The External Appearance of Evil Cartoon Characters in Children's Programs: A Critical Study of the Image in Light of Literary Models

Laila Al Juraybah

Abstract

This research examines the external appearances of the evil cartoon characters in children's programs and studies them with the aim of determining their formal features, analyzing their civilizational and cultural connotations, while exploring their relevance to literary paradigms.

The research applies an analytical approach to the images of the most famous evil cartoon characters in children's programs, and the study raises the following questions: What features are used to portray evil characters in children's literature? To what extent are these features related to literary models? Are there cultural and civilizational connotations that link these features to evil and its people?

The study concluded with several results, which are: Painters and producers focus on drawing the eyes and the area around them. They have a clear interest in illustrating a protruding chin, raised eyebrows, and traces of wounds and torture on faces and bodies. The mythical global influence is also portrayed in some of them. In addition, the aesthetic feature emerged in a number of them for purposes other than deception and camouflage, and innate evil features taken from the animal world were revealed as well. Colors, clothing and their accessories were also employed to denote evil. Moreover, an animal, a tool, or a machine that accompanies and supports the evil person has been detected.

The study recommends drawing inspiration from the Arab and Islamic heritage in illustrating the sinister features that reinforce the Arab and Islamic identity. The paper further recommends examining the pagan influences that contradict the fundamentals of Arab and Islamic society, and restraining when depicting evil figures, as there is no need for exaggeration, nor for despising, which causes the child to disdain the figures, but rather it is better to depict reality.

Keywords: evil cartoon characters, children's cartoon programs, children's literature, literary paradigms.

ISSN : 1026-9576
DOI : 10.34120/0117-039-154-007

المظاهر الخارجية للشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال (دراسة نقدية للصورة في ضوء النماذج الأدبية)

ليلى عبد الرحمن الجريبة

أستاذ مساعد، قسم اللغة العربية، كلية الآداب، جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن، المملكة العربية السعودية

الملخص

يتناول البحث المظاهر الخارجية للشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال، ويدرسها بهدف تحديد ملامحها الشكلية، وتحليل دلالاتها الحضارية والثقافية، مع استكشاف صلتها بالنماذج الأدبية، ويقوم البحث على منهج تحليلي لصور أكثر الشخصيات الكرتونية الشريرة المشهورة في برامج الأطفال، وتطرح الدراسة الأسئلة الآتية: ما الملامح التي تستخدم في تصوير الشخصيات الشريرة في أدب الأطفال؟ وما مدى ارتباط تلك الملامح بالنماذج الأدبية؟ وهل هناك دلالات ثقافية وحضارية تربط تلك الملامح بالشر وأهله؟ وخرجت الدراسة بتوصيات، هي: تركيز الرسامين والمنتجين على رسم العين وما حولها، مع وضوح الاهتمام بالذقن المتقدم والحواجب المرتفعة للأعلى، ورسم آثار الجروح والتعذيب على الوجوه والأجساد، ووجود التأثير الأسطوري العالمي في بعضها، وبروز الملمح الجمالي في عدد منها لأهداف أخرى غير الخداع والتمويه، وظهور ملامح الشر الفطرية المأخوذة من عالم الحيوان، كما تم توظيف الألوان، والثياب ومكملاتها، واستخدامها في الدلالة على الشر، وامتداد التصور الشعبي من حيث وجود حيوان، أو أداة، أو آلة تصاحب الشخص الشرير وتسانده، وتوصي الدراسة باستلهام التراث العربي والإسلامي في رسم الملامح الشريرة التي ترسخ الهوية العربية والإسلامية، وتمحيص التأثيرات الوثنية التي تتعارض مع ثوابت المجتمع العربي والإسلامي، والتحفظ عند تصوير الشخصيات الشريرة فلا تضخم لتزاحم مقام الربوبية ولا تحقر فيستهين الطفل بها وإنما تقترب من الواقع والحياة.

الكلمات المفتاحية: شخصيات شريرة، برامج كرتونية، أدب أطفال، نماذج أدبية.

مقدمة

تمثل الشخصية عنصراً مهماً من عناصر قصة الطفل، وركيزة من ركائز التصوير الفني، ويتميز الطفل بأنه يدلف إلى عالم الشخصية من خلال شكلها الخارجي، الذي يضطلع بوظيفة كبيرة من حيث إكساب الطفل دلالات عميقة تجعل تصنيفه واضحاً منطقياً، فبه يستطيع الطفل نسبة هذه الشخصية إلى عالم الأخيار أو عالم الأشرار، وغالباً ما تظهر بعض الشخصيات الشريرة في قصص الطفل في صور منفرة للعين وموقظة لشعور الخوف والقلق والترقب، دالة على الشر والسوء والخديعة والمكر.

والصورة خطاب مرئي مفتوح على جميع اللغات، تتجاوز رسالتها البصر إلى البصيرة، وتحمل معها جملة من الدلالات والإيحاءات المختلفة [1].

ولا تزال ذاكرة كثير من الناس تحتفظ بصور الأشرار الذين يظهرون في البرامج الكرتونية، ويحملون تجاهها العداء والكراهية، والشخصيات الكرتونية تحظى بالاهتمام؛ لكونها أقرب إلى الأدب والنقد وتحليل الخطاب وتداوله، ولأنها عمل بشري، ينتج من الخيال واللغة والفكر، بخلاف الشخصيات الحقيقية التي تقوم بالتمثيل، فهذه تنتمي إلى عالم التمثيل والإعلام بشكل واضح، ولذا اقتصرت الدراسة على الرسم الكرتوني، كما أنها البحث استبعدت الشخصيات الشريرة المرسومة في القصص المطبوعة والمجلات؛ لكونها قد أفردت بدراسة سابقة، سيأتي ذكرها فيما بعد، ولذا استحقت الدراسة أن توسم بـ (المظاهر الخارجية للشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال – دراسة نقدية للصورة في ضوء النماذج الأدبية).

أهداف الدراسة

1- تحديد المظاهر الخارجية للشخصيات الشريرة في برامج الأطفال.

2- استكشاف الصلة بين تلك الملامح والنماذج الأدبية.

3- التعمق في دلالاتها الثقافية والحضارية.

الدراسات السابقة

كتاب سيميائية الصورة البصرية في قصص الأطفال الإستراتيجية والتكنيك لمحمود الحياني، وهو كتاب ينصب على دراسة الصور والرسوم للشخصيات بنوعيها الخيرة والشريرة، وفي القصص المطبوعة فقط، وبهذا تختلف الدراسة عن الكتاب بكونها تختص بالشخصيات الشريرة فقط، وبكونها تختص بالبرامج المرئية دون الموجودة في الكتب أو المجلات أو القصص المطبوعة.

أسئلة الدراسة

1- ما الملامح التي تستخدم في تصوير الشخصيات الشريرة في أدب الأطفال؟

2- ما مدى ارتباط تلك الملامح بالنماذج الأدبية؟

3- هل هناك دلالات ثقافية وحضارية تربط تلك الملامح بالشر وأهله؟

أهمية الدراسة

1- استكشاف القوانين العامة لرسم ملامح الشر في الشخصيات الشريرة في برامج الأطفال.

2- مساعدة الكتاب والمنتجين على التجديد والابتكار في مجال رسم الشخصيات الكرتونية.

الفروض البحثية

1- وجود سمات عامة وملامح أساسية لرسم الشخصيات الكرتونية الشريرة.

2- وجود علاقات متجذرة بين الملامح الخارجية للشخصيات الشريرة في برامج الأطفال والنماذج الأدبية.

3- ارتباط الملامح الخارجية للشخصيات الشريرة في برامج الأطفال بالثقافات الإنسانية والحضارات العالمية.

منهج الدراسة

تقوم الدراسة على منهج تحليلي لصور أكثر الشخصيات الكرتونية الشريرة المشهورة في برامج الأطفال، والبحث في دلالاتها الفكرية والحضارية، ودراستها دراسة نقدية بناء على مفهوم الشخصية السردية مع الاستعانة بالنماذج الأدبية في الدراسات النقدية.

مخطط الدراسة

تمهيد.

المبحث الأول: وصف الشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال.

المبحث الثاني: النماذج المؤثرة في الشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال.

الخاتمة.

تمهيد

شهد أدب الطفل في بداية ظهوره اعتماداً كلياً على اللغة لتصوير الشخصيات في القصة، وكان التركيز على البعد الجسدي ظاهراً؛ لكونه أبرز بعد شخصي يمكن للطفل استيعابه وفهمه، وبعد ظهور المطابع والتلفاز والشبكة المعلوماتية تحولت مهمة وصف الشخصية جسدياً من النص إلى الصورة، التي باتت محملة بسيمياء تتفق مع البعد النفسي والاجتماعي في الشخصية، بل إنها تسهم في رسم جميع الأبعاد، ولهذا بدأ الاهتمام بالرسم المعبر عن الشخصية.

وقد أصبحت الصورة أكثر الوسائل تعبيراً عن الفكر والثقافة؛ مما جعل بعض المفكرين يصف هذا العصر بأنه عصر الصورة؛ ولذا يتحتم تنمية الوعي البصري القادر على فهم الصورة أولاً، ومعرفة أبعادها، ودلالاتها، ونقدها، ثم الانتقال من مجتمع مستهلك للصورة إلى مجتمع منتج لها[2].

و "الصورة هي استعادة ذهنية لإحساس أنتجه إدراك فيزيقي، فالصلة متينة بين الصور والإحساس ويسري بين الطرفين الإدراك الفيزيقي، الذي يلتقط المعطيات المنثورة في الكون" [3]، وهي لا تقتضي معرفة لغوية؛ لأنها خطاب مرئي للمتلقي أن يفهمه ويتفاعل معه بصرف النظر عن العامل اللغوي" [4].

ولتحليل صور الشخصيات الشريرة في برامج الأطفال المرئية تستبعد الدراسة الاعتماد على ما يسمى الفراسة عند العرب وما نقل عنهم فيها، أو الاستعانة بنتائج تحليل الشخصية من خلال الشكل، واختباراتها المتعددة التي ظهرت في العصر الحديث؛ لكونها ليست من اختصاص الباحث ولا من أدواته العلمية، وتبتعد الدراسة كذلك عن مباحث الخوف والرهبة في علم النفس ومفاهيمها، كما تستبعد البحث في تأثير تغيير زاوية الصورة وهي من اختصاص الإخراج الفني المرئي، ولهذه الأسباب مجتمعة تعتمد الدراسة اعتماداً كلياً على ربط تلك الصور بمقومات الشخصية وأبعادها الثلاثة وربطها بالنماذج الأدبية التي شاعت في القصص والتراث المحلي والعالمي.

إن صورة الشخصية المرسومة تمثل علامة مرئية تنوب مناب العلامة اللغوية التي كانت تحتل مكاناً في قصة الطفل، ومن هذا المنطلق تمضي الدراسة لتحدد الصورة وفق تحليل سيميائي؛ فهناك عناصر للصورة، هي:

1 – الدال: وهو الشخصية المشار إليها في البرنامج؛ أي الصورة المرسومة نفسها.

2 – المفهوم أو المدلول: وهو الشخصية المتخيلة في الذهن وما تحمله من دلالات نفسية لدى المتلقي.

ومن خلال دراسة هذين العنصرين تظهر العلاقة بين الدال والمدلول والتحولات الدلالية التي ظهرت في المفهوم وارتباطها بالثقافات والحضارات المختلفة.

ولدراسة الدال يتوجب فحص الجسد، ابتداء من الوجه والرأس ومروراً بالأيدي وبقية الجسد، كما يدخل في دراسته الثياب نوعيتها ولونها ودلالاتها، كما يدخل في

دراسته كل شيء مصاحب للشخصية من حيوان أو جماد أو منهما معاً، وأما دراسة المفهوم أو المدلول؛ فتستدعي دراسة النماذج الأدبية التي استمدت منها الشخصية ملامحها الجسدية الظاهرة، ودلالاتها على الشر، والتحولات التي طرأت على تلك النماذج.

المبحث الأول

وصف الشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال

برزت من خلال صور الشخصيات الكرتونية الشريرة بعض الملامح، ويمكن تصنيفها في ثلاثة عناصر، هي: الملامح الجسدية، والمكملات من ثياب وحلي وأصباغ، والمصاحبات من جماد أو حيوان، إضافة إلى عنصري التخفي والتحول.

أولاً- الملامح الجسدية

يرتبط الشر عادة بالقبح والدمامة، وهذا مما يتناسب مع خيال الطفل وقدراته الإدراكية، وقد عكست الصور تلك الملامح القبيحة، مرتبطة بملامح توحي بالقوة والبطش، ولا تظهر الشخصيات الشريرة بمنظر جميل إلا في حالات تقتضي ذلك فنيا، ويمكن تصنيف الملامح الجسدية وفق الآتي:

شكل الجسد

1 - العيون وما حولها

العين أهم جزء يدل على الشر والمكر والخداع والقوة والعنف؛ فهي الجزء الذي يهتم به الرسام أو المنتج، وقد ظهرت عدة صور للعيون؛ فهناك العيون المشدودة للأعلى من الجانبين مثل إيزمى، وفيجا، والعيون المدورة مثل ساحرة توم وجيري، والساحرة الشريرة في سنووايت والأقزام السبعة، وشرشبيل وقط البكتيريا، وهناك العيون الغائرة كعيون راتكليف، والعيون المخفية تماماً وبلا حواجب مثل عيني إيغمان، فهما مجرد نظارة زرقاء مثبتة على العين تغطيها تماماً، كما أنها بلا إطار وكأنها حدقة صناعية للعيون.

ومن اللافت للنظر اتساق رسمة العيون مع رسمة الحواجب وحدود منابت الشعر في بعض الشخصيات، مثل ملكة الشر، وفيجا، وزوجة أبي سندريلا، وأورسولا، وميلفيسنت.

وأما الحواجب؛ فقد ظهرت - في الغالب- مشدودة للأعلى من الطرفين، مثل بلوتو، وجلايتون، والساحرة سونيا، وابن عرس، وفيجا، ومدام ميدوسا.

وربما كانت الهالات السوداء مستوحاة فيما يظهر من شخصية مصاصي الدماء في برامج الكبار، ومن الشخصيات التي تميزت بوجود الهالات حادس أو هاديس، والجوكر، وسكار، وفاسليه، وسيلفر، وهانز.

2 - الأنف

يتنوع رسم الأنف في الشخصيات الكرتونية الشريرة، فالأنوف الحادة البارزة الصغيرة موجودة لدى بعض الشخصيات النسائية، والساحرات، والشخصيات التي تعتمد على الملمح الجمالي الذي سيأتي ذكره لاحقاً، وفي بعض الأحيان يكون الأنف مصدراً للقبح والدمامة بسبب كبر حجمه أو المبالغة في رسمه، مثل جلايتون، وراتكليف، وشرشبيل، وهوك، وقد يصاحب كبر الأنف علامة تزيد بشاعته كالزائدة اللحمية فوق أنف الساحرة الشريرة في سنووايت والأقزام السبعة، ومع ذلك تظل هناك نسبة كبيرة من الأنوف الطبيعية المقبولة.

3 - الفم والأسنان

تبدو أفواه الشخصيات الكرتونية الشريرة متعددة الأنواع؛ فهناك فم مثير للاشمئزاز كفم شرشبيل الواسع ذي السن الواحدة، وكذلك ساحرة توم وجيري، وهناك الفم الواسع ذو الأسنان البارزة كالأنياب مثل حادس، وهناك الفم المصبوغ باللون الأحمر الممتد خارج حدود الفم؛ مما يوحي بسعته مثل الجوكر، وهو يذكر بفم مصاصي الدماء، أما فاسليه ففمه الكبير ذو شفتين زرقاوين داكنتين.

4 - الوجنتان والفكان

لرسمة الذقن أهمية كبيرة في الشخصيات الكرتونية الشريرة؛ فالذقن المتقدم يمثل ملمحاً مهماً مثل أورسولا، وفاسليه، وزوجة أب سندريلا، وشرشبيل، وكاسبر، وسيلفر، هانز، وهوك، وساحرة توم وجيري، ويبدو ذقن حادس أو هاديس بارزاً متقدماً وطويلاً بشكل لافت للنظر.

وتظهر بعض الشخصيات بفكين عريضين جداً مثل جلايتون، وفودكا، وكاسبر، وسيلفر، وقد تكون هناك سمنة مفرطة في الوجنتين أسفل الوجه، كما يلحظ في وجه أورسولا، وفي حين آخر تبدو الشخصية غائرة الوجنتين مثل جعفر، وإيزما، والعكس لدى كورويلا؛ فهي بارزة الوجنتين نحيفة الفكين.

5 - الأذنان

يندر استخدام الأذنين بشكل غير مألوف؛ ففي شخصية بينكي- على سبيل المثال- تظهر بشاعة؛ ولكن ذلك مرده إلى شخصية بينكي الحيوانية المستوحاة من الفأر، وكذلك فيجا الكائن الفضائي؛ فأذناه مرتفعتان مدببتا الأطراف وذواتا حجم كبير لا يناسب وجهه، وكذلك شرشبيل فآذناه كبيرتان جداً.

6 - الرقبة

تعد ضخامة الرقبة من علامات القوة والشدة، فهي توحي بقوة العضلات الواصلة بين العنق والصدر، كما في صور لاعبي القوى، وممن ظهرت لديه تلك الصفة راتكليف، وبلوتو، وحادس، وجلايتون، وفاسليه.

7 - الشعر

تتنوع أشكال الشعر وألوانه في صور الشخصيات الكرتونية الشريرة على النحو الآتي:

- عدم وجود الشعر نهائياً مثل الفأر بينكي، وقط البكتيريا، وميجاماند.
- تغطية الشعر بغطاء يختلف من شخصية إلى أخرى، وسيأتي لاحقاً تفصيله في المكملات.
- الشعر القصير غير المرتب؛ مثل علام، وديو، وكاسبر، وسيلفر، وهانز.
- الشعر القصير المرتب؛ مثل هيسوكا؛ حيث يرتفع الشعر كله للأعلى مع تجعيدات متناسقة ولون أحمر ناري كأنه شعلة نار، وأما كورويلا؛ فشعرها مقسوم من الوسط، الأيمن مصبوغ بالأبيض والأيسر بالأسود، بينما تظهر البطة سونيا بشعر مقسوم من الوسط مع لمعة رمادية في المقدمة، وراتكليف يقسم شعره من الوسط ويربطه على طريقة الهنود الحمر، وأورسولا يرتفع شعرها الأبيض إلى الأعلى بشكل شبيه باللهب على نحو شبيه بتسريحة الممثلة ديفاين التي كانت مصدر إلهام الشخصية.
- الشعر الطويل مثل شعر الأم غوثل؛ حيث يظهر طويلاً مجعداً مع خصلات قصيرة تتوزع فوق الجبين، وشعر إيزمى الذي تتعدد طرق تصفيفه تبعاً لدورها الإغرائي في البرنامج، وأما زوجة أبي سندريلا فشعرها مرفوع للأعلى على شكل كرة كبيرة تتجاوز التناسب الطبيعي بين الوجه والشعر مع خصلات رمادية اللون.
- تتباين ألوان الشعر؛ ففيها الألوان الطبيعية كالأسود والأشقر والأشيب، ولكن بعض الشخصيات لها شعر ذو لون غير اعتيادي؛ فأوروسولا شعرها أبيض تماماً، وهو مستمد من شخصية واقعية تميزت بلون شعرها المصبوغ باللون الأبيض، وهيسوكا ذو الشعر البرتقالي الناري، والجوكر ذو الشعر الأخضر.

تلك التفاصيل الخاصة بشعر الرأس، وأما شعر الوجه فقد ظهر على عدة أنواع، منها:

- وجه بلا لحية ولا شاربين: وهذا كثير مثل الجوكر، وجلايتون، وفودكا، وعلام، وحادس.
- وجه بشارب فقط: مثل إيغمان إلا أن شاربه كبير جداً يتجاوز أذنيه، وهوك له

شارب طويل جداً ولكنه رفيع ومرسوم بشكل مرتب، وأما فاسليه فشاربه مرسوم على مستوى الفم بعناية.

- وجه بلحية وشارب: مثل الرجل الغراب؛ فله لحية كثة وشارب كثيف، وكذلك بلوتو الذي يحمل لحية تناسب شخصية البحارة، ويقال إن القرصان إدوارد تيتش، وهو أول قرصان يحتل مكانة مهمة في عالم القراصنةً، وقد كانت لحيته كثيفة ومقسمة لمجموعات؛ ولذا انتقل هذا الملمح لجميع القراصنة فيما بعد،[5] وانتقل كذلك لشخصية فيجا الفضائي ولكنها بلون بنفسجي.
- وجه بشارب رفيع ولحية طويلة رفيعة ذات طرف ملتف كالثعبان مثل جعفر.
- وجه بشارب رفيع وعنفقة فقط وهو الشعر الذي ينبت تحت الشفة السفلى مباشرة على شكل مثلث تقريباً مثل راتكليف.

8 - الأصابع والأظفار

تكاد الأظفار الطويلة المدببة والأصابع النحيلة تكون سمة بارزة للشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال، وبخاصة الساحرات، وكذلك النساء؛ لكونها صارت سمة تجميلية في العصر الحديث؛ ولكن الحقيقة أن الأظفار الطويلة المدببة مستمدة من الحيوانات المفترسة، ومصاصي الدماء، والساحرات، وهي ملمح من ملامح الشر، وقد تكون في بعض الأحيان ملمحاً جمالياً، سيأتي ذكره فيما بعد، وهذا الشيوع والتأثير البالغ لا يلغي الوضع الطبيعي الفطري والحكم الصحيح لتطويل الأظفار، كما نصت على ذلك الأدلة الصحيحة[6].

9 - بقية الجسد

تمتاز بعض أجساد الشخصيات الشريرة بالضخامة والقوة، وبخاصة الجزء العلوي، الذي يشبه أجساد لاعبي القوى، ويتضح ذلك بشكل جلي عند كل من بلوتو، وجلايتون، وإيغمان، وشان ياو، وسيلفر، وموجو جوجو.

بينما تمتاز بعض الأجسام بالرشاقة والجمال وتناسق العضلات مثل هيسوكا،

وكورو، وهوك، وقد يبدو الجسم طويلاً جداً ونحيلاً بشكل مبالغ فيه مثل الجوكر، وجعفر، وفاسليه، أو يكون الشخص منحنياً ذا حدبة كبيرة مثل شمشون والساحرة الشريرة.

• الجروح والخدوش والعاهات

يمثل رسم الجروح والخدوش والعاهات ملمحاً من ملامح الشر، فلا تزال الذاكرة العالمية تربط مباشرة بين اليد المبتورة المستبدلة بخطاف حديد، أو القدم المبتورة المستبدلة بخشبة صلبة، والعين المغطاة بقطعة جلد سوداء مشدودة بخيط أسود، تلك العلامات لا تزال ترتبط بالقراصنة، وقد ظهرت بعض هذه العلامات في الشخصيات الكرتونية الشريرة، فعلى سبيل المثال، فسيلفر له رجل خشبية لأنه يمثل دور القرصان، وكذلك البحار هوك ذو اليد المبتورة المستبدلة بخطاف حديدي، وجين يضطر لإسدال شعره على وجهه لإخفاء آثار جروح عميقة، وأما الرجل الغراب فلا يجد غضاضة في الجرح العميق على خده الأيمن، والأسد سكار يشق عينه جرح طولي لافت للنظر، وكذلك النمر شاروخان فجرحه يبدأ من الجبهة نزولاً إلى العين اليمنى ووصولاً إلى الخدّ الأيمن.

• الملامح الجمالية

وعلى ندرة الملامح الجمالية في الشخصيات الشريرة فإنها موجودة بطريقة فنية؛ فالهدف الرئيسي منها الخداع والتمويه كما في شخصية الأم غوثل، وأورسولا، وملكة الشر، وكورولا، وميدوسا، وميليفنست.

وأما بقية الشخصيات فقد تعددت غايات الملمح الجمالي فيها على النحو الآتي:

1 - وجود سبب فني منبثق من القصة كما في الجوكر؛ فالأحداث تعتمد على فكرة تحول الشخص الطيب إلى شخص شرير عندما تحدث له صدمة نفسية من جراء حدث اجتماعي، فالجوكر بعد إصابته يقوم بعملية تجميلية جعلت عضلات وجهه تتخذ وضعية الابتسام بشكل دائم.

2 - وجود عمق أسطوري للشخصية؛ فميدوسا في الرسوم المتحركة هي تطور لشخصية ميدوسا الإغريقية، التي وصفت بالجمال الفائق، وهذا الجمال تحول لنقمة، فهو يجلب لها الرجال المنحرفين فتحولهم بعينيها إلى حجارة صماء، بعد أن دنست شرفها في المعبد مع بوسيدون، وتحول شعرها إلى ثعابين متحركة للأعلى، [7] كما أن جعفر في علاء الدين مستمد من شخصية الوزير جعفر البرمكي، الذي كان -كما يقول المؤرخون- من ملاح زمانه، وكان وسيما أبيض اللون[8].

• التحول الجسدي

تقوم بعض الشخصيات الشريرة بعملية التحول في بعض الحالات، ومنها:

1 - تحول الساحرة من شابة جميلة إلى عجوز قبيحة، كما حدث للأم غوثل في نهاية القصة.

2 - تحولات شارون فينيارد؛ حيث كانت في التاسعة والعشرين من عمرها، ولكنها تناولت دواء بهدف الانتحار، إلا أنه صغرها في العمر فاستطاعت الهرب ومثلت عدة أدوار مختلفة.

• التخفي والظهور

تسعى بعض الشخصيات الشريرة إلى التستر والاختفاء من أجل ضمان حرية تنقلها وقيامها بالأعمال الشريرة دون معرفة الآخرين أو سيطرتهم، وهي بهذا تكون مصدر رعب وهلع، مثل فانتوم بلوت؛ فهو يلبس عباءة سوداء تخفي كل جسده عدا العيون، التي تظهر من خلال ثقبين في عباءة التخفي.

ثانياً- المكملات

يكاد المجتمع الإنساني يجمع على أن ذوق الإنسان في لباسه وحليّه دال على شخصيته، ومكانته الاجتماعية، وبعد تحليل الشخصيات المدروسة ظهرت بعض الملاحظات على النحو الآتي:

- وجود صلة بين البعد الاجتماعي للشخصية وبعدها الجسدي، فمثلاً كورويلا تمثل دور مصممة أزياء؛ ولذا تمتاز بالتأنق والملابس الراقية، وكذلك ملكة الشر؛ فهي شخصية متأنقة وتلبس ثياباً فاخرة تبعاً لمكانتها الاجتماعية، وجعفر يلبس رداء وعمامة سوداء بريشة؛ لأنه وزير، وسيلفر يلبس ملابس القراصنة التي صارت علامة فارقة، وأما جلايتون؛ فيلبس لباس الصيادين، والمحافظ راتكليف يبدو بزي رعاة البقر، والطبيب هانز يظهر بمعطف أبيض، ومما يلفت النظر كثرة استخدام الرداء وكثيراً ما يكون له طرفان منتصبان يظهران من خلف الرأس والأذنين؛ مثل الساحرة الشريرة، والأم غوثل، وفيجا، وموجو جوجو، وميلفيسنت، وملكة الشر، وميجاماند.
- ظهور عدد محدود من الشخصيات بملابس عارية ومثيرة، ويعود السبب في ذلك إلى كون التعري في اللباس له تأثيره في كشف جوانب الشخصية؛ فشخصية مدام ميدوسا تقوم على الإغراء والإثارة في الأصل؛ متماشية مع الشخصية الأسطورية المذكورة آنفاً، فغالباً ما ترتدي فستاناً أحمر اللون من دون أكمام، بعكس شخصية أورسولا؛ فقد ظهرت بفستان أسود عاري الكتفين أو أحدهما، بناء على الصلة بين الشخصية والممثلة المشهورة ديفاين التي كثيراً ما تظهر بهذا الشكل، وقد تعبر الملابس العارية عن دور الشخصية الذي يقوم على الإغراء مثل إيزمى.
- القبعات وكل ما يساعد على التخفي وعدم ظهور الوجه بشكل واضح؛ فالساحرة الشريرة تلبس عباءة سوداء بقبعة مخروطية تغطي الجزء الأعلى من الرأس، وكذلك ساحرة توم وجيري، والرجل الغراب الذي يلبس قبعة تغطي أعلى الوجه، في حين تمثل خوذة موجو جوجو جزءاً مهماً؛ فهي خوذة معدنية مقلمة باللون الأسود والأبيض؛ ولكنه لا يستطيع خلعها فهي تحمي دماغه، وبعض القبعات تسهم في الإيحاء بالقوة والغرور والكبر؛ مثل قبعة هوك الفاخرة، وفاسليه الذي يرتدي قبعة مهرج طويلة بريشة ومرسوم عليها جمجمة، وميلفيسنت تغطي شعرها بخمار أسود مع تشكيله على هيئة قرنين.

- بدت الألوان الداكنة أكثر حضوراً في ثياب الشخصيات الكرتونية الشريرة، وبخاصة الأسود والأزرق والأرجواني، ولكل لون دلالاته وتأثيراته؛ فالأسود لون يوحي بالكآبة والحداد والتشاؤم والانغلاق واليأس من المستقبل [9]، كما يوحي في بعض الأحيان بالقوة والصلابة، [10]وقد كان من أكثر الألوان استخداماً في الثياب ومكملاتها.

ويأتي بعد اللون الأسود اللون الأرجواني، وهو لون قديم اشتهر بصناعته الكنعانيون، وشكل سلعة غالية الثمن، وأصبح علامة على الثراء والترف والنفوذ، وارتبط بالمراتب الرفيعة، ويرى بعض الباحثين أن كلمة (كنعان) باللغة العبرية تعني بلاد الأرجوان [11]؛ ولذا تسمى القطعة الأدبية التي يكثر فيها السجع، وتوازي الفقرات بالرقعة الأرجوانية[12]، وبهذا اللون (الأرجواني) الغني بالإيحاءات اكتسبت بعض الشخصيات الكرتونية الشريرة هيبة، مثل فيجا بلحيته البنفسجية وهي درجة من درجات الأرجواني، وثياب الجوكر، وقفازات قط البكتيريا، ووشاح موجو جوجو.

ويتكرر ظهور اللون الأزرق بدرجاته المتعددة، فشخصيات قراندیزر زرق الألوان، وكذلك ميجاماند، وكذلك بعض الثياب الزرقاء، والعرب تتشاءم من الرجل ذي العينين الزرقاوين[13]، ويستخدم اللون الأزرق في صناعة التعاويذ المانعة للسحر في معتقدات بعض الشعوب، كالعين الزرقاء والكف الأزرق وغيرها [14].

- الوشم وهو قليل؛ مثل نقش المرساة على يد بلوتو البحار، ونقش الدمعة والنجمة على خدي هيسوكا.

- الحلي متنوعة في الشخصيات الكرتونية الشريرة، ومنها الخواتم، والقلائد، والأقراط، وغيرها، واتخاذ الحلي بشكل عام ينطلق من الرغبة في إظهار الهيبة والسلطة والغنى والكبرياء، فالوزير جعفر يضع حجراً كريماً من الياقوت في مقدمة عمامته الفاخرة، وكورويلا تضع أقراطاً زرقاء وخاتماً أزرق اللون، وميدوسا تلبس أقراطاً كبيرة الحجم، وفاسليه يلبس عقداً بنابين من العاج، وأما زوجة أبي سندريلا، فلها أقراط خضراء كبيرة، وميلفيسنت عليها قلادة كبيرة على هيئة دائرة تتوسطها دائرة أخرى، وأما هيسوكا؛ فيضع حلقات معدنية متعددة في معصميه

وساقيه وكأنها تلك الحلقات المعدنية المستخدمة لدى بعض شعوب إفريقيا.

ثالثاً- المصاحبات

تلجأ بعض الشخصيات الشريرة إلى اتخاذ مصاحب له، من حيوان أو جماد أو منهما معاً، ومن خلال تتبعها يتضح ما يأتي:

أولاً- الجمادات

ارتبطت الذاكرة الشعبية ببعض الأساطير، فالقتل والتعذيب والحرق الذي تعرضت له الساحرات في العصور الوسطى لم يستطع القضاء على السحر والشعوذة[15]، وظلت هذه الفئة الاجتماعية القليلة في الواقع ذات حضور أسطوري في الأدب؛ ولذا ظهرت بعض المصاحبات التي استمدت وجودها من الساحرات؛ كتفاحة ملكة الشر وصندوقها الصغير، ومقشة ساحرة توم وجيري، ومقشة سونيا الساحرة، وعصا جعفر ذات الرأس الشبيه بالثعبان، وأما الساحرة الشريرة؛ فمقشتها لها رأس ثعبان حي متحرك، وعصا فاسليه برأس كروية، وعصا مازنجر الأرجوانية في رأسها قرنان وكرة زجاجية.

وفي المقابل كانت بعض الأدوات ذات مهمة واقعية كالجهاز المثبت على ذراع إيغمان، يقوم من خلاله بأعمال شريرة، وبندقية جلايتون المخصصة للصيد، وسيف راتكليف للتهجم على الآخرين، وعصا خشبية كبيرة لكاسبر، ومسدس ميجاماند الذهبي، وسيف هانز، وسيف الساموراي لهوك، وبطاقة اللعب الخاصة بهيسوكا.

وورق اللعب الذي يحمله الجوكر وهيسوكا وفاسليه يثير التساؤل عن صلة الشر بأوراق اللعب المعروفة، فالمصادر التاريخية ترجح أن ورق اللعب ظهر أولاً في الصين ثم انتقل لبقية الحضارات، وقد لقي رواجاً في أوربا في القرن الخامس عشر الميلادي، فارتبط بالنساء والإغراء والقمار والثراء والخداع، ووقفت الكنيسة ومعها الملوك في تلك الفترة وقفة حازمة، فمنعت وضيقت على لاعبي الورق ومحترفيها؛ ولكن ذلك لم يضعف إغراء اللعبة وتأثيرها[16]، وقد يكون سبب استخدامها في الشر بسبب دلالاتها على الاستهانة بالآخرين وأنهم مجرد لعبة لا قيمة لها، أو قد يكون السبب نفسياً فالجوكر خسر خسارة عظيمة في لعب الورق فكان ردة فعله أن يتحول إلى مجرم ناقم على المجتمع

وعلى الذين يحاولون إدهاش الآخرين والتعالي عليهم بخداعهم بورق اللعب.

وتظل بعض الجمادات المصاحبة لغرض التأنق كسيجارة كورويلا المزودة بقصبة أنيقة، وهي امتداد لصورة الشخصية الأصلية.

ثانياً- الحيوانات

ومنها الغراب (عقعق) لسونيا، والقطة لشرشبيل، والببغاء لسيلفر، والصقر لشان ياو؛ فالغراب رمز من رموز الشر، أو النذير بالخطر في الموروث الشعبي، ومن اسمه اشتقت العرب مفردات كالغريب والاغتراب والغربة [17]، وأما الببغاء؛ فقد كان حمله من التقاليد الأوربية في حياة المترفين والقراصنة، وإن كان يدل على التنصت وكثرة الكلام والتجسس، ودائماً يقوم بإفشاء الأسرار [18]، وصقر شاو يوحي بالقوة والإخلاص والحماية والنبل والانتصار، فهو من الطيور التي وظفت في الأدب والثقافة وتمثلت في دور الحامي للإنسان [19]، بل إن المصريين القدماء شكلوا إلههم حورس على هيئة صقر [20].

ومن الحيوانات المصاحبة قط شرشبيل؛ ولكنه لا يثير التساؤلات؛ فالفراعنة القدماء قدسوا القط لارتباطه بحماية المحاصيل من القوارض، وكانوا يهدونه للمعبد، بل يقومون بتكفينه ودفنه بعد موته [21]، بينما كانت أوربا في العصور الوسطى تقتل الآلاف منه بدعوى تحول الساحرات المطاردات إلى قطط سوداء [22]، وبعيداً عن هذا وذاك فالقط الخاص بشرشبيل ليس أسود اللون ولعله مجرد حيوان يسعى إلى قتل السنافر؛ لكونها قريبة من طعامه الطبيعي.

وبهذه الملامح الجسدية ومكملاتها تظهر الشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال محملة بالدلالات العميقة التي تتباين مصادرها وتأثيراتها.

المبحث الثاني

النماذج المؤثرة في الشخصيات الكرتونية الشريرة في برامج الأطفال

تتعدد المصادر التي يستقي منها رسامو الشخصيات الكرتونية، وهذه المصادر تعمل من خلال وعي الرسام أو لا وعيه، بل إن الرسام نفسه قد يكون متأثراً بمؤثرات خاصة،

أو موجهاً من قبل المنتجين والمسؤولين عن إخراج البرامج الكرتونية، ولأن الدراسة في المقام الأول تقوم على تحليل الصور الكرتونية الشريرة بكونها إرثاً عالمياً مشتركاً، فهي لا تعني بمنتج الصورة ولا بعوامل الإنتاج الفردية والخاصة؛ بل هي تستقرئ الواقع، مستنيرة بالنماذج الأدبية التي تمثل في كثير من المواضع نماذج عالمية.

وهذا التعدد لمصادر الصورة يضيف لها أهمية ثقافية وحضارية، ومن خلال حصر الشخصيات وتحليلها السابق ظهر أن النماذج المؤثرة فيها نوعان: النماذج المرئية والنماذج غير المرئية، وذلك على النحو الآتي:

أولاً- النماذج المرئية

ويقصد بها النماذج المأخوذة من البشر ومن الحيوان، والنماذج البشرية ليست بالضرورة شخصيات حقيقية، ولكنها "تصوير نموذج لإنسان تتمثل فيه مجموعة من الفضائل أو الرذائل أو من العواطف المختلفة"[23]، وتنقسم النماذج البشرية إلى عامة وخاصة.

النماذج البشرية العامة: لاحظت الدراسة وجود تأثيرات لنماذج إنسانية عامة، منها:

1- الساحر؛ فهي شخصية تكاد تجمع على صفاتها جميع الثقافات والحضارات، والصورة النمطية للساحر أنها امرأة عجوز، تحمل ملامح مخيفة وتسكن في مكان موحش، وتستخدم أدوات سحرية؛ كالعصا أو المقشة للطيران وتحويل الأشياء، وعباءة سوداء بغطاء للرأس، أو قبعة مخروطية الشكل، وتفاحة للإغراء، وفم بسن واحدة، وشعر أشعث غير مرتب، . . . إلخ.

2- اللصوص وقطاع الطرق، وهي شخصيات متعارف عليها في الأدب، تحمل ملامح العنف، والشدة، وقوة الجسم، مع القبح والشراسة، وتختار من الثياب ما يناسب مهامها الشريرة؛ من حيث التخفي، وحرية الحركة، وحماية الجسم، وعادة ما تحمل الأسلحة التقليدية.

3 - القراصنة وهي شخصيات قديمة تمتاز بوجود عين مفقودة أو يد أو رجل أو أحدهما، إضافة إلى القبعات السوداء التي تحمل علامة الجمجمة إشارة إلى الموت، أو تحمل ببغاء على الكتف.

4 - الأطباء، وهي شخصيات لم تظهر إلا في العصر الحديث؛ حيث بدأت بقصة مضمونها وجود جرائم متعددة ومحكمة، وفي النهاية يكتشف أن المجرم طبيب، وهنا تتعدد أساليب السرد فتجعل منه شخصاً غير سوي نفسياً، ويستغل مهنته للانتقام أو الإضرار بالآخرين، مثل شخصية د. شر أبو الأشرار الذي اتضح في النهاية أنه لم يكن طبيباً ولم يستطع الحصول على الشهادة التي تؤهله لهذه المهمة النبيلة.

النماذج البشرية الخاصة

وتنقسم إلى قسمين: الأول شخصيات بشرية تاريخية، والثاني شخصيات بشرية فنية، فمن النماذج البشرية التاريخية المؤثرة في شخصيات الأطفال الكرتونية ما يأتي:

1 - فلاد الملقب بالمخوزق، وهو ملك لجزء من رومانيا في القرن الخامس عشر الميلادي، ويلقب بـ (دراكولا)؛ أي (ابن التنين)، وكان أميراً شرساً وعنيفاً، ابتكر أساليب غير مسبوقة للتعذيب، وقد قام الأديب برام بنقل شخصية دراكولا من قائد نصراني عنيف إلى وحش مصاص للدماء يسكن قلعة مهجورة، ويخشى النور، ويعيش على دماء البشر ولحومهم [24].

2 - الوزير جعفر بن يحيى البرمكي وزير هارون الرشيد، وقد تم توظيفه شخصية أدبية في كتاب ألف ليلة وليلة، وتقول الروايات إن قصة علاء الدين وما كتب عن الرشيد والوزير أبي الفضل جعفر ومعاصريهما هو جزء من الإضافات التي تمت على الكتاب على مراحل أو طبقات [25].

وأما النماذج البشرية الفنية؛ فيقصد بها ظهور بعض الممثلين الذين اشتهروا بأدوار شريرة في برامج الكبار، ثم رسمت شخصيات متحركة مقاربة لشخصياتهم في السمات الظاهرة، وبعضهم قد قام بالتمثيل الصوتي لتلك الشخصيات؛ مما عزز أداء الصورة

المرسومة، ومن هؤلاء:

- الممثلة ليزا إيديل شتاين، ومنها استوحى الرسامون صورة الأم غوثل الشريرة.
- جيسون موما، ومنه استوحى الرسامون صورة الأسد سكار.
- الممثلة ديفاين، وكانت مصدراً لصورة أورسولا الساحرة الشريرة.
- الممثلة تالو لاه بانكهيد ومنها استوحى الرسامون شخصية كورويلا دي فيل بملامحها الجميلة وأناقتها[26].

النماذج الحيوانية

ليس بدعاً أن يكون عالم الحيوان مصدراً من مصادر الشخصيات الشريرة ورمزاً من رموزها؛ فكتاب (كليلة ودمنة) لابن المقفع يعد من أمهات الأدب القديم، الذي جعل من الحيوانات رموزاً لأنواع من الشخصيات البشرية التي تحيط بالملوك، وقد اشترط النقاد وجود صلة بين الشخصية الحيوانية وما ترمز إليه من معان ودلالات في البشر[27].

والشخصيات الشريرة الحيوانية قد تكون مع شخصيات بشرية أو مع شخصيات حيوانية أخرى، وهنا يقتضي التحليل التفرقة بين النوعين؛ ففي مغامرات سمبا يصبح الأسد سكار شريراً مجرماً مخادعاً، وهو من نفس النوع الذي ينتمي إليه سمبا البطل، وأما شاروخان؛ فهو نمر شرير يواجه ماوكلي الإنسان ومساعديه من الحيوانات الأخرى، وأما القرد موجو جوجو؛ فهو قرد يعيش مع الإنسان ويقوم بدور شرير في مسلسل فتيات القوة.

وقد ظهر تأثير الحيوان في الشخصيات الكرتونية الشريرة على عدة أشكال، منها:

1 - ظهور الشخصية في صورتها الحيوانية الأصلية مثل شاروخان، فهو نمر، ولكن الغريب هو تصوير الشخصية الشريرة في صورة نمر مرقط، ووجود نمر أسود يمثل شخصية خيرة، والنمر من الحيوانات التي تعيش في ذاكرة الشعوب بصورتين متناقضتين؛ فبينما تنظر إليه بعض الحضارات نظرة إكبار ورمز اعتزاز، تراه بعض الحضارات حيواناً غير مميز، فالحضارة في الشرق الأقصى من آسيا تقدس النمور،

بل إنه يطلق لقب النمور الآسيوية على مجموعة دول شرق آسيا وعلى رأسها ماليزيا[28].

ومن هذا النوع بينكي، وهو فأر تجارب استطاع الرسام أو المنتج تطوير شكله ليتناسب مع دوره الشرير، كضخامة الرأس، وبروز الجبهة، والآذان الكبيرة المتهدلة، والحواجب العابسة، والذيل المعقوف، أما السحلية إندل بوكس أو راندل بوغس فقد أضيف إليها أربع قوائم إضافية فصارت ذات ثماني قوائم، مشكلة فرقاً عن السحالي الطبيعية ذات القوائم الأربع، وتم إضافة ثلاثة قرون على الرأس بشكل غير موجود في الطبيعة؛ مما شكل ملمحاً شريراً واضحاً، إضافة إلى النظارات الطبية المدورة.

2 - ظهور الشخصية في صورة حيوان متخيل كشمشون، وهو كائن حي صغير جداً، تصوره البرامج في صورة جسم أخضر كأنه حبة فاصوليا، وله عين واحدة في أعلى الرأس بلا حواجب أو رموش، وبلا أنف ولا فم ولا أذن ولا شعر، وله قرنان وقدمان صغيرتان ويدان صغيرتان.

3 - ظهور الشخصية بجزء بشري وجزء حيواني، مثل ساحرة البحر أورسولا؛ فالجزء العلوي بشري، والجزء السفلي على هيئة أخطبوط، وتم اختيار هذا الحيوان؛ لأنه يمتاز بوجود ثلاثة قلوب، وهو الأذكى في عالم اللافقاريات، ويتشبث بقوة وإصرار بفريسته بفضل أطرافه الثمانية، وبهذه الصفات يصبح الأخطبوط حيواناً مثيراً للخوف والرهبة، إضافة إلى لون دمه فالهيموسيانين المتفاعل مع النحاس في الدم يجعل لونه أزرق، واللون الأزرق في عالم الأدب له دلالاته المرعبة[29].

4 - ظهور الشخصية بأصل حيواني وشكل مطور مثل قط البكتيريا وموجو جوجو فقط، البكتيريا له شكل هندسي ووجه مدور وذيل معقوف على شكل سهم، وكذلك الجسد المرسوم؛ على هيئة دائرة هندسية كاملة، والأسنان والعيون كذلك؛ مما يعطي شكلاً لافتاً للنظر، وأما موجو جوجو؛ فهو قرد نشأ من خلال تجارب علمية للإنجاب من خلال الأجهزة؛ فدماغه مكشوف في الأصل، ولكنه يلبس خوذة معدنية مخططة باللونين الأسود والأبيض.

النماذج المبتكرة

تعددت الشخصيات المبتكرة؛ نظراً لتقدم العلم وظهور الكشوف العلمية، فظهر في الشخصيات الكرتونية ما يسمى بالكائنات الفضائية أو الكائنات غير المصنفة؛ فهي ليست بشراً ولا حيواناً ولا شيطاناً ولا ملاكاً، وقد أطلق الرسامون والمنتجون لخيالاتهم العنان في رسم هذه الشخصيات، ومنها -على سبيل المثال-: فيجا، وزوريل، وآكو، وقاندال.

وقد استمدت ملامح النماذج المبتكرة من البشر والحيوانات المفترسة والنماذج الأسطورية والدينية والشعبية، فتصميم لحية فيجا مثلاً شبيه بتصميم لحية القرصان إدوار تيتش الملقب باللحية السوداء؛ حيث تعرض اللوحات القديمة انقسامات لحيته لأجزاء متساوية،[30] كما توجد نقطة حمراء بين الحاجبين في وجه فيجا شبيهة بنقطة البوذيين، وتوجد في رأسه قرون منتشرة في لوحات العصور الوسطى للشيطان، وأما القائدة قاندال؛ فهي تحمل عصاها المزينة بجمجمة، حيث تجمع بين دلالات العصا السحرية والجمجمة رمز الشيطنة، وعين القراصنة المغطاة بغطاء أسود، وآذان كآذان الوطواط مع المبالغة في حجمها، ويضاف إلى ذلك كله لون البشرة المائل إلى الأزرق والأرجواني.

ثانياً- النماذج غير المرئية

انبثقت بعض النماذج من مصادر دينية أو أسطورية ودخلت عالم الأدب، ومن تلك النماذج الشيطان، وميدوسا، وهاديس، فأما الشيطان فقد برز تأثيره في فرقة عبدة الشيطان، التي ظهرت بعض سماتها في شخصيات الأطفال الكرتونية، ولكنها لم تكن صريحة ظاهرة في شخصية محددة بعينها، وهذه السمات، منها:

1 - الملابس السوداء، فهي بشكل عام رمز لقوى الشر والظلام الممثلة في الشيطان.

2 - الحليّ والرسومات والوشوم التي تحمل الجماجم والعظام، وذلك رمز لقتل الضحايا في طقوسهم واحتفالاتهم المريبة.

3 - الشعر الطويل غير المرتب؛ إذ يؤكدون من خلاله أنهم لن يحلقوه أو يهذبوه حتى يعود الشيطان حاكماً للأرض.

4- الأظفار الطويلة ذات الأطراف المدببة [31].

ومن اللافت للنظر أن سبيايدارمان يستخدم حركة الأصابع الدالة على الشيطان، (قبض الأصابع عدا البنصر والسبابة)؛ فالمصادر تقول: إن تلك الحركة تدل على قرني الشيطان، مع أن شخصية سبيايدارمان تصنف ضمن الشخصيات الخارقة الخيرة؛ مما قد يؤدي إلى تمييع الفاصل العقدي بين المسلم والشيطان.

ومن الشخصيات الأسطورية ميدوسا؛ التي تحكي عنها الأساطير الإغريقية، وقد ظهرت في البرامج الكرتونية باسمها الصريح وملمحها الجمالي الشرير، ولكنها لم تأخذ البعد المعنوي لـ(ميدوسا) الأسطورة.

وتجسدت آلهة الموت عند الإغريق من خلال شخصية هاديس أو حادس أو هيدز، وصورته الذاكرة الشعبية على أنه متجهم دائماً، فظ الطباع، عدو للحياة ولا يرحم، وممقوت من البشر والآلهة، واسمه عند الرومان (بلوتو) [32]، وقد ظهر في برامج الأطفال باسمه وصفاته الدالة على التجهم والبطش والقوة.

والخلاصة أن النماذج الأدبية كانت رافداً لرسامي الشخصيات الشريرة ومنتجيها، وأن معرفة تاريخها الأدبي يفسر كثيراً من المظاهر الخارجية للشخصيات الكرتونية الشريرة.

الخاتمة

خرجت الدراسة بعدد من النتائج، منها:

1- تركيز الرسامين والمنتجين على رسم العين وما حولها.

2- وضوح الاهتمام بالذقن المتقدم، والحواجب المرتفعة للأعلى، وآثار الجروح والتعذيب على وجوه الشخصيات، وأجسادها.

3- وجود التأثير الأسطوري العالمي في رسم شخصيات الأطفال الكرتونية الشريرة.

4- بروز الملمح الجمالي في الشخصيات الكرتونية الشريرة لأهداف أخرى غير الخداع

والتمويه.

5 - ظهور ملامح الشر الفطرية المأخوذة من عالم الحيوان، كالأظفار المدببة والفم المفترس والأنياب.

6 - توظيف الألوان والثياب ومكملاتها وحسن استخدامها في الدلالة على الشر.

7 - امتداد التصور الشعبي من حيث وجود حيوان، أو أداة، أو آلة تصاحب الشخص الشرير وتسانده.

8 - تعدد مصادر الشخصيات وتنوعها وثرؤها الفكري والحضاري.

9 - وجود شخصيات حديثة أصبحت شخصيات كرتونية شريرة.

وتوصي الدراسة بالآتي:

1 - دراسة التراث العربي والإسلامي والتماس الملامح الشريرة التي تخدم رسم الشخصية في برامج الأطفال؛ بما يحقق ترسيخ الهوية العربية والإسلامية.

2 - تمحيص التأثيرات الوثنية التي تتعارض مع ثوابت المجتمع العربي والإسلامي.

3 - التحفظ عند تصوير الشخصيات الشريرة؛ فلا تضخم لتزاحم مقام الربوبية ولا تحقر فيستهين الطفل بها وإنما تقترب من الواقع والحياة.

جدول تحليل المظاهر الخارجية للشخصيات المدروسة

اسم الشخصية والبرنامج	الجسد	الثياب والمصاحبات
(آكـــو) شـخـصـيـة مـن وراء الحـس فـي برنامج (سموراي جاك)	لحية ورمـوش على هيئة لهب مشتعل وأربـعـة قـرون مرتفعة للأعلى وأذنـان بـارزتـان، وأنـف صغير، وفـم مفتوح، وأسـنـان مـحـددة بـاللـون الأحـمـر، وله جسد كبير جداً من البيوت، ولونه أسود مع تموجه كاللهب.	-
(أورسولا) شخصية بشرية حـيـوانـيـة، مـن بـرنـامـج (حورية البحر)	شعر أبيض مرفوع للأعلى وعيون مدورة ببؤبؤ صغير وهالات زرقاء، مع ظل أزرق للعيون، ورمادي فوق الجفن، وحاجبان مقوسان ونحيفان، وحدود الشعر على الجبهة متسقة مع الحاجبين، وفـم كبير وابتسامة وشامة على الخد الأيسر، وذقن كبير مع سمنة الوجه من أسفل الوجنتين والجزء السفلي جسم أخطبوط	ثوب عار من الجنب الأيسر لونه أسود
(إيزمى) شخصية غيبية من برنامج حياة الإمبراطور	عيون كبيرة صفراء مع خمسة أو أربعة رمـوش طويلة جداً ومـحـددة، في وجه مثلث قاعدته للأعلى، وأنف صغير كأنه مومياء، وحاجبان دقيقان وأيـد طويلة جداً ونحيفة بشكل مبالغ فيه	ثـيـاب داكـنـة وعـاريـة من الأعلى
(د إيغمان) أو (إيفوروبو تنيك) شخصية بشرية من برنامج (سونيك)	جسم شبيه بأجسام لاعبي رياضة كمال الأجسام، وشاربان كبيران لا يتجاوزان الأذن، وعينان زرقـاوان بلا حواجب وبـلا تفاصيل وكـأنـهـا قطعة زجاجية، وأنف محمر في رأس صغير.	قميص أحمر بأزرار فخمة، مع قفازات بيضاء، وحذاء طويل وبنطال أسود وجهاز مثبت في الذراع اليمنى
(بلوتو) شخصية بشرية من برنامج (البحار باباي)	حواجب مشدودة للأعلى ولحية بشارب كث، وفم واسع، ورقبة ضخمة ويدان كـبـيـرتـان، وجـسـم ضـخـم مـن الأعلى ونحيف من الأسفل	قميص وبنطال وقبعة بحار

(بينكي) شخصية حيوانية من برنامج (بينكي وبرين)	جبهة بارزة ورأس كبير من الأعلى وعيون بحواجب عابسة، وخدود متهدلة مع آذان كبيرة، وقامة قصيرة، وبطن بارز، وذيل معقوف بشكل مثلثات	
(جعفر) شخصية بشرية من برنامج (علاء الدين)	عيون كبيرة ولحية نحيفة وطويلة وملتوية وكأنها ثعبان، ووجه غائر الخدين، وجسم طويل ونحيف	عمامة سوداء بريشة ووشاح أسود من الخارج وأحمر من الداخل وحذاء مقدمته ملتوية وعصا ذات رأس كأنه رأس ثعبان
(الجوكر) شخصية بشرية من برنامج (باتمان)	هالات سوداء تحت العين وفوق الجفن، وشعر أخضر ووجه أبيض، والشفاه الحمراء التي زيدت من الجانبين بصبغة حمراء، وكأنها آثار افتراس، وخطوط وتجاعيد في الوجه مع ملامح حادة مستوحاة من نماذج جمالية	جاكيت بنفسجي مع قميص أخضر يحمل دائما بطاقة اللعب التي تحمل رسمة الجوكر نفسه
(جين) شخصية بشرية من برنامج (كونان)	خدوش في الوجه وشعر طويل رمادي يغطي أغلب الوجه وطول في القامة	قبعة سوداء وثياب وقفازات سوداء كذلك
(جلايتون) شخصية بشرية من برنامج (طرازان)	شعر مرفوع من الأطراف بشكل منظم، مع مسحة كبيرة من اللون الرمادي، مع تقطيب الجبين وحواجب مشدودة للأعلى، وضخامة الأنف مع الذقن	ملابس الصيادين البنية اللون وبندقية الصيد
(ديو) شخصية بشرية من برنامج (مغامرات جوجو العجيبة)	شعر أصفر غير منظم وحاجبان معقودان ومتصلان، وأظافر طويلة وأسنان فيها أنياب	عصابة خضراء اللون بقلب في المقدمة وثياب سوداء أو صفراء، والأقراط الذهبية.
(راندل بوكس) شخصية حيوانية من برنامج (شركة المرعبين المحدودة)	ثلاثة قرون أو شعرات في الرأس وفم واسعً جداً، وعيون جاحظة مفتوحة بشكل جزئي، واللون متغير بتغير المكان	
(الرجل الغراب) شخصية بشرية من برنامج (عهد الأصدقاء)	جرح كبير في الخد الأيمن ولحية كثيفة	قبعة تغطي نصف الوجه مع ربطة عنق وثياب داكنة

(راتكليف) شخصية بشرية من برنامج (بوكاهانتس)	عيون غائرة مع حواجب معقوفة وأنف كبير، وشعر مقسوم نصفين ومربوط مثل الهنود الحمر، ورقبة عريضة جداً	ثياب سوداء وربطة عنق وقبعة رعاة البقر وسيف
(زوجة أب سندريلا) شخصية بشرية من برنامج (سندريلا)	وجه مثلث قاعدته للأسفل، وملامح حادة وعيون خضراء بجفون مظللة وحواجب دقيقة مع جبهة صغيرة متسقة مع رسمة الحاجبين وشفاه حمراء وشعر مشدود للأعلى مع خصلات رمادية وذقن طويلة ومسافة بين الأنف والفم	ثياب داكنة اللون ويغطي الرقبة بشكل كامل وأقراط خضراء اللون
(زوريل) شخصية غيبية من برنامج (قراندیزر)	ملامح هندسية بلحية زرقاء ووجه يميل للون الأخضر الفاتح، وعين مغطاة بغطاء أسود، وبداخلها جهاز يصدر إشعاعاً، وآذانه مرتفعة كأجنحة الوطواط، وله عين مكحولة ومشدودة للأعلى مع نقطة حمراء صغيرة بين الحاجبين، وقناع للرأس في جناحين شبيهين بأجنحة الوطواط	ثياب صفراء بياقة مرتفعة من الجانبين وفيها جزء أرجواني مع علامة هلال في ملتقى الوشاح من ناحية العنق
(الساحرة) شخصية بشرية من برنامج (توم وجيري)	ذقن طويل جداً وأنف طويل وعينان مدورتان وحاجبان طائران وشعر أبيض غير منظم وسن بارزة وحيدة	قبعة مثلثة وتحمل مكنسة سحرية
(سونيا) شخصية حيوانية تمثل دور الساحرة في برنامج (مغامرات العم دهب)	شعر مفروق من الوسط بمسحة بيضاء اللون من الجانبين وعيون مشدودة من الجانبين ورموش مرفوعة للأعلى وظل فوق الجفن	ثياب سوداء وحذاء أسود بكعب عال وغراب ومقشة سحرية
(الساحرة الشريرة) شخصية بشرية من برنامج (سنووايت والأقزام السبعة)	أنف كبير بزائدة لحمية وسن بارزة من الفك العلوي، وعيون مدورة كبيرة بحواجب مرتفعة من الجانبين، وشعر أبيض غير منظم، وأصابع طويلة وأظافر مدببة	قبعة مثلثة الطرف ووشاح أسود ومكنسة برأس ثعبان حي
(سكار) شخصية حيوانية من برنامج (سمبا)	حاجبان معقوفان وجبين مقطب وهالات سوداء حول العيون، وجرح طولي في العين اليمنى، وشعر كثيف أسود	

(شارون فينادر) شخصية بشرية من برنامج (كونان)	ظهرت بأربعة أشكال لأربع شخصيات وهي متحولة من امرأة كبيرة لشابة صغيرة	
(شرشبيل) شخصية بشرية من برنامج (السنافر)	أنف كبير وطويل ورأس أكبر من الحجم الطبيعي بالنسبة للجسد، وعيون مدورة وحواجب عريضة ومعقودة، وفم واسع بسن واحدة، وأذنان كبيرتان وذقن كبير متدل	ثياب سوداء ومرقعة وحذاء أحمر كبير وقطة شريرة
(شمشون) شخصية حيوانية من برنامج (إسفنج بوب)	قصير القامة، وقصير القدمين بعين واحدة، وقرنان طويلان مزودان بأشواك، ولونه أخضر	
(شاروخان) شخصية حيوانية من برنامج (ماوكلي)	شق طويل في العين اليمنى وجبين معقود وفم واسع بأنياب	
(شان ياو) شخصية بشرية من برنامج (المحاربين)	رأس صغير لجسم ضخم وكبير، وحواجب مرتفعة للأعلى، وشعر طويل من الجوانب فقط	لباس المحاربين مع صقر
(ابن عرس) شخصية حيوانية من برنامج (مغامرات جامبا)	عيون حمراء مشدودة للأعلى من الطرفين مع أسنان متفرقة حادة، وجسد ضخم جدا	
(علام) شخصية بشرية من برنامج (عدنان ولينا)	وجه مربع ويدان ضخمتان، وجبهة كبيرة عليها خصلة شعر غير مناسبة	ثياب رسمية داكنة اللون
(غوثل) شخصية بشرية من برنامج (تانجليد)	وجه بيضاوي مع شعر أسود مجعد وخصلات سوداء منسدلة على الجبهة وعيون خضراء وملامح حادة مستوحاة من الملامح الجمالية	ثياب حمراء مطرزة بفتحة صدر واسعة وحزام على الخصر ووشاح أسود للتخفي
(فانتوم بلوت) الشبح الأسود شخصية غيبية من برنامج (ميكي ماوس)	شبح تظهر عيناه فقط	عباءة سوداء تغطي كل شيء عدا العيون

(فاسليه) منقوع الليل أو رجل الظل، شخصية بشرية من برنامج (الأميرة والضفدع)	عيون بهالات وحواجب مرتفعة وشفاه زرقاء مع ابتسامة لا تناسب الجسم فهو طويل جداً ونحيف وذو فك سفلي متقدم وذقن كبير	قبعة مهرج بريشة مع رسم جمجمة على القبعة وعقد بنابين من عاج وثيابه بين اللونين البنفسجي والبني، ومعه عصا برأس كروي وأوراق اللعب
(فودكا) شخصية بشرية من برنامج (كونان)	فك عريض بلا لحية وشارب وفم مرسوم على شكل خط بلا شفاه	قبعة سوداء ونظارات شمسية
(فيجا) شخصية غيبية من برنامج (قراندیزر)	وجه مربع بلحية بنفسجية محيطة به تماما وأطرافها مرتفعة للأعلى، وأذنان كبيرتان ومرتفعتان للأعلى كالفئران، وعينان حمراوان مشدودتان للأعلى من الجانبين، ومحددتان باللون الأسود وحواجب عريضة ونقطة حمراء بين الحاجبين	خوذة معدنية خضراء فيها أدوات لاستقبال الذبذبات وفيها رسمة عينين مخيفتين وثياب حمراء اللون مع جمجمة مرسومة في نهاية الصدر ووشاح أسود مع قفازات بيضاء
(فريزر) شخصية غيبية من برنامج (داي الشجاع)	جسم ضخم يتكون من جزء ناري وجزء ثلجي، الأيمن أحمر والأيس أزرق وليس له أنف ولا حواجب، ولا أسنان ولا شعر وفم مفتوح كبير	قلادة حول الرقبة وتمتد من الأمام إلى الخلف مشكلة علامة X وفيها دائرة صفراء اللون
(قاندال) شخصية غيبية من برنامج (قراندیزر)	وجه أزرق وأجفان بارزة ووجه شبيه بالتماثيل الحجرية، وله زوجة تسكن داخله، وتخرج في وقت الأزمات لتصحح له بانفتاح وجهه، وهي ذات شعر طويل كثيف أحمر اللون مع عصا فيها جمجمة صغيرة والوجه جميل لكن تعرض للحرق والتشويه	غطاء على الرأس محيط به وأزرق اللون وله ما يشبه الدمعة في منتصف الجبهة، وثياب داكنة مع وشاح روماني مثبت على أحد الكتفين بدائرة
(قط البكتيريا) شخصية حيوانية من برنامج (الرغيف العجيب)	رأس مدور وقرنان مع أنف مدور وعينان مدورتان وفم واسع بأسنان منظمة كأنها رسوم هندسية ولسان طويل وذيل معقوف على شكل سهم	ثياب سوداء وقفازات بنفسجية

(كاسبر) شخصية بشرية من برنامج (دروب وريمي)	ضخم القامة وطويل مع صغر العينين وشعره أسود كثيف، وحواجبه عريضة وغير منظمة ومعقودة ووجه عريض من جهة الفكين والذقن	لباس بني داكن مع ربطة عنق خضراء وعصا خشبية
(كورويلا) شخصية بشرية من برنامج (مئة مرقش ومرقش)	شعر مقسوم من الوسط بلونين، الجزء الأيمن بلون أبيض والأيسر بلون أسود مع جسد أنيق مثير وعيون صغيرة بمساحة كبيرة بين العين والحاجب ومظللة أصابع طويلة ونحيفة وخدود بارزة وفم كبير وجبهة كبيرة	أقراط زرقاء وخاتم أزرق ومعطف من جلود مرقشة وسيجارة مع قصبة طويلة
(لونغ جون سيلفر) شخصية بشرية من برنامج (جزيرة الكنز)	طويل الجسم وعريض المنكبين وكبير العينين وعريض الحواجب وكثيف الشعر وطويل وغير منظم وهالات حول العين وعريض الفم والفك وله ساق خشبية	ثياب القراصنة ولديه ببغاء على كتفه
(ميدوسا) شخصية بشرية من برنامج (المنقذون)	عيون كبيرة مشدودة للأعلى من الجانبين بشكل مبالغ فيه مع كحل وظل حول العينين وأنف بارز جداً وفم واسع وأسنان غير منظمة وأصابع طويلة نحيلة	أقراط كبيرة وياقة وثياب داكنة
(مازنجر) المزدوج شخصية بشرية من برنامج (مازنجر)	شخصية مزدوجة النصف الأيمن لرجل والأيسر لامرأة وغطاء للشعر مع ربطة عنق ووجه مثلث وعيون كبيرة، العين اليمنى ذو حاجب رجالي معقود والعين اليسرى عين زرقاء برموش مصففة وظل أزرق وأنف حاد وشفاه نصف وردية ونصف عادية	ثياب نصفها الأيمن بنفسجي والأيسر أزرق داكن ومعه عصا لونها بنفسجي وفي رأسها قرنان وكرة زجاجية
(موجو جوجو) شخصية حيوانية من برنامج (فتيات القوة)	بشرته خضراء وعيونه مائلة للاحمرار وقصير القامة ويداه ضخمتان مثل الرياضيين وجسده كبير من الأعلى صغير من الأسفل مع حزام أبيض، وفم على شكل هلال للأسفل مع أسنان مدببة ومثلثة	وشاح بنفسجي وخوذة معدنية مخططة وقفاز أبيض ويحمل سيفاً

(وميلفيسنت) شخصية بشرية من برنامج (الأميرة النائمة)	قرون سوداء وعيون صفراء وحواجب مثلثة بظل بنفسجي فاتح يغطي أعلى الجفن فقط مع أنف طويل ووجه مثلث حدوده تتسق مع رسمة الحاجبين وأظافر طويلة ومصبوغة باللون الأحمر	وشاح أسود كبير وقلادة دائرية الشكل صفراء وبداخلها دائرة حمراء
(ملكة الشر) شخصية بشرية من برنامج (سنووايت)	جسد طويل ونحيف ووجه مثلث رأسه للأسفل وملامح حادة وحواجب رقيقة مشدودة للأعلى يد نحيفة وأصابع طويلة وظل للعيون وحمرة للشفاه	غطاء أسود يغطي حدود الوجه بطريقة شاذة مواز لرسمة الحاجبين ووشاح أسود طويل وله ياقة مرتفعة للأعلى من الجانبين وثوب أزرق ضيق وأنبق ودائرة كبيرة مثبتة للوشاح على الصدر وحزام أحمر طويل وتاج أصفر، وتحمل صندوقاً أو تفاحة
(ميجا ماند) شخصية من برنامج (ميجاماند)	راس كبير من جهة الدماغ مع عيون خضراء وظل وحواجب وأذنان مائلتان للون البنفسجي الفاتح وجسده لونه أزرق	وشاح أسود بأشواك مدببة معدنية حول الرقبة والذراعين وياقة مرتفعة وحزام أسود ومعه مسدس ذهبي اللون وقفازات سوداء
(هانز) شر أبو الأشرار شخصية بشرية من برنامج (فارس وفادي)	متوسط الطول ونحيف الجسد بانحناءة واضحة، وله عيون كبيرة بهالات والفم واسع كبير وفك متقدم وآذان صغيرة وشعر بني أجعد	ثياب طبيب (قميص أبيض طويل)
(هانز) شخصية بشرية من برنامج (جزيرة الكنز)	وجه مربع مع فم واسع وحواجب كثيفة وجسم ضخم مع رأس كبير وشعر أسود مضفر مع خصل على الجبهة	قميص أحمر ذو فتحة واسعة من الصدر وبنطال وغطاء يغطي الذراعين ومعه سيف

(هيسوكا) شخصية بشرية من برنامج (القناص)	ملامح حادة مستوحاة من الجمال وشعر مرتفع للأعلى ذو لون برتقالي يشبه شعلة النار ووشم على الخد الأيمن على شكل شمعة ووشم آخر على الخد الأيسر على شكل نجمة حمراء، وأظافر مدببة وطويلة وجسم ذو عضلات	ثياب ضيقة وأنيقة وفيها رموز ورق اللعب ويلبس حلقات في العنق والمعصم والخصر والعضد مثل بعض القبائل الإفريقية
(هوك) شخصية بشرية من برنامج (بيتر بان)	جسد نحيل بيد مقطوعة ومعوضة بخطاف حاد ووجه طويل بأنف كبير وشارب طويل وابتسامة عريضة وأسنان جيدة وذقن كبير متقدم وعيون جاحظة	قبعة فاخرة مع ياقة متدلية وحذاء أنيق وجاكيت مخصر وطويل ومعه سيف الساموراي

الهوامش والمراجع

(1) السعدية، قرش: "ثقافة الصورة التلفزيونية"، **مجلة دراسات وأبحاث**، جامعة زيان عاشور: العدد24، سبتمبر، 2016، ص177.

(2) عتو، عبد الله: "هيمنة الصورة هيمنة الخطاب"، **مجلة العلوم والآداب الإنسانية بالقنيطرة**، جامعة ابن الطفيل: العدد 4، 2007، ص90.

(3) الزكري، عبد اللطيف: **وظيفة الصورة في الرواية النظرية والممارسة**، ط1، عمان: دار كنوز، 2016، ص 18.

(4) عتيق، عمر: **دراسات سيميائية في الفن التشكيلي**، عمان: دار دجلة، 2017، ص15.

(5) حامد، حامد سيد محمد: **القرصنة البحرية بين الأسباب والتداعيات**، ط1، القاهرة: الأهرام، 2016، ص30.

(6) آل بسام، عبد الله بن عبد الرحمن: **تيسير العلام شرح عمدة الأحكام**، ط1، بيروت: دار الكتب العلمية، 2016، ص53.

(7) الطبال، ياسر: **أساطير عالمية مخيفة**، بيروت: المؤلف، ط1، 2014، ص 38.

(8) موسى، محمد حسن عقيل: **نزهة الفضلاء تهذيب سير أعلام النبلاء**، جدة: دار الأندلس، د.ت، ص 686.

(9) محمد، إدريس كريم: **الوحدات السردية في حكايات كليلة ودمنة**، عمان: دار مجدولاي، 2010، ص 259.

(10) البزاز، توفيق: **علم اللغة المعاصر (نظرية وتطبيقا)**، ط1،عمان: دار زهران، 2010، ص144.

(11) الماجدي، خزعل: **المعتقدات الكنعانية**، ط1، عمان: دار الشروق، 2001، ص12.

(12) التونجي، محمد: **المعجم المفصل في الأدب**، ج2، ط1، بيروت: دار الكتب العلمية، 1993، 145.

(13) الجاحظ، عمرو بن بحر: **الحيوان**، ج5، ط2، بيروت: دار الكتب العلمية، 2004، 331.

(14) البشتاوي، محمد محمود: **ليس مجرد سرد (أصل الحكاية في التراث العربي)**، ط1، الرياض: المنهل،

2015، ص86.

(15) هروود، بير نهاردت: **تاريخ التعذيب**، ترجمة : ممدوح عدوان، دمشق: دار ممدوح للنشر، 2017، ص64.

(16) إحسان، ديما: "حكاية ورق اللعب رفيق ليال السمر" ، **موقع الباحثون السوريون**، شبكة الباحثون السوريون العالمية: 2015، تاريخ الزيارة 3/ 10/ 2018 على الرابط:

https : / /www . syr-res . com /article /8573 . html

(17) الوحدات السردية في حكايات كليلة ودمنة، ص271 .

(18) مجهول، "البغاء رمز المراقبة والتجسس والتصنت" ، **مجلة جهينة**، بوابة جهينة الإخبارية: ع70، بتاريخ 2010/3/1، تاريخ الزيارة 2018/10/3 على الرابط:

https://jouhina.com/magazine/archive_article.php?id=3176

(19) الوحدات السردية في حكايات كليلة ودمنة، ص271.

(20) هارت، جورج: **الحضارة المصرية القديمة مشاهدات علمية**، ترجمة: هالة حسانين، ط1، القاهرة: دار نهضة مصر، القاهرة، د.ت، ص31.

(21) الحضارة المصرية القديمة مشاهدات علمية، ص61.

(22) أحمد سنة، ناصر: "القطط في الثقافة الإنسانية" ، **المجلة العربية**، دار المجلة العربية للنشر والتوزيع: ع513، بتاريخ 2011/9/27، تاريخ الزيارة 2018/10/3 على الرابط:

http://www.arabicmagazine.com/arabic/articleDetails.aspx?Id=1415

(23) هلال، محمد غنيمي: **الأدب المقارن**، ط3، القاهرة: دار نهضة مصر، د.ت، ص293.

(24) أساطير عالمية مخيفة، ص53.

(25) الأدب المقارن، ص95 .

(26) الحاج، عبد الرحمن: "شخصيات شريرة مستوحاة من شخصيات حقيقية" ، **مجلة هي**، الشركة السعودية للأبحاث والنشر: 2016، تاريخ الزيارة 2018/10/3، على الرابط:

https://www.hiamag.com/%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D9%8A%D8%B1/%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D9%8A%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D9%84%D9%85/383741-%D8%B4%D8%AE%D8%B5%D9%8A%D8%A7%D8%AA-%D8%B4%D8%B1%D9%8A%D8%B1%D8%A9-%D9%85%D8%B3%D8%AA%D9%88%D8%AD%D8%A7%D8%A9-%D9%85%D9%86-%D8%B4%D8%AE%D8%B5%D9%8A%D8%A7%D8%AA-%D8%AD%D9%82%D9%8A%D9%82%D9%8A%D8%A9

(27) الأدب المقارن، ص187.

(28) عبد الله، مها رياض: تقرير **الاقتصاد الإسلامي**، إصدار صندوق النقد الدولي، ط1، واشنطن: المعهد العالي للفكر الإسلامي،2012، ص96.

(29) الوهابي، حورية. "عشر حقائق مذهلة عن الأخطبوط" ، **مجلة المغرب العلمي**، مبادرة المغرب العلمي

التطوعية: بتاريخ 2015، تاريخ الزيارة 2018/10/3على الرابط:

http://scientific.ma/10-%D8%AD%D9%82%D8%A7%D8%A6%D9%82-%D9%85%D8%B0%D9%87%D9%84%D8%A9-%D8%B9%D9%86-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%AE%D8%B7%D8%A8%D9%88%D8%B7

(30) ويكبيديا، **اللحية السوداء**، تاريخ الزيارة 2018/10/3على الرابط:

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%84%D9%84%D8%AD%D9%8A%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D8%B3%D9%88%D8%AF%D8%A7%D8%A1

(31) أبو سمعان، علي: **الماسونية واليهود في بناء الهيكل الموعود**، ط1، الرياض: دار المنهل، 2010، ص362.

(32) أبو حسين، محمد رزق موسى: **المؤثرات الدينية في الفلسفة اليونانية**، بيروت: دار الكتب العلمية، د. ت، ص76.

مجلة دراسات الخليج والجزيرة العربية

مجلة علمية فصلية محكمة تصدر عن مجلس النشر العلمي - جامعة الكويت
صدر العدد الأول منها في يناير عام 1975م

رئيس التحرير
أ. د. عثمان حمود الخضر

ترحب المجلة بنشر البحوث والدراسات العلمية المتعلقة بشؤون منطقة الخليج والجزيرة العربية في مختلف المجالات العلمية.

ومن أبوابها

- البحوث العربية
- البحوث الإنجليزية
- البحوث الفرنسية

الاشتراكات

ترسل قيمة الاشتراك مقدماً بشيك لأمر - جامعة الكويت
مسحوب على أحد المصارف الكويتية

داخل دولة الكويت : للأفراد : 3 دنانير - للمؤسسات : 15 ديناراً
الدول العربية : للأفراد : 4 دنانير - للمؤسسات : 15 ديناراً
الدول الغير عربية : للأفراد : 4 دنانير - للمؤسسات : 15 ديناراً

توجه جميع المراسلات باسم رئيس تحرير مجلة دراسات الخليج والجزيرة العربية

ص.ب: 170073 الخالدية - الرمز البريدي: 72451 الكويت
تلفون: 24984067 - 24984066 - 24833705 (965)
البريد الإلكتروني: jgaps@ku.edu.kw
موقع المجلة: www.pubcouncil.kuniv.edu.kw/jgaps
: jgaps.kuniv : jgaps_ku : jgaps.ku