر الذي أرعب باقي المتسابقين فبدؤوا بالركض والهرب، مما زاد إطلاق الدمية للنار، وتزايد عدد الموتى إلى أكثر من نصف العدد.

يمكن لنا أن نترجم من خلال الأفواه المفتوحة للمتسابقين الناجين، الرعب الذي تملكهم والمعاناة التي استفحلت بهم، جراء حالات العنف والقتل والدم المسفوك أمامهم، أين تبدى للمتسابقين للوهلة الأولى أنها لعبة أطفال الخاسر فيها يقصى من اللعبة، فلم يكن في الحسبان قط هذا الكم الهائل من الضحايا، والقتل المتعمد الإجرامي للأبرياء دون أن يحرك منظمي هذه اللعبة ساكنا أو يتحرك لهم ضمير.

صورة رقم 13: لعبة إشارة حمراء/إشارة خضراء.

يتردد بقية الناجين من فوهة الجحيم بين الاستمرار أو الانسحاب، فيلجؤون إلى التصويت، أين يقرر الأغلبية الانسحاب، ليعود كل واحد منهم إلى حياته المظلمة في العالم الخارجي «فصراع الذات مع ماضيها وحاضرها والخوف من مستقبلها المجهول يتسبب في ضياع القيمة والهزيمة مما يولد حبكة تراجيدية»[1]،لذلك يتجه "**جي هون**" إلى الشرطة فور خروجه للإبلاغ عن هذه العملية، لكن معالم الشك البادية على وجوه رجال المركز تفسر عدم تصديقهم له، باستثناء المحقق " **هوانغ جون** "، الذي تذكر أن أخوه قد تلقى البطاقة نفسها قبل سنوات .

يضيق قبر الحياة على المتسابقين ما يدفعهم للعودة من جديد إلى أحضان هذه اللعبة المميتة، فيعود الكثير منهم بنسبة **93 %** بما فيهم "**جي هون**"" **واللاعب 218**" "**اللاعب 001**" "**اللاعبة 067**"، "**اللاعب199**"،"**واللاعب 101**"، لاستئناف اللعبة، لكن هذه المرة يتبعهم المحقق "**هوانغ جون**"، م نأجل التحقيق في اختفاء شقيقه، بعد وصولهم يتم إخبارهم على أن اللعبة التالية ستقام غدًا، دون تزويدهم بمعلومة واحدة عن ماهيتها، فتتبادر خطة لدى "**اللاعبة 067**"، التي طلبت منهم أخذها للحمام، ومن هناك تسللت عبر أنابيب التهوئة، وهنالك لمحت مجموعة من الجنود ذوي اللباس الأحمر، يحاولون

[1] حاتم الوفرلي، بول ريكور، الهوية والسرد، دار التنوير، تونس، (د. ط)، (د. ت) ص 124.

تذويب كمية كبيرة من السكر، لكن بعد اكتشاف أمر تسللها من قبل "**اللاعب 218**"اضطرت لإخباره بما رأته للتو.

تبدأ اللعبة الثانية حيث يتعين على اللاعبين اختيار شكل من الأشكال المختومة على حلوى قرص السكر الصلب،"**دالغونا dalgona**" واستخراجه باستخدام إبرة ، فاختار "**اللاعب 218**" شكل المثلث كونه أسهل الأشكال التي يمكن استخراجها وتبعته "**اللاعبة067**"، فالأنانية أعمت بصيرته ولم يخبر قط زملائه، بينما اختار صديقه "**جي هون**" شكل المظلة، وهو الأصعب على الإطلاق، لكنه نجح في تشكيل المظلة بلعق ظاهر الحلوى للتسريع من عملية إذابة السكر، مع تهديد المشاركين بالقتل إذا ما تم كسر قرص السكر والفشل في استخراج الشكل المطلوب، وبالفعل نفذوا وعدهم بالقتل دون تردد نافين احتمالية إعطائهم فرصة أخرى .

صورة رقم14:لعبة قرص السكر

فجأة وقع ما لم يكن بالحسبان، عندما حاول أحد المتبارين الخاسرين التعدي على جندي مرغما إياه على خلع قناعه، ليرضخ لهذا الأخير بعد اشتباك عنيف بينهما، وما إن قدم "**الرئيس صاحب القناع واللباس الأسود**"، حتى انقلبت الموازين واشتد عضد الجنود بمجرد رؤيته، التي كانت كفيلة بحملهم على قتل جميع المتسابقين المتواجدين قبل انتهاء

وقت اللعبة، حتى ينتهي كابوس الليلة ويذهب كلٌ إلى مكانه في الغرفة المجهزة لهم للنوم والاستراحة من أجل التحضير للعبة التالية .

يحصل "**اللاعب 111(طبيب في العالم الخارجي)**"، على معلومات تخص كل الألعاب مسبقًا، في مقابل العمل مع بعض **الجنود المقنعين** في تجارة الأعضاء البشرية التي يستأصلها من جثث المتسابقين، ثم يتم حرق الجثث تحت عباءة السلطة وقوة النفوذ إنها قمة المعاناة والمأساة التي أودت بمصير المتسابقين إلى التهلكة، وهذا بسبب الطمع المستمر والركض خلف المال، فميزان القوة والاستبداد أثقل من كفة الحقوق والأخلاقيات

بعد إطفاء أنوار المسكن، تندلع أعمال شغب بين اللاعبين وذلك لانتباه "**ديوك سو**" بارتفاع الجائزة المالية عند نقصان عدد المتبارين، فيتم الاعتداء على الكثير من المتسابقين من قبل فريق هذا الأخير وعلى مرأى من الجنود، مما يبعث إشارة لموافقتهم على هذا التعنيف والقتل الوحشي، وتسمى هذه العملية **بنظرية الفراشة** أو **نظرية الفوضى**؛ وتأثير**الفراشة** أو **The butterfly effect** مصطلح أدبي استعمله "**إدوارد لورينتز**lourintaz" أول مرة في عام 1963، وهو تعبير يصف الترابط والتأثير المتبادل أو المتواتر والناتج عن فعل تافه، بمعنى أن فعل صغير جداً ينتج عنه سلسلة أحداث متتابعة ومترابطة، مثل **لعبة الدومينو**، فدفع قطعة واحدة كفيل بجعل كل القطع تسقط تباعا دون استثناء، وبالتالي نلحظ أن نظام **تأثير الفراشة** يصور سلوك ديناميكية الكون، لأن فرقا بسيطا يمكن أن يسبب سلسلة من الكوارث.[1]

[1] رجاء الهبطي، 2019، مدونة الجزيرة، تأثير الفراشة ونظرية الفوضى، 2019، 15/02/2022 21:03
https://www.google.com/amp/s/www.aljazeera.net/amp/blogs/2019

صورة رقم 15 : صورة لنظرية الفوضى(تأثير الفراشة).

فحركة بسيطة كضرب أحد المتسابقين من أجل الطعام، من قبل "**ديوك**" وعدم اكتراث الجنود لذلك، أرسلت إشارة غير مباشرة، تمهيدا لسلسلة من الحوادث والكوارث المتعاقبة التي نجم عنها قتل **سبعة وعشرين متسابق**، وبعد إشعال الأنوار ودخول الجنود لأخذ الجثث في علب بشكل هدايا، يتم تلقائيا ارتفاع رصيد الجائزة إلى **مليون وون** على القتيل الواحد، ليتم إخبار الناجين بعدها بتشكيل فريق مكون من عشرة أشخاص للنزال في اللعبة الموالية، فيقوم "**جي هون**" بضم "**العجوز 001**"و"**صديقه 218**" بالإضافة إلى "**الباكستاني 199**" و"**اللاعبة 067** " ليذهب كل شخص من هؤلاء لجلب شخص آخر حتى يكتمل العدد المطلوب قبل انتهاء الوقت المحدد للعبة الموالية "**لعبة شد الحبل**" التي تحتاج إلى الجهد الكبير والقوة الجسدية التي يفتقر لها فريقهم.

تختار الفرق المتبارزة عن طريق القرعة ليصعد كلا الفريقين على برج المواجهة الفاصل بين جزئيه مقصلة لقطع حبل الفريق الخاسر حتى يسقط من طول البرج –الذي ارتفاعه أكثر من **خمسة عشر طابقا**–، مهشم الرأس، دامي الجسم، مفتت السواعد.

فكان وباء جمع الغنائم، ووباء النزاعات والصراعات، هو الدافع الأكبر والرئيسي لمصيرهم الآيل للموت، في غابة بلا قوانين، البقاء فيها للأقوى والأكثر خبثا وخداعا.

نجا فريق "**جي هون**" الضعيف بأعجوبة أمام فريق قوي كله رجال، وذلك بفضل ذكاء كل واحد منهم، فبحيلة صغيرة استطاعوا التغلب على ندهم والنجاة من تلك اللعبة المميتة، لتنتهي اللعبة بموت أربعة فرق كاملة مخلفة **أربعين 40 قتيلًا** .

ب- ذروة المأساة:

❖ الحدث المأساوي الثاني:

بعد حساب الغنائم، يطلب من اللاعبين اختيار شريك واحد للمواجهة في اللعبة التالية، فيقوم أغلبيتهم باختيار الأقوى والأذكى، إلا أن "**جي هون**" لم يجد شريكا له، فهو من جهة لا يريد أن يترك "**العجوز**" بمفرده، ومن جهة أخرى لا يمكنه أن يجازف باللعب معه لكبره، لكن تضاؤل عدد المتسابقين شيئا فشيئا دفعه لاتخاذ "**العجوز001**" رفيقًا له في اللعبة الرابعة، لتظل مشاركة واحدة فقط بدون رفيق لها، ما دفع المسؤولين إلى إعطاء أمر للجنود بأخذها.

يؤخذ المتبارزون لمكان اللعبة الذي صمم على شكل زقاق لشوارع كوريا قديما، مع غروب شمس مصطنع في السقف وإنارة خافتة لتوحي باقتراب سقوط الليل.

صورة رقم 16: لعبة الكرات الزجاجية .

بعد أن أخذ كل ثنائي للمكان المخصص له، يعرض على أحد الحيطان وقت تنازلي للعبة والمقدر بثلاثين دقيقة، يكون فيها كل متسابق ندا لشريكه في لعبة تسمى "**بالكرات الزجاجية**"، حيث يحصل كل لاعب على كيس يحوي عشر كرات، فيتنازلون عن طريق أخذ عدد من الكرات في يد مغلقة ويترتب على الشخص الآخر تحديد عدد الكرات إما زوجية أو فردية بشرط أن يراهن بعدد من الكرات التي في يده قبل أن يحدد ما في يد المنازل له .

يلعب **الباكستاني صاحب "الرقم199"** أمام "**اللاعب 218**" صديق "**جي هون**"، رغم عدم معرفة "**الباكستاني**" بشروط اللعب، إلا أن الحظ كان حليفه ليربح على شريكه في أربع جولات، ما جعل هذا الأخير ينتفض ضاربا له ومتهما إياه بالغش والخداع، فقد أعمت الأموال بصيرته وجردته من ضميره، الأمر الذي دفعه لخداع "**الباكستاني**"، وذلك حين طلب منه أن يذهب ليرى من تبقى من المتسابقين، وبالتالي يقنعه بفكرة نجاتهما إن قل عدد المتسابقين الآخرين، فيثق فيه "**الباكستاني**" ويذهب تاركا كراته التي ربحها مع "**اللاعب 218**"،وبعد ذهابه يقدم هذا الأخير كيس الكرات للجنود مرسما نفسه فائزا في اللعبة.

تتخفى ملامح الخبث خلف قناع الصداقة والتعاون، الذي خدع به "**اللاعب218**" "**الباكستاني**" صاحب الرقم "**199**" وتركه يتخبط في قاع المستنقع داميا، أما عن حال "**جي هون**" مع العجوز الذي تدهورت حالته، ونسى أين هم وما الذي أودى بهم إلى هنا فراح يجول المكان باحثا عن منزله، نستطيع القول أن "**جي هون**" اضطر للركض ورائه محاولا إقناعه باللعب سويا وإلا سيكون الموت مصير كليهما، فيقرر "**العجوز**" الرضوخ "**لجي هون**"، وبعد جولتين كان فيهما هذا الأخير خاسرًا، يقرر أن يستغل خرف "**العجوز**"–بعد أن نسي ما تفوه به ل "**جي هون**" عن عدد الكرات– ويغيرها لصالحه كلما

أخطأ ليربح "**جي هون**" بنذالته على "**العجوز**"، رغم عدم رضايته بهذه الطريقة، إلا أنها كانت الحل الوحيد لفوزه؛ **فالعجوز** سيموت لا محالة بمرضه اليوم أو بعد أيام.

نرى هنا أن ذروة المأساة الإنسانية تبرز عندما يعجز الشخص عن حل تناقضاته ومشاكله مع الآخرين بالعقل والتفاهم، فيلجأ للعنف والخداع والاستغلال في سبيل تحقيق غايته على وطأة الجثث المنثورة من حوله، لنرى من جهة أخرى أن صاحبة "**الرقم 067**" قد قررت مع شريكتها أن ينهيا اللعبة في آخر دقيقتين بجولة واحدة، ليستغلا الوقت في تبادل أطراف الحديث عن حياتهما قبل الألعاب المميتة، وما يريدان تحقيقه إذا ما نجت واحدة منهما، إلا أن الوقت لم يكن حليفهما ونهضا لإنهاء هاته المأساة كما أسمتها "**اللاعبة 240**" هذه اكبر مأساة منذ الحرب الكورية[1]

قامت برمي الكرة الأولى "**اللاعبة 067**" لمسافة بعيدة، أما "**اللاعبة الثانية**" فتركت الكرة تقسط أمام قدمها وتعطي فرصة الربح لزميلتها، موقعة شهادة موتها بيدها، مبررة تصرفها هذا بأنها لا تملك سببا لربحها أو شخص ينتظرها.

بعد عودتهم من حرب الذات ورضوخهم للمادة و طغيان الأنانية، يتم إرسالهم للعبة الخامسة، قبل أن يرتاحوا أو أن تهدأ نبضات قلوبهم، أين يطلب منهم اختيار رقم من الأرقام الستة عشر المقابلة لهم فيلجأ أغلبيتهم إلى اختيار الأرقام التي في المنتصف، لنرى لاحقا أن مواجهاتهم هاته يتم عرضها على شاشة كبيرة على مرأى مجموعة من الشخصيات الراقية من ذوي الياقات البيضاء، يتراهنون عليهم ويستمتعون بنزالهم الدامي وموتهم في سبيل ذلك .

[1] هوانغ دونغ هيوك، لعبة الحبار، نتفلكس، كوريا، 2021، ح 6، د28

اللعبة الخامسة عبارة عن **أحجار المشي الزجاجية**، حيث يترتب على المتبارزين بالترتيب اختيار أحد الزجاجات المقابلة للمرور للجهة الأخرى، علمًا أن إحدى قطع الزجاج تمتاز بصلابتها، أما النوع الآخر فينكسر بمجرد لمسه.

يبدأ اللاعبون بالاختيار عشوائيا إما النجاة على الزجاج الصلب، أو السقوط من أعلى الجسر مهشمي الرأس والجسم[...] وبمجرد مشارفة الوقت المحدد على الانتهاء، استعجل المتسابقون الخلفيون إلى دفع من هم أمامهم، حتى يمروا إلى القطعة الزجاجية الأخرى بسلام.

صورة رقم 17: لعبة الجسر الزجاجي.

في مشهد درامي كانت المأساة التي خلفها شجع اللاعبين بطلته،حيث سطر هولاء تاريخهم على جبين السعير، تاركين مبادئهم وأخلاقهم خلفهم،جاعلين الفوز والأموال نصب أعينهم، لينتهي الوقت المحدد بفوز كلٌ من "**اللاعب 218** "**و** "**اللاعبة 067**" وأخيرا "**اللاعب 456 جي هون** ".

ج- النهاية المأساوية:

❖ الحدث المأساوي الثالث:

يدعى الثلاثة الفائزين إلى وليمة ما، أين يطلب منهم ارتداء أطقم خاصة، تم وضعها لهم حسب القياس المناسب لكل واحد منهم، وقد كان حفلا مجهزا بما لذ وطاب، كأنها وليمة أخيرة مع ملك الموت، وليمة تتسارع فيها نبضات القلب خوفا، عازفة لحنًا ملتحمًا مع عزف الكمان المترنم من أجلهم.

يبدو أنها ليلتهم الأخيرة التي سعى منظمو اللعبة على إنهائها على أكمل وجه، فبعد انتهائهم من الأكل يترك لهم سكين طبخ على المائدة، فيأخذه ثلاثتهم ويخبئونه في ستراتهم، ولكل منهم غاية لذلك؛ إما القتل أو الدفاع عن النفس.

صورة رقم 18 : صورة لوليمة أقيمت على شرف الفائزين الثلاثة.

بعد رجوعهم للغرفة الرئيسية التي أصبحت تحتوي على ثلاث أسرة فقط، يقترب "**جي هون**" من"**اللاعبة067**"، فتحاول الدفاع عن نفسها، لكنه يحاول تهدئتها مؤكدا لها أنه قادم للاطمئنان عليها لا أكثر، وأن حجته لأخذ السكين كانت لحماية نفسه وحمايتها من "**صديقه218**" الذي كان متعطشا للأموال، فكلما تكومت سال لعابه أكثر وازداد شرا وجورا.

انتبه "**جي هون**" لإصابة "**اللاعبة 067**" جراء تشظي وانكسار المربعات الزجاجية المتبقية بعد مرورهم من الجسر، فقد اجتاحت قطعة شبه كبيرة بطنها، مما أودى إلى نزيفها الحاد، فيهرع "**جي هون**" لطرق بوابة الجنود المقنعين طالبا المساعدة لأخذها وتقطيب جرحها، وبعدما فتحت الأنوار والأبواب دخل الجنود حاملين علبة الهدايا، هنا انتبه لصديقه "**اللاعب 218**" مضرجا بالدماء حاملاً سكينه الملطخ، فيسرع "**جي هون**" **للاعبة** ليلقاها ممزقة العنق لا نبض يسمع لها، فوثب على صديقه ليقتله إلا أن الجنود قد تدخلوا ضاربين إياه لوقف الشجار بينهم.

صورة رقم19: صورة تنقل موت اللاعبة 067.

وعلى صوت هطول الأمطار ونغم زخاتها، يتم نقلهم لأخر لعبة ألا وهي " **لعبة الحبار**" خاتمة المأساة و الفيصل الذي يحدد الفائز النهائي، والتي تعتمد في قواعدها على الدفاع أو الهجوم، فيجب على المهاجم أن يدخل رسمة الحبار ويتخطى المدافع ليصل إلى رأس الحبار، وفي حال ما لم يتمكن المدافع من إخراجه من رأس الحبار يفوز المهاجم، فلا شروط في هذه اللعبة لأن كل أنواع العنف مباحة ومسموح بها، وقد كانت الفرصة هذه المرة بين يدي "**اللاعب 218**" ليطعن "**جي هون**" فيحاول هذا الأخير ثنيه عن قراره، مدافعًا عن نفسه مذكرا إياه بصداقتهما، وإيقاظه من وهم الأموال وسيطرتها على عقله

وقلبه، وبعد جهد ومحاولات قاسية استطاع "**جي هون**" الفوز على صديقه والعفو عنه لكن هذا الأخير لم يرض بالشفقة عليه وأقدم على نحر رقبته.

صورة رقم20: اقتراح "جي هون" على صديقه الاتحاد للخروج من اللعبة.

2-1-2-المنجز الكرتوني كايجي:

أ- بداية المأساة:

❖ **الحدث المأساوي الأول:**

تبدأ الرحلة المأساوية للبطل الرئيسي في **العمل الكرتوني كايجي** بقدوم"**أندو سان**" وهو أحد رجال الأعمال المكلفين بجمع المديونين، إلى البطل ليزف إليه بشارة دخوله إلى قفص العذاب، أين أخبره بدين يقدر **بثلاثة ملايين ين**، سببه كفالة "**كايجي**" لصديقه الذي لم يستطع السداد فيما بعد، ليقع الدين تلقائيًا على عاتقه، فوقع هذا الخبر على مسامعه كالمعدن المسكوب في الأذن، وكوسيلة لسداد هذا الدين؛ عرض "**أندو سان**" عليه ركوب سفينة" **الأمل espior**"، أين يجتمع المديونون ويتنافسون من أجل سداد ديونهم، وبعد محاولات جاهدة من "**أندو سان**" لإقناع "**كايجي**" وافق هذا الأخير ظنا منه أنه أمضى وثيقة نجاته؛ لكنه لا يدري أنه قد سطر-في حقيقة الأمر- عقد مأساته ونصب خيمة

عزائه بكلتا يديه، لينتقل على إثر ذلك إلى سفينة الأمل "**إسبوار**" والتي تبحر لمدة أربع ساعات – وقت المبارزة – لتبدأ اللعنة اللامنتهية التي تحدد مصير "**كايجي**" والبقية[1] فبمجرد صعوده تم توزيع مبالغ مالية على المتسابقين هناك، على أن يتم أخذ **مليون ين** كحد أدنى و**10 ملايين ين** كحد أقصى للمقامرة، غير أن ما زاد الطين بلة ، أن **المليون الواحد** تسترجع معه **أربعين بالمئة 40٪** فائدة لكل عشر دقائق 10د تأخير، الأمر الذي أغضب المتواجدين وسبب لهم حالة من الهلع والصدمة، فعلى الرغم من الديون المتراكمة عليهم والتي يحاولون التخلص منها وفي سبيلها صعدوا على متن هذا الجحيم نرى أن الشركة تستغلهم أكثر فأكثر وتضاعف ديونهم بطرق غير شرعية.

صورة رقم 21: دخول الحراس إلى السفينة وشرح قوانين اللعبة

وهذا توضيح صريح لنظرية " **هيغلhegel**" للسيد والعبد؛ حيث نجد أن السيد وحده صاحب الوجود المستقل، وصاحب السيادة والتحكم والتجبر، وتبقى الذات الأخرى ضعيفة مسيطر عليها جاهلة لما ينتظرها، فنلتفت إلى أن المخرج قد سطر بعناية وتحفظ رسالته الغارقة في جوف "**كايجي**" عن العالم الذي نعيشه، **فالمسلسل الكرتوني** ما هو إلا إشارة وعلامة تنبثق من أفواه الضعفاء مفادها أن الوجود في الأخير للأقوى والأكثر سيطرة.

[1] كايجي" أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو، أستوديو Madhouse، المنتجون: Vap,nippon television Network, 2011، الجزء الأول، الحلقة 2د 11

وبينما هم مجتمعون في ساحة المبارزة يظهر مدير السفينة " **تونيجاوا**" ليعرض على مسامعهم شروحات عن اللعبة التي سيخوضونها، بادئًا بتقديمها على أنها "**لعبة قمار**" مكونة من أربع بطاقات لكل نوع والمجموع لكل مقامر اثنى عشرة "**12 بطاقة**" وهذا يحيلنا إلى إدراك أمر مألوف وهو أن الرسومات المنقوشة على البطاقات معروفة لدينا سابقا؛ **(حجرة ورقة مقص)**، لكن اللعب هنا يكون بالأوراق بدلا من تمثيلها بالأيدي فضلا عن امتلاك كل شخص ثلاث نجوم وجب الحفاظ عليها لأنها الفيصل الذي يحدد هلاكهم من نجاتهم **<<فالأشخاص الذين يمتلكون أقل من ثلاث نجوم والأشخاص الذين مازالوا يمتلكون بطاقاتهم، وهؤلاء الذين خسروا جميع نجومهم بالرغم من احتفاظهم ببعض البطاقات سوف يخسرون>>**[1]

صورة رقم 22: توضح لعبة حجرة ورقة مقص .

كان "**فوناي**" أول شخص التقى به "**كايجي**" على متن هذه السفينة، والذي اقترح عليه فكرة التضامن من خلال لعب كل منهما بورقات متماثلة قصد التعادل وتحقيق الفوز والاحتفاظ بالنجوم ومن ثم النجاة تحت مسمى التعادل، لكن خبث "**فوناي**" دفعه لخداع "**كايجي**" والاحتيال عليه بعد البطاقة التاسعة المتعادلة بينهم، ليجتث منه نجمتين تاركا إياه في حالة من الصدمة والندم لكن <<كلمة الندم لا يمكنها التعبير عن مدى اليأس

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو، ج1، ح 2، د 16.

الذي يشعر به>>[1] بل يجب عليه التفكير في خطة بديلة يواجه بها المصير المأساوي الذي فرض عليه، فيحاول تغييره.

صورة رقم 23: اللقاء الأول لكايجي مع فوناي .

إذا ما أسقطنا شخصية "**كايجي**" على الواقع، فإننا نلحظها تصويرًا لشخصية الإنسان عامة في مختلف جوانبها وشتى تقلباتها مهما كانت ظروفها، لطالما تعب هذا الإنسان من سباق الحياة الذي يركض فيه خلف المادة أو لنقل يسعى– في خضمه – لتحقيق التوازن بين المادة والأشياء المعنوية الأخرى.

بينما كان "**كايجي**" يعض على أسنانه ندما، بزغت في مخيلته فكرة الاتحاد مع شخصين خاسرين، ليضم بطاقاتهما إلى بطاقاته ويلعب باسمهم، فكان "**فوروهاتا**" و"**إندو**" خياره الأنسب، باعتبار وجود نجمة واحدة في رصيد كل من "**كايجي**" و"**فوروهاتا**" ونجمتين في رصيد "**أندو**"، هنا قرر"**كايجي**" منازلة "**فوناي**" والانتقام منه، شريطة أن يلعبا مرة واحدة في مقابل الفوز بخمس نجوم، أي في حالة خسارة "**فوناي**" تنتقل النجوم الخمسة منه إلى رصيد "**كايجي**"، وبالفعل كان الفوز حليف هذا الأخير، الذي قسم نجومه فيما بعد بين "**فوروهاتا**" و"**إندو**"، مطالبا إياهما بشرائه مقابل ثلاث نجوم من الغرفة التي سينقل إليها، بسبب انتهاء الوقت وامتلاك كل منهما خمس نجوم عدا "**كايجي**" الذي خرج خالي الوفاض. بعد نقله للغرفة بدأت تراوده الأفكار وتنتابه الأحاسيس، محترقا في جحيم

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو ج1، ح2، د 16:03.

التساؤلات عما إذا كان أخطأ في وثوقه بصديقيه، وقد كان إحساسه في محله بعدما غدرا به وفضّلا بيع النجوم الإضافية على إنقاذ "**كايجي**"،غير أن مصير هذا الأخير لم يكن مرهونا بهما بل كان متوقفا على دهائه وفطنته، اللذين مكناه من ملاحظة خاتمين من الألماس –سعر الواحد منهما **عشرة ملايين ين**– في جوف ضمادة ملفوفة على ظهر أحد الرجال في الغرفة بعدما قام باستفزازه والسخرية منه لغدر أصدقائه به، ليقتص منه "**كايجي**" لنفسه عن طريق حرمانه من فرصة نجاته (الخاتمين) ويستغلها في إنقاذ حياته.

صورة رقم 24: صورة لمعاناة كايجي بعد خداع فوروهاتا وأندو.

أول من توجه إليه "**كايجي**" بعد خروجه هما "**أندو**" و"**فوروهاتا**"، اللذين استرد منهما ثلاث نجوم و**ثمانية ملايين** جراء خيانتهما، ليستبدل هذه الأموال لاحقا بنجوم أخرى، في محاولة منه لإزاحة المادة وتنحيتها من عقلي صديقيه <<لقد سئمت من كل هذا؛ الخسارة، المصلحة، المال، الثروة>>[1] إذ يتمحور جوهر المأساة هنا حول صراع الإنسان ضد عالم المادة، بحيث يصور لنا المخرج حالة الاشمئزاز التي تعاني منها الشخصية البطلة ضمن رهانات الحياة وتقلباتها التي تحكمها المادة.

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو، ج1، ح3، د5:36.

صورة رقم 25:استرداد كايجي لنجومه وأمواله من صديقيه

بعد أربع ساعات مرت–كأنها أربعة قرون – من الصراع المرير والمعاناة البائسة ضد المادة أولا، ثم ضد الإنسان وأخيه الإنسان في عالم أصبح فيه هذا الأخير يستعبد لأجل المال، تم تسريح جميع من كان في السفينة؛ منهم من مسحت ديونهم ومنهم من تضاعفت مثل "**كايجي**" المسكين الذي تسلم وصلاً يفيد أنه لا يزال مديونا، معلمين إياه أنه سيتم إحضاره مرة أخرى، الأمر الذي جعل "**كايجي**" يعيش حالة من الهلع والارتباك من مصيره المجهول، فإذا به يقف على حافة طريق شائك لا يعرف ما ينتظره لكنه بلا شك سيدفع الثمن غاليًا، وبينما هو على هذه الحال عاد إلى عمله السابق بالسوبر ماركت ريثما يأتيه الاستدعاء المشؤوم، وبمجيء " **أندو سان**" بعد أمد غير بعيد فتحت المعاناة ساعديها لتحتضن " **كايجي**" من جديد، والذي جاء ليعيد دعوته لليلة شيطانية أخرى أو كما ينعتونها ليلة الحياة أو الموت، عاد ليطالبه بديونه التي لم ولن يستطيع سدادها من مدخوله اليومي المقدر ب**تسع مئة ين**، علما أن دينه بلغ **ثمانية ملايين ين**، وقد كان هذا الحوار على مسمع من صديقه الجديد " **ساهارا**" الذي أغرته فكرة الحفلة التي سيجتمع فيها الناس للقمار بألعاب جديدة وغريبة تحقق الربح السريع في ليلة واحدة، هنا تقدم "**كايجي**" خطوة أخرى للأمام، خطوة نحو ظلام القمار حيث لا يمكن الوصول إلى ضوء الشمس فيه، وبعد فترة قصيرة وصل إلى مركز " **كيودو**" الجديد، النقطة التي ستستمر منها المعاناة والعذاب النفسي والجسدي، هنالك التقى " **بساهارا**" وبمن كانوا على متن

سفينة **إسبوار** أمثال "**إيشيدا**" وآخرين لا يعرفهم، وما هي إلا لحظات حتى ظهر مقدم اللعبة طالبًا منهم أن يتقدم اثنا عشر شخصًا لخوض اللعبة في شكل مجموعات، وتم تعليق لافتات على ظهورهم تحمل أرقامًا بالترتيب، طالبين منهم دخول غرف متنقلة على شكل تابوت، وما إن وصلوا حتى وجدوا أنفسهم أمام جسرين رفيعين من الحديد، تجمهر تحته مجموعة من ذوي الياقات البيضاء يتراهنون عليهم أيهم سيفوز كأنهم في سباق أحصنة، ناعتين إياهم بالحيوانات، غير أن لعابهم السائل من أجل المال وتعطشهم إليه، جعلهم صم بكم لا يسمعون، هنا في عالم المادة حيث يمكن أن يستعبد الإنسان وتستباح دماه فلا وجود لكرامته، بل لا وجود للإنسان في حد ذاته.

بدأت اللعبة واصطف المتسابقون أمام الجسر المهيب، ملقين بخطواتهم الثقيلة اتجاهه بحذر شديد.

صورة رقم 26: توضح اصطفاف المتسابقين بارتباك أمام الجسر

ولخوف الجميع من الخسارة وهوسهم بالربح، بدأ الواحد منهم يدفع الآخر، ما أشعر "**كايجي**" بالاشمئزاز من فرط نذالتهم، ولأن العالم يدعم منعدمي الضمير فإنّ من فرطوا بأرواح زملائهم وتركوهم للموت في سبيل المال نجوا وكان الفوز حليفهم، أما "**كايجي**" فتم إقصاؤه على أمل أن يعاود المشاركة في المرة القادمة، وبينما هم يغادرون الجسر سمعوا أنين المتسابقين الواقعين من الجسر، فالأقل فيهم تضررا مكسر الأقدام مفتت السواعد لكن ولقلة مروءة ذوي الياقات البيضاء قرروا صرف تذاكر الفوز في جسر آخر من نوع آخر

إنه **جسر الموت** حيث <<يرتفع الجسر عن الأرض سبعة وأربعين مترا>>[1] مربوطا مع تيار كهربائي، يصعق كل من يحاول لمسه بيديه،<<وقف "**كايجي**" والآخرون عند مدخل الجحيم تحت السماء الباردة>>[2]، وبعد حالة من الصراع الداخلي والتردد، راح "**كايجي**" يحاول تبديد جو الهلع الذي يسود المكان، ليلقي أحد المتسابقين بخطواته المثقلة على الجسر في احتراق الواقف على الجمر، متهيئًا الرياح تعصف به يمينًا وشمالًا ، وما هي إلا هنيهة حتى هوى ساقطًا بفعل تخيلاته، متبوعا بثلاثة آخرين متأثرين بسقوطه الذي خلف لديهم صدمة، ليثبت على الجسر كل من "**إيشيدا** و"**ساهارا**" و"**كايجي**" الذي تخيل في هاته اللحظة أن ملك الموت يحوم فوقهم ويخطفهم الواحد تلو الآخر، وفي الأخير كان "**كايجي**" الناجي الوحيد من الجسر بعد أن تبين له في الظلام سلم زجاجي، كان سبيله الوحيد للصعود وإنهاء هاته اللعبة، لكن ليلته الطويلة لم تنته بعد، فقد بدأ معركة أخرى مع الشيطان في حد ذاته نائب "**رئيس مجموعة تاي القائمة على تسيير القمار**" حيث تقوم هذه اللعبة على عشر 10 بطاقات؛ ثماني 8 بطاقات من فئة المواطن، بطاقة من فئة الإمبراطور، بطاقة من فئة العبد؛ فبطاقة الإمبراطور تهزم المواطن والمواطن يهزم العبد لكن هذا الأخير يهزم الإمبراطور، ذلك أن <<الهجمات بدافع اليأس من أولئك الذين لا يملكون شيئا لخسارته هي الأقوى>>[3]، فلاشيء لديه يخسره لذا يمكنه هزيمة الإمبراطور

[1] كايجي، إنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو ج1، ح13، د3.

[2] المرجع نفسه

[3] المرجع نفسه ج1، ح16، د4:33.

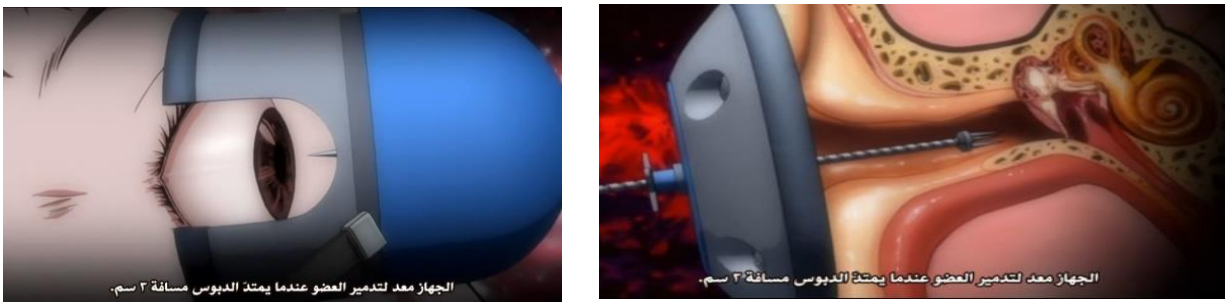
الصورة رقم 27:توضح رهن كايجي لأذنه كمقابل للقمار

هنا إشارة واضحة للنظام السائد للطبقات المتعارف عليها "**الطبقة الحاكمة والطبقة المتوسطة والطبقة الكادحة**"، فالطبقة الحاكمة في المجتمع الرأسمالي أي **البرجوازية،** تسيطر على ما يسمونه **البروليتاريا** (طبقة العمال أو الطبقة الكادحة)، فصراع الطبقات الاجتماعية هو مفهوم رئيسي من الفلسفة الماركسية، التي تسعى لمُراعاة القضايا التاريخية والتوترات الاقتصادية داخل مجتمع مُنقسم إلى طبقات اجتماعية معادية. فنجد "**كارل ماركس karl marx**" و"**فريدريك انجليز friedrich engels** "هم الذين أكدوا الانتشار العالمي لهذا المفهوم[1] من خلال سعيهم المستميت لترسيم قواعد هذا المفهوم.

تنقلب لعبة الأوراق البسيطة إلى المراهنة بمئة **100 مليون** وكيف ذلك؟ وبطل قصتنا لا يملك أي قرش في جيبه فالمواجه له سيدفع مئة **100 مليون** إن خسر أمام

[1] بيان الحزب الشيوعي من كتاب " من الحداثة إلى العولمة" سلسة عالم المعرفة، ج1، (د. ب)، (د . ط)، 1848، ص48.

"**كايجي**"،أما خسارة "**كايجي**" ما الذي سيعوضها؟ فاقترح "**تونيجاوا**" أن التعويض سيكون بأذنه أو مقلة عينيه (الصورة المرفقة توضح نوع الآلة) لكل رهان **10 ميليمتر**.



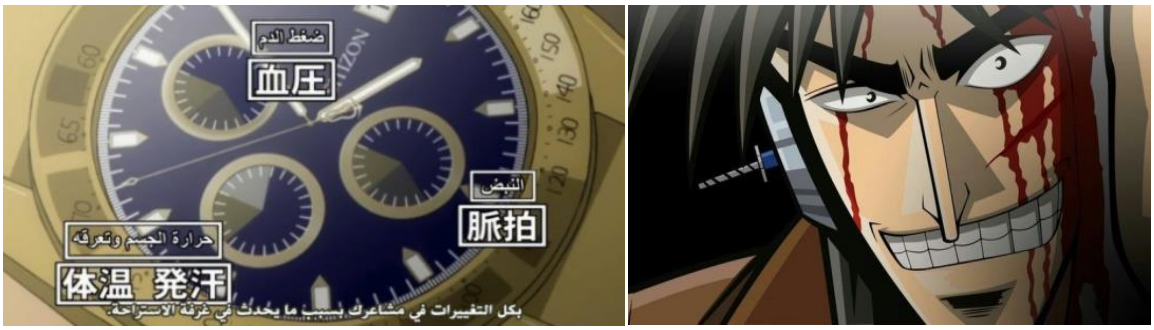
صورة رقم 29/28: تصوير معاناة كايجي بعد تثبيت ألتين حادتين على أذنه وعينه.

يتحصل "**كايجي**" على مليون واحد في حالة الربح، أما إذا خسر سيقترب الدبوس من طبلة أذنه أو مقلة عينيه ب **10 ميليمتر**، أما إذا حاول أن يكون جشعا ويراهن ب **10عشرة مليون** فمقابل الخسارة سيكون اقتراب الدبوس واحد 1 سنتيمتر، فالاختيار واقف على جشع وخوف "**كايجي**" في الوقت نفسه.

بدأت المبارزة وانطلقت البطاقة وراء البطاقة، فيربح "**كايجي**" في المبارزة الأولى على "**تونيجاوا**" الذي بدأ مراهنته بمليون واحد، ثم يربح مرة أخرى ببطاقة الإمبراطور على بطاقة المواطن التي يحملها "**تونيجاوا**"، إلا أن هذا الربح كان مدبرا من قبل "**تونيجاوا**" الذي أراد أن يذيق " **كايجي**" من العسل ثم يسحب منه الخلية فجأة، وهذا ما أكدته المبارزة الثالثة بينهم والتي راهن فيها "**كايجي**" بعشرة **10 ملايين**، فكانت خسارته مؤلمة وموجعة بقدر الوجع الذي خلفه صوت الآلة في طبلة أذنه، رغم أن الدبوس لم يلمس الطبلة بعد، لكن الطنين العالي الذي نخر أذنه أوصل صرخاته إلى نزلاء الفندق جميعا.

بيد أن انتقام "**كايجي**" لم يكن بالسهل أيضا، فعند معرفته بطريقة غش "**تونيجاوا**" طالبهم بالذهاب إلى الحمام وهناك نفذ خطته الدامية؛ دامية لفصله أذنه عن رأسه وتشريحه لها

بكل قوة وصبر، بعدما عرف أن "**تونيجاوا**" وضع شريحة تحسس لنبضات "**كايجي**" داخل آلة الثقب المثبتة على أذنه، ليفهم من تصرفاته البطاقة التي سيختارها، وهذا ما أربك "**تونيجاوا**" بعد توقف الإشعارات التي كانت تصله بفضل الشريحة، فاضطر لاختيار بطاقة الإمبراطور، بينما اختار"**كايجي**" بطاقة العبد، لينتصر هذا الأخير في النهاية بخطة محكمة ودقيقة .



صورة رقم 31/30 :فوز كايجي بعد كشفه لخطة تونيجاوا .

2- ذروة المأساة:

الحدث المأساوي الثاني :

يبدو أن المأساة لم ترتو بعد من دماء "**كايجي**" الذي جازف بحياته وروحه للخلاص من ديونه، التي أبت أن تترك ياقته، فضيقت الخناق عليه أكثر بتفاقمها، فكانت عودة "**أندوسان**" من جديد والذي أصبح شغله الشاغل جمع المديونين والإلقاء بهم في قاع القبر، تعني بداية معاناة "**كايجي**" من جديد<<في مكان لا يعلمه أحد في أعمق أعماق الأرض، مرفق عمل استعبادي، فرصة الخروج منه مستحيلة>>[1] أين يعامل المديونون فيه كحيوانات لا كبشر، جراء سيل الأعمال الشاقة التي يكلفون بها من تكسير ونقل لأطنان من الحجارة، حيث لا سبيل للخلاص من هذا المستنقع وبطلنا يحتاج لسنوات عدة

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو،ج2، ح 14، د 55.

للخروج من هذا المكان بشكل رسمي، وفجأة يضيء بصيص أمل ليطل على "**كايجي**" في هيئة تذكرة خروج ليوم واحد مقابل مبلغ معين، لكن "**كايجي**" سرعان ما يسقط في ألاعيب "**أوتسوكي**" وينجر خلف شهوته في المكان الخطأ لأن<<هذا المكان يجب أن لا تندفع فيه نحو شهوتك أبدا، فإن سقطت مرة فلا سبيل للرجوع>>[1]

صورة رقم32: توضح معاناة العمال واستعبادهم في منجم الحجارة

لكن استيعاب "**كايجي**" لهذا كان متأخرا نوعا ما، ليبدأ بعدها التفكير في حل مناسب، وهنا يقدم "**أوتسوكي**"على خطوته التالية، أين عرض عليه استلاف المال مغريًا إياه بكسب المزيد عن طريق لعبة النرد "**الجنجيرورين**" فتتحرك غريزة حب الفوز وهوس القمار لدى "**كايجي**"ليبدأ بمواجهة " **الرئيس أوتسوكي**" و**صديقه**، لكنه يخسر شر خسارة إنه <<يتجه نحو أعماق الهاوية، يسقط في جحيم الدين>>[2]، لتتأزم الأوضاع أكثر فأكثر ويصبح الموقف الذي وقع فيه البطل أكثر مأساوية نتيجة خطأ ارتكبه بعد أن غلبته شهوته .

يقرر " **كايجي**" على إثر هذه الخسارة التعاون مع جماعة الخمس والأربعين الخاسرين مثله، للإطاحة " **بأوتسوكي**" عندما اكتشفوا أنه كان يتغلب عليهم عن طريق الغش والخداع <<بعدما قام "**ميوشي**" بتسجيل مكثف لجميع رميات النرد في جميع ليالي

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو ج2، ح14، د 1:21.... 1:28.

[2] المرجع نفسه ، ج2 ح14 د 4:12.

اللعب، فلاحظ "**كايجي**" أمرا في النتائج المتحصل عليها من رميات "**أوتسوكي**"<<[1] ، الأمر الذي جعله يعزم وجماعته على جمع رواتبهم لثلاثة أشهر حتى يتمكنوا من جمع بعض المال الذي سيواجهون به "**الرئيس**" لكشف أمره، لكن هذا لم يكن بالأمر السهل؛ فقد تجرعوا شتى أنواع الظلم والعذاب والقهر من قبل جماعة "**الرئيس**" الذين كانوا لهم بالمرصاد، غير أن " **كايجي**" وجماعته تحملوا وصبروا، وبعد مضي ثلاثة أشهر جاء موعد المواجهة حيث وضع "كايجي" قانونًا جديدًا ينص على أنه "**لا حد للرهان**" الذي وافق عليه "**الرئيس**" <<**فجماعة الخمس والأربعين يغامرون بجميع أموالهم المقدرة بخمس مئة وسبع ألفن**>>[2]

يوهم " **كايجي**""**الرئيس**" أنه لم يكتشف خدعته بعد في الرميتين الأولى و الثانية لكن مع الرمية الثالثة ينقض "**كايجي**" على وعاء "**الرئيس**" كاشفا سره للعلن، ولعدم تصديق هذا الأخير لخسارته و إذعانه لها قررا إقامة جولة أخرى، <<وكعقاب لاستخدامه نرود مزيفة ذات الأربعة و الخمسة والستة، فكلا الطرفين يسمح لهما باستخدام نرودهما الخاصة>>[3]، <<وحينها يبدأ انتقام "**كايجي**">>[4] ليتحصل على **أعين الثعبان** ،أي النتيجة الرقم واحد على جميع الجوانب في النرود الثلاثة فيفوز بخمسة أضعاف، وما يخول له هذه الصلاحية أن كلا الطرفان قد اتفقا على استخدام نرودهما الخاصة، ليتابع بعده كل من "**ميوشي**" و باقي أعضاء المجموعة، فيضطر "**الرئيس**" لدفع خمسة أضعاف المبلغ الأصلي، لكل فرد من الستة ليراهنوه بها مرة أخرى مطالبين إياه بجولة ثانية، وقد كان <<أمل "**اوتسوكي**"هو الحصول على أعين الثعبان التعجيزية للتعادل>>[5]وبما أن

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو ج2، ح14، د 4:23.

[2] المرجع نفسه، ج2، ح 14، د 5:03.

[3] المرجع نفسه، د10:19.

[4] المرجع نفسه، د 11:52.

[5] المرجع نفسه، ، ج 2، ح 25، د12:30

نروده تحتوي على أربعة و خمسة و ستة فقط فإن فوزه مستحيل، و بالتالي يخسر مرة أخرى أمامهم و يخرج ما تبقى لديه من المال <<ليتحصل "**كايجي**" و رفاقه على ثمانية عشر **18 مليون** ومئتان واثنين وخمسين **252 ألف بريكا**>>[1] ما يتيح لهم جميعا فرصة الخروج ليوم واحد.

3- النهاية المأساوية:

الحدث المأساوي الثالث :

يخرج " **كايجي**" <<من المنجم فيبدأ وقته المتبقي على السطح بالعد التنازلي، علما أنه يملك أربعمائة وثمانين ساعة>>[2] <<باحثا عن المال يذهب "**كايجي**" إلى كافة الأماكن المنشودة>>[3] التي تمكنه من تحصيل أكبر قدر ممكن يضمن له نجاته ونجاة رفاقه من ذلك الجحيم، فيظهر أمامه "**ساكازاكي**" الذي قاده إلى ملهى ليلي غير قانوني، وأول ما صادف "**كايجي**" لعبة تسمى "**الباجينكو**؛ وهي عبارة عن آلة تحوي ثلاث عقبات، حيث تتم المبارزة مع هذا الجهاز عن طريق سحب مجموعة من الكرات مقابل مبلغ مالي معين، ثم يتم توجيه هذه الكرات – بفعل تحكم المتبارز – داخل الجهاز الذي سيلفظها بدوره اتجاه العقبات الثلاث تباعًا <<هذا هو العرض الرئيسي في هذا المكان، "**ملك الباجينكو**" والأعلى بينهم، الجهاز الوحشي المسمى "**بالمستنقع آكل لحوم البشر**">>[4] ليبدأ "**كايجي**" بعدها بتحدي هذا الأخير رفقة "**ساكازاكي**"، فيشرعان في التخطيط حتى يصلا إلى حل يمكنهما من تجاوز الحاجز الأول "**غابة الدبابيس**"، وصدفة يتقابل "**كايجي**"مع "**أندوسان**" الذي أوشك هو الآخر على الوقوع في ديون **شركة تاي**، فيستدين

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو،د12:50

[2] المرجع نفسه، ج 2، ح 22، 13:03... 13:07.

[3] المرجع نفسه، د12:25

[4] المرجع نفسه، د 13:47... 13:59.

منه "**كايجي**" رغم ذلك بعض المال حتى يبارز به، ولتنجح الخطة طلب من " **ساكازاكي**" أن يلعب مرة أخرى قصد تحطيم لعبة **الباجينكو**، أما هو فسيكون وقتها داخل غرفة المدير ليأخذ بعض الأغراض الخاصة باللعبة ويستبدلها، لكن وللأسف تم الإمساك بهما، فتلقى "**ساكازاكي**" ضربا مبرحا، أما "**كايجي**" فقاموا بتثبيت **آلة أسطوانية** الشكل على أصابع يديه واحدا تلو الآخر، بها مسمار طويل نوعا ما، تمت إدارته قليلا لتندفع الإبرة بالداخل نحو إصبعه و<<عندها تخرم مباشرة أسفل الظفر>>[1] ليصعق بموجات كهربائية غير متوقعة <<ولكن هذا كان مجرد الإصبع الأول>>[2] ومن فرط الوجع يطلق "**كايجي**" صرخات متتالية دوَّت أرجاء المبنى بأكمله، إنه يبكي سقوطه، ويبكي ألمه الذي أدمى قلبه قبل أصابعه، ليرمى به – بعد لحظات – خارج الملهى، لكنه لم يقو على رفع جسده المثخن بالدماء فقد ذاق ما يكفي من مرارة الألم ليقع من طوله، لكن إصرار "**كايجي**" أتى به إلى الملهى من جديد بعد أيام وليال طويلة من التخطيط رفقة " **ساكازاكي**" و" **إندوسان**"، ليلعب **بخمسين مليون ين**، علما أنها <<فرصته الأخيرة على السطح، ولديه سبع ساعات متبقية له في الخارج>>[3] ثم يتم إرجاعه إلى المنجم.

بدأ "**كايجي**" بمواجهة المستنقع <<إنها فرصته الأولى والأخيرة، فقد خاطر بحياته وضحى بكل شيء من أجل هذه اللحظة، هذه فرصته الأخيرة لكي يراهن بحياته فيها>>[4] لقد انطلقت الدفعة الأولى من الكرات باتجاه **غابة الدبابيس**، التي تمكن من تجاوزها ثم إلى المفتاحان وصولا إلى **غابة الصحون** لكن الكرة تخفق في الدخول إلى الثقب الرئيسي، هنا تملكت الريبة " **أتشيجو**"، الذي شك بوجود أمر ما، فتوجه مسرعًا نحو

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو ج 2 ح 23، د 12:24.

[2] المرجع نفسه،ج 2، ح 23، د 12:39.

[3] المرجع نفسه، ج 2،ح 24، د 20:08.

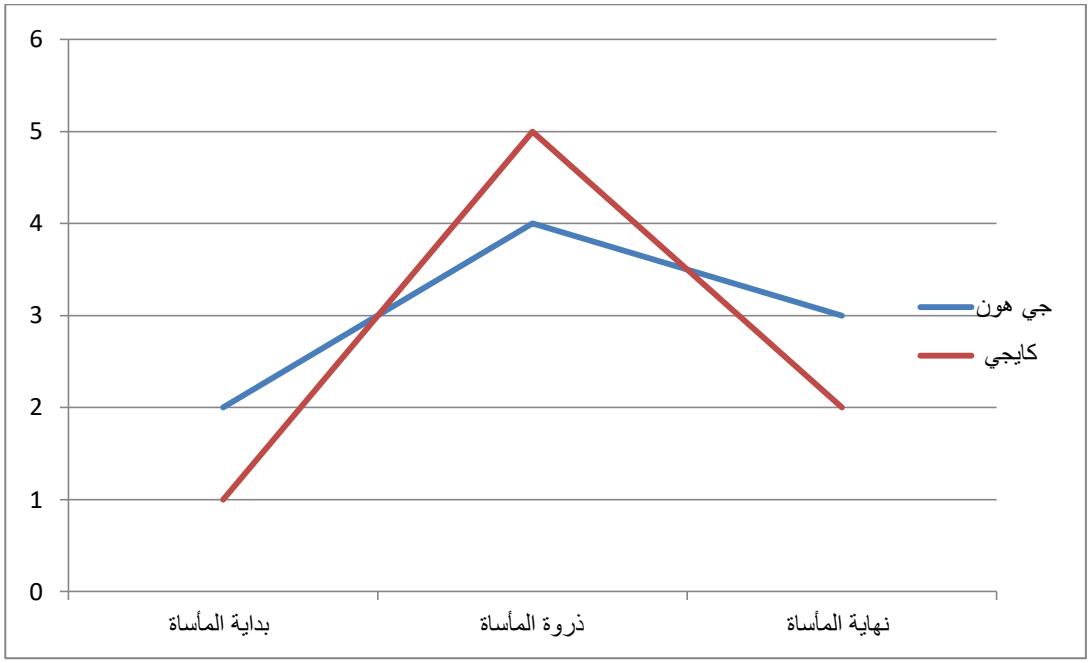
[4] ،المرجع نفسه، ج 2، ح 25، د 3:55.

غرفته ليجد أن ميزان الكرات قد تم التلاعب به والمتهم الأول "**كايجي**"، حيث عبث بميزان الكرات وقام باستبداله، فإذا ما ربطنا الأحداث بعضها بعض نستنتج أن تحطيم "**ساكازاكي**" للمستنقع كان مجرد ذريعة لاستبدال أجزائه الجديدة القادمة من المصنع بالأجزاء التي أعدها " **كايجي**" مسبقا هذا من جهة، ومن جهة أخرى فإن دخول "**كايجي**" لغرفة المدير كان هدفه إزالة الشكوك التي اعترت " **أتجيشو**" ورجاله حول تحطيم "**ساكازاكي**" للمستنقع، وإيهامهم أنه كان يغطي على فعلة " **كايجي**" الذي خيل لهم أنه اقتحم الغرفة لسرقة المال، وقد ثبت ذلك في حديث "**كايجي**" مع "**إندوسان**" حين قال <<ألا يقال أن العظمة المكسورة تعود لتكون أقوى مما كانت عليه؟ إذا لعبت أوراقي بذكاء فشكهم سيكون كالغراء الذي يحكم الخطة بعناية>>[1]، وبالتالي استغل كايجي شكوك هؤلاء حتى يتمكن من تحقيق خطته ويضمن نجاحها.

بعد كل هذه الخطط نجح " **كايجي**" في تجاوز الصحنين الأول والثاني، إلا الثالث صاحب الجائزة الكبرى، حيث كانت الكرة في كل مرة توشك فيها على الدخول إلى قلب الحفرة الرئيسية، تنعرج عن مسارها وتسقط في الحفرة الأخرى. وفي هذه اللحظات الحاسمة التي قاربت على النهاية بدأت آمال " **كايجي**" في الفوز بالتبخر شيئًا فشيئًا، لقد تملكه اليأس والخوف من الديون التي تنتظره، إن خسر بعد كل هذه الأموال التي جازف بها فقد تجاوز برهانه هذا جدران المعقول، مصيره الآن داخل **منجم الجحيم** ذاك ماثل أمام عينه، يترقب كراته بهلع وارتباك شديدين وبينما هو كذلك حتى انتبه لانحصار الكرات الواحدة تلوى الأخرى واصطفافها بجانب بعض في الصحن الواحد، هذا ما جعل إحدى الكرات تسقط لا محالة في فوهة الثقب الرئيسي، نعم لقد فعلها "**كايجي**" أخيرا ونجح في التغلب على "**أشيجو**" و**آلة الباجينكو آكلة لحوم البشر**.

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو،، د 7:56.

بعد تقسيم الأموال التي ربحها " **كايجي**" إلى ثلاثة أقسام، بينه وبين "**أندوسان**" و"**سكازاكي**"، امتنع "**كايجي**" عن أخذ الأموال لنفسه وذهب بها لإخراج أصدقائه من المنجم بالإضافة إلى ابن صديقه " **إيشيدا**"



شكل 01: منحنى يوضح مستوى التحول المأساوي لشخصية البطل .

مفتاح المنحنى :

الرقم1و 2 على المعلم يمثل بداية مأساة للبطلين جزء1 من ح 01...ح26

الرقم5 و4 على المعلم يمثل ذروة المأساة للبطلين ج2 من ح 01..ح11

الرقم 2 و3 على المعلم يمثل نهاية المأساة للبطلين ج2 من ح12..ح26

3. الصراع الدرامي بين الشخصيات المأساوية :

جاء الصراع من الفعل اللاتيني(**Configere**)؛ الذي يعني<< الاصطدام وهو مفهوم عام يقتضي وجود علاقة صدامية جسدية أو معنوية بين طرفين أو أكثر، وهو مبدأ يحكم العلاقات بين الأفراد والمجتمعات>>[1]، ويمكن اعتبار الصراع تبعًا لهذا التعريف بأنه تلك الاشتباكات القائمة بين طرفين أو أكثر، يفرضه تعارض الأفكار واختلاف الآراء، كما يكمن أن يكون بين الفرد وذاته ناتجًا عن تضارب في الرغبات وبالتالي الوقوع في التردد والحيرة، فهو النزاع القائم بين جهتين متناقضتين في المصالح والمبادئ والقيم، بحيث يكون هذا التناقض باعثًا على تحريك الحدث الدرامي وينقسم إلى نوعين:

3-1-الصراع الداخلي: (فردي وجماعي)

وهذا الصراع يتعلق <<بصراع الشخص مع نفسه إذ تتجاذب به قوتين، كقوة الحق والباطل أو قوة الإرادة وقوة الأعراض وغالبا ما يكون قصير المدة ومصيريا>>[2]، ويرتبط هذا النوع من الصراع بالجانب السيكولوجي للشخصية، فالصراع في العمل الأدبي يظهر من خلال تحاور وتصارع الشخصية مع نفسها أثناء حيرتها وترددها في اتخاذ قراراتها، وكما يعرف علماء النفس الصراع الداخلي بأنه: <<هو حالة تصادم الدوافع والحوافز وفيها يكون الفرد أمام اختيارين بين هدفين، أو موقفين متكافئين بالقوة ومتناقضين بالاتجاه، والسمة الغالبة في الصراع النفسي هو أن الفرد من يتوجب عليه الاختيار، فإما أن يحسم الصراع لصالح الاختيار الذي يخدم مصلحته أو لصالح الاختيار الذي يزيد من تعقيد

[1] قاسم محمد يوسف نصار، نظريات الفن و الفنون الموسيقية والدرامي، نظرة جديدة عالم الكتاب الحديث، ط1، 2018، ص53.

[2] المرجع نفسه ص53/52

أوضاعه>>[1] فهو عبارة عن اضطراب يقع في نفس الشخصية، حين تكون بين موقفين أو اختيارين لهما نفس التأثير لكنهما متعاكسي المسلك، مما يولد لديها حالة من النزاع بين الرغبات والتضارب في القرارات.

3-1-1- الصراع الداخلي الفردي:

3-1-1-1-المسلسل الكرتوني كايجي:

بعد استلام " **كايجي**" لراتبه الأول المقدر **بواحد و تسعين ألف بريكا**، محاولا قدر استطاعته الصمود من أجل سداد دينه الذي بلغ **9.5 مليون ين**، وفي سبيل ذلك يحرم نفسه من المأكولات والمشروبات التي يتم عرضها في ساحة الاستراحة حيث << ولكنني مختلف، سأتحمل، سأصل إلى المبلغ، هذه فرصة لن أضيعها>>[2] ولكن مقابل تصميمه هذا كانت تنتظره مواجهة طاحنة قبالة ذاته، التي بدأت توسوس وتزين له فكرة إمتاع نفسه قليلا والترويح عنها ببعض من الملذات بعد شهر كامل من الحرمان <<ولكن بالرغم من ذلك ما هذا الشعور الذي أحس به؟ لم أبتع شيئا طوال شهر، أستطيع شراء عدة أشياء الآن؛ سجائر بطاطا، قهوة، مشويات، وحتى الجعة، تبا>>[3] وبينما هو على هذه الحال يتخبط بين شهواته وبين صموده، يتقدم إليه "**رئيس العمال**" الذي زاد الطين بلة، عندما حاول إقناعه بصرف راتبه مبررا له بأنه يستحق ذلك بعد عناء طيلة شهر، مقدما له عبوة من الجعة مجانا، الأمر الذي أعمى بصيرة "**كايجي**" وأخفت نور ثباته، فراح يركض وراء الجعة بلا هوادة، مقدما الحلول البديلة لتجميع راتبه في الأشهر القادمة، حتى لا يعض على أسنانه ندما فيما بعد، فبدأ صراعه مع نفسه؛ هل يدّخر راتبه ويصبر لنصف سنة

[1] ينظر،أديب الخالدي، المرجع في الصحة النفسية، نظرية جدلي، جامعة المستنصرية، العراق ، دار وائل لنشر، عمان، الأردن، (د. ط) 2004، 25.

[2] كايجي" إنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو،ج2، ح1، د 10:43/10:08.

[3] المرجع نفسه،د 11.04... 11:27.

ليتحرر بعدها؟ لكننه سيدفع ضريبة ذلك بأن يحرم نفسه من كل ما تشتهيه، أم يصرف راتبه ويمتع نفسه قليلا كمكافأة على العناء الذي تذوقه خلال الشهر الماضي، لكنه في مقابل ذلك سيضطر للبقاء مدة أطول في أحضان هذا الجحيم؟ أيهما أهون؟ أي قرار يتخذ؟ إلى أي الطرفين ينتصر؟ هكذا ظل "**كايجي**" يحترق في جحيم التساؤلات، <<كلا أيها الغبي يجب أن تكفيني لمدة نصف سنة يجب أن أدخرها للمناسبات الخاصة، سوف أصمد، يجب أن أصمد>>[1]

صورة رقم 33: تصوير الصراع الداخلي لكايجي ضد شهواته

ورغم صموده وصبره إلا أن شهوته قادته إلى طاولة الأطعمة التي لهفت لها أعينه واشتهتها نفسه، وعليه نقول أن هذا الصراع بين الذات وعالمها الداخلي قد أفصح لنا عن كيفية تعالي أصوات الشهوة المجهورة، على صوت الإرادة الخافت أو المهموس.

3-1-1-2-مسلسل لعبة الحبار:

لم نجد هذا النوع من الصراعات في **مسلسل "لعبة الحبار"** لعدم قدرتهم على الاختيار أو الوقوع بين طرفين، فالألعاب التي يتم التبارز فيها تفرض عليهم إتباع شهواتهم والركض وراء الأموال والمادة، وكذا الاختيار والجزم الفاصل دون مراجعة داخلية أو استشارة ضميرية.

[1] كايجي" إنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو،ج2، ح1،، د 14/16

3-1-2-الصراع الداخلي الجماعي:

3-1-2-1-المسلسل الكرتوني كايجي

تجلى الصراع الجماعي الداخلي في **المسلسل الكرتوني "كايجي"** من خلال حادثة الجسر التي أجبر بطلنا ورفاقه على الانضمام إليها، طمعا في الحصول على المال الذي يضمن لهم سداد ديونهم، حيث تقدموا بخطوات مثقلة اتجاه **جسر الموت** هذا، وما إن اصطفوا أمامه حتى دخلوا في دوامة من التردد والصراع مع ذواتهم وتضارب رغباتهم، هل الأجدر بهم أن يلقوا بخطواتهم الأولى على هذا الجسر الأشبه بحقل ألغام، وهم لا يدرون أي خطوة ستطيح بهم. فكل خطوة من خطواته محفوفة بالخطر، غير أنه سيقودهم إلى ضفة النجاة أين يوجد السبيل الوحيد لخلاصهم؟ أم يعودون أدراجهم ويضمنون حياتهم لكن ثمن ذلك مضاعفة ديونهم حيث يصبح من المستحيل سدادها؟

صورة رقم 34: توضح حيرة المتسابقين اتجاه الانضمام إلى لعبة الجسر.

هكذا ضلوا عالقين في المنتصف- وما أصعب الوقوف في المنتصف! - حيث أصبحت حياتهم مقابلا لديونهم، لا يدرون أي وجهة ستنصفهم وتكون كالقشة التي تمنع غرقهم.

3-1-2-2-مسلسل لعبة الحبار:

تجلى هذا النوع من الصراع بعد انتهاء اللعبة الأولى- **إشارة حمراء إشارة خضراء** - ومغادرة المتبارين اللعبة في حالة صدمة وهلع، الأمر الذي حمل أغلبيتهم على المطالبة بإنهاء اللعبة، استنادا لأحد القوانين التي وضعها الموظفون و المتمخض عنه إنهاء اللعبة إذا أجمع اغلب المشتركين على ذلك، وفي سبيل تحقيق مطلبهم هذا وضعوا لهم زرّين أحدهما باللون الأحمر والآخر باللون الأخضر للتصويت ومن ثم تحقيق رغبة الغالبية؛ فمن أراد المكوث والاستمرار يكبس على القفل الأحمر ومن أراد الانسحاب والمغادرة يكبس على القفل الأخضر هنا بدأ صراعهم الداخلي بين متابعتهم للألعاب والتضحية بحياتهم من أجل المال أو المغادرة والعودة لديارهم خالي الوفاض مع ديونهم.

صورة رقم 35/36: تصور تصويت اللاعبين حول قرار الانسحاب من الألعاب المتبقية.

3-2-الصراع الخارجي(فردي و جماعي):

الصراع الخارجي هو الذي <<يدور بين الشخصية وغيرها من الشخصيات الأخرى، أو بين الإنسان وعوامل الطبيعة، أو بين الإنسان والتقاليد الاجتماعية، أو مع الطبقات الاقتصادية أي خارج نطاق الإنسان>>[1]، ويعرفه "**إدريس**" بأنه: <<يقع بين شخصيات الرواية أو الفيلم ويكون طويل المدة أحيانًا ومركزيًا مصيرية>>[2]

يتم هذا النوع من الصراع بين الشخصية وعناصر وقوى أخرى خارجة عن تكوينها، و بنائها، حيث تنتمي هذه العناصر إلى محيطها وقد تكون شخصيات أو معتقدات أو قوى طبيعية، فتتعارض معها في رؤى معينة ووجهات نظر متعددة، على نحو يجعلها تشكل عقبة في طريق البطل وبالتالي تسهم في تعقيد الأحداث، والصراع من الناحية الاجتماعية: <<هو عملية اجتماعية يحدث عن قصد وتعمد بين فردين أو أكثر أو بين الجماعات، أو بين الطبقات في المجتمع الواحد>>[3]

يصنف الصراع إذن على أساس أنه حالة اجتماعية بين أطراف أو جماعات، بسبب تناقض الآراء وتضارب المصالح، أو بين طبقات اجتماعية متفاوتة الحقوق والإمكانات.

---

[1] عماد حسيب، البناء الدرامي في الشعر العربي القديم، دار شمس للنشر والتوزيع، مصر، القاهرة، ط1 ، 2011، ص 23.

[2] المرجع نفسه، ص 23-24.

[3] حسين عبد الحميد رشوان، الأسرة والمجتمع، دراسة في علم اجتماع الأسرة، الناشر مؤسسة شباب الإسكندرية، مصر، (د. ط)، 2003، ص 146.

3-2-1-الصراع الخارجي الفردي:

3-2-1-1-المسلسل الكرتوني "كايجي":

يمكن أن نمثل لهذا النوع من الصراع بالاشتباك الواقع بين " **كايجي**" و"**فوناي**" والذي جرت وقائعه في "**سفينة الأمل espoir**" أين اقترح عليه هذا الأخير التعاون عن طريق اللعب في مواجهة بعضهما البعض بورقات متشابهة بنية التعادل ومن ثم حفاظ كل منهما على نجومه والنجاة بحياته، لكن نية " **فوناي**" كانت غير ذلك حين قام بخداعه والنصب عليه بعد البطاقة التاسعة، ليأخذ منه-بعد تلاسن طويل ونقاش حاد بينهما- نجمتين تاركا حياته على المحك بنجمة واحدة، مخلفا له صدمة لا يمكن تجاوزها؛ لأنه كان أول شخص يثق به فيخدعه ليتسع عمق مأساته أكثر، وتبقى جراحه مفتوحة لفترة أطول فتضل تلك الخيانة تحز في نفسه ويصدح صوت الندم عاليًا في ذهنه.

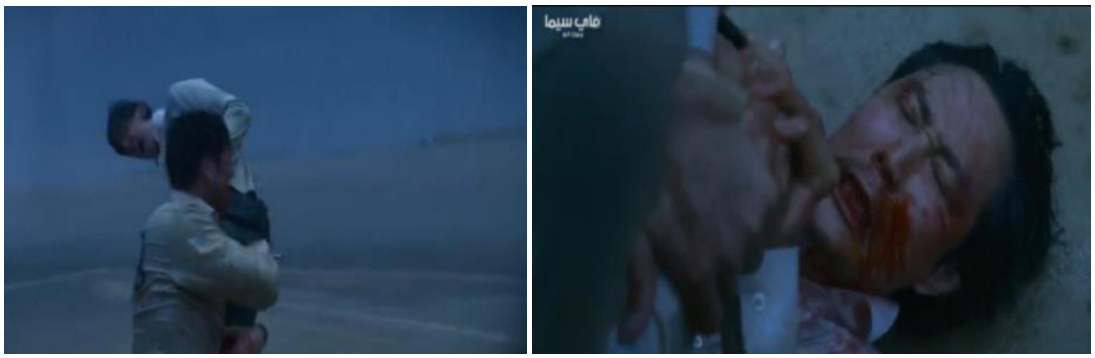
صورة رقم 37: صورة لفوناي أثناء محاولته اقناع كايجي بالتعاون

3-2-1-2- مسلسل لعبة الحبار:

كان صراع " **جي هون**" و"**اللاعب 218**" في اللعبة الأخيرة من سلسلة الألعاب الستة؛ أحد أهم الصراعات الفاعلة في البناء الفني للعمل، حيث تعمد "**اللاعب 218**" عرقلة " **جي هون**" ومهاجمته لإبعاده عن سبيل الفوز، محاولا قتله وطعنه بالسكين، لكن

ذكاء "**جي هون**" جعله يتصدى لتلك الطعنة برمي التراب على وجه خصمه، والمرور للجهة الأخرى من اللعبة المرسومة على الأرض "**لعبة الحبار**" والتي تقوم على الدفاع والهجوم ومحاولة إخراج الخصم من حيز الرسم.

أراد المخرج من هنا أن يصور لنا صراع الشر ضد الخير، صراع القوي ضد الضعيف، ولمن تكون الغلبة في الأخير، مبينا كيفية استحواذ الأموال على نفوس اللاعبين إلى درجة أصبح فيها الصديق عدوا، فأي مفارقة أشد ألما وفتكا من هذه؟



صورة رقم 39/38: توضح الصراع القائم بين "جي هون" ضد صديقه 218"

3-2-2-الصراع الخارجي الجماعي:

3-2-2-1-مسلسل "لعبة الحبار":

يعد الصراع الجماعي أقل تأثيرا وضررا من الصراع الفردي، فهو يقوم على التعاون والتضافر فيما بينهم ونجد ذلك في صراع جماعة " **جي هون**"؛ "**اللاعبة 067**"، و"**اللاعب 218**"، و"**اللاعب 199**" "**واللاعب 001**"،ضد جماعة " **ديوك سو**"، وقد بدأ هذا الصراع حين قرر هذا الأخير التقليل من عدد اللاعبين الأقل قوة، وتعويض ذلك بالأموال التي ستضاف إلى صندوق الجائزة، حيث عمد إلى خلق فوضى، من خلال أعمال الشغب والقتل الوحشي كتصوير **لنظرية الفراشة** التي تم ذكرها آنفا، ليتم التصدي

لهاته العملية من طرف جماعة " **جي هون**" التي حاولت الدفاع عن اللاعبين ومحاولة صونهم وحمايتهم.

3-2-2-2-المسلسل الكرتوني كايجي:

بعد هزيمة "**كايجي**" وتضاعف ديونه على يد " **أوتسوكي**"، يقرر الانتقام منه فيتحد مع جماعة الخمس والأربعين الذين سحقهم " **أوتسوكي**"، بنفس الطريقة التي قضى بها على آمال " **كايجي**" بالفوز، ومن أجل الفوز والعودة للحياة مجددا تركوا كسلهم وإسرافهم وبدؤوا بتجميع رواتبهم حتى يتمكنوا من مواجهة " **أوتسوكي**" لاحقا، هنا تبدأ مضايقات "**أوتسوكي**" ورجاله الذين كشروا عن أنيابهم في وجه "**كايجي**" ورفاقه،<<اذهبوا واستحموا مجددا، رائحتكم كمياه المجاري>>[1]

يعود "**كايجي**" والآخرين إلى غرفة الاستحمام مجبرين على ذلك، وما هي إلا لحظات حتى تم صرف طعامهم لعمال آخرين من أجل استفزازهم واستشاطة غضبهم،<<عذرا أين طعامنا؟ ليس هناك طعام لكم لقد تأخرتم؛ من لا يأتي في الوقت المحدد لا يحصل على الطعام هذه قوانين المقصف>>[2] لكن ما إن حضر "**أوتسوكي**" حتى دعا " **كايجي**" إلى طاولة الطعام الخاصة به قصد إغرائه ليعزف عن إصراره، فلقمة واحدة من هذا الطعام الفاخر كفيلة بثني أي شخص حرم من الطعام لمدة شهر- مهما كانت شدة صبره – عن قراره لكن شجاعة " **كايجي**" دفعته لرفع القدح في وجه "**الرئيس**" وسكبه عليه، ليستشيط هذا الأخير غضبا في قرارة نفسه، فيقود حملة تنمر شديدة اتجاه "**كايجي**" ورفاقه، <<حيث كلف "**كايجي**" بأخطر الأعمال؛ يعمل لساعات متأخرة ليرعى المرضى، وعليه إخراج القمامة أيضًا، فضلا عن تلقيهم للمضايقات يوميا؛ من سكب لماء

[1] كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو ج2، ح 5، د 5 :06.
[2] المرجع نفسه، ح5، د 6:49... د 6:54.

وسخ على ما يرفههم من طعام ثمين بالنسبة لهم، في ثيابهم قمامة، في أحذيتهم وحل>>[1] هنا نرى تجلي الصراع الخارجي الجماعي ظاهر بقوة في تكاتف " **كايجي**" وجماعته ضد "**رئيس العمال**" وأتباعه فقد حاول هذا الأخير طمس شخوصهم تحت أقدامه باستعمال مختلف أنواع التعذيب والجور.

[1] ا كايجي، أنمى تلفزيوني، إخراج يوزو ساتو، ح 5، د 11:07... 11:45.

أطراف الصراع	"كايجي" ضد نفسه	"كايجي" والمتسابقين معه ضد ذواتهم الداخلية	"كايجي" ضد "فوناي"	"جي هون 456" ضد "تشونغ سانغ 218"	"جي هون" واللاعب 218 واللاعب 199واللاعب 001ضد ديوك سو وأتباعه.	"كايجي"ورفقائه بالمنجم ضد "أتسوكي" وأتباعه
نوعه	داخلي فردي	داخلي جماعي	خارجي فردي	خارجي فردي	خارجي جماعي	خارجي جماعي
الشاهد	هذا الصراع عبارة عن مواجهة طاحنة خاضها "كايجي" قبالة نفسه التي كانت تحمله على الخنوع لشهواته ورغباته حتى يعزف عن ثباته الذي يسمح له بجمع راتبه.	تعد حادثة الجسر من أهم الصراعات التي تجلت في المنجز الكرتوني، حيث أجبر "كايجي" ورفاقه على الانضمام لإحدى الألعاب طمعا في الحصول على المال الذي يضمن لهم سداد ديونهم، وما إن اصطفوا أمام جسر هذه اللعبة حتى دخلوا في دوامة من التردد والصراع مع ذواتهم وتضارب رغباتهم بين الانسحاب خالي الوفاض ويضمنون حياتهم،أو الإكمال في طريق الموت الذي يمكن أن يكون سبيلهم للفوز أو الموت.	لعل الباعث على هذا الصراع هو خداع "فوناي" "لكايجي"– أثناء اتفاقهما على اللعب معا تحت مسمى التعادل– والنصب عليه تاركا حياته على المحك بنجمة واحدة، لتندلع شرارة الانتقام في عيني" كايجي".	يعتبر هذا الصراع من أصعب الصراعات النفسية التي حدثت باعتبار صداقة طرفي الصراع، غير أن أحدهما طمست بصيرته الأموال والثاني غلبت غريزة الخير فيه غريزة الشر، ليبدأ الصراع بمحاولة "اللاعب 218" مهاجمة "جي هون" قاصدا قتله في سبيل الفوز، لكنه هذا الأخير تصدى له دفاعا عن نفسه.	يقوم هذا النوع من الصراع على مواجهة فريق "جي هون" وأتباعه لجماعة "ديوك سو" وأتباعه، إذ افتعل هذا الأخير شجارا خلف العديد من القتلى وذلك للتقليل من عدد المتسابقين لتزداد نسبة الأول تلقائيا، فنجد جي هون قد تصدى له للدفاع عنهم وحماية الضعفاء وصونهم.	يعيش كايجي ورفاقه في خضم هذا الصراع مواجهات واشتباكات عديدة مع الرئيس اتوسكي الذي أذاقهم الويلات؛ ابتداء من حرمانهم الأكل ثم سكب القمامة على ملابسهم وصولا إلى الأعمال الشاقة التي كُلف بها كايجي، في محاولة من الرئيس لثنيهم عن قرارهم بالاتحاد وتجميع رواتبهم.

جدول رقم 01: جدول يمثل يوضح بعض النماذج الصراعات المتضمنة داخل العملين.

خلاصات الفصل الاول :

بعد هذه الرحلة الطويلة في الغوص بين ثنايا المعرفة والبحث، كان لابد أن تحط القوافل أمام نتائج معينة توضح ملامح الرحلة وما مرت به في عدة نقاط .

حاولنا في نهاية هذا الفصل استخلاص أهم النتائج والملامح المأساوية الفاعلة في **المنجز الكرتوني كايجي ومسلسل لعبة الحبار** من خلال تحليلها وتأويلها، حيث تأثثت المأساة بتوسدها للعناصر التالية :

-العناصر البصرية : البكاء والألوان العناصر السمعية : الموسيقى

-العناصر المعنوية : الحزن – الخوف والرعب

وقد تمظهرت هذه العناصر عن طريق :

– الشخصيات وأثرها في تشكيل الحس المأساوي، أين تم عرض الشخصيات المحورية التي عملت على تطوير الأحداث وتأزمها وصولًا إلى العقدة المأساوية ثم الانفراج، وقد قسمت هذه الشخصيات حسب أهميتها وحضورها إلى رئيسية والتي مثلتها شخصية " **كايجي** " في المنجز الكرتوني وشخصية " **جي هون** " في المسلسل التلفزيوني.

وأخرى ثانوية مساعدة للبطل أحيانًا ومعيقة له في أحيان أخرى مثل شخصية "**فوروهاتا**" و "**إندوسان**" و"**أتشيجو**" في **المسلسل الكرتوني** وشخصية "**اللاعب 218** "**تشو سانغ**" و "**اللاعب 1999**" **علي عبدول** " و**اللاعب 101**" **ديوك سو**" في **لعبة الحبار**

– المسارات البنائية الكبرى وتحولاتها المأساوية، وذلك من خلال عرض الأحداث البارزة في العملين والتي جاءت حاملة للمأساة في مختلف حيثياتها، حيث يصبح الموقف مأساويا من خلال التحول الطارئ على مستوى الحدث مما يحرك ويؤجج الصراع، فيؤدي بالضرورة إلى التغيير في مجرى القصة.

-وقد مر خط سير الأحداث في العملين التصويريين بالمسار التالي : بداية – وسط (ذروة المأساة) – ونهاية، حيث حددث البداية في **المسلسل الكرتوني كايجي** بانضمام البطل إلى" **سفينة الأمل Espoir**" وما عاناه هناك من خداع وخذلان .

-أما الذروة فقد مثلها انضمام البطل إلى تحدي الجسر ثم **لعبة الأوراق** مع المتمرد "**تونيجاوا** "و رئيسه الطاغية "**هيودو**" لتتأزم المأساة بدخول البطل إلى منجم العمل الاستعبادي ثم تختم بخروجه لمواجهة **آلة الباجينكو** ومن ثم التغلب عليه.

– أما في **مسلسل لعبة الحبار** فقد كانت البداية المأساوية بتلقي البطل "**جي هون**" بطاقة للانضمام إلى سلسلة من الألعاب مقابل جائزة نقدية كبرى في حالة الفوز.

– تأزمت الأحداث عندما أجبر البطل وباقي المتسابقين خلال إحدى الألعاب على الانقسام إلى ثنائيات، شريطة أن يكون الفوز بقتل أحذ الطرفين.

-أتى الانفراج أو الحل بعد تصادم الصديقين "**جي هون**" **واللاعب** "**218**" في آخر لعبة من هذه سلسة "**لعبة الحبار**" والتي انتهت بفوز الأول وانتحار الثاني .

– الصراع الدرامي الذي ولدته الأحداث والذي أدى بدوره إلى الانقلاب في مسار القصة، وهو ذلك التحدي الذي تواجهه الشخصية في طريقها للوصول إلى هدفها وقد جاء على نوعين:

1 – صراع خارجي وقعت مجرياته بين شخصيات العمل التصويري

2 – صراع داخلي بين الشخصية وعالمه الداخلي

فالصراع هو الجوهر الأساسي للعمل الفني، ذلك أن كل صراع يحمل في طياته مأساة لكن ليست كل مأساة تعني بالضرورة وجود صراع.

الفصل الثاني:

الفصل الثاني: تمظهرات الحس المأساوي من خلال تقنيات التصوير الدرامي ووجه العلاقة بين المنجز الكرتوني "كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار".

أولا : تمظهرات الحس المأساوي من خلال تقنيات التصوير الدرامي بين المنجز الكرتوني "كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار".

1-دور زوايا الكاميرا في تشكيل الحس المأساوي.

1-1-الزواية السفلية "الزاوية المنخفضة".

1-2-زاوية مستوى النظر "الزاوية الأمامية".

1-3-الزواية العلوية "الزاوية المرتفعة".

2-أنواع اللقطات ودورها في التصوير المأساوي.

2-1-اللقطة العامة.

2-2-اللقطة المتوسطة.

2-3-اللقطة القريبة.

3-الإضاءة وأهميتها في التصوير المأساوي.

3-1-مصادر الإضاءة .

3-1-1-المصادر الضوئية الطبيعية.

3-1-2-المصادر الضوئية الاصطناعية.

3-2-أنواع الإضاءة "اتجاه سطوعها"

3-2-1-الإضاءة الجانبية .

3-2-2-الإضاءة الأمامية.

3-2-3-الإضاءة الخلفية.

ثانيا: علاقة بين المسلسل الكرتوني والمسلسل التلفزيوني "أوجه الاختلاف والتشابه".

4-1-من حيث المسارات البنائية.

4-2-من حيث التقنيات التصويرية.

ثالثا: نقد وتقييم المسلسل الكرتوني والمسلسل التلفزيوني

أولا- تمظهرات الحس المأساوي من خلال تقنيات التصوير الدرامي المنجز الكرتوني "كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار":

1- دور زوايا الكاميرا في تشكيل الحس المأساوي:

1-1- الزاوية السفلية أو المنخفضةLow angle :

الزاوية السفلية هي الزاوية التي تكون فيها وضعية الكاميرا أسفل الموضوع، ويستخدم هذا النوع من الزوايا عادة عند تصوير اللحظات الفاصلة أو الحاسمة في مسار الأحداث، والتي تساهم في تغيير مجرياتها أو يكون لها تأثير واسع على إحدى الشخصيات، فتستعمل لرصد ردود أفعال الشخصية من خلال تقاسيم الوجه، حيث تظهر الصورة من هذه الزاوية ذات ملامح تبدو كبيرة، بطريقة مبالغ فيها لدرجة التعظيم[1].

صورة رقم 41: زاوية منخفضة لكايجي أثناء نزاله مع الرئيس أوتوسكي.

أي إن الكاميرا تستقر في وضعية أو مكان أدنى من الموضوع المراد تصويره، فتعطي للمشاهدين مسحا دقيقًا وشاملًا لكل تفاصيل هذا المشهد؛ على نحو يرفع أو يضاعف من مستوى الرؤية الدرامية للحدث لديهم، ويبدو أن حضور هذا النوع من الزوايا داخل

[1]ينظر رستم أبو رستم، جماليات التصوير التلفزيوني، المعتز للنشر والتوزيع، (د.ط)، (د.ب)، 2014، ص89

المسلسل الكرتوني كان نسبيًا، حيث تخللته لقطات قليلة التقطت عن طريق زاوية النظر السفلية، ويمكن أن نستشهد لهذه الأخيرة بالصورة الموضحة أدناه، والتي تعرض لقطة متوسطة أخذت للبطل "**كايجي** "من زاوية سفلية، وهو في حالة مواجهة مع الطرف الآخر "**الرئيس اوتسكي**"، وقد ارتسمت على وجهه ملامح الغضب والقلق اتجاه هذا الخصم غير الموثوق، فإذا ما تم التمعن في هذا النموذج المرفق من قبل المشاهد، سيلحظ أن يد البطل مبسوطة إلى الأمام باتجاه الطرف المقابل لها، بغية استلام النرود ولعب دوره، لكن نظره لم يكن مسلطا عليها، وإنما كان مصوبًا نحو صاحبها، في محاولة من البطل لدراسة ملامح خصمه وإيماءاته التي ستسمح له باكتشاف سر هذا الفوز الدائم؛ فإذا بدت عليه أمارات الخوف وعلامات الرعب حين وصول الدور ل "**كايجي**" ومن ثم وقوع النرود بين يديه يعني أن الرئيس لم يغش، وأنه يضع في ذهنه احتمال فوز "**كايجي**" وخسارته هو كون اللعبة تقوم على الذكاء أولا ثم الحظ ثانيا، أما إذا بدت ملامحه هادئة لا ارتباك أو قلق يعلوها ولا حيرة أو ترقب ينتابها، بل برزت تعابير وجهه في شكل يوحي إلى الثقة بالنفس والاطمئنان على مصيره الذي حاكه بيديه، فإن هذا يوصل "**كايجي**" والمشاهد إلى نتيجة حتمية تثبت سهام الشكوك المصوبة نحو "**الرئيس أوتسكي**"، والتي تفيد بأن هذا الأخير قد لجأ إلى الحيلة والخداع ليحقق هدفه ويحصل على قدر أكبر من المال.

- **الرؤية الإخراجية:** جاء توظيف الزاوية السفلية في تصوير هذه اللقطة بهدف جعل الحدث أكثر درامية، ولفت الانتباه إلى أهميته في المسار البنائي للقصة، وكذا لفت الانتباه إلى وقعه ومدى تأثيره في نفوس الشخصيات المشاركة في الحدث، فالزاوية السفلية يمكن أن نقول عنها، أنها زاوية وصفية تعمل على تقريب الأحداث وجعلها أكثر واقعية في نظر المشاهد، من خلال الاهتمام برصد أدق تفاصيل الموضوع المصور.

صورة رقم42:زاوية منخفضة تصور اللاعبة 067 في حالة هجوم على السمسار.

وبمطابقة ما سبق مع النسخة الإلكترونية، وجب إرفاق عينة أخرى من مسلسل "**لعبة الحبار**"، إذ نرى هنا أن الكاميرا قد تموقعت في مكان أدنى عن الموضوع المراد تصويره بحيث تبدو ملامح الشخصيات بصورة أكبر وأوضح عن الطبيعي، بالإضافة إلى أن هذا النوع من الزوايا جاء لتسجيل ورصد ردة الفعل التي قامت بها "**اللاعبة 067** "، بعد أن أخبرها السمسار عن هروب صديقه الذي يتولى قضية إحضار والدتها من كوريا الشمالية، فبعد أن قدمت له المتسابقة كل الأموال التي جمعتها منذ سنوات لجمع شملها مع أمها وأخيها، وجدت أن ذلك كله قد ذهب هباءً، بعد أن نصب عليها هذا السمسار مضيفا على ذلك مطالبته مرة أخرى بضعف الأموال لإحضار والدتها، لتخرج اللاعبة عن سيطرتها وتنقض عليه بسكينها قصد ترهيبه وتخويفه، بعد خداعه لها ونصبه عليها.

وعليه كانت الزاوية السفلية أفضل زاوية لالتقاط حالة الخوف التي شعر بها السمسار والتأكيد على أهمية ودور الشخصية المسيطرة على الوضع ألا وهي "**اللاعبة 067**"التي عكست هاته الزاوية قوتها وصلابتها في هذا الموقف.

1-2-زاويةمستوى النظر أو الزاوية الأماميةEyelevel:

يلجأ المخرجون عادة إلى توظيف هذا النوع من الزوايا في الأحداث القريبة من واقع المشاهد، وذلك عن طريق حمل الممثلين على مخاطبة المشاهدين من خلال هذه الزاوية حيث << توضع الكاميرا في هذه الحالة في مستوى منسوب عين الشخص العادي، وهي زاوية تمثل وجهة النظر العادية، أي أن هذه الزاوية تقارب ارتفاع مستوى نظر الشخص المراد تصويره، لذلك فهذه الرؤية ذات تأثير درامي محدود>>[1]، بمعنى أن الكاميرا تستقر في وضعية تسمح لها بالتقاط الصورة في شكل موازي لعين المشاهد، فتصبح أقرب للواقعية كونها تهتم بنقل المشهد كما هو دون إضافات درامية،حتى توهم المشاهد بواقعية الحدث<<فتكون الكاميرا في هذه الحالة عديمة العاطفة وفي بعض الأحيان تقريرية>>[2]،كونها تجعل المشاهد مشاركًا في العمل الفني.

صورة رقم43: زاوية أمامية لأكل كايجي وأصدقائه سكب عليه ماء وسخ.

جاء **المسلسل الكرتوني "كايجي"** عامرا بالزوايا الأمامية التي تفسح المجال أمام المخرج لعرض أفكاره بصورة أوضح عن طريق جعل الشخصية في مواجهة مباشرة مع الكاميرا وكأنها تخاطب المشاهد، فكانت هذه الزاوية وسيلة المخرج لإضفاء الواقعية على البناء

[1] رستم أبو رستم، جماليات التصوير التلفزيوني، ص 87

[2] المرجع نفسه

الفني وتحقيق التوازن بين المشاهد والممثل، ويمكن أن نمثل لهذه الزاوية بالنموذج التالي الذي يحمل لقطة قريبة التقطت من زاوية أمامية، تعرض صورة لأكل زهيد سيتقاسمه ستة أشخاص – وهو لا يكفي لسد رمق طفل صغير– قبل أن يسكب عليه ماء وسخ، فكانت الزاوية الأمامية هي الأنسب لتنقل للمشاهد بصفة أقرب وأوضح كمية التعسف والظلم والمأساة التي عانى منها "كايجي" ورفاقه، في سبيل كشف خدع الرئيس وحيله التي تبناها أثناء مبارزاته، للفوز على العمال البسطاء وسلب أموالهم.

صورة رقم44: صورة أمامية للاعب199يطالب فيها براتبه.

والأمر نفسه بخصوص الزاوية الأمامية التي تنطبق على الحالة التي يعاني منها اللاجئون المغتربون في دول أخرى كوضعية هذا المتسابق الباكستاني، الذي يعمل في إحدى الشركات بكوريا الجنوبية، حيث توجه لرئيسه بالعمل ليطالب براتبه الذي لم يستلمه منذ أكثر من ستة اشهر، وكذا تعبيره عن مدى مأساته والحالة التي عانى منها إثر قطع إصبعه بإحدى الماكينات، ورغم إقرار القانون بحق التعويض للعامل المصاب عن طريق حادث عمل، إلا أن هذا الباكستاني لم يأخذ هذا بل لم تتوفر له حتى نفقات المستشفى.

❖ **الرؤية الإخراجية:** أراد المخرج من خلال هذه الزاوية إعطاء مساحة كافية وأكبر للشخصية للتعبير عن معاناتها ومآزقها وإيصالها للمتفرج للتعاطف معها، فالزاوية الأمامية يؤتى بها لتقديم فكرة مبنية على التوازن بين المشاهد والشخصية المراد

تصويرها، وكأن الممثل أو الشخصية الدرامية تخاطب المتفرجين فتشكي لهم ألمها ومأساتها .

1-3-الزاوية العلوية أو المرتفعةHigh angle:

يكون مستوى اللقطة المأخوذة من هذه الزاوية فوق مستوى النظر، وللحصول على مثل هذه الزاوية يتم وضع الكاميرا في موضع مرتفع بالنسبة للموضوع أو الشخص المراد تصويره، وفي هذه الحالة تنظر الكاميرا إلى الأسفل حيث يوجد الموضوع أو الشخص، فيبدو صغيرًا أو تافهًا أو عديم القيمة، فاللقطة المأخوذة من هذه الزوايا تشعرنا بضعف الشخص المصور وتقلل من أهميته، أي أن استخدامنا لمثل هذه الزاوية يقلل من أهمية الموضوع.[1]

صورة رقم45: زاوية علوية توضح عملية نقل الجثث.

أي الزاوية العلوية تشعرنا لعلو مكانها أن اللقطة المأخوذة أو ما تحمله الصورة من شخصيات وموضوع لا قيمة له كونه يقبع أسفلها، فالزاوية العلوية أو العالية تعمل على التقليل من شأن الموضوع المراد تصويره، وإذا ما أسقطنا هاته المعلومة على الصورة المرفقة لدينا فإنها تنم عن اضمحلال قيمة هاته الجثث الملفوفة في علب الهدايا وبخس أرواحها وانعدام شأنها لدى المنظمين، ذلك أن الزاوية العلوية قد صغرت من حجم الأشياء

[1]رستم أبو رستم، جماليات التصوير التلفزيوني، ص 88

التي يحملها الإطار من شخصيات وديكور وما إلى ذلك، ففي هاته اللعبة قد اختار كل فرد طريقه وأبان عن طينته الحقيقية، عندما ضحى بصديقه قبل أن يكون خصمه من أجل تذوق لذة النصر والأموال، وقد غلب على هاته الصورة اللون الترابي الذي يدل على الهيكلة والتنظيم، ولعل دليل هذا التناسق بين دلالة اللون والصورة هو اصطفاف جميع الحراس بطريقة منظمة أثناء دخولهم، حيث توجه كل حارس نحو الجثة المطلوب منه حملها، لتوضع داخل توابيت على شاكلة علب الهدايا بكل اتزان وتنظيم، ومن ثم تؤخذ للحرق.

الرؤية الإخراجية: عمد المخرج على التصغير من حجم الملامح وإهمالها، فصعب على المشاهد تحديدها والإمساك بتفاصيلها، إلا أنه قد ركز على الفضاء وعلى احتوائه في كل الإطار، وقد كانت كمية المأساة الحاصلة في الصورة كفيلة بجعل من يشاهدها يتخيلها سمفونية عزاء نوتاتها أزيز الرصاص وتساقط الجثث.

صورة46: زاوية علوية لكايجي في عمله .

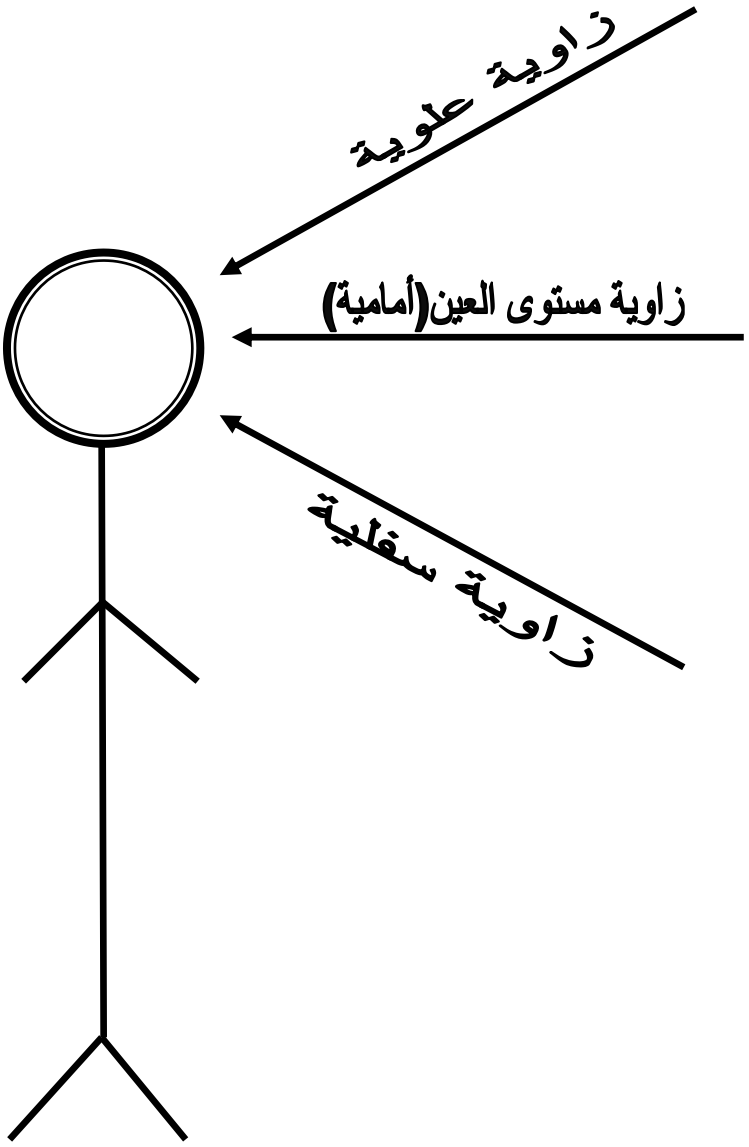
وللتدليل على دور الزاوية العلوية تمت الاستعانة بالصورة الثانية من **النسخة الكرتونية،** والتي نرى فيها "**كايجي**" من زاوية عالية، تطل عليه الكاميرا من الأعلى لتنقل لنا الحالة المزرية التي يعيش فيها وكيف يلوم نفسه رغم كل مجهوداته ومحاولاته للفوز في سفينة

"**الأمل Espoir**"، إلا أنه يخرج منها خالي الوفاض وتتزايد ديونه أكثر عن ما كانت عليه سابقاً، فكان دور الزاوية العلوية للكاميرا هنا تأطير الفضاء الذي يحوي "**كايجي**" وتوصيل الحالة المزرية التي يعيشها للمشاهد.

حيث حاول "**كايجي**" بقدر الإمكان إزاحة الخوف البادي على وجهه، فقد كان يلتفت مفزوع لأي شخص ذو طقم أسود يدلف إلى المحل، ظنا منه أن "**إندو سان**" سيأتي في أي لحظة ليقبض منه مبلغ ديونه التي يستحيل أن يسددها من عمله البسيط هذا إلا بعد ثلاثين سنة على الأقل.

وفي الأخير نلحظ أن الزاوية العلوية جاءت لتصوير الشخصية من الأعلى وتبيانها في موقف الضعف والتقليل من شأنها، فضلًا عن احتواء بعض من الفضاء الذي يحضنها، ومن ثم نقل الحالة النفسية التي تعيشها الشخصية للمشاهد لإيقاعه في شباك التأثر والتعاطف معها، وكذا رفع مستوى التشويق.

الرؤية الإخراجية: عمد المخرج من خلال هذا النوع من الزوايا إلى تبيان الحالة النفسية والمعاناة التي فُرضت على الشخصية، وكذا رصد حالة التيه والضياع التي تتملكها بسبب التفكير في حل للخروج من فداحة وضعها والتحرر من ديونها.



شكل 03: رســـــم توضـــيحـي لـزوايـــا الكـــامـــيرا

2- أنواع اللقطات ودورها في التصوير المأساوي:

تعد اللقطة من أهم التقنيات التصويرية التي يعتمدها المخرج في تحديد إطار الصورة فتأثث هاته الأخيرة بأهم أساسيات الفيلم؛ الشخصيات والفضاء الذي يتم التصوير فيه ولتنسيق هاته اللقطات وفق أسلوب إخراجي وخطة محددة وواضحة وحسب اتجاه معين يجب أن يبلغ ويصل الفيلم أو المسلسل للأثر والهدف المنشود لدى المشاهدين والجمهور المتلقي.

ولتحديد مفهوم اللقطة يمكننا أن نعرفها بأنها <<الجزء الذي يصور بين لحظة تشغيل الكاميرا ولحظة إيقافها التالية، مهمها كان مضمونه.>>[1]

أي من لحظة تشغيل الكاميرا إلى إيقافها، فهذا الجزء بين اللحظتين يسمى اللقطة.

وهي أيضا<<أصغر وحدة في الحدث الدرامي في الفيلم السينمائي، وهي الوحدة التي يتم على أساسها بناء المشهد، وكل لقطة يجب أن يكون لها هدف داخل المشهد، وما إن يتحقق الهدف من اللقطة، يجب الانتقال فورًا للقطة التالية.>>[2]

أي أن اللقطة هي الصورة التي تم تصويرها والتقاطها بعدسة الكاميرا من لحظة اشتغالها إلى تغير المشهد والهدف، إذن هي النص السينمائي المرئي الذي يلقي في نفس المشاهد أحاسيس عدة، حيث تجعلنا ندخل في جو مع الشخصيات بطريقة مباشرة وتنقل لنا الشعور الذي ينتابها، واللقطة داخل الفيلم أو المسلسل تختلف إلى عدة أشكال وأنواع "**اللقطة المقربة، اللقطة المتوسطة واللقطة العامة**"

---

[1] يوري لوتمان مدخل الى سمياء الفيلم–قضايا علم الجمال السيميائي، تر: نبيل الدبس، عكرمة للنشر، دمشق، ط1، 1989، ص38

[2] وليد الحمداني،اللقطة السينمائية، منتدى النرجس، جويلية 2013، 9مارس2022، سا11:52https://www.alnrjs.com

سنعرج الآن إلى ربط هاته اللقطات مع فحوى الدراسة من خلال المسلسل الكرتوني "**كايجي**" ومسلسل "**لعبة الحبار**".

2-1-اللقطة العامة:

أول نوع من اللقطات هي اللقطة العامة التي تظهر الشخصية بصورة كاملة مع البيئة المحيطة بها، بصورة أوضح وأوسع من أنواع اللقطات السابقة، حيث تكون الخلفية ظاهرة بشكل كبير ومتناسقة مع الشخصية، ليتم تلقيها من طرف المشاهد والمتفرج بطريقة جمالية مؤثرة.

وكان تعريف اللقطة العامة على أنها :<<اللقطة التي تشتمل مجموع المشهد، إنها لقطة وصفية تستخدم لجعل المتفرج يستوعب التتالي الجغرافي، أو لعرض ديكور جديد>>[1]

وتستعمل اللقطة العامة<<أحيانًا كلقطة تأسيسية في بداية مشهد ما، لتوضيح المكان الذي يتم التصوير فيه، والسماح بالمتفرج بفهم المكان وأماكن الأشخاص فيه>>[2]

يؤتى باللقطة العامة عادة لعرض طيف جمالي جامع بين الشخصية ومحيطها وعمق العلاقة التي جمعتهم، لتكوّن لنا لقطة متكاملة.

كما أن <<اللقطة الطويلة أو العامة بالنسبة لجسم الإنسان هي اللقطة التي تظهر الأشخاص بكامل قوامهم>>[3]، إذن عمومًا هي الصورة التي يظهر فيها الشخص أو موضوع الصورة صغيرًا داخل إطار الصورة.

---

[1] فران فينتورا، لغة الصورة، (تر):علاء شنانة، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر ،لبنان،ط2، 1984، ص52.

[2] جريدة عنب بلدي، جريدة سورية، داريا 2017/08/10،
2022/04/12،سا04:31.https://www.enabbaladi.ne

[3] فران فينتورا، لغة الصورة ص 52

صورة رقم47: لقطة عامة لإيشيدا ساقطاً من علو شاهق.

ولتوضيح الفكرة أكثر وتقريبها بصورة أدق وجب إرفاقها بنموذج يشرح ما ورد في التعريف ويفسر كيفية عمل هذا النوع من اللقطات التي تتطلب نقل لمحة عامة ونظرة شاملة لكل ما التقطته الكاميرا في صورة واحدة، حيث تعمل هذه اللقطة على تصوير الشخصيات أو الأشياء التي يحملها الإطار بشكل كامل من أخمص القدمين إلى أعلى الرأس، مثلما نلاحظه جليا في النموذج التالي الذي يعرض صورة عامة لأحد شخصيات العمل الكرتوني، مصورا حالته والوضعية التي اتخذها دون أن يغفل عن الفضاء الذي جرت فيه وقائع الحدث، حيث اتخذ من الجسر كونه مكانا مفتوحا موقعًا للحادثة التي أودت بحياة "**إيشيدا**" صديق "**كايجي**"، الذي حمله هاجس الديون كغيره من المتسابقين على الانضمام إلى سباق الجحيم هذا ومحاولة عبوره لجسر الموت في خضم هتافات أولئك المتراهنين على حياتهما الصادحة من أسفل الجسر، لكن عجزه حال دون إكماله لهذا المضمار المضرج بالموت من كل جوانبه، ليُؤْثر الانسحاب مجبراً على توديع حياته وآماله، فقد التقطته الكاميرا في لحظة أبسط ما يقال عنها أنها ذروة الحس التراجيدي لهذه الشخصية، حيث بدا لنا "**إيشيدا**" وهو ساقط من علو شاهق، مكمما فاهه، كاتما صرخاته، وائدا خوفه، حتى لا يضعف من عزيمة "**كايجي**" ويزعزع ثقته في نفسه.

وقد صاحب هذه الأجواء المأساوية إضاءة جد خافتة لتتلاءم مع الحس التراجيدي الذي هيمن على اللقطة والمشهد بصفة عامة، فقد ساهم هذا الجو المعتم في إبراز عمق

اللحظة المأساوية، باعتبار أن هذه الأخيرة تبث نوعًا من الانطفاء الروحي على الشخصيات الفاعلة في الحدث المأساوي.

و كان اللون الأسود بدوره أصوب إسناد لهكذا حدث، كونه لون مشحون بدلالات متناقضة، فهو من ناحية يشير إلى الحكم والسلطة والقوة وفي الوقت عينه يشير إلى الحزن والموت والحداد[1]، وهو الأمر الذي خيم على النموذج قيد التحليل، فإذا تمعنا في أغوار هذه الشخصية ألفيناها شخصية جسورة تحمل من القوة ما يجعلها تفضل الموت سقوطًا دون صراخ، لكيلا تحبط من حولها فيصيبهم اليأس، لكن هذه الشجاعة انجر عنها حزن وحسرة أطبقت على المكان، أما عن لباس "**إيشيدا**" الأبيض فهو رمز النقاء والطيبة التي تحملها هذه الشخصية وسط خبث وزيف المحيطين بها، وقد يحمل من الدلالة ما يجعله يحيلنا إلى الكفن الذي سيلفّه كإشارة واضحة إلى الموت الذي يتربص به.

صورة رقم48: لقطة عامة لقتل الحراس للاعبين.

[1] ينظر أحمد شريكي،تعبيرية الالوان في السينما، مجلة جماليات، مخبر الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائرية، الجزائر مستغانم، العدد03، ديسمبر2016، ص4.

كان المثال الثاني عن اللقطة العامة من مسلسل **لعبة الحبار** حول لعبة "**قرص السكر**"؛ حيث نرى من خلال الصورة المرفقة جمهرة من اللاعبين اللذين تما نسفهم بالأسلحة الرشاشة بدون أدنى رحمة أو ضمير، إذ نرى أن استخدام اللقطة العامة هنا يكمن في قدرة المخرج على إطلاع المُشاهد على المنظر بأكمله وإيصاله له بصورة كاملة، فإذا رأينا اللاعبين على اختلاف مستوياتهم الاجتماعية والتعليمية والثقافية، سنجد أن هناك شيئا واحدًا مشتركًا بينهم، وهو أن الجميع يُعانون إلا أنها معاناة خلقوها لأنفسهم، وذلك لتجنب معاناتهم الطبيعية المتمثلة في حالة الديون التي كانت ترهق كاهلهم، وللتخلص منها خلقوا معاناة إضافية وضررًا جديدًا في محاولة منهم لتجنب المعاناة الأساسية الأولى.

- **الرؤية الإخراجية:** استعمل المخرج التراجيديا والمأساة كهدف للتنفيس عن الجمهور المشاهد بتحريك عواطفهم التي تكشفها الأحداث المأساوية في المسلسل، إذ سلط الضوء على الجوانب السلبية للسلطة والقانون الفاسد وإمكانية سلب الحيوات دون أدنى شفقة، ولأن<<التراجيديا؛ كلفظ إغريقي تعني حرفيا "**أغنية الماعز**" وسميت بهذا الاسم، لأن العروض المسرحية من النوع التراجيدي دائمًا ما كانت على شكل أغانٍ أو طقوس دينية تنتهي بذبح ماعز كرمز للمأساة والنهاية الحزينة>>[1] فهنا الاختلاف الوحيد أن كبش الفداء ليس الماعز وإنما المتسابقين الذين تم هتك أرواحهم .

احتوى إطار اللقطة على العديد من الألوان، وذلك كون اللعبة لعبة أطفال تفرض وتتطلب تعدد هذا النوع من الألوان وقد سبق أن تم إعطاء دلالة أغلب الألوان سابقا.

[1] المصدر الأنباء، التراجيديا، 2017/03/30، 2022/04/12، https://www.alanba.com

2-2-اللقطة المتوسطة :

اللقطة المتوسطة هي ثاني نوع تم التطرق إليه، حيث أراد المخرج عن طريقها أن يظهر خواص مرئية في نسق خاص مترابط مع المكونات المأساوية للقطة وما تضفيه عليها من بهارات.

جاء مفهوم اللقطة المتوسطة بأنها: <<اللقطة بين القريبة والبعيدة وتصور شخصًا من صدره أو كتفيه حتى أعلى رأسه ضمن الكادر.>>[1]

واللقطة المتوسطة هي: <<اللقطة التي تصور الشخصية من وسطها حتى رأسها، وتستخدم عادة لتصوير محادثة بين شخصين أو أكثر، وتعتبر اللقطة المتوسطة لقطة معلوماتية.>>[2]

أي أن اللقطة المتوسطة سطرت لاستخدام جمالي، أراد من ورائه المخرج تقديم جملة من المعلومات، أما الغاية من إخفائه الجزء السفلي للشخصية هو التركيز فقط على ما تقدمه الشخصية من تعابير الوجه والأيدي.

صورة رقم49: لقطة متوسطة لكايجي يصرخ من شدة الألم.

[1] كين دانسايجر، تر: احمد يوسف فكرة الخراج السينمائي طلع بالهيئة العامة لشئون المطابع الاميرية،ط1، القاهرة، 2009،ص126

[2] المرجع نفسه.

لعل الصورة التالية من المنجز الكرتوني **كايجي** أبلغ ما يجسد لنا اللقطة المتوسطة، كونها عرضا للمشهد – سواء كان منظرا طبيعيا أم شيئا ماديا أم بعض الشخصيات [...] من منتصفه إلى أعلاه، وذلك ما نجده ممثلًا في هذه الصورة، التي تصور لنا البطل "**كايجي**" من منتصف البدن إلى أعلى الرأس، مسلطة الأضواء على الآلة الحادة التي ثبتت على أذنه، والتي كانت سببًا في الملامح التي اعترت وجهه، إنها ملامح الألم والوجع المعبر عنها بالصراخ، وكذا البكاء والعويل للتأثير في المتلقي وتدفعه للتفاعل مع الشخصية والسخط عليها، كونها شخصية تعرضت للظلم والخداع من قبل ذوي السلطة المستبدة، الذين يستلذون بتعذيب أصحاب الطبقة السفلى بل يجدون استقرارهم النفسي وسكينتهم في الاستماع إلى أنّات وتأوّهات أصحاب هذه الطبقات المهمشة، ولجعل المعاناة أكثر دقة تم تصويرها أو حصرها في فضاء أقل ما يقال عنه أنه قصر زينت أسقفه بعدد من القباب الرخامية والأبواب الخشبية المنحوتة، وعلقت على جدرانه أسلحة بارود قديمة فيها من العراقة ما يجعل قيمتها تفوق قيمة حياة جميع المتبارين هناك أضعاف المرات، بالإضافة إلى عدة لوحات تحمل صور الرئيس "**هيودو**" كرمز للقوة وسعة النفوذ، فضلا عن التماثيل الحجرية والأواني الذهبية النفيسة التي احتضنتها الساحة الرئيسية للمبارزة، وهذا يحيلنا إلى أن الفضاء جاء حاملا لمفارقة واضحة للمعاناة التي أثقلت كاهل "**كايجي**" وقصمت ظهره كأمثاله من المغلوب عليهم، فشتان بين مأساة المتبارين وما تحمله من قسوة، وبين رفاهية مكان المبارزة وما يحمله من بذخ ورخاء.

يمكن أن نلتفت إلى لباس "**كايجي**" باللون البني الذي يرمز في علم النفس إلى الصدق، والشخص الموثوق به، مع الوقوف بقوة على الأرض والصبر، إذ يمثل الصمود والبساطة والود والاعتمادية[1]، وهذا ما نراه جلي بقوة في شخصية "**كايجي**" الذي نراه يعتمد على

[1] ينظر، ريهام عبد الناصر، موقع مرسال، دلالات اللون البني، 19نوفمبر 2018/ 28 افريل2022، https://www.almrsal.com

نفسه جل الوقت، مع قدرة كبيرة على الصمود في وجه العدو، كما أنه شخصية يعتمد عليها كثيراً فقد ساعد سابقًا كلا صديقيه "**فوروهاتا**"و"**إندو**"، كما ضحى بنفسه وبأمواله لإخراج "**إيشيدا**" من السجن المؤقت في سفينة **الأمل ESPOIR**، إذ أن "**كايجي**" حاول كبت مشاعره وخوفه عندما كان في الجسر، فجاء اللون البني ليخلق له ملاذاً آمناً من ضغوط العالم الخارجي التي لا يمكن في إطارها التفكير في المشاكل وحلها.

نرى هاته اللقطة المتوسطة قد احتوت على إضاءة قوية لتنقل لنا –بصفة أدق– عمق الحدث المأساوي وما يعاني منه "**كايجي**" في مواجهة "**تونيجاوا**" من خلال لعبة الأوراق الحاملة لمستويات(الإمبراطور، المواطن، والعبد)، كإشارة إلى الطبقية التي تسوس هذا العالم المادي .

لكن جازف "**كايجي**" بحياته حينما قرر منازلة "**تونيجاوا**" والرهان بأذنه بدلا من المال– كونه لا يملك ينا واحدا – أين تم تثبيت مسمار أو برغي داخل أذنه، على أن يتم إدخال المسمار **1 سم** عمقًا إلى جوف أذنه في كل مرة يخسر فيها الرهان، في صورة أشبه ما تكون بآلة حفر تنخر في باطن الأرض، إذ كان صوت تحرك المسمار قريبا جدًا من طبلة الأذن، فكلما اقترب منها شيئًا فشيئًا توجس "**كايجي**" خيفة وتعالت صرخاته، التي حملت باقي المشاركين المعطوبين – الذين خلفتهم حادثة الجسر – إلى التجمع حول طاولة النزال رغبة في تشجيع "**كايجي**" وشحذ عزيمته.

قد تستخدم اللقطة المتوسطة أيضًا لتجمع بين شخصيتين أو ثلاث، يتم تصويرهم بنفس الطريقة التي ذكرت آنفًا، حيث تعد اللقطة المتوسطة لقطة معلوماتية تقدم مزيجا من

المعلومات،[1] وتحمل كمًّا من العواطف التي ترسلها للمشاهد والمتلقي، ما يجعلها أكثر حميمية ودقة من البعيدة أو العامة.

صورة رقم50: لقطة متوسطة لساهارا ومتسابقان مصطفون أمام الجسر.

يمكن لنا أن نستشف من خلال هاته الصورة الحاملة لشخصية "**ساهارا**" على الجانب الأيسر من إطار اللقطة بالإضافة إلى متسابقين آخرين، سمات الريبة والدهشة البارزة من عيونهم الجاحظة وجبهاتهم المتصببة عرقًا وأفواههم المشدوهة، كإشارة إلى خوفهم الشديد والهلع الذي تملكهم بسبب لعبة الجسر التي اصطفوا أمام بوابتها، فهم يلقون بخطواتهم المثقلة اتجاه مصير مجهول محفوف بالموت للحصول على المال، وقد كانت الأصوات المتعالية إلى مسامعهم، الصادرة من قبل ذوي الياقات البيضاء تزيد من ارتباكهم، بل تدفعهم إلى الاشمئزاز من أنفسهم والبكاء على كرامتهم التي ضاعت في طريقهم للحصول على هاجسهم الأكبر، بعد عبارات الاستهجان والصفات الدنيئة والهتافات التحقيرية التي تلقوها منهم، ولأزيد من الشعر بيتًا؛ تم تهديدهم عن طريق حضهم على المضي قدما نحو الجسر، وإن لم يخنعوا لطلبهم سيتم قتلهم بأبشع الطرق.

[1] ينظر كين دانسايجر، فكرة الاخراج السينمائي، (ت) احمد يوسف، حقوق للترجمة والنشر بالعربية محفوظة للمركز القومي، ط1، (د.ب)، 2009، ص125.

سجلت الألوان الباهتة حضورا مكثفاً في هذه الصورة تبعاً للحالة النفسية المأساوية التي عرفت سيطرة كلية على هذه اللقطة، وقد يعتقد البعض أن هذه الألوان المتضمنة داخل الصورة جاءت اعتباطية أو شكلية فحسب، لكن إذا تمعنا فيها وجدناها ذات صلة وطيدة بموضوع اللقطة المرفقة بها، من منطلق أن الألوان الباهتة تحمل دلالات متعددة تصب جميعها في حقل الكآبة والحزن، فهي تحلينا مباشرةً إلى انطفاء وهج الروح وظلام البصيرة الذي اعترى المتسابقين بمجرد وقوفهم أمام الجسر الذي سيكون الفيصل في مصيرهم، وبما أن هذه الألوان جاءت لتعمم فكرة المعاناة المشتركة بينهم، فلم يتم تحديد لون معين أكثر وضوحاً من الآخرين وإنما وردت كل الألوان باهتة بنسب متساوية.

الصورة رقم 51: لقطة متوسطة تنقل حالة الفزع لمتسابقة

وكذلك في **مسلسل لعبة الحبار**، نجد اللقطة المتوسطة طاغية أكثر من اللقطة القريبة، وذلك للفت الانتباه إلى المكان الذي تجرى فيه الألعاب والظروف التي تسوده وقدرة القائمين عليها على السيطرة و تسيير كل شيء بمنتهى دقة والإتقان التقني والعملي، وهذا ما نجده في اللعبة الأولى التي تعبر عنها هاته الصورة، أين تم وضع دمية ضخمة تستشعر الحركة، وأي تحرك صغير للاعبين كفيل بإردائهم قتلى ملطخين بالدماء و"**اللاعبة رقم30**" تؤكد ذلك من خلال بقع الدم التي على وجهها إثر قتل لاعب أمامها فقد رسم المخرج تكوينات جمالية يتجانس فيها الفضاء اللوني والضوئي معا بكل حرفية فاللونين الغالبين هنا اللون الأخضر الخاص بلباس اللاعبين، وكذا اللون الأحمر المعبر

عن دمائهم المتناثرة، فكما يعرف أن اللون الأحمر من الألوان الدافئة؛ إلا أنه هنا لم يشعر اللاعبين بأي دفئ، فهو من ناحية جانبه السلبي يرمز للعدوانية وللغضب والخطر والعنف، وكل هاته الدلالات واضحة في كل مسارات المسلسل، أما <<اللون الأخضر فبالرغم مما يعكسه من طاقات إيجابية مثل: الانسجام- الانتعاش، إلا أنه يمنح إحساساً بالنمطية والضعف والفشل>>[1] إذا تم استخدامه بصورة عكسية، وهذا ما يحيلنا إلى الحالة التي شعر بها المتسابقون من خوف وضعف بسبب عدم استخدام هذا اللون بدلالاته الأصلية، فقد وجدوا أنفسهم يرتدون هاته الألبسة دون وعي منهم.

❖ **الرؤية الإخراجية:** أراد المخرج إيصال قارب تأويلاته وأفكاره الإبداعية إلى شاطئ الجمهور المتلقي لعمله، وذلك ضمن إطار مشهدي مشفر ذي دلالات ضمنية تنشطها تجارب سابقة للمشاهدين.

صورة رقم52: لقطة متوسطة للاعب 199 في حالة صدمة من خيانة صديقه.

جاء المثال الثاني من **مسلسل لعبة الحبار** كإضافة أخرى، تهدف إلى التأكيد والبرهنة على دور اللقطة المتوسطة في العمل التلفزيوني، وذلك حين عبر المخرج من خلالها عن أبشع أنواع الخيانة، لاسيما التي تأتي ممن ائتمناهم على أنفسنا، فقابلوا كلّ هذا بالغدر والخذلان، وهاته الصورة أقرب تصوير عن ذلك، ففي هاته اللقطة طعن "**اللاعب 199**"

[1] ينظر ريهام عبد الناصر، موقع مرسال، دلالات الألوان.

في ظهره بسبب خيانة "**اللاعب 218**" له وسرقة كراته الزجاجية وتقديمها للحارس على أنها كراته، فيما كان "**اللاعب 199**" يعد الفائزين في اللعبة ويرى قدرته هو"**واللاعب 218**"على الفوز معاً دون أن يقتل أحدهما، يا لهذه المفارقة العجيبة!كيف لموقف واحد أن يجمع بين تفكيرين مختلفين؟ أحدهما يفكر فقط في نفسه وكيف يحقق الفوز والمضي دعسًا على جثة الثاني، والآخر رغم فوزه يحاول التفكير في حل لنجاة كليهما.

الرؤية الإخراجية: ناقش المخرج من خلال هذه اللقطة قضية جد مهمة، تمثلت في الخيانة كونها واحدة من بين أهم القضايا المنتشرة، فدائمًا ما يثير المخرج ويعالج قضايا من عمق الواقع و ينقلها لنا عن طريق الشاشة، من منطلق أننا لا ننتبه عادة لهكذا قضايا، إلا عند مشاهدة نتائجها وخفاياها في المسلسلات، فما شعر به "**اللاعب 199** "هو المأساة بحد ذاتها، حيث كانت اللعبة بين صديقين وكان على أحدها إما أن يضحي بنفسه من أجل الآخر، و إما أن تغلب عليه غريزته الحيوانية ويتبع ما تمليه عليه الأموال وما يستحقه الفوز.

فاللقطة المتوسطة هنا عملت على تقريب بسيط للنصف العلوي للشخصية، وكذا إبراز الخلفية التي تعد فضاء اللعبة، والذي كان عبارة عن زقاق للأحياء القديمة بإضاءة أقرب لغروب للشمس؛ تم اصطناعه من قبل القائمين على اللعبة، ليتوافق ومشاعر اللاعبين فيؤثر عليهم ويبين للمشاهد أن الليل سيأتي لا محالة وأن الظلام والكره في قلوب البشرة سيعتم عليهم، فالاختفاء التدريجي للشمس إشارة لكثرة الجثث التي ستختفي معها.

أما عن الألوان المسيطرة على إطار اللقطة فنجد اللون البرتقالي المحمر الذي يرمزإلى التعالي والغرور وعدم احترام مشاعر الآخرين[1]، كما يشير في الكثير من الأحيان إلى

[1] ينظر مني سيد عبد الرحيم، مجلة مقال، اللون البرتقالي ودلالاته، 30اكتوبر 2021، 16افريل2022، https://elmqal.com /

عدم الثقة والخداع، فالمخرج لم يحدد هاته الألوان عشوائيا، وإنما ربط كل لون ودلالته بمشاعر اللاعبين وكذا صفاتهم وتصرفاتهم.

2-1اللقطة القريبة :

تعد اللقطة القريبة أحد أهم اللقطات التي ركز عليها المخرج في كلا العملين خاصة **المنجز الكرتوني**، فقد أراد إيصال المشاعر والعواطف بصورة أقرب، ليتم التعبير عن المأساة بصورة أدق.

ويمكن تعريف اللقطة القريبة على أنها:<<الاقتراب الأشد الذي يصور الموضوع أو الشخصية بصورة أقرب،أو أن يكون قريبا من الشيء الذي يراد تصويره، وتكون اللقطة القريبة على مستوى الوجه حتى العنق.>>[1]

إن اللقطة القريبة هي اللقطة المحددة من عنق الشخصية إلى وجهها، أو هي اللقطة المقربة للموضوع ليبدو بصورة أكبر من العادة .

صورة رقم 53: لقطة قريبة لبكاء ابن إيشيدا ولعنه لحياته.

تعرض الصورة الموضحة لقطة قريبة جدًا لأحد شخصيات العمل الكرتوني، أين يبرز الجزء العلوي فقط للشخصية، والذي اقتصر على تصوير الوجه مركزًا على الدموع المنهمرة من العينين، ما جعل الشخصية تبدو في حالة مثيرة للشفقة، كمحاولة من المخرج

[1] ماري تيري جورنو معجم المصطلحات السينمائية، تر : فائر بشور،(د.د)،(د.ط)،(د.ت)(د.ب) ص 34

لإثارة تعاطف المشاهدين، وفي ذلك دلالة على كم المعاناة والضعف الذي تحسه الشخصية، وقد اتخذ المخرج من المنجم فضاء مغلقا بحيث يظهر الشخصية ناقمة على الوضع الذي تعيشه، والمكان المغلق هنا دلالة واضحة على الانغلاق والتقوقع الذي تعيش في خضمه الشخصية، وقد جاء ليجمع كل الشخصيات المأساوية تحت سقف واحد، فهو عبارة عن وضع وحالة لامست كل من في هذا المنجم، حيث انطلقت هذه العملية الإبداعية من خيال المخرج الواسع المبني على أفاق ورؤى ومن ثمة تجسيدها في عالم **المسلسلات الكرتونية** وقد استعمل مصطلح الفضاء، ليجتمع تحته كل من المكان والديكور والأحداث والعلاقة التي تربط فيما بينهم[1] فيعتبر هنا المنجم من الأمكنة المُعادية التي تحد من حرية المتواجدين فيها ، وبالتالي تراءى هذا المكان "**لابن إيشيدا**" سجنًا وقوقعة أفقدته العزم على مواصلة الحياة .

ولعل مصاحبة اللون الرمادي القاتم لهذه الصورة زاد من مأساوية اللقطة، انطلاقًا من كونه <<لون يعبر عن الوحشية والظلمة وأحيانا الخوف و الرعب>>[2] فقد طغى هذا اللون بصفة قوية على اللقطة المقربة جدا، وذلك لإزاحة نظر المشاهدين عن باقي الغرفة وعن باقي الشخصيات إلى الشخصية المعروضة أدناه، فالجهاز البصري يتعامل بشكل سلس ومرن مع المعلومات المتعلقة باللون لما يتوفر عليه من قدرة على تسليط الضوء على ملامح "**ابن إيشيدا**" ومحاولة إيصال مشاعره المأساوية .

فالاستدلال بالألوان الداكنة يعبر عن أهمية الصورة الرقمية في إيصال رسالة بصرية، تنقل كل المشاعر السوداوية دون إفصاح أو كلام من الشخصية، وعادة ما يحمل اللون الرمادي، لاسيما القاتم دلالات سلبية عديدة تؤكدها طبيعة المواقف التي تصاحبها، فهو

[1] ينظر، حسن بحراوي، بنية الشكل الروائي الفضاء من الشخصية، المركز الثقافي العربي، ط2، 2009، ص27

[2] أحمد شريكي،تعبيرية الالوان في السينما، ص4

يشير إلى <<الاكتئاب والتردد والانطوائية>>[1]التي قد تكون الخسارة سببها، أو قد تعزى هذه الحالات إلى اضطرابات نفسية تعانيها الشخصية جراء ظروف أو ذكريات عنيفة مرت بها، الأمر الذي انعكس جليًا على شخصية "**ابن إيشيدا**" التي امتازت بالتفكير التشاؤمي والنظرة السوداوية للحياة واللذين كانا طاغيين على اللقطة بصفة عامة.

بالإضافة إلى الإضاءة شبه الخافتة لإبراز الدموع أكثر، أو لنقل مواكبة عوالم اليأس والضياع التي تغرق فيها الشخصية بسبب الديون المتراكمة عليها جراء لعب القمار والتي كانت سبب أسرها في هذا الجحيم، لكن معاناة هذه الشخصية تتجاوز ديونها إلى لوم الأب الذي كان في نظر ابنه أبًا أنانيًا وغير مسؤول، فقد توفي قبل أن يترك لابنه قرشًا واحدا فضلا عن كونه – في نظره – لم يتحمل ديون ابنه ويدخل إلى منجم الجحيم بدلًا عنه، لكن حقيقة الأمر أن والده قد توفي في سبيل ذلك .

نلحظ بناءً على ما سبق أن ابن "**إيشيدا**" قد وجد في الدموع والبكاء متنفسا للألم الذي يفطر قلبه وتفريغًا للضغوطات التي ضاق بها صدره ، فكان البكاء أبلغ وسيلة للتبليغ والتعبير عن صدق الحزن وشدة اليأس الذي يعايشه بعد الخراب الذي طرحه فيه والده.

صورة رقم54: لقطة قريبة لهيودو مستمتعًا بحرق تونيجاوا.

[1] أحمد شريكي،تعبيرية الالوان في السينما، ص4

وتتواصل دراسة اللقطة القريبة مع المثال الثاني لنفس العمل، حيث تحمل الصورة أقذر شخصية معادية للشخصية البطلة، بل هي الحامل الأكبر لمأساة باقي الطبقات الأخرى، كونها شخصية شيطانية في هيئة بشرية ذات سلطة طاغية، فتعتمد شخصية "**هيودو**" على نظام لا يعكس إلا جشع البشر في استغلال ضعف الناس للحصول على ربح مضمون دون جهد أو عناء، وكذا التلذذ بمعاناة الطبقة الكادحة الضعيفة بالاستفادة من افتقار هذه الأخيرة وراء المادة والأموال لسد قوت يومها وتسديد ديونها ، فقد عمد المخرج إلى تصوير هاته الشخصية في أبشع صور الجور والاضطهاد، حيث نرى في الصورة أن اللون الأحمر هو الطاغي على المشهد، ليرسل إشارة للجمهور أن حدثا هامًا على وشك الحصول، فلا يمكننا إنكار تفاوت المعاني التي يحملها اللون الأحمر،إلا أنه يعد أحد الألوان المستخدمة بكثرة في إظهار العدوان والتعبير عن العنف والغضب، وهذا ما كان واضحا في ملامح "**هيودو**" أثناء تعذيبه "**لتونيجاوا**" على آلة الشواء، إذ ترغد واستمتع بتعذيبه وكلما داعبت رائحة شواء "**تونيجاوا**" أنف "**هيودو**"، زاد صراخه واستمتاعه أكثر فأكثر، فنرى هاته العلامات ما هي إلا أعراض الشخصية السادية التي تفضي إلى التنعم بعذاب الآخرين مع الشعور بالمتعة عند تعالي أصواتهم و أنين ألمهم .

- **الرؤية الإخراجية:** نقل لنا المخرج عن طريق اللقطة المقربة ملامح "**هيودو**" والمشاعر التي انتابته، إذ نرى أن المشهد أيضا غلب عليه صبغة برتقالية تمازجت باللون الأحمر، شكلت لنا شرارات نارية أشبه بنار جهنم.

صورة رقم 57/56: لقطة قريبة تنقل دموع جي هون وجثة اللاعبة 067 .

ورغم ورود هذا النوع من اللقطات في المسلسل التلفزيوني "**لعبة الحبار**" بنسب ضئيلة تكاد تنعدم،إلا أن ذلك لم يمنعنا من التمثيل لها بأنموذج دقيق يتضمن عرض لقطة التقطت للبطل "**جي هون**" وهو في حالة بكاء هستيرية، فاقتصرت الصورة على الملامح التي اعترت وجهه تبعًا لما تتطلبه طبيعة هذه اللقطة محاولًا إبراز الدموع المستعملة كوسيلة للتعبير عن الألم الذي تعيشه الشخصية في هذه الحالة،فبعد الانتهاء من الوليمة التي عزموا إليها توجه جميع المتسابقين إلى ساحة النوم المعتادة، مصحوبين بسكاكين سبق تركها لهم على طاولة الطعام في إشارة تحريضية من الحراس إلى المتسابقين على الاقتتال، وهو ما وجد صدى واسعًا في نفوس اللاعبين الذي رحبوا بالفكرة وعملوا جاهدين على تطبيقها، لتكون "**اللاعبة067**" أول ضحية اغتالتها يدا "**اللاعب 218**" الصديق المقرب "**لجي هون**" تاركًا إياها جثة هامدة تسبح في دمائها مثلما توضحه الصورة الثانية فبينما كان هذا الأخير يتحدث مع اللاعبة، انتبه لوجود نزيف حاد ينزمن بطنها بسبب شظية اقتحمته، فذهب ليحضر لها الإسعافات اللازمة لكن صديقه الذي كان يتحين الفرصة ويتربص بها، مستغلًا وضعها المزري هذا وقام بذبحها دون أدنى إحساس بالندم،ممثلًا بذلك أبلغ نموذج لأبشع صور الخداع والغدر الذي دفعته إليه البصيرة المعمية والضمير الموؤد بسبب المال والوصول للسلطة، ما سبب صدمة نفسية "**لجي هون**" الذي وجد نفسه في مكان أشبه ما يكون بغابة يتصارع فيها الوحوش لا البشر من

أجل البقاء في عالم أصبح فيه إزاحة الآخر ومحوه بأي وسيلة كانت، حتمية لوجود الأنا وتحقيق الذات، بعدما كان وجود هذه الأخيرة يتحدد ويستمر بوجود الآخر.

وقد رافقت هاتين الصورتين المثقلتين بالمأساوية والمتفجرتين بالضعف والعجز إضاءة متوسطة في الصورة الأولى، لتبرز بنسبة أوضح معالم الحسرة والأسى التي اعتلت وجه البطل معبرة عن الألم الذي يعتصر قلبه كونه، وقف عاجزًا أمام إنقاذ صديقته التي لم يجد سوى دموعه ليرثيها بها، بعد أن وثقت به وأمنته على أخيها إن خرج سالمًا من هذا العالم الذي دنسته أيدي البشر، ولتركز على ملامح الخيبة التي خلفها له صديقه المقرب بعد أن اكتشف وحشيته ومدى هوسه بالحصول على المال والوصول إلى السلطة.

3- الإضاءة وأهميتها في التصوير المأساوي:

في صناعة أي فيلم أو مسلسل تعتبر المعالجة الضوئية الحجر الأساسي الذي يعطي قيمة للقطة أو المشهد من حيث قيمتها الجمالية والإبداعية، أو من حيث الدلالات العاطفية والنفسية التي ترسلها عن طريق القصة للمُشاهد، فكانت بمثابة القبس الذي يزيل اللبس والإبهام المغشي للقطة قيد التصوير، كونها تعمل على تجسيد رؤى المخرج وأفكاره على موقع التصوير، ومن ثم توضيح المعنى وإيصال الدلالة للمشاهد عن طريق التفاوت في درجات سطوعها أو الاختلاف في مصادرها، وتعتبر الإضاءة من أهم التقنيات التي يجب التعامل معها بكل حرفية ودقة عالية، كما أن للألوان والظلال دور كبير في تكوين الإضاءة، مما يعطي انسجام تام بما يتوافق مع رؤية المخرج وما يريد إيصاله عن طريق هذا التآلف والاتساق للمتلقي والمشاهد.

وبناءً على ما سبق حري بنا الإشارة إلى أن الإضاءة تختلف انطلاقًا من اعتبارين أولهما حسب مصادر سطوعها وثانيها حسب اتجاه سطوعها:

3-1-مصادر الإضاءة :

3-1-1- المصادر الضوئية الطبيعية :

يعتبر الضوء أحد أشكال الطاقة، التي تمكننا من رؤية الأجسام من حولنا بطريقة واضحة، مثل ضوء الشمس، والقمر، النار، والنجوم،[1] وغيرها من أشكال الطاقة، و التي تبعث الضوء عن طريق درجة حرارتها العالية، وفي حال غياب المصدر الضوئي الذي يتم يعتمد عليه للإضاءة، سيعتم المكان ويسود الظلام فتصعب الرؤية.

[1] ينظر، قدور عبد الله ثاني، مغامرة سيميائية في أشهر الإرساليات البصرية في العالم، دار الغرب للنشر والتوزيع، (د.ب)، (د.ط)، (د.ت)، ص 143.

3-1-2- المصادر الضوئية الاصطناعية:

وهي مصادر الضوء التي أوجدها الإنسان وهي متعددة ومتطورة بشكل دائم، فقد اعتمد الإنسان في بداية اكتشافه للضوء على الفتيلة والزيت للحصول على الضوء الكافي، ثم تطور للمصباح والمولدات الكهربائية.[1]

إذن أصبحت الإضاءة من أهم الأدوات والتقنيات التي لا يمكن الاستغناء عنها، والتي تستخدم لإضفاء جو جمالي وفني على لقطات المسلسل أو الفيلم.

سنعرج الآن إلى إعطاء أمثلة عن مصادر الإضاءة المستعان بها في المسلسل الكرتوني "**كايجي**" ومسلسل "**لعبة الحبار**" .

صورة رقم 58: صورة مركبة لاستلام "جي هون" بطاقة الألعاب.

في هاته الصورة المرفقة نلحظ استخدام نوعين من الإضاءة؛ الإضاءة الطبيعية المتمثلة في عتمة الليل والإضاءة الاصطناعية المتمثلة في عمود الإنارة المستوطن خلف البطل "**جي هون**" ليمثل دور إنارة خلفية كنوع من الإضاءات التي سبق دراستها، إذ أن تكاتف هاذين المصدرين يحيلنا إلى أنه رغم ظلمة وعتمة حياة "**جي هون**" إلا أن هنالك أمل لا محالة هو سبيل نجاته من الديون، فنرى أن "**جي هون**" قد تلقى للمرة الثانية بطاقة دعوة

[1] ينظر، المرجع نفسه ص 144/143.

للولوج في رهانات تلك الألعاب المميتة، وبالتالي ظهرت تلك البطاقة كقارب نجاة له، بعد أن تخلى عنه كل أصدقائه الذين طلب منهم بعض المال لإعالة والدته وصحتها المتدهورة وتسديد فواتير عمليتها المستعجلة هذا من جهة، ومن جهة أخرى جاءته الصفعة التي تلقاها من طليقته حينما طلب منها النقود، فكان ردها الرافض أهون من تصرف زوجها الذي قايضه بابنته مقابل المال، فلم يكن له حل آخر إلا أن يلتحق بالألعاب للمرة الثانية، فإما الموت في سبيل ذلك وإما الربح وتحقيق الفوز وتسديد ديونه.

❖ **الرؤية الإخراجية:** لم يلبث المخرج إلا أن يوصل لنا رسالة عن طريق تسليط الضوء على عينة خاصة من المسلسل وعامة من المجتمع، ألا وهي الديون التي تعتبر الطريق الشائك الذي غالبًا ما يقع في أحضانه الكثير من الناس، فيستولي عليهم شيئًا فشيئًا ويقبعون في جحيمه أكثر فأكثر مع مرور الوقت، فبالرغم من وجود سبل أيسر لسداده وضمان نجاتهم، إلا أنهم يسلكون سبلًا أعسر عن طواعية.

صورة رقم59 : إضاءة طبيعية للشرطي وأخيه ذو القناع الأسود .

أما في المشهد الذي يليه في الدراسة نلحظ أن الشمس فيه كانت الإضاءة الطبيعية الوحيدة، فالصورة هنا جاءت واضحة غير مبهمة لا ظلال فيها، وذلك دلالة الوصول إلى نهاية المطاف ولا رجوع عن ذلك، فكل الأوراق قد كشفت، فبعد أن لحق الشرطي "**هوانغ جو**" بالسيارة التي أقلَّت "**جي هون**" للمرة الثانية وتنكر بلباس أحد الحراس محاولا ولوج

عالم الألعاب هذا ، هنالك اكتشف أقذر أشكال التعنيف التي أقحم المتسابقون أنفسهم في خضمها، ولعل أكبر صدمة تلقاها "هوانغ جو" كانت معرفته بأن أخاه المفقود هو العقل المدبر والمخطط لسلسلة الألعاب والقائم على قتل هذا الكم الغفير من اللاعبين، فرحلة بحثه عن شقيقه لم تثمر ثمارها الطيبة ولم تُثمر لتشفي ألم الشوق الذي كان يختلجه لبعده عنه.

❖ **الرؤية الإخراجية:** عمد المخرج إلى توظيف هذه المفارقة الدرامية ليفاجئ الجمهور ويكسر أفق التوقع لديه، وبالتالي يرفع من مستوى الإثارة والتشويق لديه، كما نرى أن القضايا التي كان يبثها المخرج عن طريق هذا المسلسل، قضايا استوحاها من الواقع فتأثير الأموال في نفوس اللاعبين أو الحراس أو حتى الرئيس، قد لعب دورا كبيرًا في السيطرة على عقولهم والاستحواذ عليها وتغيير طينة قلوبهم والعمل على التفريق بينهم، وقلبهم على أقرب الناس لهم، فعندما أعمت هاته الأخيرة بصيرة الرئيس ذي القناع الأسود جعلته ينسف روح أخيه دون أدنى شعور بالندم أو حتى ارتجاف يده عند إطلاق النار عليه، فالإضاءة الطبيعية قد أوصلت هذا المشهد بكل شفافية ووضوح تام للمشاهد.

صورة رقم60: إضاءة مركبة لكايجي ساندًا ساكازاكي.

يظهر في هذه الصورة "**كايجي**" رفقة العجوز "**ساكازاكي**" ساندًا إياه بعد الخسارة التي تجرع مرارتها أمام آلة "**الباجينكو**" والتي حرمته جميع أمواله، فألقي به إلى الشارع وسط عتمة

الليل التي كسرتها الأضواء المنبعثة من المحلات المجاورة، ومن خلال هذه الصورة يتبين أن توظيف الإضاءة فيها كان مزدوج المنبع؛ الأول طبيعي ممثلا في عتمة الليل التي وظفها المخرج لدلالتين: الأولى ظاهرة تفيد زمن وقوع الحدث والثانية مضمرة أو خفية أراد المخرج بثها للمتلقي ليؤكد من خلالها عمق الصورة ويكثف دلالتها، فجاء الليل هنا حاملا معنى (القلق – التردد – الصراع – الخسارة)، فهو يمثل بالنسبة لهؤلاء المقامرين موعد إبرام صفقة مصيرهم المأساوي، وبالتالي جاء الليل ليعكس حالة المأساة التي يعاني منها كل من أصابه هوس المقامرة وقيدته سلاسل الأموال، لينتهي به المطاف واقعًا في شباك لعبة "**الباجينكو**"

أما المنبع الثاني فهو اصطناعي مثلته أضواء المصابيح المنبعثة من المحلات الكائنة في هذا الشارع، وقد وظفت في هذه الصورة لتشير إلى دلالات عدة كالفرج، الانجلاء الخروج من الظلمات إلى النور، وكلها دلالات تصب في حقل الأمل الذي كان "**كايجي**" يبحث عن بصيصه وسط العتمة التي كادت تبتلعه، إنه الضوء الذي سيكفل نجاته من مستنقع الديون.

الرؤية الإخراجية: وظف المخرج هذا النوع من الإضاءة ليلفت انتباه المشاهد إلى النور الذي سيهتدي إليه "**كايجي**" في قادم الأحداث، حين محاولته لحبك خطة محكمة يكشف بها أوراق خدعة "الباجينكو"، كما مزج المخرج بين الإضاءة الطبيعية و الاصطناعية لتتوافقا مع الحالة التي يعيشها "**كايجي**" والعجوز "**ساكازاكي**" بعد الخسارة الحتمية أمام اللعبة، لكنهذه الظلمة انبلجت نوعًا ما،من خلال ضوء المصابيح الذي جاء كبصيص أمل "**لكايجي**" وصديقه، ورغم عتمة الديون وحلكة الظروف، لا زال "**كايجي**" يحاول البحث عن قبس نور يتشبث به فيكون سبيله للخلاص من مأساته التي دامت أمدًا طويلًا.

3-2-اتجاه سطوع الإضاءة(أنواع الإضاءة):

3-2-1-الإضاءة الجانبية:(Side lighting)

تلعب الإضاءة الجانبية دورًا هامًا في عملية التصوير<< فحين تأتي الإضاءة الرئيسية من جانب الممثل، يؤدي ذلك إلى خلق تأثير غريب نوعًا ما على الوجه، حيث يتم تقسيم الوجه إلى نصفين بواسطة الخط الفاصل بين الضوء والظل، ويمكن تجنب ذلك التأثير عن طريق تغيير وضع الممثل بحيث لا يكون الخط الفاصل على منتصف الوجه، ويمكن أيضاً استخدام إضاءة رئيسية جانبية هادئة للحصول على تأثير من خلال دمج بين الضوء والظل بصورة تدريجية، وبسبب تأثير هذا الضوء الغريب على الصورة، تستخدم تلك الإضاءة لهدف معين أو للرغبة في تكوين تأثير بصري معين لا للتصوير الدائم>>[1]

إذن يعمل هذا النوع من الإضاءة على إبراز تكوينات الجسم وتفاصيله عن طريق تسليط الضوء من إحدى جوانب الجسم المراد تصويره، وطغيان الظلال على باقي الجوانب الأخرى، على أن يكون الجانب المنبثق منه الضوء من اختيار مدير التصوير، حسب ما يقتضيه موضوع اللقطة والفكرة المراد شد انتباه المشاهد إليها في إطار ما يسمح له بترجمة رؤى المخرج كما تمثلت في ذهنه.

وصدور هذا النوع من الإضاءة من جانب محدد لا يمكن أن يكون اعتباطيًا، بل يوظف لغاية محبوكة ومدروسة، نظرا لكونها تكشف عن ميول الشخصيات وأفكارها ومواقفها واضطراباتها بشكل يجعلها واضحة للمتفرج، لذا كان من الفراسة توظيف الإضاءة الجانبية <<للتعبير عن المشاعر التي تكمن في أعماق الشخصية، والتي تظهر من خلال

[1] رستم أبو رستم ، جماليات التصوير التلفزيوني،ص128

تسليط هذا النوع من الإضاءة ذات التعبير الدرامي، مما يكشف لنا الكثير من الأفكار والمشاعر التي تشغل الشخصية وتعيش في أعماقها>>[1]

صورة رقم61: إضاءة جانبية لكايجي اثناء مزاله مع تونيجاوا.

تماما كما تمثلت في هذه الصورة من المسلسل الكرتوني "**كايجي**"، حيث تظهر ملامح شخصية البطل التي تنم عن التردد والخوف من التقدم نحو المصير الشائك الذي في انتظاره، واضحة بفعل الإضاءة الجانبية التي كانت وظيفتها الأولى أن تعكس حجم المأساة التي يعيشها البطل، فتنقل إلى المتفرج بوضوح مشاعر القلق والارتياب والخوف التي تملكت "**كايجي**" إن خسر هو وفاز خصمه في هذا النزال المصيري الذي سيدفع أذنه كثمن لخسارته.

أما عن الظلال التي تولدت عن هذه الإضاءة فقد توزعت على وجه البطل حول الأنف والعينين ونصف الخد بشكل مدروس، وكأنها تخبرنا من خلال عينيه الشاخصتين عن كمية الرعب التي نالت منه.

[1] حيدر عبد الغني جبوري، توظيف الإضاءة في التعبير عن ازدواجية الشخصية السينيمائية، مجلة اكاديمية،(د.ب)، العدد89،2018، ص04

صورة رقم62: إضاءة جانبية تجمع جي هون مع اللاعب 218 و 001.

ولتوضيح الفكرة أكثر وجب الاستشهاد بنموذج آخر من "**المسلسل التلفزيوني**"، إذ جاءت لتسليط الضوء على سمات الحيرة التي اعتلت وجوه الشخصيات المعروضة في الصورة، والتي استحوذ عليها اليأس وفقدت الأمل في الفوز، فقد كانت في تردد من أمر فريقها الضعيف والمكون من البطل "**جي هون**" **وصديقه218**" و"**العجوز001**" **واللاعبة 067**" وامرأتين وأربعة رجال آخرين، إذ كانت النساء والعجوز الحلقة الأضعف في المجموعة حسب وجهة نظر"**اللاعب218**" السطحية، وقد تم تشكيل هذه المجموعة بأمر من الرؤساء منظمي الألعاب تحضيرا للعبة الموالية "**لعبة شد الحبل**" حيث تقوم على شد طرفي الحبل من قبل مجموعتين؛ في كل مجموعة عشرة أشخاص على أن يكون فوز الطرف (أ) مرهون بموت الطرف (ب)، مما يعني أن هذه الألعاب قد فرضت على الأنا لكي تضمن وجودها وتحقق استمراريتها، حتمية موت الآخر والقضاء عليه في نهاية المطاف بعد أن كان هذا الآخر شرطا أساسيًا لوجود الأنا وإحساسها بذاتها في بداية اللعبة.

3-2-2- الإضاءة الأمامية :(Front lighting)

حين يوجه المصدر الرئيسي للضوء أمام الموضوع الذي يتم تصويره، يمكن أن تظهر ظلال الوجه في ثلاث اتجاهات، فإما أن تكون مستوية على وجه الممثل، أو بعيدة عن

الكاميرا، أو في اتجاه الكاميرا، ولا يظهر هذا الاختلاف واضحًا، خاصة في **اللقطات الواسعة Wide shot** ، حيث يحتل الموضوع الذي يتم تصويره حيزًا ضيقًا داخل الإطار، أما في **اللقطات القريبة closeshots** فيظهر الاختلاف واضحا بشكل كبير ويؤثر على كيفية ظهور الموضوع،

لذا يجب أن يؤخذ في الاعتبار عند تصميم الإضاءة.[1]

أي يرتبط اتجاه وقوع الظلال والضوء على وجه الشخصية، بقرب وبعد زاوية التقاط المشهد، حيث أن استدارة خفيفة من الممثل أو قربه، يمكن أن تؤثر بشدة على اتجاه الضوء وانعكاس الظلال على وجهه.

وبمقارنة التأثيرات المختلفة لاتجاهات الظلال على الوجه، يتضح أنها تضاعف الحالة المزاجية للمشهد حين تقع الظلال على الوجه في اتجاه الكاميرا، وعادة ما تستخدم تلك الإضاءة في المشاهد، ذات الإضاءة الخافتة، أما حين تكون الظلال مستوية على وجه الممثل عندها تصبح الصورة غير مرضية، وبالرغم من ذلك يكون هذا النوع من الإضاءة له استخداماته الخاصة به، لإظهار جمال بعض البطلات.[2]

إن أفضل وسيلة لترجمة الجماليات التقنية وخلق فانتازيا متخيلة أو نقل واقع، لا يكون إلا بإشراك الإضاءة ومن أهم أنواعها الإضاءة الأمامية، التي تعد الضوء الأساسي الأقوى، حيث يسلط لتوضيح وإبراز الصورة واللقطة بشكل كامل، فيعزز من قيمة الإطار وما يحمله، فيجذب المخرج اهتمام المشاهد عندما يقدم له الصورة واضحة ويخفف عنه ضغط التشويق والارتباك، ويتحقق ذلك بانسجام الألوان مع الإضاءة ووضوحها أكثر.

[1] ينظر، رستم أبو رستم ، جماليات التصوير التلفزيوني، 127.

[2] ينظر، المرجع نفسه ، ص127.

صورة رقم63: إضاءة أمامية لساكازاكي في مواجهة آلة الباجينكو

يمكننا أن نلتفت في الصورة الأولى إلى تركيز المصور-بالعمل مع المخرج-على إظهار تعابير الخوف والتوتر التي يشعر بها"**ساكازاكي**"، حينما كان ينازل "**آلة الباجينكو**" أو كما يطلق عليها"**مستنقع الجحيم**"، كونه راهن بكل أمواله في سبيل تحقيق الفوز الأشبه بالمستحيل، أمام لعبة حيكت تفاصيلها بمكر شديد، فظهرت ملامحه واضحة أبرزتها الإضاءة المناسبة، حيث نرى قطرات العرق المتصببة من جبينه وكذا عيونه الجاحظة الخائفة من مصيرها.

❖ **الرؤية الإخراجية:** أراد المخرج من خلال تسليط الضوء على عيني "**ساكازاكي**" الجاحظتين وارتعاشه وارتباكه من فرط الخوف كلما شارفت الكرات على النفاد، أن يعطي انطباعًا عامًا للمشاهد إزاء موضوع التصوير والحالة التي تسوده، فظهرت ملامح الشخصية واضحة، أبرزتها الإضاءة الأمامية، التي استطاعت أن توصل المشاعر التي يفيض بها المشهد، فساهمت في إبراز الطابع النفسي الذي يسوده.

صورة رقم64: إضاءة أمامية لمجموعة من اللاعبين .

أما الصورة الثانية من مسلسل "**لعبة الحبار**" فهي صورة موضحة للاعبين، قبل أن يقدموا على بدء اللعبة الثانية، فكانت ألوان الملابس ناصعة واضحة، لا ظلال منعكسة على وجوه الشخصيات، فكانت الصورة سلسلة لا تشوبها شائبة، مريحة لأعين مشاهديها.

❖ **الرؤية الإخراجية:** كانت غاية المخرج من تسليط الإضاءة الأمامية، أن يريح ارتباك وتسارع نبضات المتفرج من كثرة التشويق الذي تحدثه الإضاءة الخلفية والجانبية التي عادةً ما تخفي من ورائها شيئًا بدافع الغموض، وكذا التنويع بين الإضاءات لكسر الملل وتجنب الهفوات .

3-2-3- الإضاءة الخلفية (LightBack):

وهنا يوضع مصدر الضوء الرئيسي بزاوية 45 درجة خلف موضوع التصوير، وهو ما ينتج كثيرًا من الظلال في اتجاه الكاميرا، ولذلك تتطلب هذه الإضاءة عناية خاصة عند وضعها.[1]

تعطي الإضاءة الخلفية عمقًا لمكان التصوير وذلك عن طريق زيادة الإضاءة، وفصل موضوع التصوير عن الخلفية، وعادة ما يكون موقع الضوء خلف الممثل مواجهًا للكاميرا وتؤدي الإضاءة الخلفية وظائف متنوعة، فبجانب دورها في خلق هالة ضيقة من الضوء حول الممثل، وهو ما يجعلنا نطلق عليها اسم "**إضاءة الطوق**"(**ring lighting**)، كذلك يمكنها أيضا إضفاء نوع من البريق على موضوع التصوير بحيث تعطي شعورًا بالتوهج

[1] ينظر، رستم أبو رستم ، جماليات التصوير التلفزيوني، ص129

من زوايا معينة، وتستخدم تلك الإضاءة في المشاهد الدرامية لكن ينبغي التحكم فيها بعناية حتى لا تعطي شكلًا مصطنعًا.[1]

صورة رقم65: إضاءة خلفية لإندو سان .

يعتبر هذا النوع من الإضاءة أحد أكثر الأنواع استعمالًا في الأعمال الدرامية التلفزيونية، كونها تعمل على إبراز التفاصيل المهمة للحدث الأساسي الذي يحمله إطار اللقطة، مما يوحي بأهمية الحدث الدرامي الذي أراد المخرج لفت الانتباه إليه، وبالتالي يبعث لدى المشاهد الشغف والفضول ومن ثم يحمله على الاندماج معه، فهي ذلك النوع من الضوء الذي ينبعث شعاعه من وراء المرئيات أو المعالم المعروضة في اللقطة، وبناءً على ما سبق فإنه حري بنا الإشارة إلى هذين النموذجين اللذين يحملان إضاءة خلفية تسطع من وراء الشخصيتين المعروضتين في كلتا الصورتين، أين تموقع الضوء خلف الممثل قبالة الكاميرا في شكل حلقة ضوئية تطوق الممثل وتلفه، محاولًا من خلالها بث رسالة مشفرة للمشاهد عن طريق إبراز ملامح الشخصية التي تنم عن واقعية الحدث الدرامي المأساوي، وذلك قصد الإثارة والتشويق، فالصورة الأولى من المسلسل الكرتوني **كايجي** تظهر أحد الشخصيات التي كان لها دور فعال في تحريك القصة ونمو الحدث المأساوي، كونها السبب الأول والرئيسي لولوج البطل إلى هذا العالم من أوسع أبوابه؛ وذلك حينما قدم إلى

[1] ينظر، المرجع نفسه، ص 129-130.

"**كايجي**" مسلمًا إياه وصلًا يفيد بأنه مديون إلى جهة معينة وأنه مجبور على سداد الدين بالطريقة التي تخطها هذه الجهة، باعتبار أن الأجل المتفق عليه للسداد قد مضى، وهذا ما جاءت تؤكده الصورة التالية والتي تعرض "**إندوسان**" بملامحه الماكرة وهو يتقدم ناحية "**كايجي**" محاولًا إلقاء القبض عليه ومن ثم زجه إلى سفينة "**الأمل Espoir**" مجمع المديونين ومهد المأساة.

صورة رقم66: إضاءة خلفية لجي هون.

أما الصورة الثانية من المسلسل التلفزيوني "**لعبة الحبار**" فتقدم هي الأخرى عرضًا لشخصية البطل، وهو في حالة ذهول يصحبه ضوء قوي انبثق من خلفه ليبرز ملامح الصدمة التي نالت منه بعدما وقع الاختيار في المواجهة التالية "**لعبة الحبار**" عليه ليواجه صديقه "**218**"، فوقع البطل في موقف لا يحسد عليه حين وجد نفسه مجبرًا على الاختيار بين الفوز وإنقاذ نفسه أو إنقاذ صديقه، على غرار هذا الأخير الذي وأد مشاعره فلم ير "**جي هون**" الصاحب بل رأى "**جي هون**" المنازل له، فانقض عليه بالسكين قاصدًا قتله لكنه أنقذ نفسه في آخر لحظة بصعوبة دون أن يتسبب في قتله، وفي هذه اللحظة يتقدم الحارس ليذكر "**جي هون**" بأن نهاية المواجهة مرهونة بمقتل أحد طرفي المواجهة لا بالفوز وهذا ما رفضه "**جي هون**"، بل طالب بالانسحاب من اللعبة إذا كانت غالبية الأصوات ستؤيد رأيه، فالإضاءة هنا جاءت قوية بشكل يجعل المشاهد يتأكد أنها اصطناعية أطلت من مكان جد قريب من الممثل، وإذا لم يتم التركيز في ملامح

الشخصية فإنه يستحيل التعرف عليها وسط كل هذه الظلال التي غطت مساحة كبيرة من الوجه حتى كاد لا يبين.

جاءت الإضاءة الخلفية لتعكس ملامح الشخصيات وتركز على ردود أفعالها إبّان الأحداث الواقعة لها محاولةً تسليط الضوء عليها لتلفت انتباه المشاهد إليها وتزيد تفاعله معه، وبالتالي ينتبه إلى الموضوع الرئيسي الذي تمثله اللقطة من خلال التباين والاختلاف في درجة وزاوية السطوع.

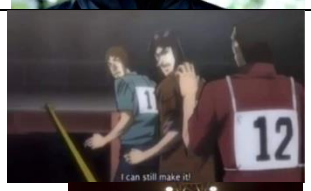
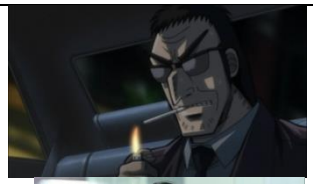
وبناءً على ما سبق يتضح أن "الإضاءة هي وسيلة المصور الأساسية التي تؤثر مباشرة على كيفية تسجيل وظهور الصورة على الشاشة؛ فعند إضاءة اللقطة يكون الاهتمام الأساسي للمصور هو توزيع الإضاءة لإبراز ثلاثة أساسيات وهي : **موضوع التصوير Modeling**، و**الحركة Movement**، و**الحالة المزاجية Mood للقطة**."[1]

[1] ينظر، رأفت زين، الإمكانيات الجمالية في فن التصوير السينيمائي، 2010/07/11، 2022/04/23، 15:40،https://www.forum.topmaxtech.ne/t

ثانيا- العلاقة بين العملين :

1- من حيث المسارات البنائية :

معيار المقارنة	نوع العلاقة	التحليل	الصورة
الشخصيات	**تشابه**	الألبسة الخضراء الموحدة الخاصة بالمتسابقين في مسلسل **"لعبة الحبار"** هي نفس الألبسة الخضراء الموحدة للمديونين الذي تم سجنهم تحت الأرض بالمنجم في المسلسل الكرتوني **"كايجي"**.	
الشخصيات	**تشابه**	كان هنالك توحيد للأطقم السوداء للحراس والخدم في المسلسل الكرتوني **"كايجي"** وكذلك توحيد الألبسة الحمراء للحراس في مسلسل لعبة **"الحبار"**، أي دائما مايتم جمع الحراس والخدم تحت لون واحد .	
الشخصيات	**تشابه**	كل المتسابقين المشاركين في الألعاب مديونين أو لديهم ضائقة مالية ضخمة وهذا الدافع والسبب الرئيسي لدخولهم للألعاب، سواء كان في المسلسل الكرتوني أومسلسل **"لعبة الحبار"** وهذا السبب الرئيسي لخوض هاته التجربة المميتة.	

الأحداث	**تشابه**	وضع شخص مسير لكل الألعاب و القرارات تحت إمرة شخص لا يظهر إلا في الأخير، ففي **المسلسل الكرتوني: "تونيجاوا"** هو البيدق الخاص بالرأس المدبر **"هيودو "**، وفي **لعبة الحبار** صاحب **"القناع الأسود"** هو بيدق العقل المدبر " **العجوز اوه أيل نام "** .	
الأحداث	**تشابه**	اشتراك كلا العملين في **" لعبة الجسر "** وفكرة دفع كل متسابق للشخص الذي أمامه على الجسر من أجل الفوز.	
الأحداث	**تشابه**	قيام كلا العملين على فكرة ونظرية السيد والعبد والتي تقوم حرفيًا على الهيمنة والاستعباد و استحقار العبد وتهميشه، وهذا ما عانى منه كل المتسابقين من قساوة العالم الرأس مالي وكيف أصبح الفقراء يحاولون لكسب مكانة معهم.	
الأحداث	**تشابه**	إدراجهم ضمن الألعاب كان عن طريق أحد الأشخاص الذي يتم إرساله مع كمية من المال الوفير لإغرائهم، مثل **"لعبة الحبار"** أو مع عقد يفيد بحصولهم على تلك الأموال مثل **" إندو سان "** في النسخة الكرتونية .	

الأحداث	**تشابه**	كان أخذهم لمراكز الألعاب عن طريق تنويمهم بالغاز في **"لعبة الحبار"**،ونفس الشيء مع المسلسل الكرتوني **"كايجي"** والمديونين الذين تم تنويمهم بغية أخذهم إلى منجم عمل استعبادي من أجل تسديد ديونهم.	
الأحداث	**تشابه**	تنازل**"كايجي"** عن أحد أعضائه (أذنه) في حالة عدم ربحه النزال ضد **"تونيجاوا"** و الأمر سيان مع **"جي هون"** الذي ألزم على التنازل عن أعضائه في حالة عدم تسديد ديونه للمرابين.	
الشخصيات	**اختلاف**	-انعدام الجنس الأنثوي في النسخة الكرتونية **"كايجي"**. -أما في مسلسل **"لعبة الحبار"** فنصف المشاركين في الألعاب من النساء.	
الأحداث	**اختلاف**	كانت معرفة **"كايجي"** بالرئيس **"هيودو"** على أنه المدبر لسلسلة الألعاب المميتة بطريقة مباشرة . بعكس **"جي هون"** الذي تعرف بالعجوز **"أوه أيل نام"** على أساس أنه أحد المتسابقين، وصدمة **"جي هون"** بحقيقته في نهاية المسلسل.	
المكان	**اختلاف**	مكان الألعاب في مسلسل **"لعبة الحبار"** يعد مكان واحد ألا وهو الجزيرة. أما في **"النسخة الكرتونية"** فالأمكنة متعددة اختلفت بين سفينة إسبوار والفندق و المنجم والملهى ليلي للمقامرة.	
الشخصيات	**اختلاف**	المتسابقون في **"النسخة الكرتونية"** قرروا بعد الفشل المتكرر، التعاون ضد منظمي الألعاب أما في مسلسل **"لعبة الحبار"** قد طغت عليهم الأنا وحب الذات، فجعلوا هدفهم الفوز الفردي.	
الأحداث	**اختلاف**	في **"لعبة الحبار"** الخسارة تعني الموت الحتمي، أما في **"النسخة الكرتونية"** الخسارة يعني تزايد الديون وتضاعفها أكثر فأكثر، إلا إذا كان قرار الموت قرار	

		شخصي يتحمل مسؤوليته وحده.	
الشخصيات	**اختلاف**	في مسلسل **"لعبة الحبار"** كل المتسابقين كبار السن وقد تعدوا ال35 سنة،أما في المسلسل الكرتوني **"كايجي"**فكل المتنازلين شباب وفي بداية أعمارهم .	

جدول رقم02: جدول يوضح نقاط التشابه والاختلاف بين المنجز الكرتوني والعمل التلفزيوني.

2- من حيث التقنيات :

2-1- تقديم لمفاهيم التقنيات :

الحدقة:

يمكن تعريف الحدقة على أنها:<<اللقطة التي يعتم فيها كل شيء باستثناء ما يبدو للعين عبر منظار مكبر، وقد يكون مثل المنظر من خلال فتحة الباب أو من خلال منظار غواصة، ويكون ذلك وفًقا لما يريد المخرج أن يراه المشاهدين.>>[1]

أي أن الحدقة هي عملية تضييق العدسة الكاميرا بإضاءة مظلمة للقطة المراد تصويرها .

[1] ينظر برنارد ف. ديك، تشريح الافلام، تر محمد منير الاصبحي، منشورات وزارة الثقافة-المؤسسة العامة للسينما، ط6، دمشق،2013،ص132.

الصوت المرافق:

يقصد به <<السرد من خارج الشاشة وهو من أكثر الأساليب استخدامًا في السينما أو المسلسلات الكرتونية، وهو عنصر متعارف عليه منذ بداية عصر الدراما الناطقة وهو الآن شائع في الفيلم والتلفزيون بحيث لا نكاد نلحظه، إذ أصبحنا معتادين على الأصوات التلفزيونية لأشخاص غير مرئيين، فإننا لا نفكر طويلًا بالصوت المرافق الذي يروي الحدث في الأفلام، لأنها حالة من حالات القبول المعروف دون تحميص.>>[1]

حيث أن الصوت المرافق من الأصوات الذي اعتاد المشاهد أو المستمع على تلقيها

في أغلب المسلسلات والأفلام التي تسرد عن طريق هذا النوع.

2-3 المؤثرات البصرية :

هي جزء عضوي من أفلام ومسلسلات كثيرة، وهي موجودة منذ أن وجدت الأفلام، ففي القرن العشرين كان "**جورج ميليه**" أول من أسعد المشاهدين بإظهار شخصيات تختفي في داخل الدخان أو تحويل شخص أو شيء إلى هيئة مختلفة وكانت تستعمل لإثارة الدهشة والعجب.[2]

تضفي المؤثرات البصرية، جماليات على المسلسلات أو الأفلام، وذلك من خلال دمج بعض العناصر الخيالية غير المألوفة .

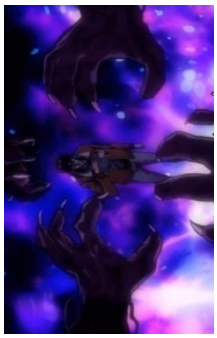
[1] برنارد ف. ديك، تشريح الافلام 80.

[2] ينظر، اشراقي فيصل، ماهو الاستبطان، ماكينة الأفكار، 03جانفي2019، 20افريل 2022، makinatalafkar.com، ص 188

2-4 الاستبطان :

كثيرًا ما وردت هذه الآلية في النصوص السردية والنصوص البصرية، <<هو الدخول في باطن الشيء، ويطلق عليه ملاحظة النفس الفردية لذاتها، ويسمى بالتأمل الباطني الذي يكمن جوهره في الوصول إلى عالم العقل الباطني، الذي يحتوي على كميات هائلة من المعرفة والذكريات والحكمة>>[1]

يعد الاستبطان أحد الآليات الحديثة، المستخدمة سردًا وتصويرًا، والذي يعني الولوج في أغوار النفس البشرية ومعايشة ما يختلجها.

معيار المقارنة	نوع العلاقة	التحليل	الصورة
الاستبطان	اختلاف	-اسخدمت هاته التقنية في المنجز الكرتوني كايجي بكثرة، إذ اعتمدها **"كايجي"** دائما أثناء صراعه مع نفسه أو نزاله مع شخص آخر، فتكون كحالة لاشعورية باطنية يلجأ لها عقله عندما يتأزم الصراع ولا يجد حلاً لمشكلته، فتكون في شكل نزاع وقتال خيالي يدور داخل عقله، فيربط ما يعاني منه في الواقع مع خياله الباطني ليجد إجابة أو حل، وعلى وهذا الأساس يكون فوزه أوخسارته مرهونا بنتيجة صراعه باطنيا . - أما في العمل الثاني مسلسل **"لعبة الحبار"** فلا نجد هذا النوع من التقنيات بتاتا لا للشخصية البطلة ولا لباقي الشخصيات، وذلك يعزى إلى كون المتسابقون في أغلب الوقت كانوا تحت ضغط كبير لحسم نتائج اللعبة إما الفوز أوالربح .	

[1] المرجع نفسه

الحدقة	اختلاف	في المسلسل الكرتوني **كايجي**أسقط المخرج الإطار الدائري المعتم من كل جانب، لتصوير البطل في حالة الضياع و الصراع التي يكابدها فكلما اشتدت المعاناة عليه أغلقت الحدقة المظلمة أكثر فأكثر، وذلك للفت انتباه المشاهد وإثارة عاطفته من خلال العتمة والظلمة التي تزحف على الصورة و الملتفة حوله. -أما عن مسلسل **لعبة الحبار** فلم يعتمد المخرج فيه هاته التقنية وأوصل رسالته عن طريق تقنيات أخرى	
المؤثرات البصرية	اختلاف	-في مسلسل **لعبة الحبار**ابتدع المخرج واصطنع العديد من السلالم بألوان غريبة فاقعة في شكل متاهة،اختلفت بداية نزولها ونهاية صعودها إلى أكثر من مخرج متداخل وكذا العديد من البوابات داخل هاته السلام التي تؤدي إلى الألعاب . -بعكس **المنجز الكرتوني** الذي كان أكثر واقعية منه كونه عمل على نقل الواقع ومشاكل الإنسان رغم أن هذا الأخير مجرد رسم على الورق يتم تحريكه.	
الصوت المرافق	اختلاف	- نرى هذا النوع من الأصوات بكثرة في **"المسلسل الكرتوني"**، إذ يعمل على زيادة ورفع مستوى التشويق والمتعة لدى المشاهد عن طريق سرد الأحداث وتسييرها خلافا **"المسلسل لعبة الحبار"** الذي لا يحتوي على هذا النوع من الأصوات، فقد اكتفى المخرج في سرد الأحداث على حوار الشخصيات فقط.	

جدول رقم03: جدول يوضح نقاط التشابه والاختلافمن خلال التقنيات التصويرية .

ثالثا- نقد وتقييم العملين:

بعد الاطلاع على العديد من المقالات يمكننا أن نقول أن بداية فكرة مسلسل "**لعبة الحبار**" كانت سنة 2009/2008 حيث كتب المخرج سيناريو الأحداث لأول مرة، لكن فقره آنذاك وحالته المتدهورة حالا دون إكماله لكتابة المسلسل، زد على ذلك فشله المتكرر وعدم تقبل الفكرة في الأوساط الفنية .

تم سؤال المخرج "**هوانغ دونك هيوك**" في مؤتمر صحفي، بعد نجاح مسلسل "**لعبة الحبار**" عن مصدر الفكرة الرئيسية التي بنى عليها مسلسله، وكانت إجابته أنه استلهمها من الأنمى الياباني "**كايجي**" وقصته المصورة "**المانجا**" المعنونة بالاسم نفسه مع اختلاف طفيف تمظهر في المكان والزمان وطبعا الشخصيات، ولعل خير دليل على هذه المحاكاة هي فكرة النظام الرأسمالي الحاكم للعالم المعاصر، الطاغية في كلا العملين.

قال "**هوانغ دونك هيوك**" في مؤتمر صحفي آخر، حين سئل عن بداية بزوغ فكرة أفلام الصراع من أجل البقاء على قيد الحياة في باله، بأنه كان يواصل في صغره قراءة القصص المصورة، فقد استطاعت القصص المصورة من خلال بساطتها في طرح أفكارها ودقتها في عرض شخصياتها وحكمتها في حبك أحداثها وسردها، أن تلعب دورا فعالا وتحقق مقصدها بالتأثير في عقلية المخرج، فكان لها أثر بالغ في تكوين فكرة المسلسل وبزوغها في ذهنه.

قد يتساءل القارئ لهذا البحث بعد أن حل الإبهام ضيفًا ثقيلا على ذهنه، كيف كُتِب السيناريو عام 2009 ولم يتم تحويله إلى التليفزيون؟ بل ظل حبيس الأوراق إلى غاية 2019، وذلك لأن المخرج تلقى العديد من النقد، عندما حاول طرح فكرته في الأوساط الفنية التلفزيونية، فقوبل بالرفض والاستهجان، لأن الألعاب المتضمنة داخل العمل كانت ألعاب وحشية وقاسية، صُوِرت عن طريق مشاهد دامية، وبالتالي ستكون مصدر قلق

بالنسبة للآباء على أبنائهم لأنها تبث في قلوبهم الرعب والخوف، وقد ينعكس ذلك سلًبا على شخصياتهم، فلم تلقَ فكرته الترحيب المطلوب، الأمر الذي دفعه إلى تناسي القصة ووضعها جانبا إلى غاية 2019 العام الذي رأت فيه النور.

بالإضافة إلى أنه أشار في لقاء آخر أن فكرة الألعاب المتسلسلة استلهمها من فيلم " **Henggame er**" ، لاحتوائه على ألعاب مميتة تلعب من أجل النجاة لا المال، وكذا رواية "**Royalbattle**" التي تتحدث هي الأخرى عن مجموعة من الطلبة الذين تسلموا بلاغًا يفيد بإجبارية مشاركتهم في سلسلة من الألعاب المميتة في جزيرة نائية وفي حالة رفضهم سيتم قتلهم الواحد تلو الآخر، ما دفعهم إلى الالتحاق بهذه الألعاب طمعًا في النجاة لا المال.

يمكن اعتبار أن المخرج "**هوانغ دونك هيوك**" قد أخذ من رواية "**Royalbattle**" فضلا عن فكرة الألعاب المتسلسلة، فكرة المكان الذي جرت فيه أحداث المسلسل التلفزيوني "**لعبة الحبار**" حين اتخذ من الجزيرة مسرحا لأحداثه ، وهو نفس المكان الذي سُطِّرت فيه أحداث هذه الرواية.

إن إنكار مخرج "**لعبة الحبار**"عدم استلهامه من الأنمى الياباني "**كايجي**" أو قصة المانجا الخاصة به ، لا يغير أبدا رأي النقاد الذين يُقرُّون ويؤكدون على التشابه الكبير في الألعاب والقصة وحتى الألبسة بين هذين العملين، والأهم من ذلك قصة النظام الرأسمالي وتأثيره على المجتمع واستغلاله للطبقات الدنيا وهذا أهم وأكبر تشابه بين العملين.[1]

خلاصات الفصل الثاني:

[1] Natasha francisco.wayskaiji and squid game are the same !.11/2021.6/2022.CBR.com
جهد شخصي من الطالب في الترجمة وإعادة الصياغة

بعد عرض الفصل الثاني والمرور بمختلف محطاته والتعمق في تمفصلاته، تم الخروج بجملة من النتائج والتقنيات الحاملة للتصوير المأساوي في المنجز الكرتوني "**كايجي**" ومسلسل "**لعبة الحبار**":

فكانت البداية مع الزوايا وكيفية تسليطها على أهم القضايا الحاملة للمأساة من خلال أنواعها التي تتراوح بين:

زاوية سفلية وهي التي تعطي مسحا دقيقا وشاملا لكل تفاصيل المشهد الدرامي، محاولة لفت الانتباه إلى وقع الحدث ومدى تأثيره في نفوس الشخصيات المشاركة فيه، وكذا تقريب ملامح الشخصية وتوضيحها، بحيث تجعل منها محل قوة وسيطرة لجعل الحدث أكثر درامية، فهي تقوم بالتعزيز من أهمية الشخصية المصورة و التأكيد على دورها في نمو الأحداث.

أما الزاوية العلوية : فهي تقلل من قيمة الحدث الذي يتم تصويره، وذلك عن طريق التصغير في حجم الملامح وإهمالها، مما يصعب على المشاهد الإمساك بتفاصيلها، كما تقوم هذه الزاوية بتأطير المكان و الحيز الذي يحوي الشخصيات.

في حين يختار المخرج الزاوية الأمامية لإضفاء واقعية على البناء الفني، كما يمكن تحقيق التوازن بين المشاهد والممثل عن طريق هذه الزاوية، فهي من أكثر الزوايا واقعية كونها تنقل الواقع والحدث دون تزييف أو تضخيم له.

اللقطة وجماليتها في نقل اللحظة المأساوية من خلال مساهمتها في إلقاء الأحاسيس في نفس المشاهد بطريقة مباشرة تسمح له بالدخول في جو مع الشخصيات، ومن ثم تنقل له الشعور الذي ينتابها، وقد تنوعت هذه اللقطات بين العامة، المتوسطة، والقريبة.

حيث جاءت اللقطة العامة لتكَوّن لدى المشاهد لمحة أو نظرة شاملة لكل ما التقطته الكاميرا في صورة واحدة كالفضاء مثلا، مما يسمح لهذا المشاهد باستيعاب أبعاد المكان الذي جرت فيه الأحداث، وبالتالي أعطت هذه اللقطة في سياق هذا البحث انطباعا كاملا وتاما عن المشهد المأساوي.

أما اللقطة المتوسطة فقد أدرجت بصورة مكثفة في كلا العملين، كونها تعمل على الربط بين اللقطة العامة والقريبة، فكان هدفها نقل التطورات الحاصلة على مستوى العلاقات بين الشخصيات.

ووظفت اللقطة القريبة لإظهار الملامح والسمات الدالة على الشخصيات ومن ثم رصد ردود أفعالها وتوضيح تفاصيل الأشياء، من خلال تركيزها على صغائر الأمور، فهمي تضخم حجم الشيء للدلالة على أهميته، وبالتالي جاءت هذه اللقطة لتشير إلى لحظات مهمة وأحداث فاصلة ضمن السياق الدرامي.

– الإضاءة ودورها في تصاعد الحس المأساوي من خلال إزالة اللبس والإبهام المغشي للقطة وقد أعطت الإضاءة على اختلاف أنواعها ومصادرها قيمة للمشهد من حيث السمات الجمالية والدلالات العاطفية التي ترسلها عن طريق القصة للمشاهد، كما عملت على إيصال الدلالة للمشاهد من خلال مصادرها سواء كانت مصادر طبيعية مثل ضوء الشمس – القمر – النار، أو مصادر اصطناعية مثل المصابيح – أعمدة الإنارة.

كانت العلاقة بين العملين قائمة على أساس نقاط التشابه والاختلاف، انطلاقًا من تشابه الألبسة وتنظيم الحراس واختلاف الأمكنة والاشتراك في الألعاب وكذا الاختلاف من الناحية التقنية فكل عمل قد وظف تقنياته الخاص

القيم الرمزية

المضافة

والمستنتجة

1- القيم الرمزية المضافة والمستنتجة :

1-1-التمثال الذهبي:

احتوى المسلسل الكرتوني "**كايجي**" على العديد من الدلالات والرمزيات خارج نطاق المأساة والمعاناة التي يعيشها ومن بين أهم الرموز التي أشار اليها مخرج **المنجز الكرتوني "كايجي"** في الجزء الأول من السلسلة هو التمثال الذهبي المتربع في وسط ساحة النزال في **سفينة الأمل Espoire**، حيث أن التمثال عبارة عن نافورة أشبه بشخص واقف و مُتسلق في أسفله بعض من الأناس، نلتفت أن المياه الخارجة من فوهة النافورة مستمرة الاندفاع من الأسفل للأعلى، إشارة للاستمرارية والعلاقة المتواصلة بين التمثال والأشخاص المتسلقين به، أي أن حالة العبد الذي في الأسفل لن تتغير ومكانة السيد مرتبطة بتمسك المتسلقين به، والهدف من هذا "**المادة**" الذي يتصارع الكل من أجل الحصول عليها وتذوق طعمها التلذذ بها ودليل ذلك لون التمثال الذهبي، فقد اختار المخرج هذا اللون بالتحديد دون غيره، لأنه لون غير متغير، دائمًا ما يحافظ على بريقه ولونه، جاذب لكل عين رامقة له.

نلتفت أيضا إلى أن التمثال الذهبي مقطوع الرأس إذ يرمز إلى أن السيد أو الإطارات الكبيرة، لا تظهر ولا تكون على فوهة المدفع إذ لا يضحي بنفسه المسير والقائم على هذا، ولا يسير الأعمال المشبوهة بطريقة مباشرة قد تشوه سمعته أو تمس بمكانته، لذلك يتخذ من أتباعه الموثوقين يده اليمنى .

1-2-نظرية تأثير الفراشة " نظرية الفوضى" :

يقول فيشته «لا يمكنك إزالة حبة رمل واحدة من مكانها دون تغيير شيء ما في جميع أجزائها التي لا تقاس »

يمكننا أن نقف على هذه المقولة وذلك حين بين "**فيتشه**" أنه لا يمكن ازالة حبة رمل واحدة دون أن يتأثر شيئ ما، فسلسلة التغييرات والحوادث تبدأ من حركة واحدة ونفس الأمر مع نظرية تأثير الفراشة والتي تبناها العديد من العلماء والفلاسفة، أمثال "**جون جريبين و تيري براتشت و إدوارد لورنز**" وقام على تحليلها الكثير، إذ جزم الكل على تعبير واحد وتحليل واحد لا غيره مفاده؛ أنه سلوك يبدو عشوائيًا، وقد لا يتسبب بحادثة أو مشكلة بطريقة مباشرة، لكن يمكن أن يكون ذا تداعيات هائلة أثرها أكبر من مجرد رفرفة فراشة.

يمكننا أن نشرح هذا ببساطة أكثر عند ربطه بفحوى الدراسة، حيث في مسلسل لعبة الحبار حينما كان يتم توزيع الأكل على المتسابقين، قرر"**ديوك 101**" ومتسابق آخر بإعادة أخذ الطعام مرتين ، لتنتهي كمية الأكل قبل أن يأخذ متسابقين حقهما، فعندما دافع هاذين الاخيرين عن نفسيهما، انقض "**ديوك**"على أحدهم ضاربًا اياه بعنف حتى الموت، أسرع "**جي هون**" طلبا للمساعدة ودق الأبواب الحديدية، لكن لا صوت يسمع، فستنتج "**ديوك**" أنها إشارة لبدأ الحرب والتقليل من عدد المتسابقين و خصامه، فيمكن تشبيه الحركة التي قام بها "**ديوك**" برفرفة الفراشة التي تبدو بسيطة وعشوائية وبمحض الصدفة، إلا أنها تخطيط منتظم تنظيم دقيق من السلطة العليا لمنظمي هاته الألعاب، ودليل ذلك عند وصول وقت الثانية عشر ليلًا ينتهز "**ديوك**" وجماعتهم الليل وضلامه ليبدأوا في عملية القتل الوحشي للمتسابقين ،وذلك على مرأى من المنظمين الذين يشاهدون كل الأحداث وعمليات القتل غير الرحيمة للاعبين على شاشات كبيرة مستمتعين بمنظر المجازر القائمة بينهم .

إذن نظرية تأثير الفراشة هيا القيام بعملية صغيرة قد تبدو بسيطة أو شفافة للغاية، لكن نتائجها وتأثيرها قد يفوق الخيال والتصوير ومثال آخر عن تأثير الفراشة عن الشخصية المعروفة "**أدولف هيتلر**"، حينما رفض في أكاديمية الفنون الجميلة في ف**ـيينا** والذي طلب

الالتحاق بها مرتين ورُفض غالبًا من قِبل **أستاذ يهودي**، من منظوره الخاص ومنظور العلماء، فإن هذا الرفض شكّل حوّله من فنان طموح **بوهيمي** إلى شخصية تجسّد الشر، لا يمكننا سوى التكهّن بشأن كيف كان التاريخ ليكون مختلفا، لكن من الأسلم أن نفترض أنه كان بالإمكان تفادي قدر كبير من المأساة إذا كان "**هتلر**" قد انكبّ على ألوان مائية، وليس على إبادة جماعية.[1]

1-3-الطغيان الذكوري وانعدام الجنس الإنثوي:

خلا المسلسل الكرتوني "**كايجي**" من الجنس الأنثوي فلم يلتمس لها أي أثر داخل العمل ولعل ما يفسر ذلك، رغبت الكاتب الواضحة في طمس الجنس الأنثوي وإزاحته ليجذب تركيز المشاهدين للمقامرة وألعاب السيد والعبد فقط، أو لعدم تشتيت الشخصيات والتأثير على قراراتهم من قبل زوجاتهم، فكما يعرف أن المرأة لا تحبذ ألعاب القمار ولاتأيد لاعبها، لذلك طمس المخرج وجودها من المسلسل ككل بنسبة 99 بالمئة، والنسبة المتبقية هيا الفتاة العاملة بالمتجر الذي عمل فيه "**كايجي**" والتي ظهرت لثواني معدودة في الجزء الأول، فلم يتم ذكر إسمها او حتى الإطالة في تصويرها، اذ كان تجنبها ظاهر ووضاح للمشاهد .

وقد يعزى عدم توظيف المخرج وكاتب السيناريو للجنس الأنثوي إلى طبيعة الألعاب المتضمنة داخل العمل، كونها ألعاب قومها الأول التفكير الذي مرده الى إعمال العقل، ولأن المعروف عن الأنثى أنها تميل إلى استخدام العاطفة وإهمال العقل الأمر الذي يجعلها في الطرف الضعيف المشكوك في فوزه، لذا تم استبعادها من العمل، فلم يتبقى ما

[1] Farnam Street 01:38 18/12/2021، www.aljazeera.net

يشير للأنثى إلا تاء التأنيث الموجهة أو المستعملة في مخاطبة الأشياء المادية أو المعنوية المؤنثة.

نظرية السيد والعبد :

تقوم نظرية أو جدلية السيد والعبد على وجود الآخر، فلا يكون العبد عبدًا إلا بوجود سيد يحكمه، ولا يكون السيد سيدًا إلا بوجود عبد يعبده، وهذه من أهم القضايا التي تناولها كلا مخرجي مسلسل **لعبة الحبار والمسلسل الكرتوني كايجي** فكانت الإطارات الكبيرة أمثال "**أيل نام**" و صاحب "**القناع الاسود**" في لعبة الحبار وكذا "**هيودو**" **وتونيجاوا**" في **مسلسل كايجي**تقوم بزرع وترسيخ أفكار في عقول " **المسابقون في كلا العملين** " عن عدم وجود قيمة لهم وأنهم مجرد عبدة وطبقات كادحة، هدفها الوحيد الوصول للذة الأموال والجاه والمناصب مهما تطلب الأمر، حتى بالتضحية بأرواحهم وكراماتهم.

فقد عامل السيد، العبد بكل أنواع الاستبداد والقمع وكلما تمادى فيها وازداد، كان العبد أكثر ادمانًا وخنوعًا، فالبيئة والمكانة التي يعيش فيها السيد ويتربع فيها ماهي إلا بذرة تبجيل من العبد، وهذا ما نراه جلي في المنجز الكرتوني حتى انه أحد الشخصيات الإطارية المسيطرة " هيودو" عبرت عن هذا بصريح العبارة << اذا اجتمع الفقراء معاً معلنين أنهم لا يريدون أيه نقود، سيتم خلع الملوك من العرش>> هنا قد أسهب "**هيودو**" في تدنيس الفقراء واستغلالهم لمصالحه الشخصية والعامة، التي تزيد من ثروته وسلطته إلا أنه معترف بدور هذه الطبقة وسببها في جلوسه على عرشه وتزيين رأسه بتاج دموعهم وصراخاتهم، ليقول "**هيغل**" بهذا الصدد << إن السيد نتيجة للعبد وليس العكس ...اذ تعيد انتاج نفسها ... داخل البيئة المنتجة لها.>>[1] أي أن السيد هو نتاج للعبد وليس العكس

[1]سالم اليامي، جدلية السيد والعبد، فضاء الرأي"إيلاف"، 26 نوفمبر 2016، 02جوان 2022 سا 11:52 ، elaph.com

وإذ ما أراد ان يصبح السيد سيدًا مرة أخرى كان عليه انتاج نفسه داخل نفس البيئة التي انتجته المرة الأولى.

رغم عدم وجود اعتراف واضح من أحد شخصيات مسلسل **لعبة الحبار** إلا أن الحالة التي نقلتها الصورة البصرية لنا، واجابة "**أيل نام**" لسؤال "**جي هون** " الذي سأله عن سبب هتكه لكل هذا العدد من المسابقين، وعن سبب تلاعبه بالأرواح والتضحية بهم، كانت إجابة "**أيل نام** "لا تكثر عن السطرين « اجتمعنا جميعا معا، لنحظى بشيء من المتعة » أي الهدف من كل هذا تحقيق متعة فرغم امتلاكهم لكل تلك الأموال، كان لديهم شيء ناقص، فحققته لهم الطبقة الدنيئة اللاهثة وراء مقاعدهم وما يمتلكون من أموال.

1-4-نظرية الغاية والوسيلة:

"**الغاية تبرر الوسيلة**" كثيرا ما يلجأ الناس لاستخدام هذه العبارة لتفسير أو تبرير الدوافع التي حملتهم على ارتكاب تصرف أوسلوك معين، ولعل أول من تبنى هذا المبدأ هو الفيلسوف والمفكر الإيطالي "**نيكولوميكيافيلي** " في القرن السادس عشر (ق 16)، حيث يعتقد أن صاحب الهدف باستطاعته أن يستخدم الوسيلة التي يريدها أيًا كانت وكيفما كانت دون قيود أو شروط، فكان هو أول من أسس لقاعدة الغاية تبرر الوسيلة، والتي اعتبرت الانطلاقة الأولى التي ينطلق منها، كل سياسي دكتاتوري، حيث يضعها نصب عينيه ويتبناها لتبرر له الاستبداد وممارسة الطغيان والفساد الأخلاقي،. ويرى "**ميكيافيلي**" ضرورة استخدام العنف والقوة من قبل القائد السياسي، مبررًا ذلك بأنه يولد الخوف الذي هو أساسي من أجل السيطرة على الشعوب – حسب اعتقاده – [1].

ومن هنا كانت نظرية الغاية والوسيلة من أبرز النظريات الفاعلة على مستوى العملين، لما لها من صلة وثيقة بموضوعيهما كون هذا الأخير يعالج أو لنقل يتعمد طرح فكرة

[1] دعاء، مارس2018،الغاية والوسيلة، المرسال،جوان2022

النظام الرأسمالي السائد في الوقت الراهن، والذي يحمل بين طياته فكرة الطبقية والفروقات الاجتماعية ويعمل على زرع مبادئ المصلحة الفردية على حساب المصلحة العامة وبالتالي تكرس سبل ومفاهيم اللامساوة بين الأفراد ، فيضع السلطة في أيدي من يتبنون هذا النظام والذين يمارسونها بدورهم على ذوي الطبقة الكادحة من خلال استغلالهم، هنا تبرز نظرية الغاية والوسيلة فالوصول إلى الهدف في نظر "**ميكيافيلي**" يبرر لصحابه اللجوء إلى وسائل وسبل مشروعة أو غير مشروعة في سبيل تحقيقه

هذا ماتجلى في كلا العملين حين عمد أصحاب المناصب إلى استعمال مختلف أنواع التعسف والاضطهاد وكافة أشكال الحيل والخدع لضمان مناصبهم والاستقرار على عروشهم، فطغيان واستبداد "**هيودو** " في **المنجز الكرتوني كايجي** لمن هم أقل منه شأنا – سواء العاملين تحت إمرته أو المديونين – وبث الرعب في قلوبهم، كان في نظره الوسيلة المثلى التي تخوله لتحقيق هدفه فتضمن له منصبه وتحقق له ذاته هذا من جهة، واعتماده الحيل – هو وأتباعه – في صياغة وتنظيم الألعاب الموجهة للمديونين من جهة أخرى حتى يضمن خسارتهم وبالتالي استعبادهم مدى الحياة.

تمظهرت هذه النظرية أيضًا من خلال لجوء "**كايجي**" للحيلة – في إطار المعاملة بالمثل – حتى يتمكن من الفوز وكشف الحيل المدبرة ضده وضد غيره من المقامرين، في كل مرة يكتشف فيها أنه قد تم خداعه، فكانت غايته مبررًا لاستخدامه هكذا طريقة بعيدا عن مشروعيتها من عدمها.

أما في المسلسل التلفزيوني **لعبة الحبار** فقد تجلت هذه النظرية من خلال الطاغية " ايل نام " الذي عمد إلى استعمال شتى الطرق غير الأخلاقية للوصول إلى هدفه المتمثل في المتعة أولًا والسيطرة ثانيًا متخذًا من قاعدة " الغاية تبرر الوسيلة" ذريعة لاستبداده.

كما نظم سلسلة من الألعاب المميتة ليبث الرعب والخوف في قلوب المتسابقين ويوهمهم برخسحياتهم التي هي بين يديه، فغايته في التلذذ بمعاناتهم جعلته يلجأ إلى هكذا ألعاب ويغامر بحياة المتسابقين وبالتالي اتخذ من هذه الغاية ذريعة لاستخدام اي وسيلة – مهما كانت – في سبيل تحقيقها.

خاتمة

بعد هذه الرحلة الطويلة في الغوص بين ثنايا المعرفة والبحث، كان لابد أن تحط القوافل أمام نتائج معينة توضح ملامح الرحلة وما مرت به في عدة نقاط :

- تأثثت المأساة بتوسدها للعناصر: البصرية : البكاء والألوان والملصق الإعلاني أما العناصر السمعية : الموسيقوشارة البداية والنهاية للمنجز الكرتوني و أخيرا العناصر المعنوية : الحزن، الخوف والرعب.
- تمظهرت هذه العناصر عن طريق : الشخصيات وأثرها في تشكيل الحس المأساوي، وكذا المسارات البنائية الكبرى وتحولاتها المأساوية، و الصراع الدرامي الذي ولدته الأحداث والذي أدى بدوره إلى الانقلاب في مسار االقصة

جاءت التقنيات التصويرية حاملة للمأساة في المنجز الكرتوني كايجي ومسلسل لعبة الحبار:

- بداية مع الزوايا وكيفية تسليطها على أهم القضايا الحاملة للمأساة؛ حيث تنوعت هذه الزوايا تبعا لتموقع الكاميرا، فمنها الأمامية التي هدفت غلى التقاط الصورة في شكل موازي لعين المشاهد، فكانت أقرب للواقعية كونها تهتم بنقل المشهد كما هو دون إضافات درامية حتى توهم المشاهد بواقعية الحدث

كما وظفت الزاوية السفلية لرصد ردود أفعال الشخصيات وذلك من خلال إظهارها بملامح أكبر عن المعتاد، مما يسمح لها بإعطاء المشاهدين مسحا دقيقا وشاملا لكل تفاصيل المشهد، على نحو يرفع من مستوى الرؤية الدرامية الخاصة بالحدث لديهم

أما الزاوية العلوية فقد عملت على التقليل من شأن الموضوع المراد تصويره أو التقزيم من حجم الأشياء الماثلة في الصورة

- وثانيا مع اللقطة وجماليتها في نقل اللحظة المأساوية من خلال مساهمتها في إلقاء الأحاسيس في نفس المشاهد بطريقة مباشرة؛ حيث عملت اللقطة العامة على نقل ما تحمله من حدث أو شخصية بإشراك الفضاء والتصغير من حجم الشيء المراد تصويره .

أما اللقطة المتوسطة فهي اللقطة التي تصور الشخصيات من منتصفها، إذ تشرك بعضا من المكان الذي يحتويها وقد تكون فردية او متعددة .

وأخيرا اللقطة المقربة والتي جاءت لتزف لنا وللمشاهد ما تعانيه الشخصية أو ما تريد أن تخاطبه به.

- أما الإضاءة فقد لعبت دورا مؤثرا في تصاعد الحس المأساوي وذلك عن طريق إزالة اللبس والإبهام المغشي للقطة كما أضفت مصادرها قيمة للمشهد من حيث السمات الجمالية والدلالات العاطفية التي ترسلها عن طريق القصة للمشاهد.
- قدم كلا المخرجين عملين لكل منهما بنائه الخاص، إلا أنهما يشتركان في تبني الحس المأساوي بطريقة فنية مميزة
- جاء كلا العملين مشحونين بدلالات رمزية خدمت مضمونيهما وساهمت في إيصال المعنى الذي رميا إليه كما هدفت إلى بث جملة من الإيحاءات للمشاهد قصد إثارة الغريزة التحليلة والتأويلية لديه.

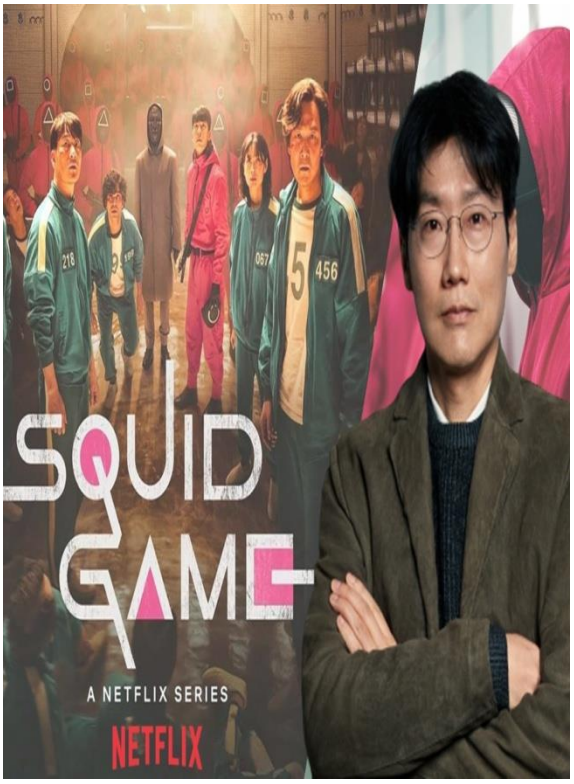
احتضنت الأعمال الدرامية مواضيع الأدب قديمها وحديثها، فتمكنت من إعطائها أبعادا جديدة بفضل التقنيات التصويرية وبالتالي توطدت العلاقة بين مجال الأدب والمجال السمعي البصري

وفي الأخير لا يسعنا إلا أن نكون قد وفقنا في اختيار هذه الدراسة وتم تطبيقها وتحليلها بالشكل المناسب، فقد كان الهدف من خوضهذه التجربةفتح آفاق

جديدة،وتجربة جديدة لم تتداول، وأن تكون بحثًا ممتدًا قابلًا للدراسة والاختيار.أمام الباحثين لإكمال بقية جوانبه العلمية والفنية التي قد تكون سقطت سهوا .. والله ولي التوفيق .

ملحق

هوانغ دونغ هيوك و الفيلموغرافيا



هوانغ دونغ هيوك بالكورية:(황동혁)

بالإنجليزية(Hwang Dong Hyuk):

منتج و مخرج سينيمائي و سيناريست ذو الخمسين ربيعا،ولد في 26 ماي 1971

في سول عاصمة كوريا الجنوبية و أكبر حواظرها.[1]

كانت أولى خطواته في مشواره الابداعي تلك التي خاضها بعد تخرجه من جامعة سيول الوطنية بكوريا الجنوبية،والتي فتتحت له آفاق تطوير و صقل موهبته فتمكن من الالتحاق بجامعة جنوب كاليفورنيا بالولايات المتحدة الأمريكية لصناعة و انتاج الأفلام.

- تمكن هوانغ من تشييد قاعدة فيلموغرافية[2] عن طريق إنتاج و إخراج العديد من المسلسلات و الأفلام القصيرة و التي نستحضرها على النحو الآتي:

العمل	نوعه	اسهام هوانغ دونغ هيوك
حياتنا الحزينة	فيلم قصير	مخرج سيناريو
اليأس (200)	فيلم قصير	مخرج سيناريو، منتج
أنا أحب ألترا لوتو (200)	فيلم قصير	مصور سينمائي، محرر

[1] https://100.daum.net/encyclopedia/view/33XXXXX77843

[2] **فيلموغرافيا** هي قائمة أفلام متعلقة ببعض المعايير كأن نقول فيلموغرافيا المسار المهني لممثل للاشارة إلى قائمة الأفلام التي يظهر فيها ،أو فليموغرافيا مخرج للدلالة على قائمة الأفلام التي من إخراج مخرج معين.

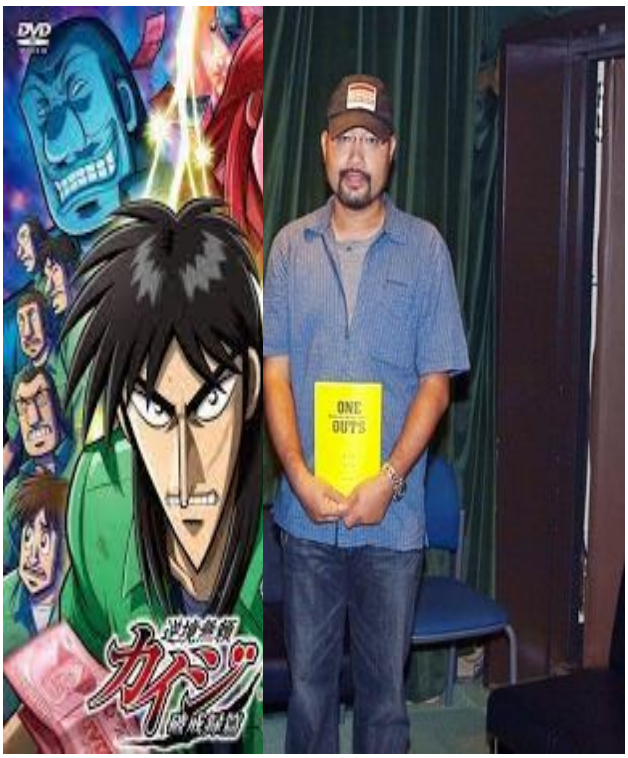
أبي (2007)	فيلم	مخرج سيناريو مقتبس
القلعة (2017)	فيلم	مخرج سيناريو
لعبة الحبار (2021)	مسلسل نتفلكس الأصلي	مخرج سيناريو

و منه يمكن القول إن تجربة مسلسل لعبة الحبار تعتبر تجربة فريدة من نوعها بالنسبة للمخرج هوانغ دونغ هيوك ،حيث كان تم تصور فكرة مسلسل لعبة الحبار بناءً على الصراعات الاقتصادية التي كان يعيشها هوانغ في وقت مبكر من حياته بالإضافة إلى التفاوت الطبقي داخل كوريا الجنوبية.

و في هذا الصدد تجدر الإشارة إلى صعوبة تجسيد هذا العمل رغم انتهاء كتابة السيناريو منذ عام 2008، حيث لم يتمكن هوانغ من العثور على إنتاج لدعم السيناريو الذي كتبه، حتى وجد اهتمامًا من نتفليكس في عام 2019، كجزء من سعيهم لتوسيع عروض البرمجة الأجنبية الخاصة بهم ،ليتم إصداره في 17 سبتمبر 2021، ويصبح أحد أكثر العروض مشاهدة على نتفليكس في العديد من الأسواق الإقليمية.

يوزو ساتو و الفيلموغرافيا

●**يوزو ساتو(Yuzo Sato):**هومدير رسوم متحركة وفنان ومشرف إنتاجمن أصول يابانية ،ولد في 19 فيفري 1960 بمدينة فوكوياما بمحافظة هيروشيما .



●استطاع يوزو أن يضمن لنفسه مكانة في الساحة الفنية عن طريق العديد من الأعمال والرسوم الكرتونية التينفصلها على النحو الآتي :

العمل	نوعه	اسهام يوزو ساتو
لفيفة النينجا(1993)	رسوم متحركة	مخرج
بوكيمون(1998)	فيلم	مخرج وسيناريست
كايجي (2008/2007)	مسلسل كرتوني	مخرج
كليمور (2007)	مسلسل تلفزيوني (24 حلقة)	مشرف القصة المصورة

ملخص المنجز الكرتوني كايجي:

تنقلب حياة "**كايجي**" البسيطة رأسا على عقب بقدوم "**إندوسان**" الرجل الماكر الذي دق بابه بملامحه التي لا تبشر بالخير أبدا، زافا له خبر أسره في مستنقع من الديون التي لا سبيل له للخلاص منها سوى عن طريق الانضمام إلى "سفينة **الأمل Espoire**" مجمع المديونين، هنا يجد "**كايجي**" نفسه مجبرا على الرضوخ لطلبه لينتهي به الأمر بين أحضان هذه السفينة التي توهم مستقليها بالخلاص من ديونهم إذا ما قامروا وتغلبوا على خصمهم، لكن رحلة "**كايجي**" على متنها باءت بالفشل فخرج منها صفر اليدين، بل تراكمت ديونه أكثر فأكثر لكنه تعلم منها درسا قاسيا حين خدعه من وثق بهم وضحى بنفسه لأجلهم؛ مثل "**فوروهاتا**" الذي كان سببا في دخوله إلى هذه السفينة وخداعه له للمرة الثانية.

لم تقف تعاسة "**كايجي**" عند هذا الحد فحسب فعند رجوعه لعالمه، يأتيه الضيف غير المرغوب فيه "**إندو سان**" ليدعوه مرة أخرى لمقامرة ثانية تسمح له بتسديد ديونه لكن هذه المرة على جسر الموت، فيضطر "**كايجي**" لقبول عرضه ليتفاجأ بوجود نفس الأشخاص الذين التقاهم في السفينة.

يتم وضع لافتات مرقمة على صدور المتسابقين في شكل يجعلهم أشبه بالخيول الموجهة للسابق، ثم ينقلون عن طريق توابيت محمّلة إلى أمام مركز السباق فيجدون أنفسهم ملزمين على اجتياز جسر ذو خط رفيع،

وبينما هم يمرون على الجسر متنفسين الصعداء و"**كايجي**" يتوسطهم، حتى يتناهى إلى مسامعه صرخات من خلفهه ومن أمامه إثر سقوطهم، فكان الناجي الوحيد من بين عشرات المتسابقين، بيد أن نجاحه هذا لم يشفع له للخروج من المأزق الذي أوقع نفسه فيه، بل تمت مطالبته بلعب جولة أخرى في لعبة أخرى، فوافق عليها وقام خلالها بخدعة

بسيطة تسمح له بتمييز الورقة المطلوبة عن غيرها ،إلا أن دهاء و مكر "**هيودو** "كان أكبر مما تتصوره ليكون الفوز حليف هذا الأخير، فيمتص من "**كايجي**" ثمن ذلك عشرين مليون ين، بل يقطع أصابعه الأربعة مع ديون أخرى مسجلة.

تتم ملاحقة "**كايجي**" من قبل "**إندو سان**" للمرة الثالثة ليزج به إلى المنجم الاستعبادي هذه المرة، فيعمل على تحطيم و نقل الحجارة و معالجة المرضى مقابل أجر زهيد، حتى يتمكن من سداد ديونه لكن هذا العمل سيكلفه عمرا كاملا لسدادها، هنالك دعي "**كايجي**" من قبل الرئيس "**أوتسوكي**" إلى ليلة مقامرة بطلتها لعبة "**الجرجينو**" مغريا إياه بالفكرة، فقبل دعوته لكنه دفع ثمن ذلك أن خسر راتبه، هناك تفطن "**كايجي**" إلى أن حيلة ما قد حيكت ضده و ضد رفاقه، ليقررعلى إثرها الإتحاد مع هؤلاء للإطاحة "**بالرئيس**" و قد كان لهم ذلك، فبعد أن تغلبوا عليه و ربحوا أمواله استطاع "**كايجي**" أن يخرج مدة سبعة أيام ليقامر بما تبقى لديه من أموال حتى يدفع ديونه و ديون رفاقه.

اتجه "**كايجي**" نحو الكازينوهات و البارات باحثا عن سبيل يمكنه من تحقيق مبتغاه، ليجد أخيرا ضالته وللأسف في إحدى الملاهي التابعة لشركة تاي و تعرف على خصمه الجديد "**آلة الباجينكو**". بعد أن قاده إليها العجوز "**ساكازاكي**"،

ليبدأ صراعا جديدا مع هذه الآلة، فتحاك ضده الحيل حتى تمنع فوزه وتضاعف ديونه لكنه يتفطن لها بعد أن دفع ضريبتها غاليا، فيخطط للانتقام، وقد كان له ذلك فعلا بعد خطة محكمة التدبير بالتعاون مع "العجوز" و"**اندو سان**" .

ملخص مسلسل " لعبة الحبار ":

تدور أحداث المسلسل الدرامي **لعبة الحبار** في إطار تشويقي غامض، حول مجموعة من المديونين الذي آثروا المغامرة بحياتهم لخوض سلسلة من ألعاب البقاء، وعلى رأسهم بطل المسلسل "**جي هون**" رجل أربعيني لم يستطع مقاومة دوامة الديون التي جعلته يخسر زوجته وابنته، ليبدأ رحلته للفوز ببطاقة عليها رقم هاتف تعطى له رفقة مجموعة من الأشخاص للمشاركة بمجموعة ألعاب الفائز فيها يحصل على أكثر من 40 مليون دولار، تبدأ مغامرتهم لتحقيق الفوز مع اللعبة الأولى **إشارة خضراء، إشارة حمراء** وهي عبارة تقريبا عن لعبة الغميضة التي تقوم بها دمية ضخمة، تقوم بالعد والغناء بكلمتي إشارة حمراء، إشارة خضراء وفي حال وجد أحد المتسابقين في حركة يتم إقصائه بالرصاص، مما أصاب باقي اللاعبين بالفزع وهذا ماجعل عدد الموتى يتزايد أكثر فأكثر، وبعد مدة فهم المتسابقون الباقون قواعد اللعبة واستطاعوا النجاة، لكن بعد حالة الرعب والخوف الذي تملكتهم يطالب الكل بالمغادرة وبالفعل يتم إخراجهم بعدما صوت الأغلبية لصالح قرار الخروج.

بعد رجوع المتسابقين لحياتهم الفقيرة والمشردة وعلى رأسهم الأبطال الرئيسيين "**جي هون**"وصديقه "**اللاعب "218واللاعبة 067**" وعدم تحملهم لها يقررون الرجوع للألعاب مع توخي الحذر هذه المرة أكثر.

يتم تحويلهم بعد وصولهم بالضبط، للعبة الموالية؛ **لعبة قرص السكر** وهي عبارة عن تقديم قرص سكر لكل لاعب مختوم عليه أشكال مختلفة، ليطلب من كل متسابق محاولة إخراج الشكل المختوم من دائرة القرص دون كسره، يبدأ المتسابقون بالتصبب عرقا لتصاعد مستوى صعوبة الألعاب، يطلب منهم اختيار الأشكال والبدء في استخراج الشكل، وبسب حظ "جي هون"السيئ يختار شكل المضلة التي تعد أصعبهم، لكنه وجد لعق القرص وإذابة حاشية الشكل أسهل حل له، وبالفعل قد نجا هو وبعض الذين قلدوه

من بينهم العجوز "**إيل نام 001**" بالإضافة إلى "**صديقه 218**" و"**اللاعبة 067**" واللذان اختارا أسهل شكل وهو المثلث.

بعد خلاصهم من اللعبة الثانية يتم نقلهم لغرفة نومهم الجماعية وهي عبارة عن ساحة كبيرة واسعة تحمل لكل متسابق سرير خاص به حسب رقمه.

في صباح اليوم التالي يطلب منهم تكوين مجموعات من 10 متسابقين في كل فريق ، تحضيرا للعبة الثالثة لعبة شد الحبل بين فريقين على جسر عالي جدا، علي أن يتم إسقاط الفريق الخصم و لسوء حظ "**جي هون**" احتوى فريقه على ثلاث نساء و"العجوز "**أيل نام**"، لكن خطة هذا الأخير مكنتهم من الفوز حين طلب منهم إمساك الحبل تعاكسيا؛ أي شخص على اليمين ثم شخص على اليسار، ثم إتكاء كل شخص على الذي خلفه لإسناده.

وقبل أن تهدأ نبضاتهم يتم نقلهم للعبة الموالية ، والتي شرط فيها على كل متسابق اختيار شريك للعب معه، لكن تفاجئ الكل بأن الشريك الذين اختاروه هو خصمهم التالي في لعبة الكرات الزجاجية التي تقوم على تحديد الخصم لعدد الكرات في اليد المغلقة لنده إذا ما كانت زوجية أم فردية، اختار "**اللاعب 218**" صديقه الباكستاني" **اللاعب199**"، و"**جي هون**" اختار "**العجوز إيل نام**"، إذ كان من الصعب عليهم منازلتهم لكن جشع "**اللاعب 218**" وهوسه بالفوز أعمى بصيرته ليحتال على صديقه ويسرق كراته ثم يقدمها للحراس على أساس أنها خاصته، أما بالنسبة "**لجي هون** " فقد استغل خرف وكبر العجوز "**أيل نام**" لصالحه، فكلما أصاب هذا الأخير في تحديد عدد الكرات نسي ما تلفظ به، وهكذا فاز "**جي هون**".

بعد ليلة شاقة، يحملون على الذهاب للعبة التالية، أين يطلب منهم اختيار أحد اللافتات المرقمة الموضوعة أمامهم، ليكون الترقيم هو ترتيب المرور على الجسر الزجاجي شاهق العلو، إحدى مربعاته الزجاجية يمكنها حمل أكثر من متسابقين، أما النوع الآخر فلا

يمكنها تحمل مجرد ضغط يد، يبدأ اللاعبون في السير حسب ترتيبهم، والخاسر فيهم يقدم فرصة النجاة للذي خلفه وهكذا حتى يقضى على كل المتسابقين ما عدا "جي هون "وصديقه" **اللاعب 218** "و "**اللاعبة 067**".

بعد الانتهاء من هذه اللعبة تحضر إليهم ألبسة رسمية خاصة يجبرون على ارتدائها لحضور وليمة عشاء مجهزة بأفخم الأكلات وكأنها آخر وجبة لهم، يترك لكل واحد منهم سكين على الطاولة، كإشارة لتخلص من أحدهم، فتكون "**اللاعبة067**" كبش فداء هذه اللعبة بعد أن نحر عنقها "**اللاعب 218**" لتكون خاتمة الألعاب **لعبة الحبار** هي نقطة الفوز بين "**جي هون**"و"**اللاعب218**"،

بعدما رأى "**جي هون**" تحول صديقه وطمعه الذي يزداد كلما اقتربوا للنهائيات، حاول أن يضع حدا له لا بقتله وإنما بالفوز عليه في هاته اللعبة فلا شيئ قد يدمر "**اللاعب 218**" غير خسارته، فحين طلب الحارس من "جي هون" قتل خصمه للفوز، كان رد "جي هون" بالرفض والمطالبة بالخروج من اللعبة إذا ما وافق "**اللاعب 218**" لكن حقد هذا الأخير وعدم تقبله للخسارة دفعه إلى ذبح نفسه ووضع نهاية لحياته.

ينتهي **مسلسل لعبة الحبار** بفوز "**جي هون**" من بين أكثر من أربع مئة 400 لاعب، لكن معاناته داخل جحيم هذه الألعاب ورؤيته لأصدقائه ومن شاركهم لحظات الخوف والتكاتف يموتون الواحد تلو الآخر أمامه، جعلته يرفض الجائزة المالية الضخمة، ليقوم بعد خروجه بمنحها لوالدة صديقه "**اللاعب 218**" التي أمّن لديها الأخ الصغير "**للاعبة 067**" بعدما أخرجه من الميتم كما وعدها.

قائمة المصادر

والمراجع

- القرآن الكريم.

أ- **المصادر:**

1- يوزو ساتو، "أنمى كايجي"، أستوديو Madhouse، المنتجون: Vap,nippon television Network, 2011.

2- هوانغ دونغ هيوك، لعبة الحبار، نتفلكس، كوريا، 2021.

ب- المراجع:

1-المراجع باللغة العربية:

3- أديب الخالدي، المرجع في الصحة النفسية، نظرية جدلي، جامعة المستنصرية، العراق ، دار وائل لنشر، عمان، الأردن، (د. ط) 2002.

4-بيان الحزب الشيوعي من كتاب " من الحداثة إلى العولمة" سلسة عالم المعرفة، ج1، 1848. (د. ب)، (د . ط)،

5-جليل حسن محمد، الخوف في الشعر العربي قبل الإسلام، دار دجلة، عمان، الأردن، ط 2، 2009.

6-حسن بحراوي، بنية الشكل الروائي الفضاء من الشخصية، المركز الثقافي العربي، ط2،(د.ب)، 2009.

7- رستم أبو رستم، جماليات التصوير التلفزيوني، المعتز للنشر والتوزيع، (د.ط)، (د.ب)، 2004

8- رشاد رشدي، نظرية الدراما من أرسطو إلى الآن، دار العودة، ط 2، بيروت – لبنان، 1975.

9- رمضان حينوني، الإغتراب في شعر محمد الماغوط، دار أيام للنشر والتوزيع، (د. ب)، (د. ط).

10- سعيد يقطين، الكلام مقدمة للسرد العربي، المركز الثقافي العربي، (د. ط) ، (د. ت).

11- عبد العزيز حمودة، البناء الدرامي، الهيئة المصرية العامة للكتاب،(د.ط)، القاهرة،1998.

12- عبد الله عمر، تكنولوجيا التعليم والاتصال، دار الثقافة،(د. ط)، عمان،1999

13- علي رضا، البناء الدرامي، في الراديو والتلفزيون، دار الفكر العربي،(د.ط)، القاهرة، (د.س).

14- عماد حسيب، البناء الدرامي في الشعر العربي القديم، دار شمس للنشر والتوزيع، مصر، القاهرة، ط1 ، 2011.

15- قاسم محمد يوسف نصار، نظريات الفن و الفنون الموسيقية والدرامي، نظرة جديدة عالم الكتاب الحديث، ط1، 2018.

16- قدور عبد الله ثاني، مغامرة سيميائية في أشهر الإرساليات البصرية في العالم، دار الغرب للنشر والتوزيع، (د.ب)، (د.ط)، (د.ت).

17- لؤي الزغبي، مدخل إلى الصورة والسينما، الجامعة الإفتراضية السورية، الجمهورية العربية السورية،(د، ط)، 2020م.

18- محمد غنيمي هلال، الموقف الأدبي، دار العودة، (د.ط)، بيروت،لبنان، 1997.

19- محمد فاتي، الصورة الفيلمية، جريدة القدس، جريدة الكترونية، 19نوفمبر 2017.

20-معلم بطرس البستاني: محيط المحيط، مكتبة لبنان، بيروت – لبنان، (د-ط)، 1987.

2-المراجع المترجمة:

21- برنارد ف. ديك، تشريح الافلام، (تر) محمد منير الأصبحي، منشورات وزارة الثقافة- المؤسسة العامة للسينما، ط6، دمشق،2013.

22- بول ريكور، الهوية والسرد، (تر)حاتم الوفرلي، دار التنوير، تونس، (د. ط)، (د. ت).

23- جاك شورون، الموت في الفكر الغربي، (تر)كامل يوسف حسين، عالم المعرفة، ط1،(د.س).

24- داويت سوين :كتابة السيناريو للسينما، (تر):أحمد الحضري، دار الطناني للنشر والتوزيع، القاهرة، ط2، 2010م.

26- سان جاك وآخرون، معجم المصطلحات الأدبية، (تر) محمد محمود، المؤسسة الجامعية للدراسات للنشر والتوزيع،ط1، بيروت لبنان، 2012.

27- سد فيلد، السيناريو، (تر) سامي محمد، مكتبة مدبولي، دار المأمون، بغداد، ط1، 1989 .

28- فران فينتورا، لغة الصورة، (تر):علاء شنانة، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر ،لبنان،ط2، 1984.

29- كين دانسايجر، فكرة الإخراج السينمائي، (تر) أحمد يوسف، حقوق للترجمة والنشر د.ب)، 2009.(بالعربية محفوظة للمركز القومي، ط1،

30- ماري تيريز جورتو، معجم المصطلحات السينمائية،(تر)، فائر بشور،(د، ن)،(د، ط)،(د، ب).

31- يوري لوتمان مدخل إلى سيمياء الفيلم-قضايا علم الجمال السيميائي، (تر): نبيل الدبس، عكرمة للنشر، دمشق، ط1، 1989.

3--**القواميس والمعاجم:**

32- إبراهيم أنيس وآخرون، المعجم الوسيط، دار المعارف، مصر، القاهرة، ط 2، (د.ت).

33- ابن منظور، لسان العرب، دار صادر،ج6 - بيروت، ط3، 1414 هـ.

33- إحسان عباس، فن الشعر، دار الشروق، عمان، الأردن، ط1، 1996.

34- أحمد بن فارس، معجم مقاييس اللغة، تح، عبد السلام محمد هارون، دار الفكر، (د. ط) 1399هـ - 1979م.

35- الفيروز آبادي، القاموس المحيط، تح: أنس محمد الشامي، دار الحديث للطبع والنشر والتوزيع، مصر، القاهرة، (د.ط)، 1429-2008.

36- لطيف زيتوني،معجم مصطلحات نقد الرواية، دار النهضة، بيروت، لبنان، (د. ط)، 2002.

37- مجمع اللغة العربية بالقاهرة، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، مصر، ط4، 2004.

4-المجلات والدوريات:

38- أحمد شريكي، تعبيرية الألوان في السينما، مجلة جماليات، مخبر الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائرية، الجزائر مستغانم، العدد03، ديسمبر2016

39- أسماء بوبكري :المشهد في المعجم و المصطلح، دراسة المشهد السردي للثلاثيات الروائية، مجلة الممارسات اللغوية، ع38،ديسمبر 2016م

40- بدراحيدر عبد الغني جبوري، توظيف الإضاءة في التعبير عن ازدواجية الشخصية السينيمائية، مجلة أكاديمية،(د.ب)، العدد89، 2018.

41- رضا عبد الواجد أمني، مشاهدة الشباب المصري الشرهة خدمات البث التلفزيوني عبر الإنترنت، مجلة علمية محكمة، جامعة الأزهر، كلية الإعلام، القاهرة، العدد 55 الجزء 3، اكتوبر2020.

42- عبد الحسين البياتي، دلالات البكاء وموضوعاته في الشعر الأموي، مجلة كلية الآداب، كلية التربية، جامعة كركوك، العراق، العدد 98.(د.س)

43- محمد الأمين بحري، المأساوي في الأدب العالمي (المصطلح، الحامل، الإشكال)، مجلة الآداب واللغات، جامعة الجزائر، العدد 4، 2017.

5-المحاضرات:

44- تيميزار فاطمة، محضرات في سميولوجيا الصورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2019.

45- لطرش نجوى، محاضرة الإذاعة والتلفزيون، سلسلة المحاضرات في مقياس الصحافة الإذاعية والتلفزيونية، المحاضرة رقم08

6-المذكرات:

46- أغيات سالمة رسالة ماجستير، "المخاوف المدرسية الشائعة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية " إشراف د-منصوري مصطفى جامعة وهران كلية العلوم الاجتماعية، الجزائر، وهران، 2011.

47- سديرة عائشة، القيم الإنسانية للرسوم المتحركة التلفزيونية القناص أنموذجًا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، بسكرة،2020 .

48- السعيد الراوي، ظاهرة الحزن في شعرشاكر السياب: ماجستير (مخطوطة) جامعة باتنة، الجزائر 1986.

49- عز الدين عطية المصري، الدراما التلفزيونية مقوماته اوضوابطها الفنية، رسالة ماجستير، إشراف الأستاذ نبليل خالد أبوعلي، الجامعة الإسلامية غزة، عمادة الدراسات العليا، كلية الأدب، (د.س).

7-المواقع الإلكترونية:

https://aminoapps.com/c/anime.

50- اشراقي فيصل، ماهو الاستبطان، ماكينة الأفكار، 03جانفي2019، 20افريل 2022makinatalafkar.com .،

51- ميرا قاسم، دلالة اللون الأحمر، ابجديه، https://abjadih.comافريل 2022 افريل 2019 .

52- فاطمة، إلى ماذا يرمز اللون https://www.nawa3em.com/افريل2022 الأخضر، نواعم.

53- إيمي البخاري، رسوم متحركة، http:// amy lbukhari. blogspot. post_20.html?m=1-com/2014/05/blog يوم 2022/5/5 الساعة 11:00..

54- Natasha francisco.wayskaiji .CBR.com2022/6/2021.11 !.same

and squid game are the جهد شخصي من الطالب في الترجمة وإعادة الصياغة .

55- جريدة عنب بلدي، جريدة سورية، داريا 2017/08/10،

.04:31سا2022/04/12https://www.enabbaladi.ne.

56- راغب ناصر، موقع موضوع، ماهي الموسيقى، /02/4 2019، 6/02/2022،

ساعة 11:63م https://mawdoo3.com.

57- رأفت زين، الامكانيات الجمالية في فن التصوير السينيمائي، 2010/07/11،

thttps://www.forum.topmaxtech.ne. 15:40 ،2022/04/23

58-الهبطي، 2019، مدونة الجزيرة، تأثير الفراشة ونظرية الفوضى، 2019،

21:03 15/02/2022

https://www.google.com/amp/s/www.aljazeera.net/amp/blogs/201

. 9

59- ريهام عبد الناصر، موقع مرسال، دلالات اللون البني، 19نوفمبر2018/ 28

.https://www.almrsal.comافريل2022،

60- سالم اليامي، جدلية السيد والعبد، فضاء الرأي"إيلاف"، 26 نوفمبر 2016،

02جوان 2022 سا 11:52 ، elaph.com

61- عماد الدين الرشيد، آثار أفلام الكرتون على أطفالنا، www. saaid. net.

tarbiah. 248.htm، يوم 2022/5/5 الساعة 10:40.

62- فتيحة، لقطات فلمية متحركة سجلت بطريقة رقمية، ديسمبر 2020، 20 ماي 2022http://2ejaz.net.

63- المصدر الأنباء، التراجيديا، 2017/03/30، - https://www.alanba.com.، 2022/04/12،

64- مني سيد عبد الرحيم، مجلة مقال، اللون البرتقالي ودلالاته، 30اكتوبر 2021، https://elmqal.com . 16افريل2022،

65- موقع معجم المعاني الجامع نقلا عن المعاجم العربية والمعجم الغني (د.ت)، www.almaany.com/ar .23:11، د 25/03/2022

66- وليد الحمداني،اللقطة السينمائية، منتدى النرجس، جويلية 2013، 9مارس2022، https://www.alnrjs.com 11:52سا

فهرس الصور

عناوين الصور	الصفحة
صورة رقم 2/1 صورة للعنصر البصري البكاء	45
صورة رقم3 الملصق الإعلاني للمسلسل الكرتوني كايجي"	48
صورة رقم 4 صورة الملصق الإعلاني لمسلسل" لعبة الحبار"	51
صورة رقم 5 مجموعة من الصور لشارة البداية من 1..6	56-54
صورة رقم 6 مجموعة من الصور لشارة النهاية 7..12	59-56
صورة رقم 8/7 صورة للعنصر المعنوي الحزن	60
صورة رقم10/9 صورة للعنصر المعنوي الخوف	61
صورة رقم12/11 صورة للعنصر المعنوي الموت	64
صورة رقم 14/13 لعبة إشارة حمراء إشارة خضراء	78
صورة رقم 15 لعبة قرص السكر	79
صورة رقم 16 صورة نظرية الفوضى	81
صورة رقم 17 لعبة الكرات الزجاجية	82
صورة رقم18 لعبة الجسر الزجاجي	85
صورة رقم 19 صورة لوليمة أقيمت على شرف الفائزين الثلاثة	86
صورة رقم 20 صورة تنقل موت اللاعبة 067	87
صورة رقم 21 اقتراح جي هون على صديقه الاتحاد للخروج من اللعبة	88
صورة رقم 22 دخول الحراس إلى السفينة وشرح قوانين اللعبة	89
صورة رقم 23 صورة توضح لعبة حجرة / ورقة / مقص	90
صورة رقم 24اللقاء الأول لكايجي مع فوناي	91
صورة رقم 25 صورة لمعاناة كايجي بعد خداع فوروهاتا وإندو	92
صورة رقم 26 استرداد كايجي لنجومه وأمواله من صديقيه	93
صورة رقم 27 صورة توضح اصطفاف المتسابقين بارتباك أمام	94

جسر الموت	
صورة رقم 28 صورة توضح رهن أذنه كمقابل للرهان	96
صورة رقم 29/30 تصوير معاناة كايجي بعد تثبيت حادتين على أذنه وعينه	97
صورة رقم 32/31 فوز كايجي بعد كشفه لخطة تونيجاوا	98
صورة رقم 33 معاناة العمال واستعبادهم داخل منجم الحجارة	99
صورة رقم 34 صور تصور الصراع لداخلي ضد شهواته	107
صورة رقم35 توضح حيرة المتسابقين اتجاه الانضمام إلى لعبة الجسر	108
صورة رقم 36 /37 تصور تصويت اللاعبين حول قرار الانسحاب من الألعاب المتبقية	109
صورة رقم 38 صورة لفوناي أثناء محاولته إقناع كايجي بالتعاون	111
صورة رقم 40/39 توضح الصراع القائم بين جي هون ضد صديقه 218	112
صورة رقم 41 زاوية منخفضة لكايجي أثناء نزاله مع الرئيس اوتسوكي	121
صورة رقم 42 زاوية منخفضة تصور اللاعبة 067 في حالة هجوم على السمسار	123
صورة رقم 43 زاوية أمامية لأكل كايجي وأصدقائه سكب عليه ماء وسخ	124
صورة رقم 44 صورة أمامية للاعب 199 يطالب فيها براتبه	125
صورة رقم 45 زاوية علوية توضح عملية نقل الجثث	126
صورة رقم 46زاوية علوية لكايجي في عمله	127
صورة رقم 47 لقطة عامة لإيشيدا ساقطا من علو شاهق	132
صورة رقم 48 لقطة عامة لقتل الحراس للاعبين	133
صورة رقم 49 لقطة متوسطة لكايجي يصرخ من شدة الألم	135
صورة رقم 50 لقطة متوسطة لساهارا ومتسابقان مصطفون أمام	138

الجسر	
صورة رقم 51 لقطة متوسطة تنقل حالة الفزع لمتسابقة	139
صورة رقم 52 لقطة متوسطة للاعب 199 في حالة صدمة من خيانة صديقه	140
صورة رقم 53 لقطة قريبة لمأساة ابن إيشيدا ولعنه لحياته	142
صورة رقم 54 لقطة قريبة لهيودو مستمتع بحرق تونيجاوا	144
صورة رقم 55 لقطة قريبة تنقل دموع جي هون وجثة اللاعبة 067	145
صورة رقم 56 صورة مركبة لاستلام جي هون بطاقة الألعاب	149
صورة رقم 57 إضاءة طبيعية للشرطي وأخيه ذي القناع الأسود	150
صورة رقم 58 إضاءة مركبة لكايجي ساندا ساكازاكي	151
صورة رقم 59 إضاءة جانبية لكايجي أثناء نزاله مع تونيجاوا	153
صورة رقم 60 إضاءة جانبية تجمع جي هون مع اللاعبين 218 و001	154
صورة رقم 61 إضاءة أمامية لساكازاكي أثناء مواجهته لآلة الباجينكو	156
صورة رقم 62 إضاءة أمامية لمجموعة من اللاعبين	157
صورة رقم 63 إضاءة خلفية لإندو سان	158
صورة رقم 64 إضاءة خلفية لجي هون	159

فهرس الموضوعات

الفهرس

الموضوع	الصفحة
مقدمة	أ- و
مدخل: فصل تمهيدي	7
-المأساوي والمصطلحات الدرامية	7
ماهية المأساة	7-9
المأساوي	9-10
1-3-المصطلحات الدرامية للمأساة	11-14
2-المشهد التلفزيوني والصورة البصرية	15
المشهد التلفزيوني	15
المشهد	15-16
التلفزيون و خصائصه	17-19
المسلسلات التلفزيونية	19-21
المنصات الرقمية	21-23
الصورة البصرية والسيناريو	23
الصورة البصرية	23-28
السيناريو الفيلمي	28-31
3-المسلسل الكرتوني "الأنمى الياباني "	31
المسلسلات الكرتونية ونشأتها	31-32
الأنميات اليابانية أنواعها ومزاياها	33-38
واقع الأنميات اليابانية في العالم	39
واقع الأنميات في الوطن العربي	40
واقع الأنميات في الجزائر	41
الفصل الأول: تجليات المأساة من خلال التأثيث الدرامي في المسلسل الكرتوني "كايجي" ومسلسل" لعبة الحبار"	**44**
أولًا- تقديم عناصر التأثيث المأساوي من خلال المسلسل الكرتوني	45

"كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار .	
1-العناصر البصرية.	45
1-1-البكاء.	45
1-2-الألوان.	47
الملصق الإعلاني للمسلسل الكرتوني "كايجي" و مسلسل" لعبة الحبار".	52-48
العناصر السمعية.	53
1الموسيقى.	53
شارة المنجز الكرتوني" شارة البداية"	56-54
شارة المنجز الكرتوني" شارة النهاية"	59-56
العناصر المعنوية (العناصر المعنوية).	60
الحزن.	60
الخوف.	61
الرعب.	63
الموت.	64
ثانيًا التأثيث الدرامي ودوره في بناء الشخصية والحدث.	65
التأطير والتأثيث الدرامي للشخصيات المأساوية.	65
مفهوم الشخصية.	65
مسلسل لعبة الحبار.	96-66
المسلسل الكرتوني كايجي.	75-70
عناصر الحدث الدرامي في تشكيل الحس المأساوي.	75
مفهوم الحدث.	76
مسلسل لعبة الحبار.	88-78
المسلسل الكرتوني كايجي.	103-89
الصراع الدرامي بين الشخصيات المأساوية.	105
المسلسل الكرتوني كايجي.	108-105
الصراع الداخلي.	110-109

الصراع الخارجي.	111
مسلسل لعبة الحبار .	115
الصراع الداخلي.	112
الصراع الخارجي.	113
خلاصات الفصل الأول	116
الفصل الثاني: تمظهرات الحس المأساوي من خلال تقنيات التصوير الدرامي ووجه العلاقة بين المنجز الكرتوني"كايجي" ومسلسل "لعبة الحبار".	121
دور زوايا الكاميرا في تشكيل الحس المأساوي.	121
الزواية السفلية "الزاوية المنخفضة".	125-124
زاوية مستوى النظر"الزاوية الأمامية".	128-126
الزواية العلوية"الزاوية المرتفعة".	130
أنواع اللقطات ودورها في التصوير المأساوي.	134-131
اللقطة العامة.	134-131
اللقطة المتوسطة.	139-135
اللقطة القريبة.	13-140
الإضاءة وأهميتها في التصوير المأساوي.	146-144
مصادر الإضاءة .	147
المصادر الضوئية الطبيعية.	148
المصادر الضوئية الاصطناعية.	152-148
أنواع الإضاءة"اتجاه سطوعها"	153
الإضاءة الجانبية .	155-153
الإضاءة الأمامية.	157-155
الإضاءة الخلفية.	160-158
العلاقة بين المسلسل الكرتوني والمسلسل التلفزيوني "أوجه الاختلاف	161

والتشابه".	
–من حيث الماسارات البنائية.	161
من حيث التقنيات التصويرية.	165
نقد وتقييم المسلسل الكرتوني والمسلسل التلفزيوني	168
خلاصات	170
القيم الرمزية المضافة والمستنتجة	174
الخاتمة	182
الملحق	
قائمة المصادر والمراجع	
فهرس الصور	

ملخص

لايزال التصوير المأساوي واحدا من بين أهم المواضيع التي فاضت بها الأعمال الدرامية عبر العصور؛ بداية مع المسرح قديما ثم الرواية حديثا لتحتضنها المسلسلات التلفزيونية مؤخرا؛ سواء الكرتونية أو الحقيقة، فيعمل المشهد على نقل موضوعه في ثوب مأساوي من خلال تضمينه لعناصر (كالأحداث – والشخصيات – والصراع) تتكاتف لتشكل موقفا مأساويا، مستعينة بالتقنيات التصويرية الأساسية في تجسيد اللحظة المأساوية ونقلها بصورة أدق للمتلقي الذي سيحاول بدوره فك الشيفرات المجسدة داخل المشهد بعد حشده بجملة من الرموز مفتوحة الدلالة.

Summary

Tragic photography is still one of the most important themes in which dramas have flowed through the ages; Starting with the theater in the old days, then the novel recently, to be embraced by TV series recently; Whether cartoon or reality, the scene conveys its subject in a tragic dress by including elements (such as events – characters – and conflict) that come together to form a tragic situation, using basic pictorial techniques to embody the tragic moment and convey it more accurately to the recipient, who in turn will try to decipher the embodied codes within the scene after Crowded with a set of symbols open significance.