مجلة بحوث جامعة تعز
Taiz University Research Journal
العدد (40)
Issue (40)
TURJ
ISSN : 7848-2958
pp. 06 - 25
يونيو 2024م
June 2024

السُّخرية في خطاب الرسوم الكرتونية: بنياتها وآليات اشتغالها

أسماء محمد سعد بن صالح

طالبة دكتوراه في قسم اللغة العربية وآدابها – جامعة الملك سعود

ملخص البحث:

يتناول البحث السخرية في خطاب الرسوم الكرتونية وبيان بنيتها وآليات اشتغالها، إذ تعدُّ الرسوم الكرتونية الساخرة مادةً فنيةً ثرية، ووسيلة اتصال جماهيري مؤثرة، تلامس الخطوط الواقعية في التعبير عن الحياة، وتتمثل فيها الآراء والمواقف الواعية والمعبرة عن الواقع، وهموم الفرد بكونها وسيلة نقد ومقاومة لمواجهة الظواهر السلبية، فليس الهدف منها الضحك فحسب، كما تعدُّ الرسوم الكرتونية مصدرًا تاريخيًّا واجتماعيًّا بما تحتوي عليه من رموز فكرية ومادية تسهم في تحديد الهوية والبيئة الحضارية والثقافية الفنية والأدبية التي تنتمي إليها.

وتأتي أهمية هذا البحث من الدور الوظيفي والجمالي الذي تنهض به الرسوم الكرتونية الساخرة، لتمرير العديد من الرسائل النقدية السلوكية والثقافية والسياسية والاجتماعية وغيرها، بهدف توعية المجتمع وتثقيفه في جو صحي يعتمد على الترفيه والضحك. فلا يمكن النظر إلى الرسوم الكرتونية الساخرة بوصفها وسيلة إعلامية استهلاكية فقط، بل هي مصدر من مصادر القوة الناعمة التي خدمت القضايا الجادة والأجندة المختلفة بشكل خفي احترازي برغم طبيعتها الخيالية والهزلية.

المقدمة

احتلت السخرية مكانةً عالية، وحضورًا بارزًا في أوساط الأدباء والمثقفين والمفكرين، شرقًا وغربًا، وتغلغلت في كتاباتهم وإبداعاتهم، وامتدَّ أثرها إلى مجال النقد تنظيرًا وتطبيقًا، فظلت حاضرةً في الفلسفة، والأدب، والفن، تستمدُّ مادتها المشتركة من الحكي والخطاب والخيال؛ لتكوِّن أثرًا أيديولوجيًّا، له أبعاده في تشكيل الثقافة العامة والراسخة في قائمة الوعي الشعبي.

وفي عالمنا المعاصر، الذي أصبح فيه إنتاج الدلالة مرتبطًا بالصورة والمؤثرات الخارجية التي تحيط بالمجتمع؛ حدث تحوُّل في مسارات السخرية أسفر عن دخولها إلى عالم الرسوم الكرتونية لتمثل خطابًا بصريًّا بما تحمله من معاني الدلالة والتواصل بصفتها وسيلةَ تعبيرٍ تلفت انتباه المتلقي، وتعينه على فهم المعنى، تبدأ بتثقيف النشء عن طريق التواصل والإبداع، وتنتهي بالاستثمار الثقافي والاقتصادي.

وقد اعتمد نجاحُ بعض هذه الرسوم الكرتونية الساخرة على دمج الثقافة الشعبية مع التقنيات الفنية المعاصرة، بتوظيفها وتسخيرها؛ لتقدم رؤيةً ناقدةً، توجِّه السلوكَ بما تحمله من رسائلَ ذات أبعاد فكرية وثقافية واجتماعية.

تعبر العلاقة الرابطة بين الثقافة الشعبية الساخرة والفن العالمي للرسوم المتحركة عن وسائل فعالة للتخاطب والاتصال الذي يمثل وجدان شريحة كبيرة من المراهقين والشباب، عن طريق أعمال أدبية مبتكرة تنبع من ثقافة المجتمع، بوسيلة فنية، تلامس عقولهم وعواطفهم، وأبصارهم وبصائرهم، وتتحاور مع احتياجاتهم بأسلوب ساخر يهدف إلى تواصل حضاري بين الثقافة التقليدية وبين القيم الثقافية الجديدة، ويعيد التفكير في الموروث الاجتماعي والثقافي، بما يسهم في خلق بُنى ثقافية مشتركة تعزز الحوار، وتتبادل فيها وجهات النظر المختلفة؛ فتنمو ثقافة الجيل من داخل هويته، مستعينة بثقافات الآخر التي تناسب قيم المجتمع، وتسهم في تكوينه الفكري والنفسي عبر التأمل وتعميق الوعي، إضافة لما يروج فيها من أفكارٍ يضمّنها الكُتَّاب بالإبداع والفن، وتجسيدٍ للمفاهيم العقلية بشكل مرئي ومصور بعيدًا عن الخطابات المباشرة.

أولًا: الخطاب الساخر (مفهومه ووظائفه):

تقوم المجتمعات المتحضِّرة على مبادئ سلوكية، ومُثل عليا، وقيم ثقافية رفيعة ذات أثر إيجابي في حياة الأفراد، إلا أنَّ بعض هذه المجتمعات تسعى إلى اكتساب سلوك جديد، أو تعديل سلوك موجود، فتميل إلى الخطاب الثقافي الذي يعكس نوعًا من الوعي والسلوك الإنساني المميز، ويمثل شكلاً من أشكال المقاومة والرفض والسعي إلى تغيير الواقع والتطلع لمستقبل أفضل، وهو الخطاب الساخر الذي يعتمد على الرمز والتلميح؛ لنقد ظواهر اجتماعية وثقافية وسياسية ذات خطوط حمراء،

لا يمكن تجاوزها إلا عن طريق هذا الخطاب، الذي يسعى من خلاله الساخر إلى التحرر من واقع مفروض عليه في ظروف غير آمنة، كما يمتد أثر هذا الخطاب أيضًا إلى المتلقي بهدف إحداث رد فعل لديه.

أ. مفهوم الخطاب الساخر:

السخرية سلاح للمقاومة والإصلاح والتغيير عند كل الشعوب والثقافات؛ لأن السخرية تكشف العيوبَ والأخطاء التي تتجلى في لحظات التأمل والبصيرة بخفة ومرح، وهذا ما توحي به أصوات مصطلح السخرية فـ "أصل المادة في المعجم تدور بعامة حول (اللين) من الناحية الصوتية، فإذا تتبعناها عرفنا مقدار ذلك، سواء أكان الحرفان (س، خ) متواليين، أو منفصلين، ومن هذا يتبين لنا أن الحرفين (س، خ) في كلمة (سخر) يوحيان باللين (التذليل) والخفاء، وعدم الإبانة بطريقة مباشرة"[1]، فالسخرية تتعالى على النقد المباشر، وتتحايل على القهر ومواضع الألم بالضحك.

أما اصطلاحًا فيمكن تعريف السخرية بأنها: "النقد الذي يقصد منه إثارة الضاحك، أو التجريح الهازئ عن طريق الوصف المشوّه المضحك، أو إبراز العيوب الجسمية، أو الحركية، أو العقلية، أو السلوكية بشكل غير مؤلم"[2]، وقد تجاوزت السخرية مرحلة الهزل والمبالغة لأجل الضحك فقط، وأصبحت تقترن بالنقد والرغبة في الإصلاح.

تعدُّ السخرية نوعًا من الخطاب الثقافي، ولا يمكن حصرها في مجال محدد؛ ذلك أن "السخرية بمفهومها العام تخترق تقريبًا جميعَ أصناف الخطاب الأدبي منه وغير الأدبي، وتعدُّ من أهم مقومات الاتصال والتبليغ وأسبابهما في فضاء العلاقات الاجتماعية... بل إن السخرية قد تميّز أسلوبَ التبليغ بواسطة أنظمة إعلامية أخرى غير اللغة الطبيعية كالإعلانات الإشهارية، والحركات، والصور المتحركة، وحتى الرسم والنحت"[3]، فالسخرية حاضرة بشكل دائم في خطابات الأدب والفن والفلسفة.

ب. الخطاب الفني الساخر:

يعدُّ الخطاب الفني الساخر نوعًا من أنواع الخطاب الإعلامي الذي يوظف الفن الإبداعي في خدمة معانٍ دلالية محددة بأسلوب جمالي يسعى متلقوه إلى تأويله وفهمه عبر الرموز والعلامات التي تشكل شفرة بين الباث لهذا الخطاب ومتلقيه في مقام اتصالي، وهو مقام السخرية.

وتبرز بلاغة الخطاب الفني الساخر في إدراك الباحث عن المعنى الساخر لعمق "جزئيات وعناصر البنيان الثقافي والسوسيولوجي لمن ينتج هذا الخطاب، ومن السذاجة أن يتحدد البحث عند أبعاد سطحية مغلقة على البعد الهزلي الضاحك فقط، بخاصة في ظل اتساع الحضور الكمي والكيفي للسخرية... ويتحول التوظيف الفني الساخر إلى اختيارات جمالية

ودلالية في كل ممارسة إبداعية، ولا يمكن البحث فيها من غير مرجعية ثقافية شعبية تسهم في شرح وتفسير وتأويل صور السخرية ودلالاتها"[4]، فالخطاب الساخر رسالة تنطوي على معانٍ ظاهرة، وأخرى خفية تثير الضحك في سياق محدد يقصده المرسل، ويفهمه المتلقي عن طريق تحليل رموز تلك الرسالة وتفكيكها.

ويمثل الفن الساخر جزءًا من الإطار الثقافي العام، ومع انتشار الفنون والبرامج الساخرة التي تناولت كثيرًا من الأحداث والأفكار بأسلوب هزلي، يسعى للنقد والتغيير والتنوير؛ حظيت الرسوم الكرتونية بصفتها خطابًا بصريًّا ساخرًا بمكانة خاصة وجماهيرية واسعة؛ لما تحمله تلك الرسوم من مضامين ساخرة، وتصورات، ومحرضات لها القدرة على التأثير والتوجيه بطريقة غير مباشرة لسلوك المتلقين وتفكيرهم.

وظهرت الرسوم الكرتونية الساخرة بشكل متحضر قوةً ناعمةً تعمل على كسر التابوهات، وتحرض على نقد وتغيير مظاهر الفساد، متوسِّلةً في ذلك بسياج أخلاقي يحميها من ردود فعل غير آمنة، كما يتحقق أثرها في جوٍّ صحي يتمثل في إثارة الوعي والضحك لا السّخط والعنف.

ج. وظائف الخطاب الساخر:

تحمل كثيرٌ من النصوص الإبداعية خطابات ساخرة تهدف إلى النقد والإصلاح، لا الهجاء أو التهكم، فتتناول الأحداثَ والمواضيع والسلوكيات الخاطئة بطريقة هزلية تتوخَّى فيها التفلُّتَ من سطوة الرقيب، معتمدةً في ذلك على ذكاء الساخر ومخيّلته الإبداعية التي تصوِّر السخرية وتشكِّلها في قوالبَ فنية يدرك المتلقي معانيها، ويتأثر بمبادئها.

ولذا يؤدي الخطابُ الساخر جملةً من الوظائف نستنتجها مما سبق، وهي[5]:

- **الوظيفة التعبيرية:** وهي موجَّهة من المرسل (الساخر) بهدف التعبير عن موقف محدَّد باستخدام عددٍ من الأساليب كالاستفهام والتهكم والتعريض وغيرها.
- **الوظيفة التأثيرية:** وهي تستهدف المتلقي، وهو المعني بالرسالة الساخرة، وعليه أن يفكك رموزها ويؤولها ليصل إلى مقصد المتكلم.
- **الوظيفة الاجتماعية:** وهي التي تصوِّر الظواهر الاجتماعية من خلال تجسيدها في النصوص.
- **الوظيفة الحوارية:** تتجلَّى أهميتها في كلام الشخصيات فيما بينها لتتضح الصورة لدى المتلقي.
- **الوظيفة الحجاجية:** وهي تقوم على إقناع الآخر من خلال مجموعة من الحجج التي يقدِّمها الساخر للمسخور منه.

يضاف إلى ذلك الوظيفة التصحيحية، والوظيفة التعريفية، والوظيفة التحسينية، وغيرها.

ويعتمد نجاح الخطاب الساخر على مجموعةٍ من المعايير الأخلاقية والمهنية التي تحقِّق له مهمة التنوير والتأثير في المجتمعات التي يستهدف نقدها ذلك الخطاب، ومنها: احترام المعتقدات الدينية والفكرية، وأن تكون السخريةُ من موضوع ذي هدف وقيمة بعيدًا عن التجريح والإهانات الشخصية، وعلى السخرية أيضًا أن تحترم وعيَ المتلقي ومشاعره، وأن تلتزم باحترام قيم البلد وخصوصيته[6]، فلا بد أن تكون السخرية ميدانًا منضبطًا للتنفيس والتطهير وإذلال مصادر القهر بروح الفكاهة والهزل، دون أن تنزلق إلى السخافة والتعدي غير المشروع على الغير.

ثانيًا: فن الرسوم المتحركة (مفهومها وأنواعها وعلاقتها بالسخرية):

تعدُّ الرسوم المتحركة "Animation Art" وليدةَ تجارب إنسانية وفنية متعددة، فهي تمثل إرثًا حضاريًّا يلتصق بالهوية الثقافة للمجتمعات والأمم، وتشكل محور اهتمام شريحة كبيرة من المشاهدين في شتى أنحاء العالم، تجمعهم روابط مختلفة مع منتجي الرسوم المتحركة من المبدعين والفنانين الذين يسعون لمناقشة ظواهر مشتركة تحاكي وحدة الهم الإنساني، وجوهر تجاربه.

وتشكل الرسوم المتحركة جزءًا من الخطاب الثقافي العام للأمم، فهي وسيلة ثقافية ذات أبعاد فكرية ولغوية وتربوية وإعلامية. كما ينتمي فن الرسوم المتحركة إلى عالم السرد، وكذلك إلى الفن السينمائي، لكنه: "يكاد يستقل عن السينما أو "الفن السابع"، ولهذا يطلقون عليه "الفن الثامن"، لتميزه بشخصيته"[7]، فالرسوم المتحركة تتميز عن الأفلام السينمائية بعناصر تحفظ لها هويتها الفنية؛ ولهذا حظيت أفلام الرسوم المتحركة باهتمام نقدي في نظرية الفيلم التجريبي، حين "اكتشف المؤلفون بشكل متزايد الثراءَ الهائل لأفلام الرسوم المتحركة باستخدام أطر النظرية النقدية، والسيمائية، وما بعد الاستعمار، ودراسات النوع الاجتماعي"[8]، وبهذا أصبحت الرسوم المتحركة موضوعًا مهمًّا للدراسات الأكاديمية النقدية التي تخدم نشاط الأدب والثقافة وغيرهما من المجالات ولعلنا فيما يلي نقدم عرضًا يوضح مفهوم الرسوم المتحركة وأنواعها، وعلاقتها بالسخرية.

أ. مفهوم الرسوم المتحركة:

تُعرَّف الرسوم الكرتونية بأنها: "فنُّ تحليل الحركة اعتمادًا على نظرية بقاء الرؤية على شبكية العين لمدة 10/1 من الثانية بعد زوال الصورة الفعلي، وهي نفس النظرية العلمية التي بُنيت عليها صناعة الفيلم السينمائي"[9].

وتُعرَّف أيضًا بأنها "اسمٌ يطلق على نوع من الأفلام تعتمد في تنفيذها على الرسوم، فتكون أشخاصها، وكل مرئياتها من رسوم، يجري تحريكها على الشاشة، أي أنها تعتمد على تحريك الرسوم، لذلك يطلق عليها بعضهم أفلام التَّحريك"[10]، فحركة الرسوم الكرتونية حركة وهمية في تسجيل الأفلام السينمائية لرسوم مُعدة مسبقًا ليست حقيقية، بعكس الأفلام الأخرى التي يتم فيها تسجيل صور حقيقية متحركة في الواقع الفعلي.

ويمكن تعريفها كذلك بأنها "عبارة عن فيلم (سردي) أو صور (سردية) مكونةً من مشاهد وشخصيات مرسومة بالقلم أو بالألوان أو مشكلة تستخدم لرواية قصة"[11]، وهذا التعريف هو ما تراه الباحثة التعريف الأنسب في دراسة هذا البحث؛ لارتباطه بفن من فنون الأدب وهو السرد، فالرسوم الكرتونية هنا تجمع بين الفن (الرسم) والأدب ممثلاً في القصة أو الرواية.

ب. أنواع الرسوم المتحركة:

أصبح فن الرسوم المتحركة منتجًا ثقافيًّا ينتمي إلى مدرستين شهيرتين هما:

1) الرسوم المتحركة الأمريكية (كارتون Cartoon):

هي "عبارة عن رسم تصويري مُكوَّن من لوحة واحدة أو من سلسلة من اللوحات (ويُطلق عليه أيضًا شريط قصص مصورة)، يروي قصة قصيرة جدًّا، أو يُعلِّق على حدث أو موضوع رائج. وفي الرسم المكون من لوحة واحدة يتعاون الرسم والتعليق"[12]. يعدُّ ظهور الكارتون الغربي هو الأقدم في عالم الرسوم المتحركة، ورغم ما يظهره الكارتون من إبداع في عالم الخيال والقصص إلا أنه يعاني من "ضيق المواضيع التي يناقشها، وإلى التوحد التقريبي والنسبي في آلية الشكل والمضمون"[13]. وهذه الأنظمة التقليدية في شكل الكارتون ومضامينه قد تحد من زيادة فئاته الجماهيرية، كما تسمى الرسوم المتحركة بكارتون إذا كانت هزلية أو خاصة بالأطفال، أما إذا كانت تُصوِّر قصصًا غير هزلية فتُسمَّى بالرسوم المتحركة.

2) الرسوم المتحركة اليابانية (الأنيميشن) Animation:

يطلق عليها اسم الأنمي، وهي نوع من الأفلام السينمائية يتم فيها "تحويل قصص المانجا في اليابان إلى رسوم متحركة"[14]، وكلمة أنمي اليابانية اختصار من كلمة أنميشن الإنجليزية "Animation"، وهي الرسوم المتحركة اليابانية التي تقابل كلمة الكارتون الغربي[15]، وتتميز المواضيع التي تطرحها الأنمي اليابانية بأنها متنوعة، ومصنفة عُمريًّا، حتى أن بعضها لا يناسب الأطفال، فهي مستمدة من قصص المانجا التي تحمل نفس التوجه، فأنمي "الشونن" موجهة للذكور الشباب، وأنمي "السينين" موجهة لفئة الرجال، وبالمقابل نجد نوعًا منها موجهًا للإناث مثل أنمي" الشوجو" الموجهة للشابات المراهقات،

أما أنمي "الجوسي" فصنف موجه إلى السيدات[16]، كما أن هذا الفن –الأنمي– ليس مناسبًا في رؤيته غالبًا لكل الثقافات، ففي حين يكون الكارتون الغربي متحفظًا نوعًا ما في طرحه بسبب القيود والرقابة المفروضة عليه نجد أن الأنمي الياباني "يمتلئ بالأفكار الأكثر تطرفًا في غرابتها، وتجاوزها للمحظورات الاجتماعية في غالب المجتمعات"[17]، فهناك أنواع من الأنمي تمثل الانحلال الأخلاقي والشذوذ والعقائد الوثنية وغير ذلك، مما لا يتعارض مع الثقافة اليابانية؛ ولكنه لا يناسب الثقافات الأخرى، كما أن هذا لا يعني عدم وجود أنواع من الأنمي اليابانية نالت شهرة عالمية واسعة، ولاقت القبول والانتشار، وكونت لها قاعدة جماهيرية عريضة، بما تتميز به من مضامين إنسانية وأخلاقية، "ابتداء من بيكاتشو اللطيف، ومرورًا بأبطال الديجيتال إلى حكايات لبعض الأدب الغربي، مثل سندريلا، وعهد الأصدقاء، وسالي، التي رويت لنا على الطريقة اليابانية"[18]، وقد أنتجت العديد من دول العالم منتجًا يتبع تقاليد الأنمي الياباني للرسوم المتحركة ونافسته، ولكن ظلت الصدارة لليابان في مجال الأنمي.

اشتهرت الرسوم الهزلية منذ الحضارات القديمة وانتشرت مرتبطةً بالسخرية، وكان هدفها التسلية ونقل رسالة تؤثر على القيم والرأي العام، وتعددت أنواع هذه الرسوم الهزلية ومصطلحاتها الفنية الإعلامية، ومنها الكاريكاتير **"Caricatura"**، وأيضًا الكوميكس **"Comics"**، وكذلك الرسوم المتحركة، ومنها الكارتون **"Cartoon"** وغير ذلك.

وتتشابه هذه الرسوم الهزلية –الكاريكاتير والكوميكس والرسوم المتحركة كالكارتون– في جوانب عديدة، كما تتقاطع فيها النصوص الساخرة بالرسم التشكيلي الساخر؛ وهذا يجعل هذه الدراسة تلقي الضوء على تجليات هذا التقاطع وتكويناته وأنواعه، ولذلك لابد في البدء من التعريف بتلك المصطلحات بدءًا بالرسم الهزلي.

الرسوم في اللغة: جمع رسم، وهو: "الأَثَر، وقيل: بقيَّةُ الأَثَر، وقيل: هو ما ليس له شخصٌ من الآثار، وقيل: هو ما لَصِقَ بالأرض منها، ورَسْمُ الدارِ: ما كان من آثارِها لاصقًا بالأرضِ، والجمعُ أَرْسُمٌ ورُسُومٌ. ورَسَمَ الغيثُ الدَّارَ: عفَّاها وأبقى فيها أثرًا لاصِقًا بالأرضِ"[19]، فمعنى الرسم في اللغة يدور حول الأثر أو العلامة لشيءٍ ما.

أما اصطلاحًا فالرسم الهزلي هو: "رسم أو سلسلة من الرسوم التي تحكي قصةً أو تعبر عن رسالة. وللرسوم الهزلية عدة وظائف، فهي قد تسلّي، وتعلّم، أو تعلق على شخص أو حدث، أو حالة من الشؤون العامة. وتضم غالبية الرسوم الهزلية حواراتٍ وتعليقات لفظية، لكن بعض الرسامين يعبر عن رسائله من خلال الرسوم، ويسمي كل منظر منفصل أو رسم في الصور الهزلية لوحة"[20]، وحين ترتبط الرسوم بالهزل تحمل رسالة ترفيهية أو تعليمية أو غير ذلك.

وتُعرف الرسوم الهزلية باسم (القصص المصورة)، وتشتهر بأنها مضحكة ومسلِّية، "ولم تظهر الرسوم الهزلية بكل معنى الكلمة إلا بعد نهاية القرن التاسع عشر، وذلك بعد اكتشاف تقنيات طباعية حديثة سهلت طباعة الرسوم، وربما أدى انتشارها إلى ظهور فن السينما؛ إذ عوّدت السينما الناس على القصص المحكية عبر الصُّوَر، فضلاً عن أنّ عدد الأميين بدأ بالانخفاض المستمرّ، وكانت القصص المصوّرة تُباع بأسعار زهيدة، مما جعلها في متناول الجميع"[21]، فالرسوم الهزلية بهذا المعنى فنٌّ حديث، أدى التطور والنهضة الثقافية والتقنية إلى انتشارها، كما أن تنوُّع الأساليب التي ظهرت بها القصة المصورة حسب تقاليدها ومحتوياتها وأشكالها أسهم في تنوع وتعدد الجمهور المتلقي لها، ومن أشهر تلك الأساليب الفنية ما يلي:

- **الكاريكاتور Caricature:**

هو مصطلح إيطالي الأصل، ويعني نوعًا من الرسوم التي "تحتوي على خطوط بسيطة لتعبر عن واقع معين بطريقة هزلية مع شيء من المبالغة، والواقع أنَّ هذا النوع من الرسوم كان وليد الصحافة... ونسميها نحن بالرسوم الساخرة؛ لأنها تسخر من الأوضاع المتردية والممارسات الخاطئة على الصعيدين السياسي والاجتماعي"[22]، فهذه الرسوم تهتم بالقضايا السياسية، والاجتماعية المطروحة في الواقع، وتحتل مكانًا بارزًا في الصحف والمجلات.

- **قصص الكوميكس الأمريكية Comics:**

هي نوع من القصص المصورة، يطلق عليها اسم الفن التاسع، وهي "وسيط مصور يمزج بين الكتابة والرسم لسرد قصة ما، ويمكن أن تقدَّم القصة عن طريق الصور فقط دون كتابة كلمة واحدة، وهذا النوع من القصص يتخذ صورة عالمية، حيث يمكن أن يُقرأ ويفهم في أيّ بلد مهما اختلفت اللغة. في البداية كان فن الكوميكس مقتصرًا على القصص المضحكة أو الطريفة فقط، ثم امتد بعد ذلك ليشمل كل أنواع القصص بلا استثناء"[23]، وتتميز قصص الكوميكس المصورة بلغتها البصرية الخاصة، وهي تطرح مواضيع متعددة موجهة للأطفال أو اليافعين.

- **قصص المانجا اليابانية MANGA:**

يعدُّ أدب المانجا ظاهرةً حديثة، وهي "شكل من الروايات المصورة التي تشبه القصص الهزلية (الكوميكس)، لكن على نطاق أكبر بكثير من الأفكار والقراء. وجدت المانجا أتباعًا لها بين القراء الشباب في الولايات المتحدة، لكن في اليابان الجميع يقرأ المانجا؛ الصغار والكبار على حدٍّ سواء"[24]، ذلك أن أول ظهور لقصص وروايات المانجا كان في اليابان، وقد ظهرت

بأسلوب فني خاص في الألوان التي عادةً ما يكون الرسم فيها بالأبيض والأسود فقط، وكذلك أشكال الحوارات وغير ذلك مما يميزها عن قصص الكوميكس الإنجليزية.

وتتميز قصص المانجا اليابانية بأنواعها المتعددة مثل الكوميديا، والدراما، والرعب، والرومانسية، والخيال العلمي، والرياضة والألعاب، بالإضافة إلى أنه "برز فيها موضوعات محددة وبشكل خاص ما يتحدث عن الآثار النفسية التي سبَّبها الاحتلال والتفجيرات النووية"[25]، كل ذلك أسهم في تصدير هذه الثقافة اليابانية الشعبية إلى دول العالم، وأن يكون لها قراء من الأعمار المتفاوتة.

- **أفلام التحريك:**

تعدُّ الرسوم المتحركة –سواء الكارتون أو الأنيميشن– نوعًا من أنواع الرسوم الهزلية، وهناك أيضًا أنواع أخرى من الرسوم الهزلية المتحركة، التي تعرض على الشاشات كأفلام قصيرة أو طويلة، يتم تحريك الشخصيات والأشياء فيها بطرق مختلفة: كالتحريك بالدمى، والتحريك بنماذج الصلصال، أو بنقاط الضوء الإلكتروني، أو ما يتم تحريكها بالتدبيس أو بالحاسوب[26]، وكل هذه الأنواع من أفلام التحريك تمنح التعبير البصري طاقةً تواصلية فعالة مع المتلقي.

ج. العلاقة بين السخرية والرسوم المتحركة

تحضر السخرية في الأدب المكتوب كالمقالات والقصص والروايات، وفي فنون المسرح والسينما والمسلسلات والبرامج التلفزيونية، وتظهر السخرية في صيغة نص أدبي مكتوب، أو رسم كاريكاتوري، أو أداء تمثيلي، أو غير ذلك، وتهدف السخرية إلى الضحك والنقد.

وتسعى السخرية في الأدب والفن إلى "مهاجمة الوضع الراهن في الأخلاق والسياسة والسلوك والتفكير، وبالطبع فإن هذا الوضع الراهن لابد من أن يكون مُحصّلة لممارسات خاطئة سابقة، مما ينذر بأخطار ينبغي التحذير منها، ويكون الأدب الساخر، أو الفن الساخر عمومًا إحدى علامات هذا التحذير"[27]، فالسخرية سلاحٌ للمقاومة والإصلاح والتغيير عند كل الشعوب والثقافات؛ تكشف العيوبَ والأخطاء بخفة ومرح، وتتجلى في لحظات التأمل والبصيرة.

وكان ارتباط السخرية بالفنون، مثل الرسم والمسرح والسينما، وسيلةً للتغيير الذي تهدف إليه المجتمعات، كما ارتبطت السخرية وفن الرسوم الكرتونية بعلاقة قديمة متجددة؛ فمنذ ظهور الرسوم الكرتونية انتقل رسامو القصص الهزلية والكاريكاتير إلى استوديوهات الرسوم الكرتونية؛ ولهذا كانت الرسوم الكرتونية هي النمو الطبيعي لفن الكاريكاتير[28] الذي يعتمد بشكل

رئيس على السخرية والنقد، فالسمة الرئيسة للكاريكاتير هي السخرية التي تهاجم الشخصيات والآراء وغيرها ببراعةٍ ومبالغة تميل إلى الضحك، وهذا ما يجعل من تفاعل الرسوم الكرتونية مع السخرية امتدادًا لتأثرها بالفن الكاريكاتوري الذي انشق منه معظم فناني الرسوم الكرتونية، ولكن الفرق بين الكاريكاتير والكارتون يظهر في هدفِ كلٍّ منهما، فالرسوم الكاريكاتورية "تستهدف تسلية القراء من خلال تشويه الخصائص الملامحية للأشخاص المتضامنين فيها، ومن خلال التعليقات المصاحبة لها، بينما تستهدف الرسوم الكارتونية التأثيرَ في القراء من خلال التعبير عن الحوادث والأفكار والمواقف بالاعتماد على الرسوم المشتملة على الشخصيات الرمزية"[29]، فالكاريكاتير يعمد إلى التشويه والمبالغة لشخصيات عامة، أو أحداث حقيقية ومواقف يومية، يهدف فيها الكاريكاتير إلى إيصال رسائل النقد وعدم الرضا عن الواقع، أما أغلب الرسوم الكرتونية فتركز على أفكار وقصص رمزية لا تعتمد فيها غالبًا على مطابقة الواقع، وتهدف من ذلك إلى النقد والتأمل وتقديم رسائل مختلفة، كما أن الأحداث والشخصيات تكون في الرسوم الكرتونية خياليةً، وأحيانًا لا تتفق مع منطق الواقع، فنجد في تلك الرسوم الكرتونية مثلاً: شخصًا يسقي الزهور التي تنبت في قاع البحار، وكذلك في مشاهد العنف والتفجيرات أيضًا نجد ألا أحد يموت، فرسائل الرسوم الكرتونية رمزية ذات نسق ثقافي يمتزج بالسخرية الظاهرة أو المضمرة التي تسعى إلى التأثير والتغيير.

وليس كل الرسوم الكرتونية هدفها السخرية، فهناك أيضًا أهداف تربوية، ونفسية، وثقافية، وجمالية وغيرها تحددها طبيعة الأعمال التي تُنتج في فن الرسوم الكرتونية، ولكن جانبًا من هذا الفن –الرسوم الكرتونية– ارتبط بالسخرية التي تؤدي دورًا متميزًا في تنشيط العقل وإثارة الفكر والضحك، وبما تحمله هذه السخرية من رسائل ذات أبعاد مقصدية أو تأويلية، فلا يمكن أن نتجاوز هنا الدور الذي أدَّته شركة والت ديزني Walt Disney للرسوم المتحركة في الحرب العالمية الثانية، بما قدمته شخصياتها الكرتونية التي تمثل أيقوناتٍ ثقافية شعبية، مثل: ميكي ماوس Mickey Mouse، ودونالد دك Donald DUCK من دور في مجال الإعلام الدعائي ضد النازية وهتلر بطريقة كوميدية وساخرة.

يتضح ذلك –على سبيل المثال– في "فيلم Der Fuehrers Face عام 1943، وفيه يعمل بطوط كعامل في أحد مصانع ألمانيا النازية، حيث يعاني من طول ساعات العمل وقلة الطعام، واضطراره لأداء التحية كلما رأى صورة هتلر! يصاب بطوط بانهيار عصبي من الضغط الواقع عليه، ثم يستيقظ في نهاية الفيلم ليجد أن هذا لم يكن سوى كابوس، ويقف بطوط ليتأمل تمثال الحرية والعلم الأمريكي وهو يرفرف"[30]، فمن يشاهد الفيلم يرى كيف رُسِمت وقُدِّمت شخصية بطوط في بلاد النازية بشكل ساخر، ويهدف ذلك إلى مقاومة القمع والتسلط عبر رسائل الإعلام الموجّه من الولايات المتحدة الأمريكية.

وكذلك كان ميكي ماوس يمثل إحدى كلمات السر الرسمية للجيش في الحرب[31]، فقد جُنِّدت هذه الشخصيات الخيالية في مناهضة النازيين كقوة ناعمة للتأثير على الرأي الاجتماعي والعام في العالم.

يُذكر في هذا السياق أيضًا المسلسل الكرتوني الساخر: عائلة آل سيمبسون The Simpsons، وهو مسلسل أمريكي كرتوني كوميدي الموقف، من إنتاج شركة فوكس، موجّه للكبار، عُرض بنجاح لأكثر من عقدين من الزمن في الولايات المتحدة، فكان يوجّه رسائل نقدية لسلوكيات المجتمع الأمريكي، ويقدمها بطريقة محاكاة ساخرة للواقع، كما حمل المسلسل الكرتوني عددًا من التنبؤات التي أثبت الواقع والمستقبل أنها بُنيت على فرضيات وقراءات صحيحة، كما "أثار المسلسل – الذي يعدُّ واحدًا من أطول المسلسلات وأكثرها ثباتًا في الشهرة على الإطلاق– الغضبَ، وحصل على قبول الرؤساء الأمريكيين على التوالي"[32]. وقد سلَّط هذا المسلسل الضوءَ على كثير من القضايا المهمة، وتعامل معها بسخرية، فنال بها النجاحَ والانتشار بين الجماهير في أنحاء العالم.

ونجد أنَّ عنصر السخرية في الرسوم الكرتونية يتمثل أيضًا في أنسَنة الحيوانات والجوامد كالنبات والآلات، وكذلك التهجين بين صفات الإنسان والحيوان، وهذا يحيل إلى الخروج عن المألوف بشكل ساخر له دلالات رمزية بعيدًا عن معنى الخيال والدهشة في الرسوم المخصصة للأطفال، فالقصص على لسان الحيوان والجوامد تكتسب طابعَ العالمية، فلا تتقيد بزمان أو مكان، "وهي شكل فنيٌّ ذو أبعاد دلالية واسعة، إذ يتيح للمتلقين فسحةً رحبة للتأويل، أو لِنَقُل: إمكانات لا حصر لها؛ لتجسيد النص القصصي استقباليًّا، وفقًا لآفاق توقعاتهم، أو دائرة اهتماماتهم المختلفة"[33]، وهذا يتيح للرسوم الساخرة تلقيًا مختلفًا وقراءاتٍ نقديةً متعددة، فمثلاً: نجد في الرسوم الكرتونية انتصارَ الحيوانات الضعيفة على الحيوانات الأقوى، فنرى في سلسلة مغامرات القط والفأر "توم وجيري Tom and Jerry" أنَّ الصراع بينهما لا ينتهي، إذ يبدأ ببداية الفيلم ولا ينتهي بنهايته، فالعالم حسب رؤية هذا الكارتون الكامنة، ما هو إلا غابة داروينية مليئة بالذئاب التي تلبس ثياب القط والفأر[34]، وهذه سخرية تتعدَّد قراءاتها وإسقاطاتها على الواقع.

ثالثًا: البنية الثقافية والجمالية للسخرية في الرسوم الكرتونية

أ. البنية الثقافية للسخرية في الرسوم الكرتونية:

تقدم الرسوم الكرتونية رسائلَ متنوعة تسهم في تشكيل الثقافة العامة للشعوب، عن طريق وسائل فنية محبَّبة لجمهور واسع ذي خلفيات معرفية وعلمية متعددة، فيكون "ترويج المنتجات الثقافية عبر الأساليب التقليدية؛ كالأغاني والمحتوى

المرئي، بطرائق غير تقليدية، كالكي بوب والأنيمي، فمن مميزات هذا الأسلوب أنه يصل للجماهير لا النُّخب، وأن القوة الناعمة إذا وصلت للجماهير يكون تأثيرها أقوى وأعمق، ولا يتلاشى على المدى البعيد، وأن الجماهير على عكس النُّخب لا تحمل صورًا نمطية أو مُغرِضة غالبًا، فيسهل الوصول لها من دون عوائق وترسبات"[35]، ويسهم هذا التفاعل بين وسائل الإعلام والإنتاج الثقافيّ في تطور العلاقات الاجتماعية إيجابًا أو سلبًا، كما أنه يملك قدرة التأثير على وعي الجماهير حتى وإن كانت تتناقض مع قيم المجتمع وأخلاقه، وتؤثر أيضًا في رؤية الجمهور لما حوله من أحداث ومعتقدات وثقافات، وهذا ما حدث في الرسوم الكرتونية، إذ "ساد الإعلام ووسائله الإلكترونية الحديثة ساحةَ الثقافة، حتى جاز لبعضهم أن يطلق عليها: ثقافة الميديا، وثقافة التكنولوجيا، وثقافة الوسائط المتعددة"[36]، فأصبحت الثقافة تصنع من خلال الإعلام.

ويمكن القول إن الرسوم الكرتونية سعت إلى كسر الحواجز المكانية والزمانية بين الواقع والخيال، كما فرضت لغة عالمية تجذب مستوياتٍ وتصنيفاتٍ عمرية مختلفة، فتناولت الرسوم الكرتونية مواضيعَ وعوالم متعددة، منها: الخرافات، والحيوانات، والخيال العلمي، والحكايات الشعبية، وروائع الآداب العالمية، والفكاهة والهزل وغيرها، وهذا التجديد في ثقافة صناعة الرسوم الكرتونية يتميز بالجودة والإتقان، ويحقق لها مزيدًا من الانتشار والنجاح.

ويلاحظ أن المسلسلات الكرتونية تستوحي لتكوين السخرية جزءًا من الفلكلور الذي يمثل الهوية والثقافة الشعبية، والعادات والتقاليد، ويظهر ذلك من خلال المميزات التي تميز الخطاب الذي تحمله تلك الرسوم، فنجد مثلًا خطاب الرسوم الكرتونية الأمريكية يسعى لبث القيم والمبادئ الغربية وخاصة الأمريكية وكذلك قيم العولمة، أما الأنمي الياباني فيحمل خطابًا يظهر الثقافة المحلية للشرق، ويبرز أبعادها الأخلاقية.

كما تشيع السخرية في خطابات الرسوم الكرتونية سواء بصورة جزئية أو كلية على مستوى تلك الأعمال، بطريقة تسعى لرفع الوعي وتقويم السلوك لدى الأفراد والمجتمعات، وذلك من خلال أشكال متعددة من الصيغ كالتهكم والاستهزاء وغيرها؛ لتنبيه المتلقي واستمالته نحو التفكر والتأمل؛ ومن ثم خروجه على تلك المعتقدات والمتناقضات مع الأفكار السوية، وقد حفلت الأعمال الكرتونية بالسخرية في مساحات كبيرة في حلقاتها، أو بشكل هامشي؛ ليمنح تلك الأعمال الفنية وظائف نفعية وجمالية، فالسخرية خطاب متكامل الرؤية يعري أسباب التخلف والقيم غير السوية وسطوة القطيع، كما يدعو ذلك الخطاب بنزعة ضمنية إلى التصحيح والتجديد في معالجة مشاكل المجتمع والواقع الأليم على المستوى الفكري والنفسي والثقافي في جوٍّ صحي يشيع فيه الابتسام والضحك، وهذا ما يميز الخطاب الساخر في شمولية طرحه وفق رؤية نقدية واضحة ضد المواقف والقيم والأفكار التي تهدد بنية المجتمعات التي يقصدها ذلك الخطاب، بهدف التقويم والإصلاح.

ويرى محمد العمري في كتابه البلاغة الجديدة أن الخطاب الساخر يتكون من مكونين رئيسين هما:

الأول: مكون انفعالي أو تأثيري، أو مقصدي... إلخ يتجلى في الاستخفاف المشتمل على الضحك، أو الاستهجان، أو الإحساس بالمفارقة.

الثاني: مكون بنائي أو لساني أو بلاغي، ويتجسد من خلال المفارقة الدلالية و ما يترتب عنها من غموض والتباس[37].

فالخطاب الساخر عند العمري خطاب يجمع أطرافًا متناقضة في الشعور، فهو يضحك من فعل مؤلم، وينتقد بطريقة إبداعية مظهرًا جادًّا بأسلوب سلبي هازئ به.

وحظيت الممارسات الاجتماعية والثقافية والسياسية بتقديمها وعرضها في الرسوم الكرتونية، وتم نقد بعض تلك الطقوس والممارسات صراحة أو التعريض بها ضمنيًّا، بلغة مستنكرة لها تسعى لتحريك العقول وتحفيزها، متوخية الحذر في الوقت نفسه للوصول إلى رؤية جديدة عن طريق مراجعة تلك الممارسات ومحاورتها عبر التأمل والتفكير في استمراريتها وصحتها.

ب. البنية الجمالية للسخرية في الرسوم الكرتونية:

تعتني الرسوم الكرتونية بالبعد الجمالي عن طريق الاهتمام بمكونها الشكلي، وما يتعلق به في الصورة كاللون والإضاءة وغيرهما، وكذلك الصوت كالموسيقى والمؤثرات الأخرى، وأيضًا مكونها الآخر الذي يتعلق بالمضمون الذي يحمل المعاني والأفكار والفلسفات، والطريقة السردية، وكذلك أداء الشخصيات. وتسعى الرسوم الكرتونية بذلك الاهتمام إلى تحقيق معنى الجمالية لدى المتلقي من خلال الشعور بالسكينة والإدراك، والشعور بالتحرر من القيود الواقعية، فمن مقومات الجمال في الرسوم الكرتونية "نجد بعض المظاهر التي تستعصي على التعريف؛ لأنها تختصُّ بالوجدان والمشاعر والحالات السيكولوجية... ويعتبر صدق التعبير من سمات الجمال... والصدق في التعبير هو تسجيل للواقع الذي يعيشه الفنان سواء بالكلمات أو الصوت أو الصورة، بحيث تكون فيه قوة إيحاء تحمل رسالة الفن السامية، وتستطيع تفجير أكبر طاقات وملكات الإنسان، ورؤية العمل الفني التشكيلي أو المتحرك يثير في النفس حالة تسمى الوجد"[38]. ولهذا لا يمكن حصر جماليات الرسوم الكرتونية.

وتتحقق القيمة الجمالية لتلك الرسوم الكرتونية في تلقي المشاهدين لها عن طريق التفاعل والمشاركة في إنتاج دلالاتها،

وإعادة تشكيلها واكتشاف جمالياتها، وهذا ما سنوضحه من خلال مفهومَي المسافة الجمالية والمتعة الجمالية في نظرية التلقي كما يلي:

- **المسافة الجمالية The Aesthetic Distance**

اعتمد هانز روبرت ياوس Hans Robert Jauss مفهوم المسافة الجمالية The Aesthetic Distance معيارًا لجودة النصوص الأدبية والأعمال الفنية، ولإبراز البعد الجمالي للنصوص.

وتعني المسافة الجمالية: "ذلك البعد القائم بين ظهور الأثر الأدبيّ نفسه وأفق انتظاره، ويمكن الحصول على هذه المسافة من استقراء ردود أفعال القراء على الأثر؛ أي من تلك الأحكام النقديّة التي يطلقونها عليه"[39]. إن انزياح العمل عن المتوقع والموروث لدى المتلقي هو ما يحدد مقياس الجمال لدى ياوس، فكلما زاد تخييب أفق توقع المتلقي واختلافه مع العمل زادت القيمة الفنية للعمل، أما الأعمال التي تتوافق مع أفق المتلقي فهي أقل قيمة لا تضيف للمتلقي وعيًا جديدًا.

وتظهر مستويات جماليات التلقي للخطاب الساخر في تفاوت درجات تلقيه لدى الجمهور والحكم عليه، فأفق التوقع في فضاء "يتّسم متقبلوه بالسذاجة، وبساطة التفكير، ومحدودية الرؤية والنقد ليس الأفق نفسه الذي يخلقه في فضاء آخر يمتلك جمهوره قدرًا لابأس به من الوعي والثقافة في الموضوع المطروح في الخطاب"[40]، فنجد هنا أن المتلقي قد يكون بسيطًا، هدفه الترفيه والضحك، أو قد يكون متلقيًا واعيًا يسائل الخطاب ويبحث عن مقاصده ودلالاته، مما يكسب هذا الخطاب جماليةً تتمثل في تنوع واختلاف أساليب التلقي لرسائله، وقد انطوت الرسوم الكرتونية التي قمنا بدراستها على مواقفَ تجلت فيها هذه النظرية التي تخالف توقعات المتلقي، التي اكتسبها من خلال تجاربه السابقة ومرجعياته الفكرية؛ لتبني له آفاقًا جديدة، وتحقق مسافة جمالية في علاقة المتلقي بالعمل الفني

- **المتعة الجمالية Aesthetic pleasure**

تظهر المتعة الجمالية في نظرية التلقي بما يشعر به المتلقي عند القراءة، أو الاستماع، أو المشاهدة بما تبعث في نفسه من متعة وجمال، وتقوم المتعة الجمالية عند ياوس على المقومات الأساسية الآتية:

- فعل الإبداع: أي المتعة الناجمة عن استخدام المرء لقدرته الإبداعية الخاصة.
- الحس الجمالي: يشير إلى اعتماد الإبداع على التلقي.

- التطهير: وهو الخبرة الجمالية الاتصالية التي تنتج لذة العواطف المثارة بواسطة البلاغة أو الشعر، وهما القادران على تعديل اقتناعات المتلقي وحركته[41].

تحوَّل الحديث في الدراسات الحديثة لدى النقاد والدارسين عن الاهتمام بالجماليات الشكلية للفنون والآداب، وكذلك الجماليات التي تحمل المعنى إلى جماليات تتعلق بمتلقي تلك الأعمال الفنية والأدبية، فما الذي يجعل العمل ينجح ويشتهر ويصل إلى شريحة واسعة من المتلقين؟ وكيف يكتسب قيمته في الوسط الثقافي؟ وما الذي يحول العمل الفني إلى صناعة تجارية؟

يمكننا أن نقول إن الرسوم الكرتونية قد شكلت قارئًا ضمنيًّا يشترك معها في الأفق المرجعي؛ ليندمج مع ما تقدمه تلك الأعمال، ويتماهى معها جماليًّا من خلال لذة المشاركة، والفهم والضحك، والسخرية، وما تثيره في النفس من مشاعر وأحاسيس.

ويعدُّ عرض تلك الرسوم الكرتونية الثلاثة من خلال منصات التواصل الاجتماعي، والوسائط المتعددة خاصة منصة اليوتيوب YouTube، وسيلةً مهمةً في تلقي الجمهور لتلك الأعمال، والتفاعل معها، والتعليق عليها، وكذلك نقدها وإعادة إنتاجها؛ مما يسهم في تحقيق المتعة الجمالية لهذا الخطاب الساخر، ذلك: "أن الثقافة الإلكترونية بما أتاحته من وسائط تفاعلية وشبكات اجتماعية... قد عززت ثقافة السخرية بألوانها المعرفية واللغوية واللهجية والثقافية على تنوعها، كما طرحت نمطًا تعبيريًّا فرض باتساع تداوله بين مستعملي هذه الشبكة وغيرها واقعًا لا يمكن تجاوزه أو التغاضي عنه"[42]، إن الإعلام الجديد بمزجه بين عدة وسائط مختلفة منح الجمهورَ مساحة كبيرة من التفاعل مع النصوص، والمشاركة في إنتاج المعنى، وصياغة المضمون من قبل المتلقين للخطابات، ولاسيما الخطاب الساخر.

رابعًا: آليات اشتغال السخرية في الرسوم الكرتونية

قدمت الرسوم الكرتونية الطقوس والممارسات في سياق ساخر مُسائِلا سقطاتها، وتحولاتها، وتغيير مساراتها عبر

الأجيال؛ قصد استنطاق أهدافها ودورها في الوقت الحاضر، وذلك عن طريق آليات اشتغال الخطاب الساخر في الرسوم الكرتونية، ومنها ما يلي:

أولًا: المحاكاة الساخرة parody

يتضمن أسلوب المحاكاة الساخرة معنى التقليد والضحك، ويصفها ميخائيل باختين "Mikhail Bakhtine" فيقول: "إن المحاكاة الساخرة يمكن أن تكون متنوعةً لدرجة كبيرة، يمكن أن نحاكي محاكاةً ساخرةً أسلوبَ الآخر بوصفه أسلوبًا، يمكن أن نحاكي محاكاةً ساخرةً طريقةً نموذجيةً على المستوى الاجتماعي أو شخصيةً على المستوى الفردي، طريقةً في الرؤية، في التفكير، في الكلام"[43]، فالمحاكاة الساخرة تقلد أساليب الآخرين من حيث البناء والموضوع، بطريقة تدعو للتفكر والضحك، سواء على مستوى الظواهر الاجتماعية أو الفردية، كما تعدُّ المحاكاة الساخرة في المسلسلات الكرتونية وسيلةَ رفضٍ وتحريض فني متمرد ضد المظاهر والتقاليد البالية التي يرفضها الخطابُ الذي يوجِّهه مبدعه إلى المتلقين، فالساخر يستخفّ عن طريق السخرية المغلفة بالضحك بمظاهر التصرفات ذات الجوانب السلبية المرفوضة، دون أن يستثير الغضب الاجتماعي.

ثانيًا: الكاريكاتور Caricature

تعتمد الرسوم الهزلية بشكل كبير على الكاريكتور إلى جانب ما يحيط به من عناصر أخرى تشكل تلك الأعمال الهزلية، كما يعد الكاريكتور ملمحًا من ملامح القبح والنقص يتغيًّا من يعتمده أسلوبًا إيصالَ دلالات وإيحاءات لمتلقيه، وتتميز الشخصية الكاريكاتورية بالوضوح والبساطة في الرسم، ويمثل الكاريكتور وسيلةَ مقاومة تسعى للحط من قيمة المسخور منه عن طريق المبالغة والتضخيم، وقد عكست الرسوم الكرتونية عينة الدراسة العديدَ من صور الشخصيات المجتمعية، وجسَّدتها في قالب كاريكتوري فني؛ لخدمة موضوعات السخرية التي تقصدها

ثالثًا: المفارقة paradox

تعدُّ المفارقة نوعًا من أنواع السخرية التي تبنى على التناقض والتضاد، والمفارقة نوعان؛ إما أن تكون لفظيةً، وهي: "شكل من أشكال القول يساق فيه معنى ما في حين يقصد منه معنى آخر يخالف غالبًا المعنى السطحي الظاهر"[44]، أو مفارقة تصويرية و"التناقض في المفارقة التصويرية في أبرز صوره فكرة استنكار الاختلاف والتفاوت بين أوضاع كان من شأنها أن تتفق وتتماثل"[45]. وتحتاج المفارقة إلى سياق تتضح فيه دلالتها، كما تكون المفارقةُ في الفنون وخاصة الرسوم

الكرتونية واضحةً بسبب توافر المواد السمعية والبصرية، وكذلك الخطوط والألوان التي تسهم في تشكلها، وتدل على معنى التناقض فيها

خاتمة:

تبين أن الرسوم الكرتونية الساخرة تحمل توجهات فكرية وفنية أسلوبية، وقد اتضح مدى تطور مفهوم خطاب السخرية، وكيفية تشكله الفاعل مع الرسوم الكرتونية التي تعدّ واحدة من أكثر أشكال التعبير شعبية في العالم التي تحمل رسالة فنية، كما تفصح عن مواقف وآراء مختلفة.

يمكن القول إن الرسوم الكرتونية توظَّف بأسلوب خاص تبرز السخرية فيها جانبًا سرديًّا يتمثل في الأحداث، والشخصيات، وعنصري المكان والزمان، وأيضًا تبرز جانبًا تشكيليًّا فنيًّا تمثله الألوان والخطوط والأشكال وغيرها، وأن اللغة الساخرة تتفاعل في تلك الرسوم الكرتونية مع الثقافة الشعبية فتؤدي دورًا تجديديًّا، يربط الثقافة الشعبية مع الرؤى الفلسفية الفكرية الحديثة، كما أن السخرية في الرسوم الكرتونية تستدعي التراث وشخصياته متكئة في ذلك على مرجعيات معرفية وثقافية متنوعة.

الهوامش والمراجع:

(1) نعمان أمين طه، السخريّة في الأدب العربيّ حتى نهاية القرن الرابع الهجريّ، (القاهرة: دار التوفيقية، 1979م)، 12؛ وينظر: ابن منظور، لسان العرب، مادة (سخر).

(2) آصف دريباتي، السخرية في شعر نديم محمد، (عمان: دار الجنان للنشر والتوزيع، 2016م)، 8.

(3) محمد الناصر العجيمي، "في أسلوبية الخطاب الساخر: تحليل "بخلاء" الجاحظ أنموذجًا"، مجلة الفكر العربي المعاصر، ع 107 (1998م): 113.

(4) أكرم فرج الربيعي، الخطاب الإعلامي وتكتيك استعمال مفارقة التورية، (القاهرة: دار الفجر للنشر والتوزيع، 2017م)، 57.

(5) ينظر: أحمد السيد محمد السيد، "الخطاب الساخر في مسرح "محمود السعدني" (دراسة تحليلية)"، مجلة كلية التربية بنها 43، ع 133، (يناير 2023م): 480-481.

(6) ينظر: آمال عامر وأعمر علي يوسفي، "الخطاب الإعلامي الساخر"، مجلة آفاق للعلوم، جامعة زيان عاشور الجلفة، ع11، (مارس 2018م): 225 – 237.

(7) فوزي سليمان، "الفن الثامن أو فن التحريك"، مجلة الفيصل، ع.16، (سبتمبر/ أكتوبر 1978م): 125.

(8) Beckman, K.R, Animating Film Theory, Duke University Press, 2014, p112.

(9) عليان عبد الله الحولي، "القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة"، المؤتمر التربوي الأول – التربية في فلسطين ومتغيرات العصر، الجامعة الإسلامية، ع.1، (2004م): 6-7.

(10) تحسين محمد صالح، أدب الفن السينمائي، (الأردن: الجنادرية للنشر والتوزيع، 2016م)، 70.

(11) روبن لاند، الإعلانات والتصميم: ابتكار الأفكار الإبداعية في وسائل الإعلام، ترجمة: صفية مختار، مراجعة: نيفين عبد الرؤوف (المملكة المتحدة: مؤسسة هنداوي سي آي سي للنشر والتوزيع، 2017م)، 236.

(12) روبن لاند، الإعلانات والتصميم: ابتكار الأفكار الإبداعية في وسائل الإعلام، 234.

(13) طارق الخواجي، قلعة الأنمي، (الدمام: دار أثر للنشر والتوزيع، 2017م)، 16.

(14) ميشيل حنا، أرض الخيال موسوعة الشخصيات الخيالية، (الكويت: مكتبة الكويت الوطنية، 2013م)، 8.

(15) طارق الخواجي، قلعة الأنمي، 28.

(16) المرجع السابق، 117 -121.

(17) المرجع السابق، 139.

(18) روان رواشدة، ستون يوما إلا يوما في اليابان (الأردن: دار اليازوري العلمية، 2020م)، 19.

(19) لسان العرب (بيروت: دار صادر، 1968م). "رسم".

(20) أحمد عبد الوهاب الشرقاوي، الفنون والآداب، (الأردن: مؤسسة أمواج للنشر والتوزيع، 2015م)، 253.

(21) الموسوعة العلميّة الشاملة: فنون إعلام ورياضات (بيروت: دار الفكر، 2012م)، 76.

(22) عبد العزيز سعيد الصويعي، الإخراج الصحفي والتصميم بين الأقلام والأفكار والحواسيب، (بيروت: دار الملتقى للنشر، 1998م)، 303.

(23) حنا، أرض الخيال موسوعة الشخصيات الخيالية، 6.

(24) ويليام في كوستانزو، السينما العالمية من منظور الأنواع السينمائية، ترجمة: زياد إبراهيم، ومراجعة: مصطفى محمد فؤاد (المملكة المتحدة: مؤسسة هنداوي سي آي سي، 2017م)، 415.

(25) عائشة فراج الأسمري، "جدلية الصورة والمكتوب: دراسة في جماليات القصص المصورة في الأدب العربي الحديث"، (رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، 1440هـ)، 24.

(26) ينظر: الشرقاوي، الفنون والآداب، 341.

(27) شاكر عبد الحميد، الفكاهة والضحك: رؤية جديدة، (الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، 2003م)، 58.

(28) كمال الملاخ ورشدي إسكندر، خمسون سنة من الفن، (القاهرة: دار المعارف، 1962م)، 167.

(29) فهد بن عبد العزيز العسكر، الإخراج الصحافي أهميته الوظيفية واتجاهاته الحديثة، (الرياض: مكتبة العبيكان، 1998م)، 40.

(30) ميشيل حنا، أرض الخيال موسوعة الشخصيات الخالية، 114.

(31) دانيال جروبس، فوربس: أعظم قصص الأعمال على مر العصور، ترجمة: عبد الجليل محمد مصطفى (الرياض: العبيكان للنشر، 2017م)، 146.

(32) باول لونج، وتيم وول، الدراسات الاعلامية سلطة الاعلام، ترجمة: هدى عمر عبد الرحيم ونرمين عادل عبد الرحمن (القاهرة: المجموعة العربية للتدريب والنشر، 2017م)، 202-203.

(33) قحطان صالح الفلاح، "الأدب والسياسة قراءة في قصة (النمر والثعلب لسهل بن هارون ت 215 هـ)"، مجلة جامعة دمشق للآداب والعلوم الإنسانية 27، ع. 1+2 (2011م): 87.

(34) عبد الوهاب المسيري، العالم من منظور غربي، (القاهرة: مكتبة دار الهلال، 2001م)، 67.

(35) عبد الله الشكري، "القوة الثقافية الناعمة: (كوريا نموذجًا)"، مجلة الفيصل، ع. 527-528، (2020م): 115.

(36) نبيل علي، الثقافة العربية وعصر المعلومات/ رؤية لمستقبل الخطاب الثقافي العربي (الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، 2001م)، 350.

(37) انظر: محمد العمري، البلاغة الجديدة بين التخييل والتداول، ط2 (الدار البيضاء: أفريقيا الشرق، 2012م): 87.

(38) تهامي محمود تهامي، "القيم الجمالية لتقنيات الفن التشكيلي في عمل أفلام تحريك ثلاثية الأبعاد"، (رسالة دكتوراه، جامعة المنيا، 2009م)، 26.

(39) حسين الواد، "من قراءة النشأة إلى قراءة التقبل"، مجلة فصول 5، ع. 1، (1984م): 118.

(40) سمر الغانمي، "الخطاب وجماليّة التلقّي"، مجلة الميادين للدراسات في العلوم الإنسانية 2، ع. 2، (2022م): 95-113.

(41) حامد أبو أحمد، الخطاب والقارئ: نظريات التلقي وتحليل الخطاب وما بعد الحداثة (القاهرة: النسر الذهبي للطباعة، د.ت)، 92-93.

(42) هاجر مدقن، "السخرية الرفيعة في النصوص التفاعلية الرقمية: قراءة في الأدبيات الساخرة في الفيسبوك"، سياقات اللغة والدراسات البينية، ع. 3-4، (2016م): 105 – 119.

(43) ميخائيل باختين، شعرية دويستفسكي، ترجمة: الدكتور جميل نصيف التكريتي، (الدار البيضاء: دار توبقال للنشر، 1986م)، 282-283.

(44) محمد العبد، المفارقة القرآنيّة دراسة في بنية الدلالة (القاهرة: دار الفكر العربي، 1994م)، 71.

(45) علي عشري زايد، عن بناء القصيدة العربيّة الحديثة، ط4 (القاهرة: مكتبة ابن سينا، 2002م)، 130.