اجتهادات
العُنف فى لعبة الحبّار

مشاهد العنف ليست مرذولة على إطلاقها فى الأعمال الفنية. تكون مرذولةً حين تُفتعل أو تُقحم فى العمل، أو يُتوسل بها لتحقيق انتشار أوسع وبالتالى أرباح أوفر. أما إذا كانت مشاهد العنف جزءًا لا يتجزأ من نسيج العمل فهى مقبولة, إذ يتعذر الاستغناء عنها، أو يؤدى استبعادها إلى عيب أو خلل. وتُقيم فى هذه الحالة مثل غيرها وفق المعايير الفنية والمقاييس الجمالية، حتى إذا كانت غالبةً فى العمل، أو حتى دموية، بشرط أن تكون ضرورتها واضحة فى العمل. وينطبق هذا على المسلسل الكورى المُثير للجدل (لعبة الحبَّار Squid Gams). ورغم الإشادة الواسعة به، هاجمه ومازال بعض مشاهديه بسبب العنف الغالب فيه، والذى يبدو للمهاجمين غير مُبرر، لأن فكرة العمل ليست واضحةً لهم أو مفهومةً لديهم. الفكرة الأساسية فى المسلسل الكورى هى انسحاق قطاع غير محدود من الطبقات الوسطى، وليس فقط الفقراء، فى نظام رأسمالى لا مكان فيه لرحمة أو شفقة، أو مشاعر إنسانية من أى نوع. ويبرع صانعوه فى التعبير بأدواتهم الفنية عن تهاوى القيم الإنسانية فى سباق وحشى للحصول على فرصة فى حياة لا مكان فيها لأخلاق، فى ظل نظام يسحق الأضعف بلا هوادة. واختاروا طريقة بسيطة لتجسيد هذا المعنى، عن طريق تنافس متسابقين يائسين بصورة وحشية لم يترك لهم النظام بديلاً عنها، سعيًا للفوز فى سلسلة تضم ست ألعاب، بعد اضطرارهم إلى قبول أن يموت الخاسرون لكى يظفر الفائزون بمبالغ تكفى لسداد ديون اقترضوها، وعجزوا عن سدادها. ولا يمكن التعبير عن هذا المعنى دون

مشاهد عنف يتعامل المشاهد معها بشكل طبيعى عندما يدرك المقصود من العمل. ويحدث هذا العنف خلال التنافس فى ألعاب تعمد صانعو المسلسل أن تكون بسيطةً ومعروفةً من قبل لكى ينصب تركيز المشاهد على شخصيات المتسابقين والمعنى المقصود أكثر من هذه الألعاب نفسها. إنه, إذن, مسلسل يعبر عن واقع مؤلم بطريقة جديدة, فضلاً عن تميزه فنيًا خاصةً فى السيناريو والتصوير. وهذا يُفسر أرقام المشاهدين القياسية التى حظى بها منذ إطلاقه على منصة نتفليكس فى منتصف الشهر الماضى.