https://majs.journals.ekb.eg
2022; June (9) b: 77:84.
Doi: 8.24394 /JAH.2022 MJAS-2208-1095
ISSN: 2735-430X (Print); ISSN: 2735-4318 (Online)

أفلام والت ديزني بين الإبداع والمثلية

حاتم محمد أحمد محمود الهواري[١]

[١] مدرس – قسم االرسوم المتحركة - كلية الفنون الجميلة – جامعة المنيا

Email address hatem.mohamed@mu.edu.eg

To cite this article:
Hatem Mohamed, Journal of Arts & Humanities.
Vol. 9b, 2022, pp.77-84. Doi: 8.24394/JAH. 2022 MJAS-2208-1095
Received:23, 08, 2022; **Accepted**: 04, 09, 2022**; published**: June, 2022

الملخص :

قدمت أفلام ديزني خلال اكثر من خمسين عاما أروع افلام الرسوم المتحركة التي بنت خيال أجيال متعاقبة منذ أن أبتكر والت ديزني مؤسس عالم ديزني أول شخصية كرتونية شهيرة " ميكي " في ثلاثينيات من القرن الماضي إلى أعمال ثلاثية الأبعاد المستخدم في تقنيتها أحدث أنواع التكنولوجية في التحريك مما جعل من ديزني قائد مسيرة مختلفة من الأعمال الموجهه للأطفال ليس في أمريكا بحسب بل في العالم أجمع وتعددت أعماله الأبداعية مثل (الأميرات ، الملك الاسد ، علاء الدين ، كوكو ، باز يطير) الأخير الذي أثار موجه تشكك في طبيعة الأعمال والتوجيه الثقافي لديزني واطلق تساءل هل اعمال ديزني نابعه من خطة مدروسة لتوجيه العالم إلى فكر التحرر من العادات والتقاليد والاخلاق والمسلمات الدينية خاصة في مجتمعاتنا الشرقية ؟ مما أدى إلى موجة رفض لعرض الجزء الأخير من (باز يطير) من جميع أماكن العروض السينمائية في العالم العربي لما يحتوي على مشاهد تشير إلى المثلية ، ومواجهة هذه الحملة العاتية تحتاج لتقديم توعية عن طريق تقديم أفلام أخلاقية هادفة وموجه للطفل العربي بأن الرباط الأسري والديني والأخلاقي هو فقط من يحمي الفطرة السليمة ، وأخيرا عندما تتخلى ديزني وغيرها عن ابداعها سيكون القرار هو الرفض التام لأعمالها .

الكلمات الدالة :

والت ديزني ، أفلام الرسوم المتحركة ، تاريخ ديزني .

المقدمة :

لكل خلق من مخلوقات الله فطرة فطره الله عليها، لتكون أساسًا ترتكز عليه فعالية أدائه لدوره في الحياة على أكمل وجه ، ولأن التطور سمة من سمات الحياة يخضع لها كل ما خلق على هذه الأرض، فإن هذه الفطرة تتطور مع مرور الزمن، والأرض بطبيعتها ومجتمعاتها تتغير ، ولأن الإنسان أحد مخلوقات الله التي خلقت بفطرة سليمة، له خصائصه البيولوجية والنفسية التي أهلته لتكريم الله له بتكليفه بتعمير الأرض وتطويرها، فإنه مثل غيره قابل للتطوير والتغيير ولكن على أساس متين من فطرة سليمة ، إذ حدث تغير جذري فيها قد يسبب خللا في النظام العام للأرض والمجتمعات البشرية ، ولأن بني آدم خلق إما ذكورًا أو إناثًا فقط ، فإن أي تصنيف للجنس البشري خارج عن هذا الإطار يعتبر مخالفًا للفطرة ، لا يقره أي دين ولا شرع .

المثلية التي بدأ صوتها يعلو مطالبًا بحقوق لم تكن مستساغة من قبل، ستبقى غير مقبولة لمن لم تتلوث سلامة فطرته، مصطلح يدل على ميل أبناء الجنس الواحد لمن يماثله في الجنس، يطالب المنتمون إليه بحقوق غريبة، تشرع لهم الزواج من شريك مماثل، وتكوين أسر بالتبني لاستحالة الإنجاب بالطرق الطبيعية ، وكثير من الحقوق تدعم مثليتهم وتسهل لهم العيش بالعلن

وممارسة الحياة، وتقلد المناصب والتفاعل مع المجتمع والتأثير فيه دون إحساس بمخالفة ذلك للطبيعة البشرية .

ولأن عالم الرسوم المتحركة ليس ببعيد عن تلك العوالم المحيطة به يتأثر بها ويؤثر فيها فقد قررت شركة ديزني العالمية خوض مضمار هذا السباق غير المحمود واقحام نفسها بتلك القضية في موادها المرئية والمسموعة ، رغم ما عرف عنها من تقديم ابداعات اثرت في اجيال متعاقبة ، مما أدى إلى ردة فعل علي كل المستويات العالمية وكل الإعراف الإنسانية ورفض تام من منصات العرض العربي لعرض تلك الأفلام .

مشكلة البحث :

• قيام شركة والت ديزني بنقل أفكار ومعتقدات تمس الفطرة الإنسانية ونشرها في عقول النشئ الصغير كأنها مسلمات وطبيعية رغم تربعها في عالم الرسوم المتحركة بأعمال إبداعية عديدة ، مما يؤدي إلي هدم القيم الإنسانية المتمثلة في الفطرة البشرية التي فطر الله الناس عليها عن طريق دس السم في العسل للأطفال .

أهمية البحث :

• التنبيه من المخاطر المحدقة بأطفالنا وتوعيتهم بأن هناك افكار مغلوطة في أفلام الرسوم المتحركة التي تقدم في شكل افلام ابداعية ، ومناهضة تلك الأعمال المنافية للفطرة البشرية بشتي الطرق ،فضلاً عن توضيح النتائج السلبية التي سوف تعود علي الاسرة جراء عدم الوعي بتلك القضية المهمة.

أهداف البحث :

• الحث علي إنتاج مجموعة من الأعمال الكرتونية التي تعلي من القيم الانسانية وتعظم الفطرة .

•توجية عناية المستثمرين والتجار بعدم التعامل علي تلك الألعاب ذات الألوان المعروفة كرمز للمثليين.

• زيادة الوعي لدي جمهور المتلقيين وخاصة الأطفال منهم .

• حماية أطفالنا من الغزو الإلكتروني وألعاب الفيديو جيم التي تحرض علي مخالفة الفطرة البشرية .

• مقاطعة كل مؤسسة تدعم وتنتج تلك الأعمال المنافية للفطرة البشرية .

فروض البحث :

يفترض البحث أن:

• للقيم الدينية والأخلاقية دوراً في تنشئة الأطفال علي الفطرة السليمة .

•التعامل مع الشبكة الإلكترونية يكون تحت رعاية ورقابة أسرية دقيقة حتي لايقع الأطفال فريسة سهلة لأفكار مشوشة ومغلوطة.

•تعمل الأجهزة الرقابية في الدولة علي الحد من دخول تلك النوعية من الأفلام أو الألعاب الي السوق المحلي لعدم التفاعل معها .

حدود البحث :

هناك حدود للبحث زمانية مرتبطة بظهور انتاج شركة ديزني للافلام الكارتونية وهناك حدود مكانية وهي تخص منصات عروض افلام ديزني بجمهورية مصر العربية سواء التليفزيونية او السينمائية .

محاور البحث :

١- تاريخ سينما ديزني

٢- محتوى وشكل أفلام ديزني

٣- الرمزية ودخول المثلية في سينما ديزني

٤- طرق مواجهة المثلية المقدمة من ديزني .

المحور الأول تاريخ سينما ديزني :

والتر إلياس ديزني ، أو والت باختصار ، ولد في الخامس من ديسمبر عام ١٩٠١ في شيكاغو ، كان واحدا من خمسة أطفال في أسرته ، أربعة أولاد وفتاة واحدة ، أحب والت ديزني الرسم والتلوين عمل منذ صغره على بيع رسوماته لجيرانه وعائلته وأصدقائه ، و أثناء دراسته في المدرسة الثانوية أخذ والت عدة دروس للرسم واشتهر في مدرسته أيضًا برسم الكاريكاتير ، ثم بعد انتهاء المرحلة الثانوية سافر إلى فرنسا ، وبعد عودته خدم في الجيش كسائق لسيارة إسعاف ، ثم بعد انتهاء الخدمة العسكرية بدأ العمل في العديد من التصميمات والفنون والشركات الإعلانية ، و خلال الفترة التي قضاها في هذه الاستوديوهات ، ألتقى والت بفريد هارمان واتفقا بإنشاء Laugh-O Grams ، التي كانت حظيت بشعبية كبيرة ، وهي خاصة بإنتاج افلام الرسوم المتحركة وبعد نجاح عروض تلك الاعمال مما أكسب والت مالاً يكفي للسماح له بفتح استوديو خاص به ، وبعد استقلال والت بشركته الخاصة ومع مرور الوقت ، بدأت شعبية شركة ديزني الجديدة في الانخفاض واضطرت ديزني إلى إعلان إفلاسها فجمع والت ديزني وشقيقه روي ديزني وصديقه أوب إيوركس أموالهم معًا وانتقلوا إلى هوليوود في عام ١٩٢٣ لتحقيق أحلامهم ، وظل والت بعد ذلك لسنوات يعمل على تحضير شخصية رسوم متحركة جديدة تسمى

Oswald the Lucky Rabbit. ، وحظيت هذه السلسلة الجديدة بالاهتمام وبدأت تحقق نجاحًا كبيرًا، ومع ذلك في أواخر عام ١٩٢٨ اكتشف ديزني أن صديقه "إم جي وينكلر " قد سرق حقوق الشخصية حتى أنه أخذ جميع موظفي والت و جميع رسامي الرسوم المتحركة ، باستثناء Ub Iwerks ، وغادروا شركة والت ديزني ، وعندما علم ديزني بما فعله صديقه عاد إلى المنزل مكتئبا محبطا ، وظل يعبث بالأوراق برسومات غير مفهومة وكانت نتيجة هذه الرسومات الفأر " ميكي " الذي اصبح من اشهر اعمال الرسوم المتحركة وعاد والت ديزني لانتاج أفلام الرسوم المتحركة بعد ابتكار شخصية " ميكي" وأضاف الأصدقاء لشخصية "ميكي" الكرتونية مما جعل من شركة والت ديزني من أكبر شركات انتاج افلام الرسوم المتحركة ، وتوالت الاعمال الضخمة لشركة والت ديزيني من انتاج افلام ساد به عالم افلام الرسوم المتحركة ،وفي ذروة نجاح أفلام والت ديزني قرر والت ديزني افتتاح مدينة ملاهي والذي أطلق عليها اسم ديزني لاند، وتم افتتاح هذه الحديقة الترفيهية التي تبلغ تكلفتها ١٧ مليون دولار في يوليو عام ١٩٥٥ في أنهايم ، كاليفورنيا ، وكانت ديزني لاند تحقق أرباحًا أكثر مما توقعه المستثمرون في الأصل وبدأت في جذب السياح من جميع أنحاء العالم و أصبحت ديزني لاند معروفة كمكان للأطفال والكبار للتنزه وقضاء امتع الأوقات ،واصبح منذ ذلك حين هناك مصطلح يسمى استكشاف عالم ديزني.

شكل رقم (١) صورتان شخصية لوالت ديزني في مراحل عمره المختلفة

شكل رقم (٢) رسم كاريكاتير لوالت ديزني أثناء دراسته الثانوية

شكل رقم (٣) شركة Laugh-O Grams لانتاج مسلسلات الرسوم المتحركة .

شكل رقم (٤) والت ديزني مع شخصيته الشهيرة ميكي

المحور الثاني محتوى وشكل أفلام ديزني :

لطالما كانت أفلام ديزني المتحركة تدور حول المتعة البصرية مع الاستكشاف البشري ، وهناك غرض واحد مهم في عالم ديزني هو تلبية السوق الاستهلاكية الحالية ، و لتحقيق هذا الهدف اعتادت ديزني التغير باستمرار، فتتغير أفلام ديزني المتحركة من حيث المحتوى والشكل استجابة للتغيرات المستمرة في السوق ، ومع ذلك ، في عصر ما بعد الحداثة فإن ما يسمى بوجهات النظر الراسخة تتطور وتتغير فجميع أنواع السلع الاستهلاكية والشركات والصناعات السينمائية أعادت تحديد غرض المستهلكين ومتطلبات السوق الحالي ، وهناك حالات نموذجية للغاية تتمثل في تحول ديزني فمنذ فيلم "بياض الثلج والأقزام السبعة" عام ١٩٣٧ إلى أحدث الأفلام مثل "فروزن" و "كوكو" و "الروح" ، خضعت ديزني للعديد من التحولات ، لا سيما في عصر ما بعد والت ديزني من خلال استكشاف هذا

التحول المستمر ، ويمكننا أن نجد دليلًا واضحًا على أن كلاً من التغييرات في المحتوى والتغيرات في السوق والتكنولوجيا ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالنزعة الاستهلاكية.

ولاستكشاف هذه التحولات ، نحتاج إلى قراءة لتحويلات شركة ديزني عبر تاريخها فيعود تاريخ أول تجربة لأفلام ديزني للرسوم المتحركة إلى ثلاثينيات القرن الماضي بالتحديد في عام ١٩٣٧ حيث شهد فيلم "بياض الثلج والأقزام السبعة" دخول ديزني في عصر صناعة أفلام الرسوم المتحركة الطويلة ومنذ ذلك الحين ، نضجت أعمال ديزني تدريجيًا ودخل في عصره الذهبي عام ١٩٥٠ ، فكانت لأفلام الرسوم المتحركة ألوان خيالية واضحة وخلقت عن عمد بعض الصور البطولية المميزة والرومانسية وهذا السحر الذي جذب عددًا كبيرًا من الجماهير، لكن منذ وفاة والت في عام ١٩٦٦ ، دخلت ديزني في عنق الزجاجة من استنفاد الإلهام.

الفترة من (١٩٦٧ : ١٩٨٨) تسمى بفترة الاستكشاف :

حيث أثرت الحروب الدولية المتكررة والفضائح السياسية المحلية وحركات الحقوق المدنية المختلفة باستمرار على أفكار الناس وقيمهم ، لذلك ركزت الأفلام الأمريكية بشكل أكبر على الشباب الاجتماعي المرتبك والغاضب وخلقت العديد من الصور المختلفة "المناهضة للبطل" ففي أواخر السبعينيات ، مع صعود التيار المحافظ وتفاقم الكساد الاقتصادي ، كان الناس يأملون في البحث عن الأمل في الأفلام ، فقد اختفى الخونة والخاسرون والوحيدون الذين اعتادوا أن يكونوا مليئين بالأفلام الأمريكية ، وفسحوا المجال للمواطنين العاديين الباحثين عن المعنى في المجتمع العادي ، ونتيجة لذلك ، أصبح الأشخاص الطيبون أشخاصًا صالحين مرة أخرى ، بينما لا يزال الأشخاص السيئون هم الأشرار الأبطال ، واعتمدت أفلام ديزني على بعض المحتويات المهمة في هذه الفترة في المحتوي والشكل وهي كالتالي :

محتوى الفيلم :

في السبعينيات ، لتلبية احتياجات الجمهور ، بدأت ديزني في تشكيل صورة بطل "مختلف" عن عمد والتي تختلف عن التوجه الجمالي السابق في "The Aristo casts" و " Robin Hood" ، فأصبح الأبطال قطة وثعلب، وهما ليسا مثاليين ولكنهما كالمواطن العادي، ولكن منذ أواخر السبعينيات أصبحت الصورة المثالية للكلاسيكية هي السائدة فتغير شكل الأبطال من إبراز القوة الشخصية للبطل إلى التأكيد على حكمة البطل ، علاوة على ذلك ، فإن الفردية المبكرة والوحدة والتعاون اللاحقين تشكلان أيضًا تناقضًا حادًا، والأهم من ذلك أن مجد البطل لم يعد ملكًا للبطل ولكن لأسخاص معه داخل المحتوي المعروض .

شكل الفيلم :

بالنسبة لأصحاب هوليوود ، فإن النجاح الهائل لفيلم "Jaws" في عام ١٩٧٥ و "حرب النجوم" في عام ١٩٧٧ علمهم استخدام التكنولوجيا العالية لإرضاء جمهور الشباب ومتابعة إيرادات شباك التذاكر الضخمة، في ظل هذه النغمة ، طبقت ديزني تكنولوجيا الكمبيوتر في البداية، كما جعلت ديزني لأفلام الرسوم المتحركة "رواج" ، ففي عام ١٩٨٨ ، أصبح فيلم " Who Framed Roger Rabbit" نقطة انطلاق مهمة لهذا التغيير ، ومنذ ذلك الحين ، لا يوجد فيلم رسوم متحركة ليس باهظ التكلفة ، وإنتاج عالي ، وزخم كبير ، ودعاية كبيرة، والمهم في كل ذلك أن الغرض الوحيد من كل هذه التغييرات هي تقديم الدور بشكل أفضل وتلبية احتياجات الجمهور.

فترة الازدهار (١٩٨٩-٢٠٠٠) :

امتدت هذه الفترة إلى تسعينيات القرن الماضي وأنشأت العديد من أفلام الرسوم المتحركة من ديزني ذات التأثير العالمي مثل الأفلام الأمريكية ، ولم تعد أفلام ديزني المتحركة تلبي احتياجات الجماهير المحلية فقط ولكنها تريد سوقًا عالميا أكبر ، واعتمد محتوي وشكل أفلام تلك الفترة على الآتي :

محتوى الفيلم :

أصبحت رسوم ديزني المتحركة أكثر تنوعًا في اختيار القصة ، ووصلت أيضًا إلى ذروة غير مسبوقة في تشكيل صور الأبطال ، فتضمنت شخصيات "علاء الدين" و "هرقل" أساطير من الشرق الأوسط ، بجانب "بوكاهونتاس" و "مولان" من الأساطير التاريخية ، و"طرزان" و "أحدب نوتردام" من الأعمال الأدبية الشهيرة ، وشملت ايضا تلك الفترة فيلم "الأسد الملك" ، وقد فهم عالم ديزني ثقافات العالم بالكامل وأعاد بناؤها بالقيم الأمريكية ، ولم يعد إنشاء هوية البطل يعتمد على إعداد الخلفية بل على الاختيار المستقل للشخصية، ففي عملية إكمال المهمة البطولية سيكون لديهم ارتباك وعواطف حقيقية من خلال وصف التغييرات الداخلية للشخصيات ، فإن يمكن للجمهور حقًا الدخول في قلوب الشخصيات.

شكل الفيلم :

في هذه الفترة ، تطورت ديزني من الرسوم المتحركة البسيطة المرسومة باليد إلى الرسوم المتحركة متعددة الأشكال مثل فيلم " حكاية لعبة "Toy Story" ، وهو ثلاثي الأبعاد تم تصنيعه بالكامل على جهاز كمبيوتر في عام ١٩٩٥ ، إيذانا ببدء حقبة جديدة من أفلام الرسوم المتحركة الأمريكية علاوة على ذلك ، حاولت ديزني أيضًا فتح اتجاه جديد من خلال صنع أفلام بنماذج من الطين مثل أفلام " " The Nightmare Before Christmas" و "James and the Giant Peach" جميعًا حقق نجاحًا كبيرًا ، ففترة التسعينيات استفادت ديزني من القيمة التجارية لأفلام الرسوم المتحركة وحولتها إلى أشكال مختلفة للحصول على عوائد مالية كثيرة والتي وصلت بها أيضًا إلى نضج غير مسبوق.

الفترة الحديثة (منذ ٢٠٠١) حتى الآن:

منذ دخول القرن الجديد ، بدأ الجمهور في الشكوى من أن أفلام ديزني أصبحت من الطراز القديم ، بينما منافسو ديزني يتوقون بنشاط كبير واصبحوا يملكون السوق ، وخلقت المنافسة تغيرات كثيرة في انتاج افلام ديزني فادُخلت التكنولوجيا المتطورة والبرامج الحاسوبية الحديثة في الأعمال بجانب جرأة الموضوعات لخلق مساحة عريضة من الجمهور .

محتوى الفيلم :

كانت أفلام الرسوم المتحركة من Disney تتدفق في ثلاثة اتجاهات : البطولة العظيمة والسريالية وعودة الدفء البشري ، مثل "Treasure Planet" و "Wreck-It Ralph" و " Big Hero 6"، Robinsons "Meet"" و "Bolt" و "Zootopia" ، والحكايات الحديثة من القصص الخيالية ، مثل "Tangled" و "Brave" و "Frozen" خلال هذه الفترة ، وبدأت أفلام ديزني المتحركة في إظهار الموضوعات والخطابات المتعددة التي تحتوي على إبراز وعبادة العلم والتكنولوجيا ، والتأكيد على الخطاب الشخصي والرعاية الفردية ، وحتى السخرية والمزاح في العالم الحقيقي ، كما أصبحت هويات الأبطال أكثر تنوعًا ، وكثيراً ما يظهر الأبطال الفانيون والأبطال الرومانسيون وحتى الأبطال المتناقضون المختلفون في طبائعهم البشرية مثل هذه الاعمال تعتبر من الاعمال التي تملك رمزية المثلية في افلام ديزني .

شكل الفيلم :

في مواجهة المنافسين مثل PIXAR إلى ST FOX , CENTURY21 ، جعلت ديزني أفلام الرسوم المتحركة أكثر تنوعًا فأصبحت تقنية CG تدريجياً الاتجاه العالمي لذلك ، وتخلت ديزني عن الرسم التقليدي تمامًا وبدأت في تطوير تقنية جديدة CG و D٣ ، فأدى تطور التكنولوجيا الجديدة إلى سلسلة من الإبداع الجديد للسرد والشخصيات والصور.

شكل رقم (٥) استخدام التقنيات الحديثة في " حكاية لعبة "Toy Story" من انتاج ديزني (١٩٩٥-٢٠١٠-٢٠١٩)

المحور الثالث رمزية المثلية في عالم ديزني :

مصطلح أفلام "ديزني" من المرجح أن يعيد إلى الأذهان صور الأميرات والأمراء وزوجات الآباء الشريرات والسحرة الأشرار ، والنهايات السعيدة ، ولكن أدت الثورة التكنولوجية والانتشار المذهل لافلام ديزني إلى دراسة حقائق التوجيه وترسيخ افكار عالم ديزني ، وهنا تم ملاحظات العلاقات الشائكة في شخصيات ديزني فمنذ عتبة الخمسينيات والستينيات من القرن الماضي ، كان هناك العديد من الرسوم المتحركة التي تصور شخصيات متحابين من نفس الجنس مثل أفلام Yogi Bear و Booboo الشهيران وكانت العلاقات بين هذه الشخصيات دائمًا غامضة وغير واضحة هل كانوا مجرد رفقاء أم أقارب أم أحباء؟ ومن خلال إلقاء نظرة فاحصة لعالم الاجتماع "جيفري ب. دينيس " أكد أن عرض الرغبة الجنسية المثلية في الرسوم المتحركة في عالم ديزني بدء من باجز باني ودب يوجي في فيلم السنافر ، وبسيط وسبونج بوب في سبونج بوب ، وقبل تسعينيات القرن الماضي ، كان من النادر جدًا أن يقوم رسامو الرسوم المتحركة عمدًا بإدخال رغبة من نفس الجنس في شخصياتهم أو خطوط حبكاتهم ، والطريقة الوحيدة لتصوير الأشخاص المثليين عندهم هي التوافق التام بين سلوكياتهم ، ففكرة أن الرسوم المتحركة يعتبر وسط بريء ظاهريًا للأطفال ، فتم اعتبار The Lion

King جائزة كبرى لديزني لأنه منذ صدوره ، قبل ما يقرب من عشرين عامًا ، باع ملايين الشخصيات المحشوة من الشخصيات ، وقد لاقى نجاحًا في عالم ألعاب الفيديو ، وقد أعيد إصداره مؤخرًا بتقنية ثلاثية الأبعاد ، الذي أعاده مرة أخرى إلى قمة شباك التذاكر ، ولا يزال العرض الموسيقي للفيلم يعمل منذ ظهوره لأول مرة في عام ١٩٩٧ ، مما يجعله سابع أطول عرض متواصل في برودواي (إنترنت برودواي) قاعدة البيانات، وعلى الرغم من أن الفيلم يحظى بشعبية بين ثقافات الأطفال ، إلا أن هناك بعض القراءات السائدة للفيلم والتي يصعب على الأطفال فهمها بها كمفاهيم الأنوثة والذكورة في الفيلم ، ففي عالم ديزني ٧٧% من أبطال ديزني هم من الذكور ، في حين أن ٢٣% فقط هم من الإناث ، و الذكور في عالمهم يبدون أكثر عدوانية ومثال ذلك العنف الجسدي في The Lion King ، ففي الفيلم نحصل على فكرة الأسرة والقيادة الأبوية ، وأن جميع الحيوانات التي حكمت هم " برايد روك - موفاسا - سكار - سيمبا" وهم ذكور ، على الرغم من أن شخصية Scar مثيرة للجدل ، رغم أن الفيلم يروج للرومانسية بين الجنسين باعتبارها معنى للحياة ولكنه يعطي الأشرار سلوكيات نمطية تعبرعن المثليين ، وهذا ما حدث في فيلم The Lion King على الرغم من أنه تم تغطيته بعمق ، إلا أنه من الجيد الإشارة إلى أن Scar تم تقديمه كشخصية مثلي الجنس في الفيلم ، فأنه لم يحظى بحب إحداهن إلى جانب علاقته المريبة مع الضباع ، وليس سكار وحده هو المثلي ولكن هناك (بومبا وتيمون) وصداقتهما المشبوهه وكيف في احدى الحلقات تصرفوا كأباء وأمهات في تربية سيمبا وحيوانات آخري ، واستمرت ديزني بعد ذلك في افلام بتصوير الحميمية بين نفس الجنس بالتلميح عن طريق احمرار الوجه من تقارب نفس الجنس لبعض أو لمس الأيادي او قبلات مباشرة ، وعند اعلان عن عرض فيلم (باز يطير) الجزء الأخير في عام ٢٠٢٢ والذي احتوى على علاقات حميمية تشير إلى المثلية داخل هذا الجزء من الفيلم ، فتم رفض عرض الفيلم في جميع الدول العربية مما جعل من ديزني متهم في محاولة خلق مجتمع يروج للحرية التامة دون التقيد باخلاق او اعراف او دين .

شكل رقم (٦) شخصية بصير وسبونج بوب

امريكا – ٢٠٠٥ – اخراج : ديريك دريمون

شكل رقم (٧)مسلسل عائلة سمبسون

انتاج شركة فوكس بامريكا – اول عرض ١٩٩٠

شكل رقم (٨) مسلسل تيمون وبومبا- شركة الإنتاج: ديزني تيليفشن أنيمايشن بامريكا -١٩٩٥:١٩٩٩

شكل رقم (٩) شخصية بازيطير- فيلم بازيطير

انتاج ديزني وبيكسر ٢٠٢٢

شكل رقم (١٠) شخصية الاسد سكار من فيلم الملك الأسد
انتاج ديزني ١٩٩٥

المحور الرابع طرق مواجهة المثلية المقدمة من ديزني :

لحماية ابناءنا ومواجهة الخلل الأخلاقي الموجه من قبل ديزني لابد من رعاية الآتي :

الرعاية النفسية والعاطفية للأبناء : يجب أن يتم إشباع الرغبة النفسية والعاطفية للأبناء في مرحلة الطفولة، والاهتمام بهذا واصلاح العلاقة بين الابناء والاباء ليساعد في إتمام الإشباع النفسي والعاطفي ، مع تقديم محتوي رسوم متحركة يحث على الترابط الأسري وأن الأب والأم هما اكثر الناس قدرة علي فهم والتقرب من اطفالهما.

حماية الأطفال من أي اعتداءات أو تحرشات : بعمل أعمال من الرسوم المتحركة الراقية التي تعمل على توعية الأطفال من أي اعتداءات جنسية أو لفظية، ومتابعة سلوك الأبناء بشكل جيد، خاصة في محيط المدارس والتجمعات .

تقديم الطفل السوي للمجتمع : تقديم أعمال من الرسوم المتحركة تحث على تربية الأطفال تربية سوية، فالطفل الذكر يجب أن يعُامل على مستوى ذكورته، وتضخيم حس الرجولة فيه، وعدم تدليله كالأنثى، وعدم المبالغة في الخوف عليه، أو منعه من النشاط الطبيعي، ومن الاحتكاك بالحياة، بل على العكس توجه هذه الاعمال إلى دفعه وخروجه ، مثل الخروج مع الأب إلى الصلاة، أو صحبة أصدقاء، والاهتمام على تنمية صفات الرجولة فيه، وبيان تميزه بهذه الصفات ، وكذلك الطفلة الأنثى يجب مخاطبتها من أعمال من الرسوم المتحركة بتعاملها على مستوى أنوثتها، وفطرتها الطبيعية، وتضخيم حس الأنوثة فيها، وما يصحبه من دلال، وحياء، وأدب، وتجمل، والعمل على مشاركتها في الأعمال المنزلية، ومسؤوليتها عن البيت، ودفعها لعمل بعض المهام البسيطة التي تناسب سنها، وعدم تحميلها ما لا تطيق، ولا يتفق مع أنوثتها، واختيار الثوب المناسب لها، وتعليمها آداب الحوار، والحديث، والتمييز في اختيار الألعاب بين الطفل الذكر والأنثى من الأشياء التي يجب مراعاتها، حتى تتم عملية النمو السوي للأطفال .

الانتباه للمعرفة الوافدة من الغرب : وهو الأنتباه من المحتوى المقدم تليفزيونا او في السينما او عبر المناهج للمدارس الدولية والجامعات الخاصة الأجنبية ، فأحيانا يتم انتشار المثلية في قالب علمي، وفكري، وفلسفي، بطرق غير مباشرة، وأحيانا أخرى بطرق مباشرة .

النتائج والتوصيات :

١- عندما تتخلى ديزني عن ابداعها وتقدم اعمال منافية للفطرة السليمة سيتم مواجهة ذلك بالرفض التام في كل الدول العربية .

٢- الانتباه بعدم تعرّض الأطفال لمشاهدة أفلام الكارتون بشكل يومي لفترات كبيرة حتى لا تصبح روتينًا يوميًا يأخذ مكانًا كبيرًا في التفكير والتصرفاته، ويصبح الأمر مثل الإدمان بالضبط.

٣- التأكد من نوعية أفلام الكرتون التي يشاهدها الطفل، وإذا كان هناك برنامج معين سيشاهده بأي حال فلابد من متابعته معه لتصحيح معلوماته بأن شخصيات الكارتون خيالية غير مناسبة للتقليد في الواقع.

٤- محاولة جعل الطفل في نشاط مختلف وممتع يقضي به وقته وعقله، مثل الرسم، أو نشاط رياضي، أو اقتناء حيوانًا أليفًا.

٥- التركيز على مشاهدة برامج الكارتون التي تعلمه الأرقام والكلمات والأخلاق الجيدة وغيرها من البرامج التي تدمج الفائدة مع التسلية، وتقدم له مثلًا أعلى بشخصية كرتونية لطيفة.

٦- عدم الاستهانة أبدا بأي نشاط يقوم به الطفل في سنواته الأولى، فهو سريع التصديق والتعلم، لذلك قد تكون المهمة صعبة في السيطرة على كل ما حوله واستخدام الكارتون بطريقة إيجابية لتعليمه.

٧- أهميه الحذر من الدوام على مشاهده الطفل لافلام الكرتون حيث أكد خبراء الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال (AAP) أن الأطفال الذين يشاهدون الرسوم المتحركة المليئة بالعنف والسلوكيات المنحرفه يميلون إلى أن يكونون:- عصبيين وعدوانيين وغير مطيعين كما يصابون ايضا بتبلد المشاعر،

وهو ما أكدته العديد من الدراسات المهتمة بالتأثيرات السلبية لمشاهدة الكرتون علي الأطفال ، مشيرة إلي أن الصغار الذين يشاهدون الأفلام الكرتونية بشكل يومي يصبحون غير حساسين لآلام الآخرين وحزنهم، كما قد يصل بهم الأمر لعدم الانزعاج من أي عناصر عنف من حولهم في الحياة الواقعية وكذلك الاقتداء بشخصيات سيئة الطباع ، وهو ما يحدث ايضا في شخصية الطفل ، فالكرتون بالنسبة لهم عالم مثالي، وغالبا ما يسعون للاقتداء بشخصياته المفضلة لديهم، وغالبا ما تكمن المشكلة في أن هذه الشخصيات عادة ما تكون غير مناسبة للاقتداء، لأنها عدوانية للغاية، أو لديها قوى خارقة للطبيعة مثل الطيران أو القفز من أعلى ناطحة سحاب على المباني المجاورة، أو الجري أسرع من الريح، وما شابه مما قد يضر الطفل في الواقع .

٨- عدم السماح للطفل بمشاهدة رسوم متحركة لا يمكنه فهم محتواها، والحرص على اختيار الأفلام الكرتونية التي يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي فيه.

المراجع :

(1)Featherstone, M, Emerson, Consumer Culture and Postmodernism. Publisher: Sage publications Ltd; Second Edition, 2007: 172

(2)Sun Lijun, Ma Hua, M, Explore the Art of the Disney's Animation. Publisher: Jinghua publication Ltd;2010:107

(3)Rosendahl Thomsen, Mads, & Wamberg, Jacob. (2020). The Bloomsbury Handbook of Post humanism. Bloomsbury Publishing Plc .

(4)Benhamou, Eve. (2014). Freezing versus wrecking: Reworking the superhero genre in Disney's Frozen (2013) and Wreck-It Ralph (2012). Animation Practice, Process & Production, 4(1), 13–26. https://doi.org/10.1386/ap3.4.1.13_1

(5)Thomas, S. Disney Marketing Strategy: How Disney Dominates the Entertainment Industry. 2021, Retrieved from https://avada.io/resources/disney-marketing-strategy.html

(6)Petersen, P. The Business Model of the Walt Disney Company: Evaluating the potential of the business model in terms of its competitiveness. 2018, Munich: München GRIN Verlag.

(7)Edgerton, G. and Jackson, K.M. (1996) Redesigning Pocahontas. Journal of Popular Film & Television. 24 (2.(

(8)Giroux, H.A. and Pollock, G. (2010) The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence. Plymouth: Rowan & Littlefield Publishers, Inc.

(9)Griffin, S. (2000) Tinker Bells and Evil Queens: the Walt Disney Company from the Inside Out. New York: New York University Press

(١٠) أميرة عبدالوهاب أحمد (٢٠٢٢) ، الإيحاء بالعمق الفراغي من خلال الطبقات المتعددة داخل برامج التحريك الفنية ثنائية الأبعاد ، مجلة الفنون والعلوم الأنسانية ، عدد ٩ يونيو ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا .