الفانتازيا وتمثّلاتها في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة

Fantasia and its representations in the visual scenes of comic books

أ. م. د. بركات عباس سعيد Asiss prof. Dr. Barakat Abbas Saeed

@gmail.com٧٥١٥Bara

أ. د. الاء علي عبود Prof. Dr. Alaa Ali Abboud

Kasimi@gmail.com٧٩Samir

أ. د. تسواهن تكليف مجيد Dr.Tiswahin takleef majeed Prof.

@gmail.com٧٧٠Tklyft

ملخص البحث

تناول البحث الموسوم (الفانتازيا وتمثّلاتها في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة)، موضوع (الفنتازيا) كمفهوم ارتبط بجوهر العقل وتصوّراتهِ وتسخيرها لإنتاج مجموعة من المشاهد ذات الطابع الخيالي والمفعمة بالحيوية والتجدد والوهمي واللاعقلاني بغية تجاوز التصوّر الواقعي. لذا تمَّ تقسيم البحث الى أربعة فصول على وفق الآتي: تضمن الفصل الأول منه الإطار المنهجي للبحث متمثلاً بمشكلة البحث التي تحددت بالإجابة عن السؤال الآتي: كيف تمثّل مفهوم الفنتازيا في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة؟ كما تضمّن هدف البحث، المتمثّل بـ (تعرّف الفانتازيا وتمثّلاتها في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة). أما حدود البحث، فقد اقتصرت على دراسة النتاجات الفنية المتمثلة بمشاهد القصص المصوّرة التي تمّ انتاجها في الولايات المتحدة الأمريكية، ضمن الفترة الزمنية من (١٩٣٨ – ١٩٤٠)، ثم يأتي بعدها تحديد المصطلحات. في حين إشتمل الفصل الثاني على الإطار النظري، الذي ضمّ مبحثين الأول: **الأطر الفلسفية لمفهوم الفانتازيا**. والثاني: **القصص المصورة والأثر الفنتازي**، واختتم الإطار النظري بإعداد جملة المؤشرات للإفادة منها في تحليل عينة البحث. أمّا الفصل الثالث فتضمّن إجراءات البحث، لتشمل إطار مجتمع البحث، عينة البحث، أداة البحث، منهجيّة البحث، وتحليل انموذج عينة البحث التي بلغ عددها (٤) أنموذجاً من نتاجات مشاهد القصص المصورة. وقد اشتمل الفصل الرابع على نتائج البحث والإستنتاجات، ومن اهم النتائج التي توصل إليها الباحثون كالآتي:

١. ان حقيقة التمثّل (الفنتازي) غيّرت من سياقات الصناعات الإبداعية التقليدية لتشكيلات القصص المصوّرة بغية تخطّي الصور الواقعية، ودمجها بفعل الأوهام ومفاهيم اللامألوف بوصفها قدرات تعبيرية فاعلة في أثرها الشكلي والمضاميني.

٢. ان طبيعة الاندماج الحاصل بين الفعل (الفنتازي) ومظاهر الواقع منح تلك القصص المصوّرة سمة الشعبية ومنحها بعداً جمالياً على مستوى الأشكال وتربوياً وأخلاقياً على مستوى والمضامين.

وجملة من الإستنتاجات:

١. ان الفعل الفنتازي شكّل جوهر مشاهد القصص المصورة التي حقّقت اندماجاً تواصلياً مرئياً عبر ذلك العرض السردي للأشكال واللغة وتفعيل حالة الوعي والنضج الثقافي والانفتاح الإبداعي.

كما اشتمل الفصل الرابع على التوصيات، المقترحات. والُحِقَ البحث بقائمة المراجع والمصادر.

الكلمات المفتاحية (الفنتازيا، التمثّل، المشاهد، القصص المصورة)

Research Summary

The research titled (Fantasia and its representations in the visual scenes of comic books) dealt with the topic of (Fantasia) as a concept linked to the essence of the mind and its perceptions and harnessing them to produce a group of scenes of an imaginative, lively, innovative, delusional and irrational nature in order to transcend the realistic perception. Therefore, the research was divided into four chapters according to the following: The first chapter included the methodological framework of the research, represented by the research problem, which was determined by answering the following question: How is the concept of fantasy represented in the visual scenes of comic books? It also included the goal of the research, which is (to identify fantasy and its representations in the visual scenes of comic stories). As for the limits of the research, they were limited to studying the artistic productions represented by comic book scenes that were produced in the United States of America, within the time period from (1938 - 1940), and then comes the definition of terminology. While the second chapter included the theoretical framework, which included two sections, the first: philosophical frameworks for the concept of fantasy. The second: comic stories and the fantasy effect. The theoretical framework concluded by preparing a set of indicators to benefit from in analyzing the research sample. The third chapter includes the research procedures, to include the framework of the research community, the research sample, the research tool, the research methodology, and the analysis of the research sample model, which numbered (4), a model of the products of comic story scenes. The fourth chapter included the research results and conclusions, and the most important results reached by the researchers are as follows:

١. The reality of representation (fantasy) changed the contexts of the traditional creative industries to form comic stories in order to go beyond realistic images and

combine them through illusions and concepts of the unfamiliar as effective expressive capabilities in their formal and content effect

٢. The nature of the merger between the action (fantasy) and aspects of reality gives these comic stories the characteristic of popularity and gives them an aesthetic dimension at the level of forms and an educational and moral dimension at the level of contents.

And a number of conclusions:

١. The fantasy act formed the essence of comic story scenes that achieved a visual communicative fusion through the narrative presentation of forms and language and the activation of a state of awareness, cultural maturity, and creative openness.

The fourth chapter also included recommendations and proposals. The research is accompanied by a list of references and sources.

Keywords (fantasy, acting, scenes, comic stories)

الفصل الاول/ الاطار المنهجي للبحث

أولا : مشكلة البحث:

يعد فن الرسم من أقدم الممارسات التي ابتكرها الإنسان منذ نشأته الاولى، اذ شرع عن طريق رؤيته الفنية والجمالية بتحويل تصوراته الخيالية الى رسومات اكثر تعبيراً، فالفنون نمت عبر غائياتها وتعدد تقنياتها وطرق وأساليب التعبير فيها عبر مواكبتها لتطور الحياة العامة، ادت الى ظهور مبتكرات وأدوات ومفاهيم ذات صيغ فاعلة لا سيما ان الفن التشكيلي يمثّل أحد جوانب الثقافة المعاصرة كونهِ يعكس مدى التقدم والوعي لمجتمعاتها بحاضرها ومستقبلها حيث انّ المتتبع لتاريخ التطور الفني يجد انه يعج بالكثير من المفاهيم الفكرية المختلفة التي جسدها الفنان عبر عملية التواصل الفني ، فيعد المنجز الفني خير وسيلة في نقل الافكار والتوجهات الايديولوجية التي ترتسم بها شخصية الفنان وتجعل منه مبدعاً يستطيع صياغة تصوراته الخيالية ودوافعهِ وانفعالاتهِ عبر منجزه الفني، بوصفهِ وسيلة من وسائل التعبير الانساني ورغبته الذاتية في تحويل الصور (المتخيلة) الى ممكنه عبر استعماله لأدواته المتمثّلة في الفن والقائمة على الخيال وتمثيلها للغموض واللاواقعية والتحرر من قيود المنطق والتداخل في عالم الاحلام، متخطية زمكانية الواقع والغور في الذات الانسانية وتداخلها في عوالم ضبابية متخيلة وغرائبية بعد صراع لتجاوز الحقيقة بالخيال. أن تأثير (الفنتازيا) على مشاهد القصص المصوّرة يعد مادة داعمة لها لتحقيق مغايرة في صورة الخطاب الفني من حيث التحولات التي يشهدها على المستوى الشكلي والمضاميني واطلاق العنان للحرية البشرية في اعتماد الافعال والافكار غير المألوفة ومحاولة تمثيلها في الخطاب الفني مما أدى الى وصولها الى قمته

اذ تشعب مفهوم (الفنتازيا) في اواخر القرن العشرين، وتداخل في عالم الفن والادب والإنتاج الرقمي حيث اعتمد الفنانين من منتجي اعمال الفن التشكيلي في توظيف القصص المصوَّرة بمراحلها التطوّرية المختلفة، وأسهم في ذلك التطوّر انتشار المطابع والصحف الورقية، التي كانت تنشر الرسوم الكاريكاتورية والمشاهد المرسومة على هيئة شرائط قصصية، بغية التعبير عن موضوعات تربوية وأخلاقية واجتماعية وثقافية وسياسية، لذا فتلك القصص الفنية تُعد نتاج مرئي تصويري جديد وشكل من أشكال التعبير عن عالمٍ مختلفٍ من صنع العقل والخيال، يتحدثون فيه عن الخير والشر والأخلاق والبطولة وغيرها، بالإضافة الى كونهِ يقدّم وظائف ترفيهية مرتبطة بالدعابة والتسلية في مواجهة أسلوب الحياة الممل. لذا سعى الباحثون الى صياغة مشكلة البحث بالتساؤل الآتي: كيف تمثّل مفهوم الفنتازيا في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة؟

ثانياً: اهمية البحث والحاجة إليه: تتجلى اهمية البحث الحالي في دراسة مفهوم (الفنتازيا) فلسفياً وكيفية تمثّله في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة، بغية معرفة المستويات الفكرية التي شهدتها بنائية التشكيل المعاصر عبر دمج المتخيّل بالنتاجات المرسومة (المصورة). اما حاجة البحث فهو يمثّل قاعدة معرفية وموسوعية تغني طلبة الدراسات العليا ومتذوقي الفن والباحثين في المجال النقدي والجمالي.

ثالثاً: هدف البحث: يهدف البحث الحالي الى تعرف الفنتازيا وتمثلاتها في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة.

رابعاً: حدوث البحث:

١. الحدود الموضوعية: يتحدد البحث بدراسة مفهوم الفنتازيا في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة، والموجّهة الى العديد من الفئات العمرية في المجتمع.
٢. الحدود المكانية: دراسة المشاهد البصرية للقصص المصوّرة في الولايات المتحدة الامريكية.
٣. الحدود الزمانية: دراسة المشاهد البصرية المنجزة بين عامي (١٩٣٨-١٩٤٠)[*].

خامساً: تحديد المصطلحات:

فنتازيا: (Phantasy) لغة: يرى (منير بعلبكي) ان الفنتازيا: (Fantasy) هي اسم يترجم على انه (وهم، خيال، الفنتازيا: لحن متحرر من القيود التقليدية. والصفة منه تترجم: خيالي، وهمي، غير واقعي، غريب، غريب الاطوار).[١]

اصطلاحاً: مفهوم منحدر من الاغريقية (Fantasia فنتازيا) عن طريق اللاتينية، وهو في الأصل ظهور، ومن ثمّ مخيّلة. كما يمكن عدّهُ إستعداد او انتاج فني يكون للمخيّلة فيه القسط الأكبر.[٢] وعند القدماء فيمكن تعريف المصطلح بأنهُ: القوة التي تتمثل الاشياء الخارجية المدركة سابقاً تمثيلاً حسياً كالذاكرة والمتخيلة. أما فلاسفة القرن السابع عشر فأنهم يطلقونه على قوة الخيال او المصورة التي تحفظ الصور بعد غيبة المحسوسات، او على المتخيلة

التي تركب الصور بعضها مع بعض وتستخرج منها صوراً جديدة. وتدل كذلك على (تخيل وهمي متحرر من قيود العقل او على كل فاعلية ذهنية خاضعة لتلاعب تداعي الافكار او على رغبة طارئة لا تستند الى سبب معقول) [٣] كما تشير (الفنتازيا) الى (عملية تشكيل تخيلات، لا تمثل وجود فعلياً ويستحيل تحقيقها). [٤]

الفنتازيا اجرائياً: رؤية متخيّلة وفاعلة للتلاعب في الصياغات الشكلية للصور، يسعى الفنان لتكوين مفرداتهِ البصرية وفق سياق مغاير للطرح التقليدي وذات دلالات مرتبطة بالوهمي واللامعقول والغرائبي واللامألوف بغية إثارة الدهشة والتعجّب للمتلقّي، ومحاولة إضفاء المتعة والتنوع البصري وتحقيق الذائقة الجمالية والقيم التربوية على حدٍ سواء.

التمثّل:Representation في القرآن الكريم: جاء في قولهِ تعالى: (فأرسَلنا إليها رُوحَنا فتمَثَّل لَها بشَراً سَوِيّا) (سورة مريم: ١٧)

لغة: (مثَّل) لهُ كذا (تمثيلاً) إذا صوّر له مِثالَهُ بالكتابة او غيرها. [٥] تَمثَّل الشيء تصور مثاله. ويقال: تمثّل الشيء لهُ. (...) والشيء بالشيء تمثيلاً، وتَمثالاً: شبَّهه به وقدَّرهُ على قَدرهِ. [٦]

إصطلاحاً: عملية تمثُّل شخص او شيء. (...) ما يكون حاضراً في الذهن، ما يتمثّلهُ المرء، ما يشكّل المحتوى العيني لفعل فكري. (...) لكن المعنى الفلسفي للتمثّل يأتي مرادفاً للـ (التخيل) من جهة، وعند (لايبنتز) يأتي بمعنى المطابقة والتعبير.[٧] والتمثُّل بحسب (وهبه) هو مثول الصور الذهنية بأشكالها المختلفة في عالم الوعي او حلول بعضها محل بعضها الآخر.[٨] أن التمثّلات التشكيلية ليست رموزاً، بل محامل خارجية تسمح لنا بأن نتظاهر بإدراك الأشياء التي تتوافق ومحتواها.[٩]

التمثل إجرائياً: هو فعل التشبيه للصور المُنتَجَة التي امكن للعقل التلاعُب بها، وتحويلها الى صياغات شكلية متخيّلة تتوافق ومحتواها الظاهري.

المشهد: Sequence

لغة: (المَشهَدُ) الحضور. وما يُشاهَدُ. والمجتمَعُ من الناس (ج) مشاهد. ومشاهد مكة: المواطن التي كانوا يجتمعون فيها.[١٠]

اصطلاحاً: مصطلح في السرد للدلالة على وحدة مشهدية (من عدة أجزاء) في السرد. امّا تسلسل وحدات المشاهد فيؤلف حبكة الرواية. فالمَشهد كوحدة هو سلسلة من الوظائف الموجّهة وقطعة مؤلفة من اقتراحات عديدة تعطي للقاريء انطباعاً بأنّها وحدة مشهديّة مكتملة (القصة او الحكاية).[١١]

اجرائياً: ذلك الحضور المؤثّر والفاعل للأشكال المرسومة بوصفها وحدات بصرية مترابطة تعكس حقيقة الموضوعات القصصية شكلاً ومضموناً.

القصص: Stories

لغة: (القصة) التي تُكتَب. و– الجملة من الكلام. و– الحديث. (...) و– حكاية نثرية طويلة تُستمد من الخيال او الواقع او منهما معاً، وتُبنى على قواعد معيّنة من الفن الكتابي. (١٢)

اصطلاحاً: (القصة) عالم سيميائي، يُعد موضوعاً للمعرفة ويقوم على تمفصل العناصر. و(القصة) وصف أفعال عبر حكايات سردية. (١٣)

المصورة: The photographer

لغة: (الصورة): الشكل. ج صُوَرٌ. والصّيِّرُ: الحسَنُ الصُورَةِ. وقد صَوَّرَهُ فتَصَّوّرَ. وتُستعمَل الصورةُ بمعنى النوعِ والصّفَةِ. (١٤)

اصطلاحاً: (الصورة) كلمة منحدرة من اللاتينية (Imago) وتعني (تمثيل، وصورة شخصية، ومظهر). او هي تمثيل شخص او شيء، في أحد الفنون التشكيلية (رسم، نحت). (...) والصورة هي تمثيل شخص وشيء ومشهد ... تمثيلاً تصويرياً يطبع على روقة بعدد معين من النسخ. في الأدب، تطلق تسمية (صورة) على نوع من لوحة كلية تمثّل شيئاً على شكل معيّن، مقدّمة فكرة امّا من خلال توصيفات وامّا من خلال سرد. (١٥)

القصص المصوّرة إجرائياً: تمثل مرئي امتزج فيه العديد من العناصر البصرية، التي كونت مشاهداً تنوعت فيها الرسوم والصور والنصوص السردية، تحاكي أحداث واقعية برؤية خيالية متجددة سعياً لإظهار عوالم غرائبية تجسدت فيها روح البطولات الإنسانية والكوميديا.

الفصل الثاني

المبحث الأول: الأطر الفلسفية لمفهوم الفانتازيا

ارتبط مفهوم (الفنتازيا) بأنشطة الفكر الإنساني المتوالدة من جوهر العقل، والأخير هو منبع للعديد من المشاهد الغرائبية والتصوّرات والخيالات التي يحاول الإنسان إنتاجها وتسخيرها ومحاولة دمجها وتركيبها بواقعيّتهِ وجعلها اكثر حيوية وتفاعلية، إلاّ انها تمثّل خرقاً لكل ما هو مألوف ومعقول. أنّها بمجملها تمثّل صوراً ذات طابع ميتافيزيقي تتعانق والحالة الذهنية الإدراكية للفرد، والسعي لتحويلها الى مشاهد بصرية تحمل سمات التمرّد واللاعقلانية والغور في الوهمي بوصفها تمثّل خرقاً لجميع الموضوعات الواقعية، لا سيما ان حالة الإنغمار للتفكير الذهني المتوالدة من الفرد تخترق الأطر المنطقية لتتجاوزها بمفردات بصرية اكثر إثارة ودافعية متّخذة من النشاط الفكري للفرد أساساً فاعلاً لإنتاج صياغات شكلية محاكية للتصوّر الواقعي.

تعد (الفنتازيا) نوعاً ادبياً فنياً خيالياً، تجنح نحو الخيال متخطية الأزمنة والأمكنة الواقعية، فهي مسألة لا

واعية ولا يمكن التحكم بها، وشخصية جداً تفتقر نتاجاتها الى الوحدة والعمومية والتوازن وتقترب لأحلام اليقظة والحلول السهلة المتمثلة بالانهزامية والانانية غالباً ما تقترن بحقائق غير واقعية.[١٦] وذهب بعض النقاد الى تفسير مصطلح (الفنتازيا) فمنهم من يراه صورة متخيلة ومنهم من يجعله يتضمن الخرافة ومنهم من يراه وهمي وخيالي وخارق وغرائبي وغير مألوف وميتافيزيقي والشيء المدهش او اللامنطقي او السحري وغير المعقول.[١٧] لأنها تمثّل خرقاً لكل ما هو معقول وواقعي، اي استباق ومعانقة كل ما يتجاوز الواقع سواء كان ذلك الاستباق سلبياً إذ الوقوع في بؤرة (الشاذ والأخرق والشارد) ام ايجابياً إذ الانفتاح على كل ما هو خارق ومنفلت من قيود المنطقي والواقعي، لذا تعد الفنتازيا هنا فسحة للتنفيس والتحرر للفنان من قيود العرف وضوابطه الثقيله.[١٨] ويشارك التخيل (الفنتازيا) في مجموعة متنوعة من الأنشطة البشرية، وقد تم بحثه من جانب مجموعة واسعة من وجهات النظر الفلسفية. لقد بحث فلاسفة العقل دور (التخيل) في مجالي قراءة الأفكار والتظاهر. وبحث فلاسفة الجمال دور (التخيل) في إنشاء أنواع مختلفة من الأعمال الفنية، والتعامل معها. كما بحث علماء المعرفة دور (التخيل) في تجارب الفكر النظري، وفي صنع القرار العملي. وبحث فلاسفة اللغة دور (التخيل) في المفارقة والمجاز.[١٩]

وفي إطار التوجّهات الفلسفية أقرّ (إفلاطون) بأن (الفنتازيا) او (التخيّل) هو اكثر الملكات او الأحوال الذهنية غموضاً واقلّها يقيناً وأدناها مرتبة، ذلك بأنّها ملكة ترتبط بعالم الصور والظلال والأوهام وكل ما يرتبط بالبُعد عن الحقيقة.(...) أنها إشارة الى نوع من الصور الشبحية السريعة الظهور والإختفاء، بالإضافة الى الصور العقلية في مواضع متعددة، (...) لذا فالصور الذهنية ومكونات (التخيّل) أمور ترتبط بالأحلام والحالات الماثلة لها، وليس لها صفة الثبات او البقاء واليقين أنّها صور محاكية لصور وعلى نحوٍ غير دقيق أيضاً.[٢٠] أن (التخيّل) يرسم في النفس أشباه الأشياء المدركة بالحس، بحيث تكون صور الخيال شبيهَ الشبيه ومحاكاة للمحاكاة، فالمدرك الحسي بوصفهِ جزئي ومتحوّل ليس سوى صورة، ممّا يعني انهُ شبيه ومحاكٍ لمُدرك أخر مثالي، والصورة الخيالية على هذا النحو لا تحاكي المدركات الحسية، وإنّما تحاكي أشباهها.[٢١] في حين فسّر (ارسطو ٣٨٤ق.م- ٣٢٢ق.م) مفهوم (الفنتازيا) او(التخيّل) بوصفهِ يعمل على تحليل ادراكاتهِ للعالم الى أجزاء، ثم يعمل على جمعها بطرق مختلفة، ليتمثل ذلك في الكائن الخرافي (القنطور) الذي يكون لهُ رأس إنسان وجسم حصان. (...) لا سيما ان (التخيّل) لديه مختلف عن الإدراك والتفكير لكنه لا يمكن ان يحدث من دون تفكير، كما لا يوجد تفكير من دون صور عقلية. و(الفنتازيا) كما قال (ارسطو) هو الملكة التي من خلالها نقول بوجود صور عقلية، بمعنى أنهُ احدى الملكات او الحالات التي بوساطتها نفكّر او نصدر الأحكام ونقول هذا الشيء انهُ حقيقي او زائف. كما أن (التخيّل) بمثابة حركة تحدث من خلال النشاط الخاص بالإدراك الحسي، والإبصار هو نوع من الإدراك الحسّي، ومن خلال الضوء،

الذي من دونهِ تستحيل الرؤية والإبصار، قد اخذ مفهوم (التخيّل) إسمهُ.[٢٢] امّا الفيلسوف (الكندي ٨٠١-٨٧٣) فقد استخدم مفردات التوهّم و(التخيّل) والصورة للتعبير عن معنى واحد تتداخل معهُ ولا تتميّز وظائف الحوّاس الباطنة، (التوهم هو الفنتازيا، قوة نفسانية ومدركة للصور الحسية مع غيبة طينتها، كما قال ان (الفنتازيا) هو (التخيل) وهو حضور صور الاشياء المحسوسة مع غيبة طينتها).[٢٣] انهُ يشير الى القوّة المصورة التي يقابلها اللفظ اليوناني (فانتازيا) بمعنى التوهّم و(التخيّل) ويعطيها وظيفة تركيب الصور الحسية، والقصد وظيفة المتخيّلة او المفكّرة التي يستعملها العقل.[٢٤] فـ(الفنتازيا) هي نوع من (التخيل) الوهمي جاء كرد على اللبس والتردد لدى العرب القدامى في ترجمة (الفنتازيا) بين الوهم و(التخيل) إذ يذهب بعض الدراسين الى ان بعض المترجمين السريان قد ترددو في مفهوم (الفنتازيا) بين معنى التوهم ومعنى (التخيل).[٢٥] لقد عمل (رينيه ديكارت ١٥٩٦-١٦٥٠) على التوسع من معنى الفكر ويطلقونهُ على جميع ظواهر النفس، والفكر وفقاً لرؤيتهِ هو الشيء الذي يشك ويفهم ويدرِك ويتخيّل ويُثبت ويريد ويحس، وفي هذا دلالة على ان معنى الفكر عند (ديكارت) يشمل الإحساس والإدراك و(التخيّل) والشك والإثبات والإرادة.[٢٦] وطالما أن الفكر هو جوهر العقل فالأخير يجب أن يفكّر دوماً حتى أثناء النوم، لذا فالعقل للفكر والفكر ثمرة من ثمرات العقل، و(التخيّل) والإدراك ما هو إلاّ نشاط عقلي، لا سيما أن قوّة الحكم في العقل وليس في الأعضاء الحاسّة، على عد أن معرفة الأشياء الخارجية يجب أن تكون بقوّة العقل ومعرفتهِ لا بالحواس.[٢٧] وفي كتابي (ديكارت) (تأمّلات في الفلسفة الأولى)) و(ديفيد هيوم) (رسالة في الطبيعة البشرية) نلاحظ أن (الفنتازيا-التخيل) هو مجرد الاحتفاظ بصورة ذهنية، أو انطباع متولد عن الإدراك في ذهن المرء.[٢٨] امّا (الفانتازيا) عند (ايمانويل كانط ١٧٢٤-١٨٠٤) هي نمط من المخيّلة المنتجة، تشمل كل انتاج لصور غير مقصودة تتبلور انطلاقاً من ظواهر معيّنة مثل توهّج نار المدفئة او حركة ماء في تيار ينساب فوق الحجارة.[٢٩] وعبر نظريتهِ في المعرفة اعطى (كانط) دوراً معيّناً للمخيّلة، ويرى في الأخيرة إطاراً توحيدياً للإدراك والمفهوم و(المخيّلة) تصبح شرطاً قبلياً لوحدتهما، ومنح (المخيّلة) شرعية الحديث عنها في عملية المعرفة عندما ادخلها في التركيب العام القائم بين الإدراك والمفهوم.[٣٠] ولا بد من الإشارة الى موضوع الخيال الأدبي (الفنتازي) المرتبط بالملاحم البطولية والقصص الخرافية والأساطير، وهذا الموضوع ليس حديثاً في جوهرهِ، أدب لا يتّفق مع الحداثة التي تُكرّس العقل والعلم، أنهُ أدب مرتبط بالحكايات الخرافية والأحلام والنصوص السريالية والبطولات الإسطورية وقصص الرعب وكل ما هو قديم. (...) لا سيما أن العالم الخاص بـ(الفنتازيا الأدبية) وقصص الأبطال والفرسان هي مملكة الأرض التي تستغرق شهوراً كثيرة او سنوات قليلة، (...) امّا الشخصيّات (الفنتازية) فتكون ممثلة بقاطع الأخشاب، وحائك الملابس والرجل العنكبوتي (السوبرمان).[٣١] أن هكذا نتاجات لا تعطي أولوية او اسبقية للتمثيل الواقعي، وتعرض عوالم غير العالم الإنساني،

او انّها تعرض الأخير بطريقة جديدة تتّسم بالغرابة، والرفض العنيف للمفاهيم المرتبطة بالمألوف والواقعي والمحتمل والممكن، والتأكيد على ما هو لاعقلاني ولاواقعي. لاسيما ان تلك النتاجات (المتخيّلة) لا تمثّل نشاطاً إجتماعياً تدميرياً (تقويضياً)، بل هي قائمة على إحداث اضطراب او هز استقرار قواعد التمثيل الفني.[٣٢] لا سيما ان تلك الموضوعات تمثّل احداثاً ووقائع غير مألوفة، لا يتقبلها العقل ولا تنسجم مع الواقع و(المخيّلة) كما يراها الفيلسوف الفرنسي (جيلبر ديران ١٩٢١-٢٠١٢): (قوة دينامية تغير شكل النسخ المعطاة من خلال الإدراك. وهذهِ الدينامية للإدراكات تغدو هي أساس الحياة النفسية بأكملها على عد ان قوانين التمثّل متجانسة. (...) وأن طبيعة الإنسجام بين المعنى والرمز لا يعني ان هناك غموضاً، بل ان هذا الإنسجام يمكن توكيدهُ في جدلٍ معيّن.) [٣٣] ان (المتخيل) بحسب رأيهِ يحمل بعداً انطولوجياً (...) ولم يظهر كنشاط يغير العالم او (مخيّلة) إبداعية فقط، بل كتغيير تلميحي للعالم، وتنظيم للكائن لما هو أحسن. ان (المتخيّل) هو الذي يعطي للفراغ السيميولوجي للظواهر ثقلها الأنطولوجي وينشّط التمثّل، وهو ما يجعل التفكير دائمي في كون (المخيّلة) هي القدرة على الممكن وقوّة حدوث المستقبل.[٣٤]

المبحث الثاني/ القصص المصورة [*] والأثر الفنتازي

يعد الإنسان أحد ابرز المخلوقات التي تمتلك العقل الواعي، والمتفاعل والمُنتج للعديد من الأنشطة المبتكرة التي تعكس صورة المكنون الداخلي لهُ، وبالعقل تتعدد الأفكار وتتوالد المشاهد والقصص المرسومة الواقعية منها والمتخيّلة على حدٍ سواء، لا سيما ان الروح الديناميكية للفرد تسعى لتحقيق موضوعات وعوالم مرئية ارتبطت بالقوي والخارق والبطولي والهزلي والممتع والكوميدي والجنوني في محاولة لإنتاج مشاهد بصرية ذات طابع متجدد وغرائبي وتفاعلي حركي، وصناعة هكذا مشاهد موضوعية تتطلّب قوّة عقلية إبتكارية فذّة تسعى لتنسيق المفردات البصرية ودمجها في كُلٍ متكامل لتكون اكثر تعبيراً وتمثيلاً للفعل المتخيّل.

ان القصص المصوّرة يمكن عدّها من فنون الرسم المتجدّدة وشكل من أشكال الإثارة البصرية وتعبير الفنانين عن العالم من حولهم أو عن عالم مختلف من صنع خيالهم، يسعون فيه للتمثيل والتعبير عن موضوعات الخير والشر والأخلاق والبطولة وغيرها، كما يمكن أن تقدّم القصص المصوّرة مشاهداً مختلفة من الدعابة والتسلية في مواجهة أسلوب الحياة الممل والمنظم، فقدرة الفنان على خلق الابتسامة هي بمثابة قوّة ابداعية تندمج في تيار فني جلبته التغيرات التي حدثت في الحرب العالمية الثانية والتي اصبح العنف والوحشية والقسوة يتزايد فيها، فتناولت الموضوعات احداث للجرائم والقتل والكاريكاتير والدعابة والكوميديا لكي تحقق نوع من التوافق مع ذوق المتلقي، فقد تركت تلك النتاجات الفنية اثراً بالغاً في الجمهور، بوصفها رسوم تمثّل قصصاً متخيّلة (فنتازية) مصورة تحاكي الواقع وتعبر عنه حيث كانت اغلب موضوعاتها تدور حول العنف والجريمة والحروب والسلاح والقوة.[٣٥] ويعود

تاريخ القصة المصورة إلى رسوم ولوحات كهف (لاسكو) والى عهد القدماء المصريين في مقابر بني حسن بـ(المنيا)، كما وُجِدت في عصر الدولة الوسطى حيث تظهر الرسوم مقسمة إلى شرائط عرضية تماما كالقصص المصورة الحديثة، وفي عمود الإمبراطور (تراجان) ووجدت في أعمال النحّات الإيطالي (مايكل آنجلو ١٤٧٥-١٥٧٤) في كنيسة (سيستين)، ثم تطور هذا النوع من الفنون على يد الرسّام الانجليزي (ويليام هوجارث ١٦٩٧-١٧٦٤) التي تعود للقرن السابع عشر.[٣٦] وفي تطوّر مهم ومختلف ظهر الفنان السويسري (رودلفر توبفر ١٧٩٩-١٨٦٤) عندما سعى لتقديم سبع روايات مصوّرة في عام ١٨٣٧، تحت عنوان (مغامرات اوباديا) عبر استخدام الرسوم المصوّرة (القصص) التي تمثّل نمطاً من الفنون الشعبية، وفي نفس السياق الفني تم نشر القصص المصوّرة في الولايات المتّحدة الأمريكية في عام ١٨٤٢، امّا في عام ١٨٥٢ عمل الفنان الألماني (ويلهلم بوش) علي تشكيل نماذج من القصص المصوّرة في صحيفة (Fliegende Blatte) الألمانية، ثم بعدها أصدر مجموعة من القصص المصوّرة بعنوان (ماكس وموريتس). كما في الشكلين (١، ٢)

شكل (١) قصة للفنان بوش **شكل (٢) قصة (ماكس وموريتس)**

في حين نشر الفنان (ريتشارد اوتكولت) قصّة مسلسلة تحت عنوان (فتى اصفر) في عام ١٨٩٥، امتازت فيها الرسوم بوجود حوار بين الابطال في المشهد بلغة مكتوبة في بالونات او اشباه بالونات.[٣٧]

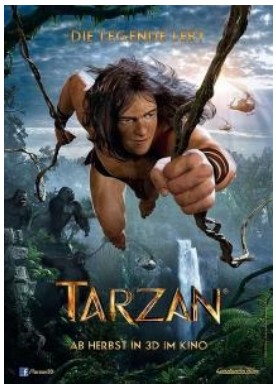
كما في الشكل (٣) لتمثّل أول شريط فكاهي يتم نشره وفق تسلسلات سردية مصوّرة وبطل متكرر واضح ويظهر بشكل يومي لعدة سنوات، كما انّها تروي قصة كوميدية تم ابتكارها ببراعة فذّة، وكانت جميع الحلقات تجسّد مشاهد بصرية (رسوم كاريكاتورية) وُثّقت في لوحة واحدة ولم يظهر الحوار في بالونات الكلام فقط ولكنه مكتوب على ثوب الطفل. وعلى الرغم من أن حوار الطفل لا يزال قصة

شكل (٣)

الطفل الأصفر مطبوعاً على ثوبه في معظم مشاهد القصّة، إلا أنه يستخدم بالونات الكلام هنا وهناك.[٣٨] فالصياغات الشكلية التي وظّفها الفنان يسودها طابع الفكاهة والمرح والألفة انها قصص اتّسمت بالشعبية والتعبير عن الموضوعات الاجتماعية والتربوية والكوميديا، لقد اتّسع نشاط تلك النتاجات الإبداعية لتنتشر في العديد من الصحف اليومية لتصبح بعد ذلك أداة تسويق لتلك الشخصيات المتخيّلة (الفنتازية) التي منحت عنصر التشويق والدهشة على المستوى الشكلي والمضاميني، كما نلاحظ ان اللغة البصرية الخاصة بفن القصص المصوّرة متمثلة في (بالونات،

اطارات، مسافات بين الاطارات، ايقونات، رموز) بوسعها منح قارئ القصة شعوراً بمرور الزمن في الصفحات بين اللقطة والأخرى (مشهد وآخر) ما يمنحها سمة الإستمرارية والديمومة.

وفي العشرينيات إتسع نطاق انتشار فن القصص المصوّرة عبر مجموعة من الفنانين الذين اختاروا المغامرات الخيالية موضوعاً لأعمالهم، ومع تطوّر أنشطة المطابع في الولايات المتّحدة الأمريكية ظهرت موجة من القصص المصوّرة أبطالها مجموعة من البشر الذين يتّسمون بصفات خارقة، من مثل (طرزان) الذي رسمه الفنان (بيرن هوجارت)، وشخصية (بات مان) الذي ابتكرهُ الفنان (بوب كين) والرجل العنكبوت (السبايدرمان) والسوبرمان.[٣٩] كما في الشكلين (٤،٥) لا سيما ان شخصية (السوبرمان)



شكل (٤) قصة طرزان

شكل (٥) قصة سبايدرمان

وُلدت من رَحِم الكساد الاقتصادي، ليظهَر في احد تشكيلات القصص المصوّرة عام ١٩٣٨، لكن (السوبرمان) بات حلم الهيمنة الأمريكية وأحد رموزها القومية، انهُ يلعب الدور الكبير في حل النزاعات والصراعات السياسية التي تدور في كل أماكن العالم عبر مغامراتهِ في القصص المصوّرة.[٤٠] وفي منحى آخر توجّهت موضوعات القصص المصورة في أشكالها ومضامينها لإظهار جانب السخرية من النازيين وأنشطتهم الإستبدادية، ومن شخص القائد الألماني (ادولف هتلر) لتستمر حتى نهاية الحرب. حيث انتج الكاتب الأمريكي (أرت شبيغل) كتاباً مصوّراً بعنوان (ماوس) تناول قصة رمزية للفكر النازي وما تعرّض له اليهود من إبادة في محارق الألمان (الهولوكوست). وبعد الحرب العالمية الثانية انتعشت فنون القصص المصوّرة مرة أخرى، وبالتحديد في الولايات المتحدة الامريكية حيث بدأ ابتكار شخصيّات كارتونية مستوحات من عالم الحيوان من مثل الفأر الشهير (ميكي) وفرخ البط (دونالد) لتصبح ظاهرة في العالم التي ابتكرها (ديزني) وبالتالي نافست الشخصيات الأكثر رسوخاً من مثل (السوبرمان) الذي أدى الى انتشار القصص المصوّرة في ارجاء العالم.[٤١] كما في الشكلين (٦، ٧) هذا الإبتكار المذهل في الأنشطة البصرية جعل من الكتب المصوّرة تحظى بأهمية بالغة وحضور مهيمن لأكشاك بيع الصحف وقوة مؤثّرة في الثقافة الشعبية، لا سيما ان مغامراتهم أدهشت طبقات المجتمع واذهلتهم ومنحتهم القدرة على ان يعيشوا احلامهم الخيالية في الحركة والطيران والقدرة على الشعور بالحرية عبر تلك الحالة الذهنية التي تسيطر على عقل الفرد[٤٢] ان طبيعة

المحتوى الشكلي والمضاميني (للقصص المصورة) يمكن ان يقدّم لنا قدراً من الفكاهة والترفيه في مواجهة وجود الإنسان الرتيب، ونجاح الفنان الكوميدي هو رسم حالة الضحك والذي يعد إنجازاً بحد ذاته.

شكل (٦) دونالد دوك

شكل (٧) ميكي ماوس

حيث تصبح (القصص المصورة) موضوعاً لاهتمامات وتوجهات مختلفة وفردية، إنها توفر فرصاً للتغيير والفكاهة والحكايات التعليمية والتربوية والثقافية والحقائق التاريخية والسياسية.[٤٣] كما ان نتاجات (القصص المصوّرة) يمكن عدّها نموذجاً ابتكارياً مهماً يمثّل مفهوم الأشكال الفنية الهجينة أو المختلطة، حيث يمكن تعريف الفنون الهجينة بأنّها: تلك الأشكال الفنية التي تنشأ من الدمج الفعلي أو التداخل بين أشكال أقدم. ورغم أن بعض فلاسفة الفن يرفضون النظر إلى القصص المصورة كفن هجين، إلا أنه من الواضح أنها هجينة بهذا المفهوم، كونها تنشأ من دمج تقنيات وتكنيكات مرتبطة بكل من: الرسم، والكاريكاتير، والسرد القصصي، والطباعة، والنشر، والمسرح، والجرافيك ديزاين.[٤٤]

مؤشرات الاطار النظري

١. تُعد (الفنتازيا) احد ابرز المفاهيم المرتبطة باللامألوف والوهمي والغرائبي، متخطية في ذلك البعد الزمكاني للتصوّرات الواقعية.
٢. ترتبط الفنتازيا بالتفكير ولا يوجد تفكير من دون صور عقلية وظيفة الفنتازيا تركيب الصور الحسية
٣. ان جوهر العقل هو تجسيد للفكر الإنساني ومنبع الأفكار (الفنتازية) ذات الطابع الميتافيزيقي تتفاعل والحالة الإدراكية للفرد، تمخّضت عنها أنشطة (التخيّل) والإحساس والإدراك والإرادة وإثبات الوجود.
٤. تُعد (الفنتازيا) ملكة او قُدرة ذهنية ارتبطت بعالم الصور الشبحية والأوهام والأحلام والظلال، وارتباطها بأنشطة ووجود الصور الذهنية المُنتَجة، والإدراك الحسّي.
٥. تداخل مفهوم (الفنتازيا)، (التخيل) مع القدرات التعبيرية وفعل التوهّم وتركيب الصور التي تجسّد حضور الأشياء.
٦. ان طبيعة (الفنتازيا) تعكس نشاط المخيّلة المنتجة لمشاهد الصور العفوية التي تتوالد من رحم العقل لتصف ظواهر معيّنة.
٧. ان مفهوم الخيال الفنتازي ارتبط بأنشطة الملاحم البطولية والمغامرات والقصص الخرافية بوصفها مادة حلمية وحكايات ليس لها وجود على ارض الواقع، واتسمت بالغرابة ورفضها للممكن والمحتمل.

٨. قدّمت القصص المصوّرة مشاهد فنتازية (متخّيلة) تحاكي الواقع وتعبر عنه بالموضوعات المتمثّلة بالجريمة والحروب والسلاح والقوة والترفيه والفكاهة.

٩. ان انتاج القصص المصورة (الفنتازية) يمثّل شكل من أشكال الإثارة البصرية والسعي للتعبير عن موضوعات الخير والشر والقوّة الخارقة والبطولة واحداث القتل والدعابة والكوميديا.

١٠. اتّسمت القصص المصوّرة بتشكيلها الفنتازي بالشعبية والعرض السردي المتتابع للصورة والتعبير عن موضوعات تروي جوانب تربوية وأخلاقية واجتماعية على المستوى الشكلي والمضاميني.

١١. اندمجت القصص المصوّرة وفعل (الفنتازيا) لتمنح المشهد البصري قدراً كبيراً من التشويق والدهشة والتفاعلية وشعور المتلقّي بمرور الزمن ما يمنحها سمة الإستمرارية والديمومة.

١٢. ان مفهوم (الفنتازيا) منح الفنان حالة من التحرر والحرية في اختيار وصياغة التشكيلات البصرية لتصبح أداة انفتاح تجريبي في صنع المشهد الإبداعي وتداخلهِ مع عوالم ضبابية تأرجحت بين عالم الخيال والإنفلات من الواقع.

١٣. ان طبيعة النتاج الإبتكاري للقصص المصوّرة جسّد نشاطاً فنيّا هجيناً تضمّن العديد من التقنيّات من مثل الرسم والسرد القصص واللغوي، والنشاط الطباعي ليعكس حالة النضج الثقافي الإبداعي.

الفصل الثالث/ اجراءات البحث

اولاً: اطار مجتمع البحث: نظراً لسعة مجتمع البحث وتعذر الاحاطة بهِ احصائياً وذلك لطول المدة الزمنية من (١٩٣٨- ١٩٤٠) ولسعة انتشار الاعمال الفنية مكانياً في الولايات المتحدة الامريكية وبعد اطلاع الباحثون على نتاجات القصص المصوّرة المتوفرة في الكتب والمجلات الفنية، فضلاً عن شبكة الأنترنيت فقد تم حصر الاعمال التي استطاع الباحثون الحصول عليها بـ (٣٧) عملاً فنيا.

ثانياً: عينة البحث: اختار الباحثون انموذج عينة البحث وفقاً للطريقة القصدية، بواقع (٤) نتاجات فنية من القصص المصوّرة، وفقاً للمبررات الأتية:

١. القصص المصوّرة التي جسّدت مفهوم الفتنازيا على المستوى الشكلي وجعلها اكثر إثارة للمتلقّي.

٢. موضوعات القصص المصوّرة الأكثر تنوّعاً وشهرة على المستوى العالمي.

٣. موضوعات القصص المصوّرة التي تتّسم بمشاهدها الفنتازية المؤثّرة والكاريكاتيرية.

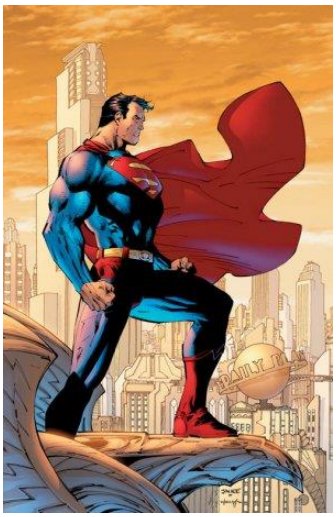
٤. موضوعات القصص المصوّرة التي تتسم بقوة تشكيلها البصري وتعدد محتواها المضاميني (التربوي والأخلاقي

والجمالي والإجتماعي)

ثالثاً: اداة البحث: اعتمد الباحثون المؤشرات التي اسفر عنها الأطار النظري كمحكات رئيسة ومعرفية في اظهار التمثّل الفنتازي في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة.

رابعاً: منهج البحث: اتبع الباحثون المنهج الوصفي بإسلوب تحليل المحتوى، في تحليل عينة البحث بغية تحقيق هدف البحث من خلال تعرف الفنتازيا وتمثلاتها في المشاهد البصرية للقصص المصوّرة.

خامسا: تحليل إنموذج عينة البحث



إنموذج رقم (١)

اسم العمل: قصه السوبرمان

اسم الفنان: (جيري سيغل) و(جو شاستر)

سنه الانجاز: ١٩٣٨

البلد: الولايات المتّحدة الامريكية

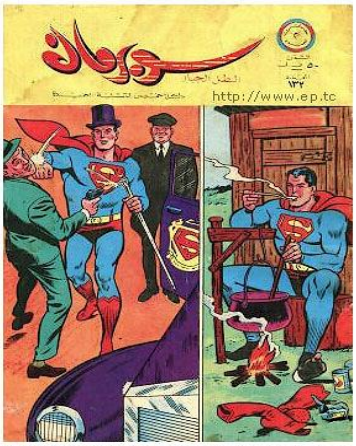
الوصف العام: تمثل العينة شخصية خيالية تدعى الرجل الخارق أو (السوبرمان) او البطل اشتهر بلقب الرجل الفولاذي كونه يعد اشهر بطل خارق في العالم. ويظهر هذا الرجل واقفاً بصورة جانبية في فضاء المدينة، مرتدياً ملابسهِ الزرقاء، وتبرز عضلاتهِ القوية لمنطقة الصدر واليدين والى الخلف منه تظهر احدى المدن الأمريكية التي تكثر فيها ناطحات السحاب مع ملاحظة تلك السماء البرتقالية المشحونة بالطاقة والقوة والإندفاع.

تحليل العمل: يتضمن المشهد البصري حوار متبادل ما بين موجودات الواقع والمشاهد الخيالية المشوّقة والمدهشة مما انتج هيأة متخيلة شكلاً ومضموناً تؤسس سياقاً جديداً للتشكيل الفني للقصص المصورة التي ساهمت فيه البنية التخيلية بشكل واضح في ازاحة فن القصص المصورة من التشكيل المألوف نحو صياغات فنتازية لامألوفة ووهمية، إلاّ ان تفعيل آلية التخييل قد منحت العمل الفني طابعاً فنتازياً متجاوزاً الواقع التقليدي لفن القصص المصورة. وقد استخدم سوبرمان قوته وسرعته وقدرته على الطيران للتعبير عن القوى الخارقة لديهِ وإظهار بطولاتهِ في محاربة الأشرار وحماية الأبرياء. لقد وظّف الفنانين في المشهد أعلاه مجموعة من الألوان كالبرتقالي والأحمر مع توظيف اللون الأزرق لملابس (السوبرمان)، حيث يسود تلك التدرجات اللونية الإنسجام والتوازن مع هيمنة واضحة لشخصية (السوبرمان) التي تتوسّط المشهد، ووقوفهِ على نهاية حافة مرتفعة جداً رُسمت بخطوط مائلة (مقوّسة) لتمنح المتلقّي إيحاءاً بالحركة والقوّة الإنفعالية، لاسيما ان وقفة (السوبرمان) تأتي تعبيراً عن مكانتهِ وأهميتهِ الموضوعية التي

جسّدت حقيقة التصوّرات الخرافية والأوهام، إلاّ انها بدت اكثر تفاعلاً وانغماساً مع طبقات المجتمع من الأطفال والمراهقين الذين بدوا اكثر اهتماماً وتأثيراً واندماجاً مع تلك الإبداعات المصوّرة التي انتجها العقل بوصفهِ جوهراً وملكة واعية في إدراكها وإحساسها بالأشياء والموجودات. وفي الشكلين (٨، ٩) وفي مشهد آخر لنفس القصة نلاحظ التأكيد على دور وشخصية (السوبرمان) المثيرة للإهتمام وهي في حالة انطلاق وحركة مسرعة وطيران في حيز الوجود وكأن تلك الشخصية تمتلك السيطرة والقوة الخارقة في انتقالها من مكان الى آخر، ما يمنحها سمة الإستمرارية والديمومة. لقد سعى مؤلفا القصة (الفنانين) الى ان يعبّروا عن النشاط الفاعل للملاحم البطولية والمغامرات التي تبنتها شخصية (السوبرمان) بوصفها تمتلك الإرادة الفاعلة وتتميز بكونها إستثنائية في سماتها التي يغلب عليها طابع التحرر والحرية.

لقد سعى الفانين الى رسم تلك الشخصية في مقدمة المشهد البصري لإظهار أهميتها الدرامية التي تُهيمن على اغلب مساحة العمل الفني مع ملاحظة ان الفنانين برعوا في توظيف

شكل (٨) سوبرمان



1960s SUPERMAN comic book in Arabic language
Front cover to early Arabic-translated issue.
Story originally from DC's Action Comics #337 (1966)
More information at http://www.ep.tc

شكل (٩) سوبرمان

شكل جوهرة صفراء رسم في داخلها حرف **(S)** باللون الأحمر بدلالة التسمية (السوبرمان) التي ثُبّتت على صدر تلك الشخصية، لمنحها الإثارة والمتعة البصرية وقدراً من التشويق على المستوى الشكلي. ولابد من الإشارة الى القوة التخيلية لدى الفنانين التي منحتهما القدرة الكبيرة من انتاج صوراً قصصية موضوعية اندمجت مع عرض سردي لنصوص مكتوبة تروي احداثاً وموضوعات ارتبطت بجوانب اجتماعية وتربوية وثقافية لكي تصبح اكثر تفاعلاً مع طبقات المجتمع، مع إمكانية ان تغرس فيهم مواقف الفكاهة والدعابة والتسلية والتشويق والإثارة على المستوى الشكلي والمضاميني، لا سيما ان الفكر الإنساني يصبح الحقل الفاعل لتوليد الصور والأفكار وتركيبها في نسيج موضوعي يعكس تطلعات الفرد وإبداعاتهِ وانشطتهِ الإنتاجية. ان حقيقة النضج العقلي والوعي الثقافي لفناني القصة جعلهما يحضون بمكانة متميزة وفاعلة بوصفهم منتجين ومبدعين لتلك المشاهد الفنتازية، التي نُسجت بتوافقية فكرية وحاجة مجتمعية يُقدّس فيها الوهمي واللامألوف، والفنانين هنا يصبحا اكثر حريةً في اختيار تشكيلاتهِا البصرية المؤثّرة التي تتّصف بكونها خارجة عن حقيقة الواقع المُدرك لتتحوّل الى تركيب صوري خيالي يتّسم بالإنفلات والتحرر من التقليدي بغية تحقيق مشاهد اكثر تجدداً وحيوية على المستوى الشكلي والمضاميني. وبعد ان كانت القصص المصوّرة تحمل في مضامينها

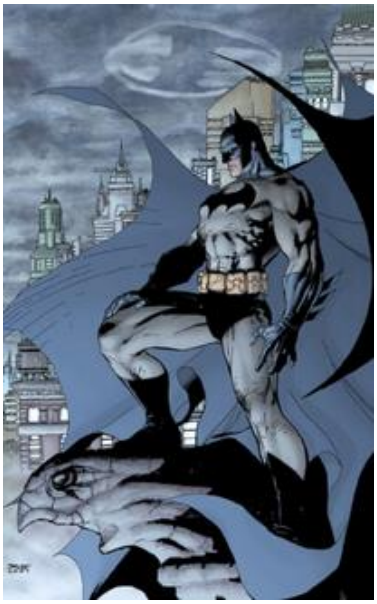
جوانب توعية أخلاقية وثقافية وموضوعات ترفيه إلاّ انها بدت اكثر اندماجاً والثقافة الإستهلاكية والصناعة الثقافية والدخول في حقل الترويج والتسويق للشخصيات الخيالية، بالإضافة الى أنها باتت تعكس تلك الجوانب التربوية وتنمية فعل الذائقة الجمالية لدى المتلقّي. ان منظومة التخيل تتحرك في منطقتي المحاكاة الواقعية والخيال، ليحدث بذلك النتاج الفني صدمة في التلقي وفي بنية الذوق العام ودفعها نحو مكامن الإبداع والابتكار والطاقة الخلاقة في فن التشكيل نحو رؤية معاصرة قوامها الفنتازيا كما في الشكل (١٠)، لذا سعى الفنانين للتلاعب في المشاهد البصرية عبر توظيف تلك الألوان الزاهية البرّاقة التي تجذب المتلقّي وتجعلهُ متفاعلاً معهُ، واللون

شكل (١٠) سوبرمان بالعربية

يصبح أداة فاعلة لتنقية الروح وتنمية الذوق ووسيلة جذب بصرية فاعلة للقرّاء والمتلقّين.

فالقصص الخيالية ومنها سوبرمان هي روايات تعتمد على خيال الكاتب. ويمكن أن تكون الحبكة، وشخصيات القصة خيالية، ومكان رواية القصة مبنية على أحداث حقيقية أو أشخاص حقيقيون. بالإضافة إلى ذلك، غالبًا ما تكون قصص الخيال العلمي مستوحاة من العالم الحقيقي فقراءة القصص الخيالية يساعد على اكتساب وجهات نظر جديدة ويساعد المتلقي في التعاطف مع الآخرين فالأشخاص الذين يقرأون القصص الفنتازية يكون لديهم قدرة أكبر على فهم الناس من حولهم ورؤية الواقع من منظور مختلف بالإضافة إلى ذلك تساعد في زيادة الذكاء العاطفي.

انموذج رقم (٢)



اسم العمل: قصه باتمان

اسم الفنان: (بوب كين).

سنه الانجاز: ١٩٣٩

البلد: الولايات المتّحدة الامريكية

الوصف العام: ان العمل أعلاه قصة (باتمان) تصور شخصية خيالية سعى الفنان (بوب كين) لتوظيفها في داخل المشهد البصري (وسطه) لتمثّل الجزء المهيمن في العمل. فنلاحظ ان شخصية الـ(باتمان) تقف بصورة جانبية مجرّدة الملابس بعضلاتها الكبيرة والقوية وترتدي قناعاً على الوجه، وتعلو احد الكائنات الخرافية، وهما يطيران فوق الغيوم، ويحيط الـ(باتمان) ستارة باللون الرمادي تشبه الى حدٍ ما اجنحة الخفّاش، والى الخلف وظف الفنان العديد من المباني الشاهقة، امّا السماء بغيومها الغامقة التي يسودها اللون الرمادي فقد رُسم معها شكل دائري يتضمّن تصميماً خاصاً بالشخصية الخيالية لتكون منسجمة مع باقي المفردات البصرية.

تحليل العمل: يصوّر المشهد البصري قصة رجل تم ابتكارهُ من موضوعات الخيال، يسعى جاهداً لمحاربة الجريمة بطريقة سرية والإنتقام من القتلة واللصوص، بعد ان قُتِل والديه امام انظارهِ على يد احد المجرمين السرّاق، فقرر ان يخضع للتدريب على فنون القتال والتحرّي المعلوماتي منذُ صغرهِ، وصنع لنفسهِ بدلة مستوحاة من هيئة طائر الخفاش، أنهُ يمثل الوجه الأسمى للخير بمقابل محاربة أنشطة الشر بقوّتهِ الخارقة وبطولاتهِ. ان طبيعة التشكيل البصري بألوانه الحيادية وخطوطهِ وظلالهِ يشبه الى حدٍ ما صور الأشباح التي تجسّد بعض الحقائق المخفية التي يشوبها الضبابية، لا سيما ان فضاء العمل تُشغل ثُلثيهِ تلك الستارة الرمادية التي تشبه اجنحة الخفّاش، فالفنان يسعى لإخفاء المساعي الحقيقية لأنشطة تلك الشخصية الخيالية الـ(باتمان) التي تعمل بالسر، مع ملاحظة ان الفنان عمد لإضفاء حالة من التوازن والإنسجام لمفردات مشهد القصّة، وحتى هيئة الـ(باتمان) جاءت منسجمة مع ذلك الكائن الخرافي الذي يقف عليه في أعالي السماء. ان المشهد البصري لقصة (باتمان) تتضمن شخصية خيالية، تمتلك من القدرات والمهارات البدنية العالية ما يكفيها لمواجهة وقتل قوى الشر والإجرام، ان تلك الوقفة على ذلك المكان المرتفع تعطي دلالات عن الهيمنة والشموخ والقوة الخارقة، انها تسعى الى ان تتسيّد الموقف حيث التنقّل بسهولة من مكان الى آخر عبر تلك الحركة الطائرة والقفز المتسارع تعبيراً عن فعل الإستمرارية والديمومة. كما ان القدرات الذهنية للفنان وعبر مخيلتهِ الفذّة منحتهُ قدراً كبيراً من الحرية في إختيار طبيعة تلك الموضوعات وتفاعلها مع طبقات المجتمع، انها تمثيلاً حقيقياً للوعي والفكري والنضج الثقافي للفنان. ان قصة (باتمان) تروي احداثاً وموضوعات متعددة تباينت في مضامينها وتشكيلاتها البصرية، حيث نجد في الشكل (١١) وموضوعها محاربة الشر، ان العمل الفني (القصة) مجزّأة الى خمس مشاهد بصرية تم دمجها في انموذج فني واحد، والفنان سعى لتوظيف الألوان البرّاقة والخطوط وشخصية الـ(باتمان) الخيالية بالإضافة الى الأحرف الملوّنة والنصوص المكتوبة التي تمنح العمل بُعداً ثقافياً وتربوياً واخلاقياً.

شكل (١١) محاربة الشر

كما ان توظيف النسيج اللوني مع الكتابي يعزز من قوة الرؤية الجمالية والمعرفية على حدٍ سواء، فالمشهد البصري (القصة المصورة) تتحول الى فعل ابداعي تفاعلي مع المتلقي يحمل سمات التشويق والدهشة والترفيه والكوميديا، لا سيما ان الإنفتاح التجريبي وروح التحرر والحرية في اختيار الموضوعات وطبيعة التقنيات مهّدت لظهور الأعمال الهجينة التي تمتزج فيها أنشطة الرسوم والمطبوعات والسرد القصصي بمضامينها وتوجهاتها ورسائلها الفكرية التي تعمل على زيادة النضج والوعي الثقافي للمتلقي. لقد سعى الفنان للتلاعب بأحاسيس المتلقي وحالتهِ الإدراكية عبر تلك الصور المتخيّلة التي انتجها الفنان والمفعمة بموضوعاتها المتنوّعة ذات القوة الإنفعالية، حينما تضمّنت الملاحم البطولية والقوى الخارقة وموضوع الخير في محاربة الشر. وفي بعض مشاهد القصص المصوّرة يظهر (باتمان) بقوّتهِ الخارقة، وكأنهُ يخوض صراعاً دامياً مع احدى الشخصيات الخيالية المعادية له. فالشكل (١٢) تحت مسمى (قتل رأس الغول) وظّف فيه الفنان الرجل الخيالي (باتمان) وهو يحمل رأس الغول، تلك الشخصية الخيالية التي سعى لقتلها، حيث المشهد المباح بالدماء وهي تسيل من جسدهِ الذي بات ضعيفاً وهزيلاً، فالدماء هنا بلونها الأحمر تصبح محل إثارة بصرية وصورة مفجعة تثير احاسيس المتلقي ومدركاتهِ العقلية. ان شخصية (باتمان) تحاول اثبات قوّة ارادتها ووجودها عبر ممارستها لعمليات القتل بالقوّة والسلاح. ان فعل الإبتكار لمشاهد القصص المصوّرة بات يعج بالمفردات البصرية كالخطوط والألوان والأشكال والهيئات، لقد أراد الفنان دمج الصياغات الشكلية المتخيلة والشبحية مع موضوعات الواقع ذات الصلة بأحداث القتل والجريمة وإبعاد قوى الشر، والسعي لإنتاج رسالة بصرية مُدركة حسياً تُحاكي تصوّرات العقل نابعة منهُ، لذا نلاحظ ان الفنان سعى لتجسيد مفهومي (الوجود والعدم) (الحياة والموت) على وفق التصوّرات الفنتازية وفعل الأوهام وعلاقتها بالصور الذهنية. ان طبيعة التصوّرات العقلية للفنان منحتهُ القدر الكبير في اعتماد الموضوعات (الفنتازية) بغية اظهار حقيقة المواقف البطولية والسلوكيات المرتبطة بها والمغامرات والإهتمام بالقدرات المهارية الفذّة بوصفها الأساس الفاعل للحركة الدرامية للقصة المصوّرة، بالإضافة الى الاهتمام بتلك الشخصية الخيالية (باتمان) بوصفها رمزاً ثقافياً للمجتمعات الأمريكية وارتباطها بمفهوم العدالة وتحقيق الخير ومحاربة أنشطة الشر المتمثّلة بشخصية رأس الغول.

شكل (١٢) قتل رأس الغول

لقد سعى الفنان في انتاج تشكيلهِ الفني الى توظيف الأفكار (الموضوعات المتخيّلة) في محاولة لدمجها والمفردات الحسية للحيز الواقعي بتنوّعاتهِ ومضامينهِ الاجتماعية والثقافية والسياسية، والإبتعاد عن المنطقي والمعقول وإزاحتهِ عن للنسق المعرفي التقليدي سعياً لتفعيل دور الوهمي ورفض الممكنات وتجسيد مادة الاحلام في عرض سردي

متتابع، لا سيما ان المفردات البصرية جاءت تمثيلاً لأنشطة الواقع لكن وفق تصوّرات متخيّلة فاقت التصورات وقوى العقل والذهن.

انموذج رقم (٣)

اسم العمل: قصه كابتن امريكا

اسم الفنان: (جو سيمون) و(جاك كيربي)

سنه الانجاز: ١٩٤٠

البلد: الولايات المتّحدة الامريكية

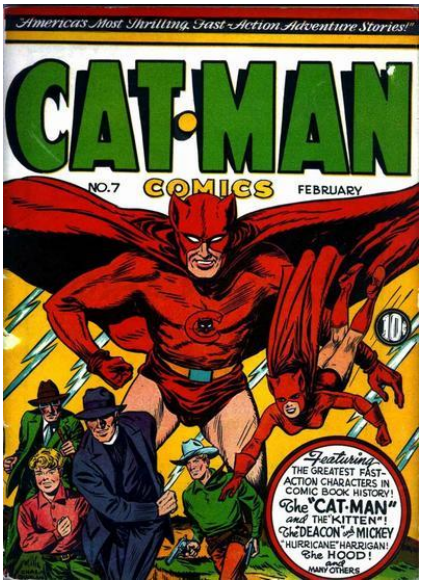
الوصف العام: ان العمل الفني تضمّن جملة من المفردات البصرية التي يغلب عليها الطابع الحركي، حيث يتوسّط المشهد المرئي شخصية خيالية مقنّعة الوجه وتحمل درعاً رُسم عليهِ في الوسط نجمة بيضاء ويحيطها اشرطة دائرية باللون الأحمر والأبيض، ويرتدي ملابس أيضاً بنفس الألوان مع وجود الأسلحة على خصرهِ، والى الجهة العليا اليمنى من العمل نجد ان الفنان وظّف شكل العلم الأمريكي مع ملاحظة وجود أجزاء من ذلك العلم في الجهة اليسرى السفلى من المشهد.

تحليل العمل: لقد اخذت مشاهد وموضوعات القصص المصوّرة بالتنوّع والتطوّر على المستوى التقني والشكلي والمضاميني، وبعد ان كانت القصص موجّهة لتحاكي فئات الأطفال بدأت المشاهد البصرية بمضامينها تحمل رسائل سياسية وإقتصادية وثقافية واجتماعية لها صلة بجوانب التربية والتوعية والتثقيف والترفيه والكوميديا. والقصّة أعلاه المسماة (كابتن أمريكا) تروي قصة بطل خارق بعد ان تم حقنهُ بالمصل التجريبي للجنود الخارقين والذي يعزز من القدرات القتالية والمهارية التي تساعدهُ في جهود الحرب العالمية الثانية بعد ان ارتدى ملابس مستوحاة من العلم الأمريكي الذي يمثّل رمزاً للقوة والهيمنة الأمريكية بوصفها تمتلك المكانة السيادية والقدرات الاقتصادية المؤثّرة على باقي دول العالم.

من ملاحظة التنظيم الشكلي للإنموذج أعلاه، نجد ان الفنان وظّف شخصية خيالية تحمل سلاحاً ودرعاً دائرياً وهي في موضع هجومي، حيث توحي بوجود قوى أخرى يسعى الرجل الهجوم عليها، لا سيما ان حركة اليدين والجسد توحي بوجود استعداد لصراع مع اطراف أخرى، فالتشكيل البصري يحمل دلالات القوّة الإنفعالية والسرعة والقوّة الخارقة والمواقف البطولية والمغامرات التي تصبح بمجملها أدوات محفّزة للتشويق والدهشة. كما نجد ان الفنان عمل على توظيف العلم الأمريكي الذي يحملهُ (كابتن أمريكا) عبر تلك السارية الحديدية، حيث يبدأ وجود العلم من الجهة العليا اليمنى وينتهي بالجهة السفلى اليسرى وكأن العلم يحمل سمة الدورانية بدلاله فعل الإستمرارية والديمومة، لا سيما ان حركة العلم وخطوطهِ والتفافهِ حول تلك الشخصية الخارقة يمنح المشهد البصري سمة الإنسجام والإنتظام والهيمنة والسيادة. كما وان النتاج الفني للقصة المصوّرة يحمل في مضامينهِ توجّهات سياسية ارتبطت بأنشطة الحروب والقتل والبطولات والقوة الخارقة ما يمنحها قدراً كبيراً من الإثارة والتفاعل البصري لمحتوى المشهد وأحداثهِ المتواصله. وفي مشهد آخر لنفس القصّة شكل (١٣) نجد ان الفنان جعل من تصميم القصة المصوّرة انموذجاً يعج بالمفردات البصرية. والفكرة القائمة تؤسس لحالة الصراع الحاصل بين الولايات المتّحدة الأمريكية وألمانيا بقيادة هتلر، لقد سعى الفنان لتمثيل حالة الإحتدام بين الأطراف المتصارعة، لا سيما ان مشهد القصّة يتضمّن من الأعلى اشرطة لونية اختلفت بين الأحمر والأزرق والأبيض وفوقها كُتبت باللغة الإنكليزية (**Captain America**) والى الأسفل وظّف الفنان شخصية (كابتن أمريكا) ترتدي ملابس اخذت من تصميم العلم الأمريكي ويحمل في يدهِ اليسرى درعاً مرسوم عليهِ ثلاث نجوم ولوّن بألوان العلم الأمريكي أيضاً. كما وظّف الفنان مجموعة من الجنود الألمان وهم يرمون الرصاص بأسلحتهم نحو (كابتن أمريكا) والى الخلف من الجنود وظّف الفنان شكلاً دائرياً باللون الأحمر رسم في داخلهِ رمز النازية (الصليب المعقوف)، ان ما نلاحظهُ في محتوى القصة (المشهد البصري) يمنح المتلقّي حالة من التفاعل والإثارة البصرية حيث الألوان البراقة التي تتّسم بالإنسجام والتناسق، لا سيما ان الإسلوب المنفّذ يأخذ طابع الكاريكاتيرية والسخرية ممتزج مع موضوعات تحمل مضامين سياسية وموضوعات الحروب والصراعات والقوّة والسيطرة والهيمنة. ان الرؤية الإبداعية التي نسجها الفنان نابعة من جوهر مخيلتهِ العقلية التي مثّلت روح التحرر الفكري والنضج الثقافي للفنان، لا سيما ان البنية الشكلية للقصة المصوّرة أظهرت حقيقة التحوّل الموضوعي والتقني للفنون الهجينة، بالإضافة الى الإندماج الفاعل بين التصوّرات الخيالية والحقائق الواقعية، ذلك التحوّل منح

شكل (١٣) كابتن امريكا

النتاجات الفنية للقصص المصوّرة قوّة وفاعلية بصرية على مستوى التكوين الشكلي والمحتوى المضاميني فيما نلاحظ أن الرسالة البصرية حقّقت تواصلاً وإندماجاً والتطلعات الفكرية للمجتمعات حينما اضافت حالة من التجدد للرؤية الإبتكارية يرافقها عرضاً سردياً للنصوص المقروءة التي فعّلت من قيم الوعي والتطلّع الثقافي وارتباطها بالحالة الإدراكية للفرد ما يمنح الأخير قدراً من الإنفتاح والتطوّر المعرفي والإبداع الفني.



انموذج رقم (٤)

اسم العمل: قصة كاتمان وكتن.

اسم الفنان: (اروين هايسن) و(تشارلز كوينلن).

سنه الانجاز: ١٩٤٠

البلد: الولايات المتّحدة الامريكية

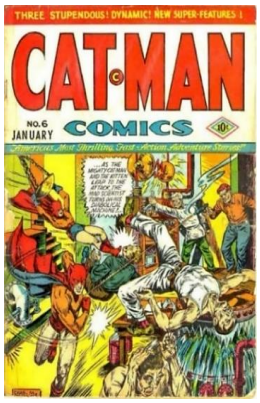
الوصف العام: ان المشهد البصري يشمل قسمين، الثلث العلوي بمساحتهِ البيضاء كُتبت عليهِ تسمية (**Cat man**) باللون الزيتوني، امّا القسم الأكبر بمساحتهِ الكبيرة فقد ضمّ شخصية الـ (**Cat man**) التي تهيمن على اغلب مساحة العمل الفني، والى الأسفل منهُ نجد العديد من الشخصيات بعضها طائر في فضاء المشهد وأخرى في حالة هرولة والبعض الآخر مسلح، امّا الأرضية فقد لوّنت بلون برتقالي ووظِّف معها تشكيلات بصرية تشبه الى حدٍ ما شكل الصاعقة الكهربائية، الى يمين أسفل العمل وظّف الفنان شكل دائري بلون ابيض تضمّن بداخله نصوص باللغة الإنكليزية.

تحليل العمل: ان قصة (كات مان) تضمّنت رجلاً بشخصية مقنّعة وخيالية، حيث نشأت في غابات بورما بعد مقتل والديه، لقد ترعرعت وعاشت بين النمور لسنوات عديدة، وهذا التعايش معها اكسبتهُ قدرات قتالية خارقة وقوّة فاعلة وسرعة في الحركة ورؤية بصرية فذّة، لا سيما ان تلك السمات منحتهُ مميزات على مستوى التعامل الإنساني، حيث نلاحظ فعل البطولات والمغامرات المرتبطة بمشاهد الحكايات والقصص الخرافية، وبعد شعورهِ بخطر المجرمين كُلِّف بمحاربة الأخير والقضاء عليهم بعد ان اصبح ضابطاً بجيش الولايات المتحدة الامريكية، وإرتداءهِ قناع رأس القطة والملابس بلونها الأحمر الناري.

ان طبيعة الصياغات الشكلية للقصة المصوّرة أعلاه توحي بوجود تقدّم او هجمة الى الأمام نحو هدف معين او مطاردة من نوع ما بقيادة الشخصية الخيالية المغامرة (كات مان) التي تتّسم بإمتلاكها القوة الخارقة والبطولة بوصفها شخصية تتسيّد المشهد وتُهيمن عليهِ، مع توظيف تشكيلات بصرية اشبه بصاعقة التيار الكهربائي، فلون

الأرضية البرتقالي وارتداء الملابس الحمراء توحي بوجود قوّة واندفاع حقيقيين وحماسة وحركة وسرعة وقوّة انفعال، لا سيما ان الفنان يسعى الى لفرض حالة من التشويق والدهشة والفاعلية البصرية حيث الغمرة في الحركة والنشاط والحيوية لمفردات الصورة على مستوى التشكيل الخطي واللوني وعنصر الإنسجام والتوازن والتباين والتنوّع. كما ان الطرح الإبداعي الذي سعى الفنان لتشكيلهِ يتناغم مع روح التقدّم والمناداة بمفهوم السرعة والمغامرة وإظهار صور البطولة والقوّة لاسيما ان فعل الفنان في انشاء المفردات البصرية وتركيب الصورة منح العمل الفني تلك القوّة التعبيرية التي جسّدت للمتلقي حقيقة الصور الشبحية والخيالات وفعل الوهم لإرتباطها بالقدرات الذهنية والنشاط الإدراكي للإنسان. لقد عمد الفنان الى إيجاد نوع من التوافق بين المنجز الموضوعي والرؤية الذاتية في الطرح الخيالي فالعرض البصري للقصة ينادي بالإنفتاح التجريبي وروح التحرر وتفعيل روح الحرية ونسجها بالنشاط التخيلي للمشاهد المرئية المتأرجحة بين الواقعي والخيالي. ان طبيعة التشكيل البصري يتضمّن في ثناياه موضوعات القضاء على الجريمة وحمل السلاح والهيمنة والملاحم البطولية وأحداث القتل بالإضافة الى حقل الترفيه والتشويق والدعابة والكوميديا والتعبير عن جوانب تربوية وأخلاقية على عد ان شخصية (كات مان) تسعى لمحاربة قوى الشر والجريمة والظلم. ولابد من الإشارة الى ان الفعل الابتكاري للقصّة أعلاه يعد مزيجاً متطوّراً للفنون الهجينة التي يمتزج فيها الرسم مع الطباعة مع السرد سعياً لإيصال رسائل تحمل في ثناياها مضامين ثقافوية وابداعية مؤثّرة في المتلقّي. وفي تشكيل آخر من قصة (كات مان) التي انتجت عام ١٩٤٢ الشكل (١٤)، نجد ان الفنان اهتم بعنصر اللون والحركة مع إضافة نصوص مكتوبة باللغة الإنكليزية بالإضافة الى وجود العديد من التأثيرات الخطيّة الدورانية والمستقيمة والخطوط المتجاورة، انّها أشبه بدراما بصرية نسجت وفق دلالات تعبيرية وقوة انفعالية لها امتدادات مع موضوعات الخيال والقوة الخارقة والملاحم البطولية، انها تجسيد حقيقي لحضور قوى الخير ومحاربتها للشر عبر تلك الحركات البهلوانية والقفزات الحركية في الهواء.

كما سعى الفنان لتنظيم المشهد البصري ونسجه وفق قُدراتهِ العقلية وتصوّراتهِ واتساع افاق مدركاتهِ ووعيهِ لينتج رؤية درامية بصرية يتفاعل معها المتلقّي وينغمس في توجّهاتها ومساعيها الرامية للتلاعب بأفكار الفرد عبر تلك المفردات البصرية المؤثرة كالأشكال والألوان والخطوط ومساحات الفضاء وقيم التوازن والإنسجام، لا سيما ان النتاج الفني للقصة



شكل (١٤) كات مان وكتن ٦

شكل (١٥) كات مان وكتن

المصورة يشبه الى حدٍ ما أحداث الأكشن التي ينتجها السينمائيون لكن بمسحة كوميدية مشوّقة وفكاهية ارتبطت بجوانب أخلاقية واجتماعية وسياسية. كما نلاحظ ان الفنان يسعى لإرضاء وإقناع المتلقّي بأحداث تلك القصة بطابعها الفنتازي وتفاعلها والنشاط التخيّلي والذهني القادر على تحليل وتركيب الصور. بالإضافة الى ذلك نجد ان طبيعة الحركات الدورانية للضربات الموجّهة من (كات مان) وزميلتهِ (كتن) تمنح المشهد البصري قوة وإثارة ونمط درامي، فالحركة هنا تصبح فعل ونشاط دينامي وانفعالي مؤثّر يحفّز المتلقّي على متابعة القصة ومضامينها، كما في الشكل (١٥). لذا نستطيع ان نقول ان تلك القصص بمجملها باتت تشكّل مؤثّراً ثقافياً وفكرياً في المتلقّي بوصفها تحمل مضامين متعددة (الاجتماعية والسياسية والثقافية والتربوية والاخلاقية) امتزجت وروح التحرر والحرية والتجدد بالإضافة الى انها حملت قيماً تعبيرية ودلالات موضوعية هدفها إحداث تغيير مباشر على مستوى التفكير وتعدد الرؤية وتلاقح الفكر عبر إضفاء سمة التشويق والإندفاع والتفاعل البصري لمجمل تفاصيل القصة المصوّرة.

الفصل الرابع/ النتائج والإستنتاجات والتوصيات والمقترحات

اولاً: نتائج البحث: توصل الباحثون الى جملة من النتائج الآتية:

١. ان حقيقة التمثّل (الفنتازي) غيّرت من سياقات الصناعات الإبداعية التقليدية لتشكيلات القصص المصوّرة بغية تخطّي الصور الواقعية، ودمجها بفعل الأوهام ومفاهيم اللامألوف بوصفها قدرات تعبيرية فاعلة في أثرها الشكلي والمضاميني، كما يتضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

٢. ان طبيعة الاندماج الحاصل بين الفعل (الفنتازي) ومظاهر الواقع منح تلك القصص المصوّرة سمة الشعبية ومنحها بعداً جمالياً على مستوى الأشكال وتربوياً وأخلاقياً على مستوى والمضامين، كما يتضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

٣. ان التمثّل (الفنتازي) للقصص المصوّرة ارتبط وبشكل مباشر بإنتاج وتركيب الصور بوصفها مشاهد بصرية مُدركة حسياً ولها القدرة على تجسيد الموضوعات وحضورها، واندماجها بحقائق الواقع وجوانبهِ، كما يتضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

٤. ان مفهوم (الفنتازيا) بات يشكّل أهمية فاعلة إستثمرت في نسج أنشطة البطولات والملاحم والمغامرات وقصص الخرافات التي يصنعها الفرد ويندمج معها بوصفها مشاهد حكائية متسلسلة واداة تعبير عن موضوعات افتراضية تحاكي الواقع بتفاصيلهِ. كما يتضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

٥. ان طبيعة وروح التحرر الفكري لدى الفنان ومساعي التجريب منحهُ الحرية الكبيرة في صناعة مشاهد بصرية اتّسمت بالتشويق والدهشة والتجدد والسعي لصنع عوالم اكثر اثارة وجدل على المستوى الشكلي والمضاميني، كما يتضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

٦. ان العديد من الفنانين سعوا لإنتاج مشاهد لقصص مصوّرة ذات طابع هجيني امتزجت فيهِ الرسومات بألوانها وخطوطها وكتاباتها، وسردها القصصي للغة والذي يمنحها قيماً جمالية بوصفها مؤثّرات بصرية تعمل على جذب المتلقّي والتأثير فيه وفي افكارهِ، كما يتضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

٧. ان التمثّل (الفنتازي) وعبر القدرات الإبداعية للفنان منح المشهد البصري قدراً كبيراً من التفاعلية الحركية والتشويق بالإضافة الى سمتي الإستمرارية والديمومة، كما يتّضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

٨. ان مشاهد القصص المصوّرة باتت اكثر حيوية وتجدداً وتحمل دلالات تعبيرية مختلفة لموضوعات وأحداث الجريمة والحروب وحمل السلاح والقتل، كما يتّضح ذلك في الإنموذج (٢، ٣، ٤) من العينة.

٩. لجأ العديد من الفنانين لتوظيف الألوان الزاهية والصريحة (كالأصفر والاحمر والازرق والبرتقالي) في نتاجات القصص المصوّرة التي تمنح المشهد البصري قدراً كبيراً من الإثارة والحركة والقوة والتفاعل البصري، كما يتّضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

١٠. ان الموضوعات التي قدّمها الفنانين في قصصهم المصوّرة تحمل طابعاً ترفيهياً وفكاهياً يتّسم بالدعابة والكوميديا نتيجة قوتها البصرية التي تجذب انتباه المتلقّي لأحداث القصة ومضامينها وعناصرها الشكلية، كما يتّضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

١١. ان الفنانين سعوا لتوظيف فعل السرعة والحركة والقوّة الإنفعالية عبر تلك الألوان الصارخة والحركات البهلوانية والقتالية التي تؤديها الشخصيات الخيالية، كما يتّضح ذلك في جميع نماذج العيّنة.

ثانياً: الإستنتاجات: ومن اهم الإستنتاجات التي توصّل اليها الباحثون هي كالآتي:

١. ان الفعل الفنتازي شكّل جوهر مشاهد القصص المصورة التي حقّقت اندماجاً تواصلياً مرئياً عبر ذلك العرض السردي للأشكال واللغة وتفعيل حالة الوعي والنضج الثقافي والانفتاح الإبداعي.

٢. ان نتاجات ومشاهد القصص المصوّرة بدت أكثر اندماجاً والثقافة الإستهلاكية والصناعة الثقافية والدخول في حقل الترويج والتسويق للأفكار وقيم الثقافة والشخصيات الخيالية، في محاولة للتأثير في المتلقّي والتلاعب في افكارهِ.

٣. ان الفنان الأمريكي سعى لتحويل مشاهد القصص المصورة الى خطاب بصري مؤثّر مفعم بالأفكار المتخيّلة ومستفيداً من جوانب التطور التقني والتقدم في مجال السينما وفن الفيديو كوسيلة لتحقيق نمط جمالي متجدد ومغاير للطرح التقليدي.

٤. ان الفنتازيا تميل نحو اختراق الذات الانسانية والغور في اعماقها بعيداً عن الواقع سعياً لإدخالها في عوالم غريبة، بين عالم من الخيال تارة والإندماج مع الواقع تارة اخرى مما تسبب فرطاً بالدهشة والتعجب لدى المتلقي عند تلقّيه لمشاهد القصص المصوّرة.

٥. ان مشاهد القصص المصوّرة بحملها للأفكار الفنتازية انما تؤّسس للدمج بين الموضوعات ذات الطابع الحلمي الخيالي والواقعي عبر تلك الأشكال المبتكرة والغرائبية التي انتجها العقل والوعي ودخول المتلقي الى عوالم المغامرة والبطولات والاحلام والتوهّم والحرية والتجدد والقادرة على احداث الدهشة والجذب في شعور التلقي.

ثالثاً: التوصيات: يوصي الباحثون بالآتي:

١. ضرورة ايجاد سبل تواصل بين كليات الفنون العراقية والعالمية لتقصي التطور الفني الحاصل على الصعيد الفكري والتقني ومواكبة ذلك التطور الفكري الفاعل.

٢. ترجمة المجلات والمصادر الاجنبية التي تعنى بأدب القصص المصورة لافتقار مكتبات كليات الفنون الجميلة الى مثل تلك المصادر وذلك للاستفادة منها في الاطلاع على تجارب الفنانين المعاصرين والتعرف على أساليبهم الفنية المستحدثة في هذا الحقل الفني.

رابعاً: المقترحات: اقترح الباحثون العنوان الآتي: (الفنتازيا وتمثلاتها في فن الكاريكاتير).

الهوامش:

(*) تم اختيار الحدود الزمانية من (١٩٣٨- ١٩٤٠) تبعاً للمبررات الآتية: التحوّل الثقافي الحاصل في تلك الفترة، ووجود حالة من التجدد على مستوى الموضوعات والمفاهيم، بالإضافة الى التطوّر التقني.

(١) منير بعلبكي: المورد الحديث، دار العلم للملايين، بيروت، د. ت، ص٤٢٨.

(٢) موريزو، جاك وروجيه بويفيه: قاموس الإستطيقا وفلسفة الفن، ط١، تر: سلوى النجار وآخرون، هيئة البحرين للثقافة والآثار، المنامة، ٢٠٢٢، ص٣٩٩.

(٣) صليبا، جميل: المعجم الفلسفي، ج٢، دار الكتاب اللبناني، بيروت، ١٩٨٢، ص١٦٨.

(٤) علوش، سعيد: معجم المصطلحات الادبية المعاصرة دار الكتاب للبناني، بيروت، ١٩٨٥ ص١٧٠.

(٥) الرازي، محمد بن ابي بكر: مختار الصحاح، مكتبة لبنان، بيروت، ١٩٨٦، ص٢٥٧.

(٦) مجمع اللغة العربية: المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، ٢٠٠٤، ص٨٥٣.

(٧) لالاند، اندريه: موسوعة لالاند الفلسفية،ج٣ ، ط٢، منشورات عويدات، بيروت، ٢٠٠١، ص١٢١٠.

(٨) وهبة، مراد: المعجم الفلسفي، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، ١٩٩٨، ص٢٢٣

(٩) موريزو، جاك وروجيه بويفيه: قاموس الإستطيقا وفلسفة الفن، مصدر سابق، ص١٩٦.

(١٠) مجمع اللغة العربية: المعجم الوسيط، مصدر سابق، ص٤٩٧.

(١١) بافي، باتريس: معجم المسرح، تر: ميشال ف. خطار، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ٢٠١٥، ص٤٩١

(١٢) مجمع اللغة العربية: المعجم الوسيط، مصدر سابق، ص٧٤٠.

(١٣) علوش، سعيد: معجم المصطلحات الادبية المعاصرة، مصدر سابق، ص١٨٠.

(١٤) الزاوي، الطاهر احمد: مختار القاموس، الدار العربية للكتاب، ليبيا- تونس، د.ت، ص٣٦٥.

(١٥) سوريو، ايتيان: قاموس علم الجمال، ط١، تر: بسّام بركة وعلي نجيب إبراهيم، المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، بيروت، ٢٠٢٢، ص١٢٤٧-١٢٤٨.

(١٦) ت.ي، ابتر:ادب الفنتازيا مدخل الى الواقع، تر:صبار سعدون، دار المأمون، بغداد، ١٩٨٩، ص١٦

(١٧) قاسم، حسين شاكر: الفنتازيا في الرسم الاوربي، المعاصر دراسة تحليلة في تكوين الصورة المتخيلة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة البصرة، ٢٠١٣، ص١١.

(١٨) بن نوار، بهاء: العجائبية في الرواية العربية المعاصرة مقاربة موضوعاتية تحليلية، إطروحة دكتوراة غير منشورة، كلية الآداب واللغات، جامعة الحاج الخضر، باتنة- الجزائر، ٢٠١٣، ص١٦.

(١٩) لياو،شين بي: التخيّل،تر:ناصر الحلواني، موسوعة ستانفورد للفلسفة، مجلة الحكمة،٢٠٢١، ص٢

(٢٠) عبد الحميد، شاكر: الخيال؛ من الكهف الى الواقع الإفتراضي، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، ٢٠٠٩، ص١٣٢-١٣٥.

(٢١) نصر، عاطف جودة: الخيال مفهوماتهِ ووظائفهِ، الشركة المصرية العالمية للنشر، الجيزة، ١٩٩٧، ص٩.

(٢٢) عبد الحميد، شاكر: الخيال؛ من الكهف الى الواقع الإفتراضي، مصدر سابق، ص١٣٨-١٤٠

(٢٣) جودة، ناجي حسين: المعرفة الصوفية، ط١، دار الهادي للطباعة والنشر، بيروت، ٢٠٠٦، ص٦٩

(٢٤) جودة، ناجي حسين: المعرفة الصوفية، مصدر سابق، ص٦٩

(٢٥) نصر، عاطف جودة: الخيال مفهوماتهِ ووظائفه، مصدر سابق، ص٦٢.

(٢٦) غانم، إبراهيم البيومي وآخرون، بناء المفاهيم،ج١، دار السلام للطباعة والنشر، القاهرة، ٢٠٠٨، ص٢٤٣.

(٢٧) إبراهيم، إبراهيم مصطفى: مفهوم العقل في الفكر الفلسفي، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٩٣، ص٨٨.

(٢٨) لياو، شين بي: التخيّل، مصدر سابق، ص١٥.

(٢٩) موريزو، جاك وروجيه بويفيه: قاموس الإستطيقا وفلسفة الفن، مصدر سابق، ص٤٠٠.

(٣٠) آفاية، محمد نور الدين: المتخيّل والتواصل مفارقات العرب والغرب، دار المنتخب العربي للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، د.ت، ص١٦.

(٣١) عبد الحميد، شاكر: الخيال؛ من الكهف الى الواقع الإفتراضي، مصدر سابق، ص١٩١-١٩٥.

(٣٢) عبد الحميد، شاكر: الخيال؛ من الكهف الى الواقع الإفتراضي، مصدر سابق، ص١٩٩-٢٠٠.

(٣٣) آفاية، محمد نور الدين: المتخيّل والتواصل مفارقات العرب والغرب، مصدر سابق، ص٢٣.

(٣٤) آفاية، محمد نور الدين: المتخيّل والتواصل مفارقات العرب والغرب، مصدر سابق، ص٣٣-٣٤.

(*) هي وسيط فنّي مصوّر ومزيج بين الرسوم التصويرية والنصوص الكتابية لإظهار وتوضيح قصّة ما والتعبير عن افكارها ومضامينها، والقصّة هنا يمكن تقديمها عبر النماذج المصوّرة فقط دون كتابة الكلمات، وهذا النوع من القصص يتّخذ صورة عالمية حيث يمكن ان يُفهم في أي بلد كانت لغتهِ. وفي هذا التشكيلات الفنية يمكن دمج العديد من الوسائط والأدوات من مثل بالونات الكلام والمحاكاة والسرد. للمزيد ينظر: حنّا، ميشيل: ارض الخيال؛ موسوعة الشخصيات الخيالية، ط١، مكتبة الكويت الوطنية، الكويت، ٢٠١٣، ص٦).

(٣٥) رسن، كاظم عبد الزهرة: البناء التشكيلي للرسم الموجه للأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد، ٢٠١٤، ص٥٢.

(٣٦) عزّت،هند: تأريخ نشأة الكوميكس؛ مقارنة بين الماضي والحاضر، ٢٠١٩. عبر الموقع الألكتروني

(٣٧) فرغلي، إبراهيم: توظيف الفلسفة في القصص المصوّرة، مجلة الفيصل، مركز الملك فيصل للبحوث والدراسات الإسلامية، العدد/ ٥٣٧-٥٣٨، الرياض، ٢٠٢١، ص١٦٠-١٦١.

(٣٨) Knudde, Kjell: Richard F. Outcault, حسب الموقع الألكتروني٢٠٢٤

https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm

(٣٩) فرغلي، إبراهيم: توظيف الفلسفة في القصص المصوّرة، مصدر سابق، ١٦٢.

(٤٠) حنّا، ميشيل: ارض الخيال؛ موسوعة الشخصيات الخيالية، مصدر سابق، ص١٦.

(٤١) فرغلي، إبراهيم: توظيف الفلسفة في القصص المصوّرة، مصدر سابق، ص١٦٢.

(٤٢) Lawrence, Christopher: The art of painted comics, First edition, Dynamite entertainmet, China, 2016. P23.

(٤٣) National Museum of American history, Comic art, حسب الموقع الالكتروني

https://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/comic-art

(٤٤) الحضري، احمد: فن الكومكس؛ مقاربات فلسفية، ٢٠١٣. عبر الموقع الألكتروني

https://ahmed-elhadary.blogspot.com/2013/05/art-of-comics-philosophical approach.html

المراجع والمصادر

القرآن الكريم

المصادر العربية

١. إبراهيم، إبراهيم مصطفى: **مفهوم العقل في الفكر الفلسفي**، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٩٣.

٢. آفاية: محمد نور الدين: **المتخيّل والتواصل مفارقات العرب والغرب**، دار المنتخب العربي للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، د.ت.

٣. ت. ي، ابتر: **ادب الفنتازيا مدخل الى الواقع**، تر: صبار سعدون، دار المأمون، بغداد، ١٩٨٩.

٤. حنّا،ميشيل:**ارض الخيال؛ موسوعة الشخصيات الخيالية**،ط١،مكتبة الكويت الوطنية،الكويت،٢٠١٣.

٥. جودة، ناجي حسين: **المعرفة الصوفية**، ط١، دار الهادي للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، ٢٠٠٦.

٦. عبد الحميد، شاكر: **الخيال؛ من الكهف الى الواقع الإفتراضي**، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، ٢٠٠٩.

٧. غانم، إبراهيم البيومي وآخرون، **بناء المفاهيم**، ج١، درا السلام للطباعة والنشر، القاهرة، ٢٠٠٨.

٨. نصر، عاطف جودة: **الخيال مفهوماته ووظائفه**، الشركة المصرية العالمية للنشر، الجيزة، ١٩٩٧.

المعاجم والقواميس

٩. بافي، باتريس: **معجم المسرح**، تر: ميشال ف. خطار، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ٢٠١٥

١٠. الرازي، محمد بن ابي بكر: **مختار الصحاح**، مكتبة لبنان، بيروت، ١٩٨٦.

١١. الزاوي، الطاهر احمد: **مختار القاموس**، الدار العربية للكتاب، ليبيا– تونس، د.ت.

١٢. سوريو، ايتيان: **قاموس علم الجمال**، ط١، تر: بسّام بركة وعلي نجيب إبراهيم، المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، بيروت، ٢٠٢٢.

١٣. صليبا، جميل: **المعجم الفلسفي**، ج٢، دار الكتاب اللبناني، بيروت، ١٩٨٢.

١٤. علوش، سعيد: **معجم المصطلحات الادبية المعاصرة** دار الكتاب للبناني، بيروت، ط١، ١٩٨٥.

١٥. لالاند، اندريه: **موسوعة لالاند الفلسفية**، ج٣، ط٢، منشورات عويدات، بيروت، ٢٠٠١.

١٦. مجمع اللغة العربية: **المعجم الوسيط**، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، ٢٠٠٤،

١٧. منير بعلبكي: **المورد الحديث**، دار العلم للملايين، بيروت، د. ت.

١٨. موريزو، جاك وروجيه بويفيه: **قاموس الإستطيقا وفلسفة الفن**، ط١، تر: سلوى النجار وآخرون، هيئة البحرين للثقافة والآثار، المنامة، ٢٠٢٢.

١٩. وهبة، مراد: **المعجم الفلسفي**، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، ١٩٩٨.

الرسائل والأطاريح

٢٠. بن نوار، بهاء: **العجائبية في الرواية العربية المعاصرة مقاربة موضوعاتية تحليلية**، إطروحة دكتوراة غير منشورة، كلية الآداب واللغات، جامعة الحاج الخضر، باتنة- الجزائر، ٢٠١٣.

٢١. رسن، كاظم عبد الزهرة: **البناء التشكيلي للرسم الموجه للأطفال**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد، ٢٠١٤.

٢٢. قاسم، حسين شاكر: **الفنتازيا في الرسم الاوربي**، المعاصر دراسة تحليلة في تكوين الصورة المتخيلة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون الجميلة، جامعة البصرة، ٢٠١٣.

المجلّات والدوريّات

٢٣. فرغلي، إبراهيم: **توظيف الفلسفة في القصص المصوّرة**، مجلة الفيصل، مركز الملك فيصل للبحوث والدراسات الإسلامية، العدد/ ٥٣٧-٥٣٨، الرياض، ٢٠٢١.

٢٤. لياو، شين بي: **التخيّل**، تر: ناصر الحلواني، موسوعة ستانفورد للفلسفة، مجلة الحكمة، ٢٠٢١.

المصادر الأجنبية

٢٥. Lawrence, Christopher: **The art of painted comics**, First edition, Dynamite entertainmet, China, 2016.

مواقع الإنترنت

٢٦. الحضري، احمد: **فن الكومكس؛ مقاربات فلسفية**، ٢٠١٣. عبر الموقع الألكتروني
https://ahmed-elhadary.blogspot.com/2013/05/art-of-comics-philosophical approach.html

٢٧. عزّت،هند: **تأريخ نشأة الكوميكس؛ مقارنة بين الماضي والحاضر**،٢٠١٩. عبر الموقع الألكتروني
https://elmahatta.com/%D8%AA%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%AE-%D9%86%D8%B4%D8%A3%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D9%83%D9%88%D9%85%D9%8A%D9%83%D8%B3-%D8%A7%D9%84%D9%82%D8%B5%D8%B5-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B5%D9%88%D8%B1%D8%A9/

٢٨. https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm

٢٩. https://en.wikipedia.org/wiki/Spider-Man

٣٠. https://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/comic-art

٣١. https://en.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mouse

٣٢. https://en.wikipedia.org/wiki/Donald_Duck

٣٣. https://www.kids.almo7eb.com/play-1774.html

https://gocollect.com/comic/catman-comics-23

٣٤. https://www.amazon.sg/Cat-Man-Comics-January-Kitten-Classic/dp/B0924GY3QP#detailBullets_feature_div

٣٥. https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/98541/THE-ADVENTURES-OF-MR-OBADIAH-OLDBUCK-EARLY-COMIC-BOOK

٣٦. https://newsv2.orf.at/stories/2301139/

٣٧. https://www.comicbox.com/index.php/articles/avant-premiere-comics-vo-superman-19/

٣٨. https://comicboxcommentary.blogspot.com/2017/06/review-action-comics-981.html

٣٩. https://www.ep.tc/superman-in-arabic/

٤٠. https://www.cbr.com/batman-gun-use-why/#golden-age

٤١. https://www.yardbarker.com/entertainment/articles/the_20_greatest_batman_stories_ever/s1__27238616#slide_8

٤٢. https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America_Comics

٤٣. https://comicbookplus.com/?dlid=16497

٤٤. https://ar.wikipedia.org/wiki/%D٨٪B٣٪D٩٪٨٨٪D٨٪A٨٪D٨٪B١٪D٩٪٨٥٪D٨٪A٧٪D٩٪٨٦

٤٥. https://en.wikipedia.org/wiki/Cat-Man_and_Kitten

٤٦. https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America

٤٧. https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A8%D8%A7%D8%AA%D9%85%D8%A7%D9%86