

ابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية

د/علياء عبد السلام عبد اللطيف

دكتورة فى الفنون التطبيقية تخصص الإعلان، مدرس بقسم الإعلام بكلية الإعلام والألسن جامعة مصر الدولية

المصطلحات الأساسية: الشخصية الكرتونية . نظرية الشخصية . نظرية التفاعلية الرمزية الفنون الإسلامية . تعد الشخصية الكرتونية من أهم المؤثرات التي تؤثر فى سلوك الأطفال، وتفاعلهم مع الآخرين. ومعظم الأطفال العرب عامة والمصريون خاصة ينجذبون ويتفاعلون ويحبون الشخصيات الكرتونية الأجنبية، فهم يشاهدونها يوميا ويلعبون بها ويحفظونها عن ظهر قلب، وهو ما يجعلنا نتساءل لماذا ينجذب أطفالنا للشخصيات الكرتونية الأجنبية التي تصدر لهم قيماً وفكراً وأسلوباً مختلفاً للحياة؟ وأين ذهب الثقافة والحضارة العربية والفنون الإسلامية الثرية بالمواقف والقصص التي تعزز الهوية والانتماء والقيم الإنسانية الحضارية فى المجالات التي يحتاج إليها عالمنا المعاصر مثل التسامح والترابط وغيرها، وبذلك يمكن للشخصية الكرتونية أن تسهم فى بناء شخصية سوية لأطفالنا.

ويهدف البحث إلى تصميم شخصيات كرتونية معتمدة على عناصر الفنون الإسلامية فى تصميمها، وتقديم معايير وأسس تساعد المصمم على ابتكار شخصيات كرتونية مؤثرة وفعالة يتم استخدامها فى مجالات الاتصال البصرى المتعدد . وينقسم الإطار النظرى للبحث إلى جزئين ، يهتم الأول بنظرية الشخصية التي تساعد مصمم الإعلان فى بناء مضمون الشخصية الكرتونية المعتمدة على عناصر من الفنون الإسلامية . بينما يتناول الثانى نظرية التفاعلية الرمزية التي تساعد فى بناء الشكل الخارجى للشخصية الكرتونية المعتمدة على عناصر الفنون الإسلامية ، وذلك من خلال استخدام الرموز والألوان والموتيفات فى محاولة لتحقيق التفاعل بينها وبين الطفل مع التأكيد على قيم الانتماء والهوية.

وتعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفى التحليلى لبعض الشخصيات الكرتونية التي يتم تحليلها فى ضوء الإطار النظرى فى محاولة لتحقيق أهداف الدراسة ونماذجها التطبيقية.

Creating Cartoon Character Inspired by Islamic Arts

Keywords: Cartoon character – Personality theory – Symbolic

interaction theory – Islamic arts.

The foreign cartoon character has a great impact on Arabian children and especially Egyptians. They love, attract, and watch it everyday. In addition, it has a great effect on their attitude towards others, and it confirms the idea of enhancing the identity and the affiliation. Why our

DOI:10.12816/0036525

children are so attached to this foreign cartoon characters that feeds them with different valuables, ideas, and life styles? Why we didn't get use of our Arab civilization, culture, and Islamic arts to support our civilization, human values, and identity to make good personalities for our children.

This study aims to create and design cartoon character inspired by Islamic arts. According to bases and criteria that could help making strong , effective, cartoon character using it in any visual communication tool. A theoretical part is concern with two major theories the first is personality theory – which help to design the inner part of the cartoon character -, while the second one is symbolic interaction theory – which help to design the external part of the cartoon character - to improve the character and interact with the children.

The study considered as descriptive and analytical study that will deeply analyze some of cartoon character according to the theoretical part. This may help in putting the right criteria to design a creative cartoon character that inspired by Islamic arts, which will be shown in the applied part.

أهمية البحث:

يفتقر الإعلان في مصر إلى استخدام شخصيات كرتونية مصرية تساعد على ترويج المنتج وهو ما دفع الدراسة الحالية إلى تحليل الشخصيات الكرتونية المستخدمة في أفلام ومسلسلات الأطفال ، وهو مجال يسمح بالمقارنة بين هذه الشخصيات على المستوى الغربي، والعربي، والمصري، بهدف استخلاص أسس تساعد في ابتكار شخصية كرتونية مصرية عربية يمكن استخدامها في مجالات الاتصال البصري المتعدد ، فعلى الرغم من وجود شخصيات كرتونية عربية إلا أن معظمها غير مؤثر على الأطفال العرب، وهذا يجعلهم ينجذبون إلى الشخصيات الكرتونية الأجنبية، والخطورة هنا في تأثر الأجيال القادمة بكل ما يرسل إليهم من قيم وأفكار وعادات مختلفة تعمل على فقدان الهوية واللغة والانفصال عن واقعنا وثقافتنا العربية، ومن ثم تكمن أهمية البحث في ابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية يمكن استخدامها في مجالات الاتصال البصري المتعدد.

أهداف البحث :

يهدف البحث إلى وضع أسس لتصميم شخصيات كرتونية مقتبسة من الفنون الإسلامية، تنافس الشخصيات الكرتونية الأجنبية وتجذب وتتفاعل مع الأطفال من عمر (٢-١٢ سنة).

فروض البحث يفترض البحث أن:

(١) الاهتمام بدراسة نظريات الشخصية وما تحمله من معانٍ يساعد في إبتكار شخصية كرتونية تعبر عن الشخصية العربية.

(٢) أن الفهم الأعمق لنظرية التفاعلية الرمزية قد يثرى المصمم بأفكار من خلالها يستطيع تصميم شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية وتكون مؤثرة وفعالة.

٣) إن تحليل بعض النماذج الكرتونية قد يسهم في معرفة نقاط القوة والضعف في تصميمات الشخصيات الكرتونية العربية.

٤) إن تطبيق الأسس التي تم استخلاصها يساعد على ابتكار وتصميم شخصية كرتونية ثرية وفعالة ومؤثرة.

مصطلحات البحث

- الفنون الإسلامية: Islamic Arts

استمد الفن الإسلامي في مصر عناصره من فنون الحضارات والقبائل والدول المجاورة له، غير أنه وضع تلك العناصر في قالب متجانس، فجاء هذا الفن ذا طابع متميز يعبر عن الشرقية، ومن دعائم هذا الفن فكرة التوحيد (الله لا إله إلا هو الواحد الأحد) التي أعطت له وحدة وأصالة تجلت في نقوشه وعمارتها، واستمرت على الرغم من تعدد أساليبه وغازرة عطائه، فتميز عن غيره من الفنون الأخرى (علياء عبد السلام، ٢٠٠٧، ٤٦).

- الكارتون: Cartoon

هو فن يدوي يستخدم لبيان موقف سياسي أو اقتصادي أو اجتماعي من خلال رسم يتجاوز مرحلة الإضحاك والتسلية للنقد الاجتماعي والسياسي (لينا عاطف، ٢٠٠٨، ٣).

- الرسوم الكرتونية: Cartoon Drawings

هي رسوم تهدف لنقل رسالة أو وجهة نظر عن أشياء أو حوادث أو مواقف وتتميز بالمبالغة والرمزية بحيث يكون لها تأثير انفعالي (لينا عاطف، ٢٠٠٨، ٣).

- التعريف الإجرائي للشخصية الكرتونية :

تصمم الشخصية الكرتونية لتحقيق هدف ما، ترويجي، أو سياسي، أو ترفيهي...إلخ، وغالباً ما يراعى في تصميمها عمر المتلقين، ونوعهم، وميولهم، وتستخدم الرموز للتعبير عن الشخصية وأهدافها كما تستخدم برامج الحاسب الآلي الخاصة لتصميمها وتحريكها لتحقيق أهدافها المرجوة.

- الإبداع: Creativity

يعرف الإبداع على أنه القدرة على إنتاج أي عمل بحيث يتصف بالجدة والملاءمة والمقصود بالجدة هي كل ما هو أصيل وجديد وغير متوقع، أما الملاءمة فهي القابلية للتوظيف والاستخدام، والتكيف مع متطلبات أداء أية مهمة (روبرت ستيرنبرج، ١٩، ٢٠٠٥).

- الفانتازيا: Fantasy

هي ابتكار أفكار غير منطقية يستحيل حدوثها في عالم الواقع ؛ وذلك من خلال دمج الواقعي باللاواقعي، واختراق الزمان والمكان، والوصول للامنطق والخروج عن المألوف ؛ وذلك بتطبيق خصائص الفانتازيا المتمثلة في التحول والاستبدال واللامنطق والمستحيل، ومن خلال توظيف أساليب مختلفة كالتغيير في الحجم والحذف والتباين وغيرهم ؛ وذلك لتغيير خصائص وصفات وملامح الأشياء المتعارف عليها في الواقع بهدف الابتكار وجذب الانتباه (علياء عبد السلام، ٢٠١٢، ٢٠).

منهج البحث :

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي من خلال وصف وتحليل نماذج من الشخصيات الكرتونية العربية والأجنبية، ثم المنهج التجريبي لتطبيق نتائج الدراسة التحليلية.

الإطار النظري للبحث:

ويستند الإطار النظري للبحث على نظريتين أساسيتين هما نظرية الشخصية ونظرية التفاعلية الرمزية، حيث إن الدراسة تعتمد على الأولى في بناء جوهر الشخصية الكرتونية، وتعتمد على الثانية في وضع رمزية الأشكال وكيفية تفاعل الشخصية مع الأطفال، ومن ثم اقتراح الأسس التي تساعد المصمم على تصميم شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية وتكون مؤثرة وفعالة.

- نظرية الشخصية: Theory of Personality

تشير إلى تلك السمات والخصائص العامة الأكثر شيوعاً في المجتمع، والتي تكتسب صفة العمومية، وتتميز هذه السمات بالثبات النسبي، ومن أهم المفاهيم الخاصة بالشخصية مفهوم الشخصية الأساسية، التي تؤكد على اختلاف معايير الشخصية من مجتمع إلى آخر، والشخصية المنوالية، التي تطلق على السمات وأنماط السلوك المتكرر في مجتمع ما ويمكن إحصاؤه (على أحمد طبوشه، ١٩٩٩، ٤٠٦).

- نظرية التفاعلية الرمزية: Symbolic Interaction Theory

تعتمد هذه النظرية على الرموز واللغة كعناصر أساسية للتفاعل البشري (مايك أودونيل، ٢٠٠٢، ١٩٢). وتؤكد التفاعلية الرمزية على دور التفاعل في العملية الاتصالية الذي أصبح سمة من سمات العصر، ودور الرموز حيث إنها دائماً ما تتضمن معانٍ وقيم تستخدم لتوصيل الرسائل في العملية الاتصالية. الدراسات ذات الصلة بموضوع البحث :

- أمل أحمد محمد عبد اللطيف: "استخدام التصوير القصصي في تجسيد بعض المفاهيم الخاصة بمناهج المرحلة الأولى من التعليم الأساسي"، رسالة ماجستير، قسم الإعلان، جامعة حلوان كلية الفنون التطبيقية، ٢٠١٠. تكمن أهمية البحث في معرفة مدى فاعلية الرسوم في القصص المصورة بالكتاب المدرسي في تجسيد بعض المفاهيم الخاصة بمناهج المرحلة الأولى من التعليم الأساسي.

- لينا عاطف عبد العزيز حسن: "تصميم الرسوم الكرتونية في كتب الأطفال الإرشادية وأثره على سلوكيات طفل ما قبل المدرسة (من ٢-٦ سنوات)"، رسالة ماجستير، قسم الإعلان، جامعة حلوان كلية الفنون التطبيقية، ٢٠٠٨. يهدف البحث إلى إثراء وتطوير العملية المعرفية للطفل وتطوير سلوكه، وذلك من خلال الارتقاء بالمستوى الفني لتصميم الرسوم الكرتونية، وترشيد عملية توصيل المعلومات والتأثير الوجداني على الطفل عن طريق الرسوم المتحركة.

- راندا عبد الحليم عبد الرحمن: "الشخصية الخيالية في الإعلان الموجه للطفل المصري"، رسالة ماجستير، قسم الإعلان، جامعة حلوان كلية الفنون التطبيقية، ٢٠٠١. يهتم البحث بالشخصية الخيالية المستوردة والتأثير السلبي الناتج عن تلك الشخصيات بما تحمله من الإحساس بالغرابة والشعور بعدم الانتماء، وتهدف إلى تصميم شخصيات تراثية مصرية أصيلة في قالب خيالي يتعامل مع عقل ووجدان الطفل العربي.

- ناصر أحمد حامد محمد: تصميم وتوظيف الشخصيات فى الرسوم المتتابعة لمجلات وقصص الأطفال فى مصر، رسالة ماجستير، قسم الإعلان، جامعة حلوان كلية الفنون التطبيقية، ٢٠٠١م.

يحاول البحث تصميم شخصيات للرسوم المتتابعة تقدم للطفل المصرى، ويتم ذلك بناء على دراسة بعض الشخصيات التاريخية فى الرسوم المتتابعة بمصر والعالم العربى، والاستفادة من الشخصيات الأجنبية والوقوف على سمات خاصة بشخصيات مصرية ومعاصرة فى آن واحد.

إجراءات البحث :

إن الفن الإسلامى هو من الفنون التى تؤكد على الحضارة العربية وتحقق الهوية وتعزز الانتماء، ويبنى جوهر الفن الإسلامى على العقيدة والرؤية الإسلامية من خلال تحقيق الوحدة والتكامل فى العمل الفنى، فهو فن له جذوره وعمقه الفلسفى ولا يجب التعامل معه بسطحية حتى لا يفقد أهميته وتأثيره ، ويتميز الفن الإسلامى بارتباطه بالدين؛ فابتعد عن التصوير وحقق امتزاجاً بين روح العقيدة والمجتمع ، ومن سمات هذا الفن استخدام عناصر كثيرة داخل العمل الفنى لملء الفراغات، واستخدام أسلوب التحوير والتجريد للأشكال الطبيعية لإنتاج زخارف تتصف بالانزان والتقابل والتماثل. وتوجد عناصر أساسية للفن الإسلامى؛ تتضمن الأشكال الزخرفية الهندسية المجردة التى تتميز بالنظام والدقة - رباعية وخماسية ومضاعفاتها - والأشكال الزخرفية النباتية اللينة التى تتميز بالعمق والانسايية، وأشكال الحيوانات، والخط العربى بأنواعه كالكوفى، والتلث، والنسخ، والرقعة، والإجازة، والديوانى، والفارسى، والحديث. ويغلب على هذا الفن استخدام الألوان التالية الأحمر، والأزرق، والأصفر، والأخضر، والذهبى والفضى (علياء عبد السلام، ٢٠٠٧، ٤٦-٦١).

وحيث إن هذا البحث يفترض أن ابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامىة قد يسهم فى تعزيز الهوية والحضارة الإسلامىة بشكل يجذب الأطفال ويؤثر فيهم، وبذلك نقل من خطورة ما نحن بصدده من فقدان للغة، والقيم، والثقافة، والعادات الخاصة بنا كشعوب عربية، ومن ثم فقدان الهوية العربية والانتماء فكان مهماً استرجاع ماهية الفن الإسلامى وزخارفه وألوانه للاستفادة منه فى تصميم الشخصية الكرتونية.

الشخصية الكرتونية :

تناولت العديد من الأبحاث العلمية التأثير الضار الناتج عن مشاهدة الأطفال للكرتون سواء فى مصر أو الوطن العربى أو الدول الغربية، فشملت العنف بأنواعه، والشيطنة، وخلق مشاعر سلبية مثل الخوف والقلق والإيذاء، واستمالة الطفل لتخيل الواقع أو تصويره كما يراه فى الكرتون (Fouts 2006,22)، وقد أكدت التجارب السابقة أن الاعتماد على الغرب فى تصميم الشخصيات الكرتونية أصبح مصبوغاً غالباً بوجهة نظر غربية، مثلما حدث فى الدانمارك حيث صممت شخصية كرتونية لسيدنا محمد (صلى الله عليه وسلم) وهو ما جعل الأمر غير مقبول ورفضته وهاجمته الدول الإسلامىة.

والجدير بالذكر أنه يمكن اقتباس الشخصية الكرتونية من شخصيات الأساطير ، فعلى سبيل المثال شخصية سندباد أو العنقاء وغيرها، أو من خلال الأنطولوجيا الشعبية الخاصة بالمعتقدات والمعارف المتعلقة بنشأة الكون، أو من الأحلام وغيرها، ويتم الاستفادة مما سبق بوضعه فى إطار واقعى يحقق المصادقية ويوفر الانسجام، والاتزان، للشخصية الكرتونية إلى جانب الفانتازيا.

وقد تمت محاولات كثيرة لتصميم شخصيات كرتونية عربية، كان أولها شخصية كرتونية مصرية سميت "مشمش أفندي" ظهرت في أول عرض بقاعة السينما كوزموجراف بالقاهرة في ١٨ فبراير ١٩٣٧، وكانت مدة الفيلم ثمانى دقائق ونصف (محمد العزوني، بوابة الحرية والعدالة، ٢٠١٣). وكان يمثل المصريين في هذه الفترة من خلال الشكل والشخصية، ومن ثم توالت المحاولات إلى أن وصلت إلى شخصية "بكار"، و"كروميو"، و"عصام والمصباح"، و"فلة"، و"منصور"، على سبيل المثال، وعلى الرغم من نجاح بعض الشخصيات وإقبال الأطفال على مشاهدتها إلا أن النجاح ليس على مستوى الشخصيات الكرتونية الأجنبية، وانطلاقاً من تسليمنا بتأثير الشخصيات الكرتونية على الأطفال فإن ذلك يدفعنا إلى أن نولى اهتماماً أكبر لابتكار وتصميم هذه الشخصيات في محاولة لضمان أن تكون لها تأثيرات إيجابية تنمى ذكاء، وهوية وانتماء الأطفال، على أن نستوحى ملامحها، وموتيفاتها من التراث والفنون الإسلامية، مع الاعتماد على نظرية الشخصية، والتفاعلية الرمزية التى تسهم فى جعل الشخصية الكرتونية العربية أكثر تفاعلاً وتأثيراً على الطفل العربى.

أسس ابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية :

يمكن ابتكار شخصية كرتونية من خلال ثلاث خطوات أساسية تتمثل الخطوة الأولى فى تحديد هيكل الشخصية الكرتونية، والثانية فى وضع أبعاد الشخصية، والثالثة فى تصميم الشخصية الكرتونية، وفيما يلي محاولة لتوضيح كيفية استخدام الأسس لابتكار شخصية كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية.

تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية :

يجب على المصمم أن يكون ملماً بصفات وأبعاد تكوين الشخصية لفهم أعمق وبالتالي ابتكار شخصية كرتونية مقنعة وفعالة، فأية شخصية يجب أن تتمتع بثلاث صفات ، الأولى تتمثل فى الأفكار (الجانب العقلى للشخصية) وتشمل الخلفية الثقافية، والاجتماعية، والسياسية، والبيئية، والدينية وغيرها ، فهى تحدد الإطار الفكرى للشخصية بدءاً من أسلوب وطريقة التفكير وحتى السلوك والأفعال، أما الثانية فهى خاصة بالمشاعر (الجانب الوجدانى للشخصية) بمعنى تحديد إلى أى مدى تتحكم العاطفة فى الشخصية، وكذلك الروحانيات وكل ما تؤمن به الشخصية ، والثالثة تحدد رد الفعل المتمثل فى سلوك الشخصية هل هى شخصية إيجابية أم سلبية، نشطة، متزنة،... إلخ.

أما الأبعاد فيوضحها النموذج الخماسى لأبعاد الشخصية الذى يحدد خمسة أبعاد هى النشاط (البحث عن الإثارة، والتأثير الإيجابى)، والانفعالات (القلق، والإحباط ، والمرح)، والتقبل أو التطور (للمشاعر، وللقيم، وللأفكار، وللخيال)، والرضى ويتضمن (الإيثار، والثقة، والوضوح)، والوعى (منظم، ويحقق أهدافه، ويؤدى واجباته، ويعتمد على ذاته) (Chatzisarantis,2008,350).

وبناء على ما سبق يجب تحديد الهدف من الشخصية الكرتونية المراد تصميمها، هل هو تعليمى، أم تربوى، أم ترفيهى، أم ترويجى ، ثم يتم تحديد نوع الشخصية هل هو ولد أم بنت أم حيوان أم نبات ، حيث يمكن الاقتباس من صفات هذه الأشياء التى تساعد فى تحديد سمات الشخصية (نشطة، أو خجولة، أو شريرة)، هذا بالإضافة إلى تحديد نقاط القوة والضعف فى الشخصية. وتعد هذه المرحلة بيئة خصبة لتحديد سمات الشخصية العربية.

أبعاد الشخصية الكرتونية:

يعد اسم الشخصية هو البعد الأول لبناء الشخصية وهو من المراحل المهمة والمؤثرة في فاعلية الشخصية الكرتونية، وتصنف الأسماء إلى ثلاث فئات الأول: يستخدم الأسماء التقليدية مثل "بكار"، "عصام"، وغيرهما. والثاني يعتمد على الأسماء القديمة التاريخية، والدولية، مثل "علاء الدين"، و"سندباد" (المعروفة سابقاً). والثالث يبتكر أسماء جديدة مركبة ولها دلالات ومعانٍ رمزية كشخصية "كرومبو" الكرتونية فهو اسم مجمع من "كريستوفر كولومبس"، و"رامبو"، وبالتطبيق على شخصية "كرومبو" نجد أنه يجمع بين صفات الشخصيتين فهو مستكشف يريد حل الألغاز ويصر على تحقيق هدفه، ولا نستطيع أن نغفل أن شخصية كرومبو قد حققت نجاحاً وجذبت الكبار والصغار، فهي استخدمت في بدايتها برنامج مسابقات للشباب والكبار سناً وعندما أحياها الأطفال تم تصنيعها كألعاب للأطفال بأشكال وأحجام مختلفة.

أما البعد الثاني فهو تحديد عمر الشخصية وأدواتها التي تكون عادة مصاحبة للشخصية كالنظارة، أو الحقيبة، وغيرها. وهي من الأبعاد الرمزية المهمة التي توصل الرسائل وتؤكد عليها، وبذلك تحقق فاعلية أكثر ومصداقية من قبل الطفل إلى درجة قد تصل إلى شراء هذه الأدوات لتقليد الشخصية الكرتونية. ويعد البعد الثالث خاص بتصور البيئة المحيطة بالشخصية وهي من أهم ما يقع الأطفال بالشخصية ويحقق فاعليتها، فعلى سبيل المثال من هم الأهل وما هي مواصفاتهم، والأصدقاء، ومحل الإقامة، هل هو منزل أم حديقة أم غير ذلك، فهذا يرفع من المصداقية والإقناع للشخصية الكرتونية.

تصميم الشخصية الكرتونية:

تعد هذه الخطوة هي المسؤولة عن إظهار كل ما سبق من خطوات، ويجب أن تتم بعناية وحرص، فهي مرحلة تصميم الشكل الخارجى للشخصية الكرتونية الذى يعتمد على نظرية التفاعلية الرمزية من خلال استخدام الأشكال والموتيفات والألوان المقتبسة من الفنون الإسلامية للتأكيد على الهوية والتحقق من المعانى الخاصة بالرموز لتلبية أهداف الاتصال، هذا من الجانب الرمزي لتطبيق النظرية، أما من الجانب التفاعلى فتعمل النظرية على تحقيق التفاعل بين الشخصية الكرتونية وبين الطفل، حيث لوحظ في الفترة الأخيرة تزايد الاهتمام بهذا التفاعل من خلال طلبها المساعدة من الطفل فى عمل أو قول شئ ما، أو تقليد حركات معينة تقوم بها، أو إرسال شئ على رقم هاتف أو بريد، أو من خلال الأدوات التي تستخدمها الشخصية الكرتونية فيتم تقليدها من قبل الطفل ويبدأ فى محاكاتها.

وتكتمل هذه الخطوة باستخدام برامج معالجات الكمبيوتر فى تصميم وتحريك الشخصية الكرتونية، وتعد هذه المرحلة من أهم المراحل لأنها تتحكم فى جودة إنتاج وفاعلية الشخصية الكرتونية.

الفانتازيا وابتكار الشخصية الكرتونية :

تعد الفانتازيا نوع من أنواع الخيال ولكنها تتميز بكونها خيال يستحيل تحقيقه فى عالم الواقع، وبذلك يمكن اعتبار الشخصية الكرتونية نوعاً من أنواع الفانتازيا ؛ لأنها ستظل كرتونية، وهذا هو جوهر الفانتازيا ، وتساعد خصائص وأساليب الفانتازيا فى ابتكار الشخصيات الكرتونية وجعلها أكثر فاعلية، حيث إن خصائص الفانتازيا هى التحول والاستبدال سواء فى الشكل أو الوظيفة أو الاثنين معاً، والتحول إلى زمان ومكان مختلف،

واللامنطقية، والمستحيل. أما الأساليب التي تعمل على تحقيق الفانتازيا فهي التغيير في الحجم والصورة، والمبالغة في استخدام العناصر، والاستعانة بالأشكال المفاجئة، واستخدام المعرفة المسبقة بطرق جديدة، وعكس المتوقع، والتهجين، واستخدام فانتازيا الإنسان والحيوان والنبات، والتناقض والايهام، والميتافور والتشابه الجزئي، والحذف، والتشابه والخلط، والتباين والمقارنة (علياء عبد السلام، ٢٠١٢، ٨٨ - ١٢٥). وتطبيق أيأ من الخصائص والأساليب نستطيع أن نصمم شخصية كرتونية فعالة، لخروجها بذلك عن المؤلف مما يترتب عليه جذب انتباه الأطفال والتفاعل معهم.

الدراسة التحليلية

تنقسم الدراسة التحليلية للشخصيات الكرتونية إلى ثلاثة محاور، يختص المحور الأول بالشخصيات الكرتونية الغربية، والثاني يتناول الشخصيات الكرتونية العربية، والثالث يهتم بالشخصيات الكرتونية المصرية.

تحليل الشخصيات الكرتونية الغربية :

"Dora" دورا

تعد دورا شخصية أمريكية ابتكرها وصممها كل من "كريس جيفورد" Chris Gifford، و"فالوريو والش" Valerie Walsh، و"إريك وينر" Eric Weiner، وظهرت عام ٢٠٠٠. (Google Search).

تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية:

الهدف منها تعليمي، وهي فتاة تنسم بالإيجابية، والنشاط، والمرح، والالتزان، وهي مطيعة، وذكية، ومتفقة، تبحث عن الإثارة وتتقبل الجديد.

أبعاد الشخصية الكرتونية :

يعد اسمها تقليدي وشائع للكبار والصغار، وهو يعنى الهدية، ويتراوح عمرها بين ٥-٧ سنوات. لها عائلة، وأخ يدعى "دييجو" Deigo وهو يشبهها ويقوم بما تفعله هي مع اختلاف أنه ولد ومعه نمر صغير يرافقه في رحلاته. يصحبها دائماً "بوتس" Boots القرد المرح الذي يساعدها دائماً، وغالباً ما ترندى "دورا" حقيبة الظهر التي تحتوى على أدوات تحتاجها في رحلاتها الاستكشافية مثل الخريطة وغيرها. ولا نستطيع أن نغفل دور الثعلب سويبر "Swiper the fox"، حيث إنه يحاول تعطيل "دورا" عن القيام بمهامها. وتكون الأحداث غالباً في الغابة أو النهر أو الجبل وهذا لأنها شخصية مغامرة.

تصميم الشخصية :

توضح الرموز (من خلال التصميم والألوان) أنها فتاة عملية (من خلال الملابس)، متفتحة مستكشفة من خلال شكل العينين، وهي تلبس وتسلك سلوكاً غريباً وتتحدث لغات كثيرة، أما التفاعل فهي تتفاعل مع الأطفال، بطلبها منهم تكرار كلمات معينة أو فعل ما لتتمكن من إنجاز المغامرة.

التقييم :

تعد "دورا" من الشخصيات الكرتونية الناجحة والمؤثرة على الأطفال، فهم يتفاعلون معها ويحبونها. وهي ناجحة كشخصية كرتونية مرئية، وأيضاً عند إنتاجها كلعبة أو أداة خاصة بالأطفال، والفانتازيا تتجلى في الحقيبة

والخريطة التي تكتسب صفات إنسانية فلهما أعين، ويتحدثان، كما يتحدث الفرد والثعلب، وهذا ما يجعل الشخصية مثيرة تجذب الأطفال ما بين ٣-٧ سنوات .



نموذج رقم (١) "دورا"

<http://www.chrisrue.com/funcave/graphics/dora.jpg>

"بن تن" "Ben10"

يعد بن تن شخصية أمريكية ابتكرها وصممها مجموعة من المصممين نذكر منهم "جو كاسي" "Joe Casey"، "جو كيلى" "Joe Kelly"، وظهرت عام ٢٠٠٧ م (Google Search).

تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية :

الهدف منها ترفيهي، وهو ولد يتسم بالإيجابية، والنشاط، والمرح، والالتزان، والقوة، والذكاء، ويبحث عن الاستقرار ويدافع عن وطنه وعائلته وأصدقائه ضد الفضائيين الأشرار.

أبعاد الشخصية الكرتونية :

يعتبر اسمها مركب من "بن" وهو اسم تقليدي لولد يظهر كشاب وكطفل وفي بعض الحلقات يتواجد ويتفاعل مع ذاته بأكثر من عمره أحياناً، ورقم "١٠" الذي يعبر عن عدد الشخصيات التي يستطيع التحول لها، من خلال ساعة يده التي تساعده على ذلك، ويتراوح عمر الشخصية ما بين ٩-١٢ سنة وله عائلة، وأخت تسمى "جوين" "Gwen" معجده وصديقه الذين يساعده في محاربة الأشرار. ويمكن أن يتواجد في نفس المكان بعمرين مختلفين ويساعدان بعضهما البعض ، وهو يعيش في منزل ومدرسة، إلا أن الأحداث تتطور بظهور الفضائيين وانتقال الشخصية إلى أماكن غريبة أخرى.

تصميم الشخصية :

توضح الرموز (من خلال التصميم والألوان) أنه ولد مقاتل يتحول الى شخصيات أخرى يختلف تصميمها وألوانها باختلاف صفاتها وما تستطيع فعله ، فعلى سبيل المثال الشخصية النارية لونها برتقالي وأصفر. وهويته غريبة من خلال سلوكه واللغة الإنجليزية التي يتحدثها ، أما التفاعل فهو يتفاعل مع الأطفال من خلال ساعة اليد التي يقبل عليها أغلب الأطفال لمحاكاته.

التقييم :

يعد "بن تن" من الشخصيات الكرتونية الناجحة ومؤثرة على الأطفال، فهم يتفاعلون معها ويحبونها ، وهى ناجحة كشخصية كرتونية مرئية، وأيضاً عند إنتاجها كلعبة أو أداة خاصة بالأطفال ، والفانتازيا تتجلى فى ساعة يده التى تساعده على التحول وهذا ما يجعله مثيراً يجذب الأطفال ما بين ٣-١٢ سنة.



نموذج رقم (٢) " بن تن "

<http://toilerose.blogspot.com.eg/2015/02/ben-10-ultimate-alien-coloring-pages.html>

ج) شركة المرعبين المحدودة "Monster Inc"

يعتمد هذا الكرتون على مجموعة من الشخصيات وليس قائم على شخصية واحدة، وهم جميعاً شخصيات خيالية مقتبسة من أشياء حولنا على سبيل المثال الأشجار، والحيوانات، والكائنات المبتكرة متخذة صفة الإنسان ، وهى شخصيات أمريكية إنتاج "بيكسر ديزنى" "Pixar, Desiny"، وظهرت عام ٢٠٠١ (Google Search).

تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية :

الهدف منها ترفيهى، وهم مجموعة من الأولاد والبنات يختلفون فى شخصياتهم، فمنهم النشيط، ومنهم المرح، ومنهم المتزن، ومنهم المحبط ، وغير ذلك ، وهم جميعاً شخصيات جذابة ومثيرة.

أبعاد الشخصية الكرتونية :

تعد أسماؤهم تقليدية ، فعلى سبيل المثال "سوليفان" "Sullivan"، "مايك" "Mike"، وغيرهما من الأسماء الشائعة للكبار والصغار، ويتراوح عمرهما ما بين شخصيات صغيرة وكبيرة السن ، بعضهم له عائلات، وآخرون لهم أصدقاء.

تصميم الشخصية :

توضح الرموز (من خلال التصميم والألوان)مختلف الشخصيات التى يعد سلوكها سلوكاً غريباً ويتحدثون اللغة الإنجليزية. أما التفاعل فهو مقصور على أحداث القصة.

٤) التقييم: تعد هذه الشخصيات الكرتونية ناجحة ومؤثرة على الأطفال، فهم يتفاعلون معها ويحبونها ، وهم ناجحون كشخصيات كرتونية مرئية، وأيضاً عند إنتاجهم كلعبة أو أداة خاصة بالأطفال ، فأشكالهم المبتكرة وألوانهم هى ما جعلت الأطفال تحبهم بالرغم من كونهم شخصيات مرعبة استخدمت فى أحداث الفيلم لتخويف

الأطفال ، إلا أن ألوانهم وتصميمهم يجعلهم محبيين للأطفال وهذا ما يؤكد دور الفانتازيا فى ابتكار شخصيات جاذبة لأغلب الأعمار.



نموذج رقم (٣) شخصيات كرتونية من فيلم شركة المرعبين المحدودة

https://i2.wp.com/www.cinepremiere.com.mx/imgsHistorico/u8/MonstersInc-Sully-Mike_0.jpg

تحليل الشخصيات الكرتونية العربية :

نظراً لتشابه الشخصيات الكرتونية العربية، فسوف يتم تحليلها مجتمعة، وهما مسلسل "الفريج" الإماراتى عام ٢٠٠٦ م ، وهو عبارة عن حلقات لأربع سيدات من دىبى القديمة فهى غالباً ما تخاطب الكبار سناً، ومسلسل "منصور" الإماراتى عام ٢٠١٣ م ، وأصدقائه، وفيما يلى تحليلاً للشخصيتين معاً.

تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية :

الهدف منهما ترفيهى، وتتسم الشخصيات بالإيجابية، والنشاط، والمرح، والاتزان، والقوة، والذكاء، ويتعرضون لبعض المواقف المضحكة التعليمية، والعاطفية، وهم شخصيات شبيهة بشخصيات واقعية.

أبعاد الشخصية الكرتونية :

تعد أسماؤهم تقليدية، وتمر بأحداث عادية، ولهم أهل وأصدقاء يشاركونهم الأحداث فى إطار عام طبيعى كالمنزل، والمدرسة وغير ذلك.

تصميم الشخصية :

توضح الرموز (من خلال التصميم والألوان)، أنهم عرب فهم يرتدون الزى الإماراتى ويتحدثون باللهجة الإماراتية ، أما من حيث التفاعل فهم يتفاعلون مع الأطفال من خلال الأحداث فقط.

التقييم :

تُعد هذه الشخصيات الكرتونية ناجحة إلى حد ما كشخصيات كرتونية مرئية، وأيضاً عند إنتاجها كلعبة أو أداة خاصة بالأطفال، إلا أنهم يفتقرون إلى الفانتازيا التى تجذب وتؤثر على الأطفال ، وبطبيعة الحال فهى ليست الشخصيات الكرتونية التى لها الأفضلية بالنسبة للأطفال، وهى تجذب بعضهم من الفئة العمرية من ٣-١٠ سنوات.



نموذج رقم (٤، أ) "الفريج"

http://cdn-wac.emaratalyoum.com/polopoly_fs/1.394511.13057329721/image/3463266716.jpg



نموذج رقم (٤، ب) "منصور"

http://www.albayan.ae/polopoly_fs/1.1925657.1374185437!/image/245792434.jpg

تحليل الشخصيات الكرتونية المصرية:

نظراً لتشابه الشخصيات الكرتونية المصرية، فسوف يتم تحليلها مجتمعة أيضاً، وهي مسلسل الطفل النوبى "بكار" عام ٢٠٠٠ م ، الذى أخرجت حلقاته الأولى المخرجة "منى أبو النصر". بينما مسلسل "عصام والمصباح" عام ٢٠١١ للمخرجة "إسمت فرحات"، وفيما يلي تحليلاً لهما.

تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية :

الهدف منهما ترفيهي، وهما يتسمان بالإيجابية، والنشاط، والمرح، والاتزان، والقوة، والذكاء، ويتعرضان لبعض المواقف المضحكة والتعليمية، وهما شخصيات شبيهة بشخصيات واقعية فى الحقيقة وتتم الأحداث فى إطار طبيعى من مسكن، ومدرسة وغيرهما.

أبعاد الشخصية الكرتونية :

تعد أسماء الشخصيتان تقليدية، ولهما أهل وأصدقاء يشاركونهما الأحداث، ويصاحب كلا منهما شخصية أخرى تتفاعل معها وهم المعزة "رشيدة" مع "بكار"، والمصباح السحرى والجنى مع "عصام".

تصميم الشخصية :

توضح الرموز (من خلال التصميم والألوان)، أنهما مصريان "فكار" يرتدى الزى النوبى، و"عصام" يرتدى ملابس الأطفال العادية ويتحدثا اللهجة المصرية، ويتفاعلان مع الأطفال من خلال الأحداث والمعزة والمصباح.

التقييم:

تعد هذه الشخصيات الكرتونية ناجحة إلى حد ما، إلا أن "عصام" يفتقر قليلاً إلى تحقيق الهوية المصرية، والجدير بالذكر أن هاتين الشخصيتين لا يتم إنتاجهما كلعب وأدوات خاصة بالأطفال، كما أن تأثيرهما غير ملحوظ. ولكنهما يمتلكان أدوات مؤنسنة تحقق الفانتازيا ومن المفترض أن يكون لذلك تأثير إيجابى على الأطفال، وبالرغم من ذلك فإنهما من الشخصيات الكرتونية التى ليس لها الأفضلية وهى تجذب بعض الأطفال ما بين ٣-٨ سنوات .



نموذج رقم (أ،٥) "بكار"

http://beautiful-love.net/images/img_1/64407d90b63e7d40ac7038cac73ef85a.jpg



نموذج رقم (ب،٥) "عصام"

http://www.mazika4ever.com/m4e/big2/M4e_Jp8O5.jpg

نتائج الدراسة التحليلية :

ومن خلال الدراسة التحليلية نستنتج أن أهم ما يميز الشخصيات الكرتونية الغربية اعتمادها على الفانتازيا في تصميم الشخصيات والأحداث واستخدام التقنيات والبرامج عالية الجودة بمهارة، وكلها عوامل أساسية ساعدت على نجاحها في جذب الأطفال. أما الشخصيات الكرتونية العربية والمصرية فهي تعتمد على الشخصيات الإنسانية أكثر من الحيوانات أو الأشجار أو ابتكار شخصيات جديدة خلت من الفانتازيا، كما أن الأحداث تكون غالباً في إطار منطقي وطبيعي وعادي ، وسوف تتم الاستفادة من هذه النتائج في النموذج التطبيقي التالي.

النموذج التطبيقي :

"جَمُونُ" و"جَمُونَةُ" :

تعتمد هذه الشخصية الكرتونية المبتكرة على استخدام الحيوانات، حيث إنهم قليلاً ما يتم استخدامهم في الشخصيات الكرتونية العربية، ف جاءت الشخصية مزيجاً بين رأس الجمل الذي يحتوى على عينين تبصران جيداً في الليل والنهار، ورموش طويلة لتحميها من الرمال والحرارة وله حاسة سمع قوية، ويرمز استخدام الجمل للصبر والقدرة على التحمل، وأقدام الفيل الذي يعد من أضخم الحيوانات وهو شديد الذكاء وذاكرته قوية، وأجنحة النحلة التي تتميز بالنشاط والنظام وحب العمل وقدرتها على الطيران، هذا بالإضافة إلى معانيهم وأهميتهم عند العرب، وقد روعي استخدام الخطوط اللينة في رسم الشخصية حيث أثبتت بعض الدراسات أنها تؤثر إيجابياً على الأطفال وتكون محبوبة لهم ، وقد تم اقتباس الألوان من الفنون الإسلامية ، حيث إن ألوان الشخصيتان الأساسية

هى الأصفر الذهبى، والأخضر، وأيضاً استخدام الموتيقات فى ملابسهم والحروف العربية للتأكيد على الهوية والانتماء للحضارة العربية ، وسميت الشخصية باسم مركب بين الجمل والنحلة فأصبحت "جَمُونُ" و"جَمُونَةُ"، وإضافة التشكيل للخط مهمة للنطق الصحيح ؛ ولأن هذه الشخصية مصممة لسن من ٢-١٢ سنة وهى فترة يتعلم فيها الطفل اللغة العربية والتشكيل.

تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية :





الهدف منهما ترفيهى،وتعليمى، وهما شخصيتان يتسمان بالإيجابية، والصبر، والقدرة على التحمل، والنشاط وحب العمل، والمرح، والاتزان، والقوة، والذكاء ، مغامران يتعرضان لبعض المواقف المضحكة والتعليمية، يبحثان عن الإثارة ويتقبلان الجديد وهما شخصيتان مبتكرتان تعتمدان على خصائص وأسس الفانتازيا، مع التأكيد على الهوية العربية من خلال الاقتباس من الفنون الإسلامية.

أبعاد الشخصية الكرتونية :

تعد أسماؤها مبتكرة مزيج بين الجمل والنحلة ، وهما شخصيتان متشابهتان فى الشكل ولكنهما متكاملتان فى الشخصية، يهدفان إلى تعليم الأطفال التكامل بين النوعين وأهمية كلاً منهما للآخر، وتمر بأحداث مشوقة غير عادية تعليمية، وعاطفية، وترفيهية ، ولهما أهل وأصدقاء يشاركونهما الأحداث التى تحمل قيماً عربية وإسلامية.

تصميم الشخصية :

توضح الرموز (من خلال التصميم والألوان)، أنهما شخصيتان عربيتان إسلاميتان حيث استخدام الموتيقات والخط العربى والتشكيل الظاهرين فى الملابس والتصميم الشكلى للشخصية، والألوان المستوحاة من الفنون الإسلامية بالإضافة إلى استخدام الدرجات اللونية المحببة للأطفال.أما التفاعل فهما يتفاعلان من خلال طلبهما من الأطفال تكرار كلمات معينة أو فعل ما ليمكننا من تكملة المغامرة، كما يتفاعلان مع الأطفال من خلال أحداث القصة، هذا بالإضافة إلى أجنحة النحلة التى تزيد من التشويق والدخول فى أحداث ومعالم جديدة على الطفل.

		جَمُونَةُ
		جَمُونُ

نتائج الدراسة:

- ١) تعتمد الشخصيات الكرتونية الغربية على الفانتازيا في الوقت الذى تحاكي فيه الشخصيات الكرتونية العربية الواقع بدرجة كبيرة مع الابتعاد عن الخيال والفانتازيا مما يحد من فعاليتها وتأثيرها على الأطفال.
- ٢) يمكن استثمار الفنون الإسلامية والثقافة العربية فى إضفاء الهوية والقيم العربية والإسلامية للشخصية الكرتونية لتصبح ملائمة ومؤثرة إيجابياً على الطفل ، ومن ثم يحبها ويتفاعل معها مما يساعد على الحفاظ على الهوية وتعزيز الانتماء.
- ٣) يفتقر المصمم إلى احتراف الأساليب والبرامج الخاصة بتصميم وتحريك الشخصيات الكرتونية لإنتاجها بجودة عالية مما يترتب عليه ضعف فاعليتها وتأثيرها.
- ٤) كلما كانت الشخصية الكرتونية معتمدة على الأشكال اللينة والدوائر كلما كانت أقرب إلى الطفل ومحبية له، أما الأشكال الهندسية المعتمدة على الخطوط المستقيمة والزوايا فإنها تعطى شعوراً بالخوف ويمكن استخدامها فى تصميم الشخصيات المحاربة أو الشريرة.
- ٥) يمكن الاستفادة من نظرية الشخصية ونظرية التفاعلية الرمزية بحيث يحدد إطار يتم من خلاله اقتراح أسس تساعد فى تصميم شخصية كرتونية ، يمكن استخدامها فى مجالات الاتصال البصرى المتعدد وتحقق أهدافها وتكون مؤثرة من خلال:

- تحديد الخصائص البنائية للشخصية الكرتونية (الهدف - الخصائص).

- أبعاد الشخصية الكرتونية (الاسم - السن - البيئة المحيطة) .

- تصميم الشخصية الكرتونية (رموز - أشكال - فنون - وكيف ستفاعل الشخصية مع الأطفال) .

التوصيات والمقترحات:

- على المصمم اتباع أسس تصميم الشخصية الكرتونية لضمان مستوى تفاعل ودقة وتأثير هذه الشخصية، مع الاعتماد على عناصر الثقافة، والحضارة، والفنون، لتعزيز القيم، والانتماء، والهوية.
- على مصممي الشخصيات الكرتونية الإلمام ومتابعة أحدث التقنيات والتطورات والبرامج التكنولوجية التى تعمل على تنفيذ وتحريك هذه الشخصيات بدقة وفاعلية.
- على المؤسسات التعليمية عقد وتنظيم تدريبات متخصصة لبرامج تصميم وتحريك الشخصيات الكرتونية والاستعانة بخبراء فى هذا المجال للاستفادة منهم ، وتنفيذ شخصيات كرتونية وتحريكها بطريقة أكثر احترافية.

المراجع العربية:

- روبرت ستيرنبرج، "المرجع فى علم نفس الإبداع"، ترجمة محمد نجيب الصبوة، خالد عبد المحسن، أيمن عامر، فؤاد أبو المكارم، المجلس الأعلى للثقافة والمشروع القومى للترجمة ٩٩٧، ٢٠٠٥
- على أحمد طبوشة، "الإعلام والشخصية المصرية فى عصر العولمة"، بحث منشور فى الشخصية المصرية فى عالم متغير، أعمال الندوة السنوية الخامسة، قسم الاجتماع، المركز القومى للبحوث الاجتماعية والجناحية، الإدارة العامة للبيانات والمعلومات، مطبعة جامعة القاهرة، ١٩٩٩.

- علياء عبد السلام عبد اللطيف طريفى، "تحقيق الهوية المصرية فى مطبوعات الأنشطة الثقافية المعاصرة، دراسة على نماذج مختارة"، رسالة ماجستير، جامعة حلوان، كلية الفنون التطبيقية، قسم الإعلان، ٢٠٠٧.
- علياء عبد السلام عبد اللطيف طريفى، "الفانتازيا فى الإعلان إستراتيجية جديدة لإبتكار الأفكار الإعلانية"، رسالة دكتوراة، جامعة حلوان، كلية الفنون التطبيقية، قسم الإعلان، ٢٠١٣.
- لينا عاطف عبد العزيز حسن، "تصميم الرسوم الكرتونية فى كتب الأطفال الإرشادية وأثره على سلوكيات طفل ما قبل المدرسة (من ٦-٢ سنوات)"، رسالة ماجستير، قسم الإعلان، جامعة حلوان كلية الفنون التطبيقية، ٢٠٠٨م.
- مايك أودونيل، "قراءات معاصرة فى نظرية علم الاجتماع"، ترجمة مصطفى خلف عبد الجواد، مراجعة وتقديم محمد الجوهر بكلية الآداب، جامعة القاهرة، مطبوعات مركز البحوث والدراسات الاجتماعية، القاهرة، ٢٠٠٢.
- محمد العزوني، بوابة الحرية والعدالة، ٢٠١٣.

<<http://www.masress.com/fjp/48224/31/8/2015>>

المراجع الأجنبية:

- Araeen, Rasheed, (2010), "Preliminary Notes for the Understanding of the Historical Significance of Geometry in Arab/Islamic Thought, and its Suppressed Role in the Genealogy of world History", Routledge, Vol.24, Issue 5, 509-519.
- Balteiro, Isabel, (2013), Blending in English Cartoons, Routledge, Vol.94, No.8, 883-907.
- C.Blumberg, Fran, Kristen P.Bierwith, and Allison J.Schwartz, (2008), "Does Cartoon Violence Beget Aggerssive Behavior in Real Life? An opposing View", Springer Science+Business Media, LLC, 36:101-104, DOI 10.1007/s10643-008-0280-1
- Chatzisarantis, Nikos L.D and Martin S. Hagger, 2008, "Influences of personality traits and continuation intentions on physical activity participation with in the theory of planned behavior", Routledge, psychology and health, 23(3): 347-367
- Fouts, Gregory, MichellCallan, Kelly Piasentin, and Andrea Lawson (2006), "Demonizing in children's television cartoon and Disney animated films", Springer science and business media Inc. 37:15-23
- Google search <dora the explorer>, <ben10>, <monster Inc>.
- Laegaard, Sune, (2007), "The Cartoon Controversy: Offence, Identity, Oppression?". University of Copenhagen, Vol.55, 481- 498, Doi: 10.1111/j.1467-9248.2007.00685.x
- Ridanpaa, Juha, (2009), "Geopolitics of Humour: The Muhammed Cartoon Crisis and the Kaltio Comic Strip Episode in Finland", Routledge, 14:729-749, DOI: 10.1080