مجلة الشرق الأوسط للنشر العلمي
المجلد (٨) العدد (٦)
الإصدار الثلاثون
(١-١٠) ٢٠٢٥

تصميم الرسوم المتحركة الرّقميّة البورنوغرافيّة: الهجانة (الهانتاي مثالا)

هالة بن فائزة عبد الرحيم
أستاذة بالمعهد العالي للفنون والحرف بقابس تونس
متحصلة على شهادة دكتوراه في مجال جماليات الفنون وممارساتها المادة نظريات التصميم.

نشر إلكترونياً بتاريخ: ٦ ديسمبر ٢٠٢٥م

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

الملخص

يتناول المقال ظاهرة الانزياح الدلالي في تمثيل شخصيات الأشرطة المرسومة عند إعادة إنتاجها بواسطة الذكاء الاصطناعي في سياقات عنيفة أو غريبة تُضعف قيمتها الأصلية كرموز للطفولة، لينتقل بعد ذلك إلى تحليل مفهوم الهجانة في الفنون الرقمية بوصفه تمازجًا بين تقنيات وأساليب ومرجعيات ثقافية مختلفة تُنتج صورًا هجينة متعدّدة الدلالات. ويقدّم الهنتاي مثالًا بارزًا لهذا التداخل، من خلال مزجه بين الأسلوب الياباني التقليدي والتقنيات الرقمية المتقدمة، وتأثره بثقافات متعددة بفعل العولمة. كما يستعرض المقال تحليلًا سيميولوجيًا لبعض الأمثلة التي تُظهر توظيف الرموز الدينية والخيالية والجسدية ضمن سرد بصري هجين، لينتهي إلى أنّ الهجانة ليست مجرد اختيار جمالي، بل أداة تعيد تشكيل المعاني وتفكك الحدود بين المقدّس والمدنس والواقعي والمتخيل.

الكلمات المفتاحية: الرسوم المتحركة الرقميّة، البورنوغرافيا، الهجانة، الهانتاي

Résumé

Le texte analyse d’abord le phénomène du décalage sémantique qui survient lorsque l’intelligence artificielle réinscrit des personnages de bandes dessinées enfantines dans des contextes violents ou étranges, altérant ainsi leur valeur symbolique liée à l’innocence. Il explore ensuite le concept d’hybridité dans les arts numériques, défini comme la fusion de techniques, de styles et de références culturelles diverses produisant des images hybrides riches en significations. Le hentai est présenté comme un exemple emblématique de

cette hybridité, combinant l'esthétique traditionnelle de l'anime japonais avec les technologies numériques avancées et des influences culturelles globalisées. À travers une analyse sémiologique de plusieurs œuvres, le texte met en lumière l'usage de symboles religieux, fantastiques et corporels dans une narration visuelle hybride, concluant que l'hybridité constitue non seulement une approche esthétique, mais aussi un mécanisme critique permettant de reconfigurer les significations et de dépasser les frontières entre le sacré et le profane, le réel et l'imaginaire.

Les mots clés: Les bandes dessinées numérique, Pornographie, hybridité, hantai.

Abstract

The article examines the phenomenon of semantic shift that occurs when artificial intelligence recontextualizes cartoon characters—originally symbols of childhood and innocence—into violent or bizarre scenarios, thereby altering their symbolic value. It then explores the concept of hybridity in digital arts, defined as the blending of diverse techniques, styles, and cultural references to produce multilayered hybrid images. Hentai is presented as a key example of this hybridity, combining traditional Japanese anime aesthetics with advanced digital technologies and globalized cultural influences. Through a semiological analysis of several works, the text highlights the use of religious, fantastical, and corporeal symbols within hybrid visual narratives, concluding that hybridity functions not only as an aesthetic strategy but also as a critical tool that reshapes meanings and challenges boundaries between the sacred and the profane, the real and the imaginary.

Keywords: Digital comics, Pornography, Hybridity, Hentai.

*** المقدمة**

شهدت العقود الأخيرة تطوراً هائلًا في التكنولوجيا الرقمية، مما أثّر بشكل جذري على الفنون البصرية والإنتاج الإعلامي. أصبحت الصورة الرقمية اليوم عنصراً محوريًا في كافة المجالات الإبداعية، بما في ذلك الرسوم المتحركة التي شهدت تحولًا كبيراً بفضل التقنيات المتقدمة في التحريك والمعالجة الرقمية. ويعد استهلاك الرسوم المتحركة في العصر الحديث جزءًا أساسيًا من الثقافة البصرية العالمية، حيث توسعت الفئات المستهدفة لتشمل الجماهير من مختلف الأعمار والخلفيات الثقافية.

وفي هذا السياق، برزت الرسوم المتحركة البورنوغرافية كقطاع متنامٍ يستفيد من التطورات الرقمية في تحسين جودة الإنتاج وتعزيز التأثير البصري. ومن بين هذه

الأنواع، يحتل "الهنتاي" مكانة خاصة باعتباره نوعًا فرعيًا من الأنمي الياباني الذي يدمج بين الأسلوب الفني المتقن والتقنيات المتطورة لنقل تجارب بصرية مثيرة. يمثل الهنتاي نموذجًا واضحًا لمفهوم "الهجانة (Hybridity) "، حيث تتداخل فيه الأساليب الفنية المختلفة والتأثيرات الثقافية المتنوعة. في هذا المقال، سنتناول كيفية تجلي الهجانة في تصميم الرسوم المتحركة الرقمية البورنوغرافية، مع التركيز على الهنتاي كمثال رئيسي، من خلال استعراض الأسلوب الفني، التقنيات الرقمية، وتأثير العوامل الثقافية في إنتاجه وانتشاره.

*** تعريف المصطلحات الأساسية**

١- الهجانة :(Hybridity) تشير **الهجانة** في الدراسات الثقافية والفنون البصرية إلى عملية تفاعل واندماج عناصر متباينة، سواء كانت جمالية أو تقنية أو ثقافية، داخل بنية واحدة تُنتج شكلًا جديدًا يتميّز بتعدّد طبقاته الدلالية واختلاف مكوّناته الأصلية. وتُعد الهجانة استراتيجية فنية وثقافية تهدف إلى تخطي الحدود الصارمة بين الأنواع، الأساليب، والمرجعيات، عبر خلق خطاب بصري أو لغوي يتسم بالتداخل والتشابك. وفي الفنون الرقمية، تتجلى الهجانة من خلال دمج تقنيات التحريك بالمعالجة الرقمية، أو الجمع بين الصور الفوتوغرافية والرسوم المتحركة، أو مزج الرموز الثقافية المتناقضة في فضاء واحد لإنتاج دلالات جديدة تعكس طبيعة العصر المعولم والتكنولوجي. بذلك، تمثل الهجانة فضاءً نقديًا يسمح بإعادة بناء الهوية البصرية وإعادة تفكيك الحدود بين المحلي والعالمي، وبين التقليدي والحديث[1].

٢- الهنتاي :(Hentai) يُعرَّف الهنتاي بوصفه نوعًا فرعيًا من الإنتاجات السمعية البصرية اليابانية، يندرج ضمن فئة الأنمي والمانغا، ويتميز بتمثيل محتوى جنسي صريح يُقدَّم عبر وسائط رسوم متحركة أو قصص مصوّرة. ويُنظر إلى الهنتاي في الدراسات الثقافية باعتباره ظاهرة فنية وبصرية تتجاوز البعد الإيروتيكي المباشر، إذ يجمع بين الأسلوب الجمالي للأنمي التقليدي والبناء الخيالي المفرط، كما يوظّف تقنيات سردية وبصرية معقدة تعكس تداخلاً بين المرجعيات الثقافية اليابانية والتمثّلات المعولمة للجسد والرغبة. بذلك، يُعد الهنتاي مثالًا دالًا على الهجانة الثقافية والبصرية في الفنون الرقمية المعاصرة، حيث تتقاطع فيه تقنيات التحريك، الرموز السيميولوجية، والأنماط السردية في إنتاج خطاب بصري مركّب يتجاوز حدود الترفيه إلى فضاءات التحليل الثقافي والنقد الاجتماعي.[٢]

٣- السيميولوجيا :(Semiotics) السيميولوجيا هي العلم الذي يدرس **العلامات** بأنواعها المختلفة (لغوية، بصرية، صوتية، رمزية...) وكيفية إنتاجها للمعنى داخل الأنظمة الثقافية والاجتماعية. وتركّز السيميولوجيا على تحليل البنى التي تنظّم العلامات وعلى العلاقات التي تربط بين الدالّ والمدلول، كما تهتم بكيفية تلقي المتلقي لهذه العلامات وتأويلها. وتُعد السيميولوجيا منهجًا أساسيًا في تحليل الفنون البصرية، بما فيها الصورة الرقمية والرسوم المتحركة، لأنها تكشف البنى الدلالية والخطابات الرمزية التي تتشكل داخل العمل الفني. ومن خلال أدواتها التحليلية، تساعد

[1]. Routledge. *The Location of Culture*. habha, H. K. (1994).

[2] . Palgrave Macmillan. *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*. Napier, S. J. (2005).

السيميولوجيا في فهم كيفية تشكّل الرموز، وكيف تتحول أو تزاح دلاليًا عند انتقالها إلى سياقات جديدة. [3]

*** التهجين لغة**

التهجين من فعل هجن: يعني الهجنة في الكلام، ما يعيبك. الهجين: ابن الأمة، لأنّه معيب. والأنثى هجينة من نسوة هجن وهجائن وهجان. [4]

*** التهجين اصطلاحا**

الهجين يعني التقاطع والتداخل بين نوعين مختلفين ينتميان لنفس الجنس أو من الجنس نفسه، مثل التهجين بين الحيوانات أو النباتات لغاية التنويع، وخلق أنواع جديدة.

يحيل مصطلح الهجين على نشأة شيء معيّن من مزيج وتأثير العديد من العناصر ذات المصادر المختلفة.

قال ابن عباس أحمد بن يحيى: الهجين الذي أبوه خير من أمه. مادة هجن تعني في مجملها، التلاقح والخلط بين الأنساب، والمزج في الألوان حتى غلبة لون عن باقي الألوان، وتداخل الصفات والخصائص الوراثية.

"هجين" هي كلمة القرن التاسع عشر، حيث ظهر المصطلح في السنوات الأخيرة مصطلحا نظريا في العديد من المجالات المتنوّعة والمختلفة نذكر منها الدراسات الثقافيّة، النقد الأدبي، وتحليل ما بعد الاستعمار. ولقد تم استعمال المصطلح في كلّ مجالات التّفكير.

يقوم التّهجين على فكرة أساسيّة "هي التّكامل والانتشار لكل شيء مشتق من مصادر غير متجانسة، ويتكوّن من عناصر غير متجانسة." [5] ويظهر الهجين كشيء متميّز يحمل كيانا. ولا يستعمل المصطلح في المجالات البيولوجيّة وغيرها من العلوم فقط بل أصبحنا نتحدّث عن هجانة المفاهيم وهجانة الثّقافات، فغالبا ما يصاحب عمليّة التهجين مرادفات مثل "التوفيق بين المعتقدات" و"المسيتيزاجي" الذي يشير إلى الاختلاط العرقي بين سكّان أصليين والأوروبيين ويشمل أيضا الاندماجات الثقافيّة والعرقيّة.

يوفر التهجين إطارا واسعا لعمليّة الخلط التي أدّت إلى تكوين جديد ولكنّه مختلف وفي نفس الوقت يحتفظ في عمقه بآثار أسلافه.

قام "ميخائيل باختين" بتجديد مفهوم التهجين مفهوما نظريا في أوائل الثمانيات حيث قام بتحديد "نظريّة التهجين اللغوي" [6]، حيث أكّد أنّ اللّغة قادرة على أن تكون متناقضة في مواجهة المعاني المنطوقة وذلك ما سمّاه "بالبناء الهجين" رجوعا إلى كلام ينتمي لمتحدّث واحد لكنّه يحتوي على طريقتين في الكلام، الكلمة نفسها تنتمي في الوقت الواحد إلى لغتين، تخضع لنظامين من المعتقدات فالكلمة قد تحمل معنيين متناقضين ولهجتين مختلفين. فاللغات المعاصرة هي اختلاط تاريخيّ للغات. ويعتبر مزج اللغات نوعا من أنواع

---

[3] Saussure, F. de. (1959). Course in General Linguistics. Philosophical Library.

[4] ابن منظور، لسان العرب، بيروت لبنان، ج ٣٤، ط ٣، دار صادر.

[5] Mitchell. D, Cultural Géography, Acritical Introduction, Oxford, 2000, p.325.

[6] Bakhtin. M, The dialogic imagination, university of Texas Press, 1982.p358.

"التهجين اللاواعي" على حدّ قول "باختين"، فهو في الحقيقة تهجين غير متعمّد وغير محسوس عبر الزمن.

تم استخدام هذا المصطلح بواسطة مؤرخ الفن التصويري الفرنسي أندري رويليه[7] (٢٠٠٥) لوصف الفن التصويري في الفترة البيكتورالية (١٨٩٠-١٩١٠)، الذي يعتمد على تداخل التصوير والمداخلة اليدوية. وقد تم أيضاً استخدام مصطلح "الهجينة" في الأبحاث المتعلقة بالفنون ووسائل الإعلام الرقمية للإشارة إلى التلاقي بين وسائط متعددة. وقد تجاوز "مصطلح الهجينة" أصولها البيولوجيّة التي تعني خليط أنواع النباتات ليطبّق المصطلح على السياقات الثقافيّة. فاستخدم هذا المفهوم في العديد من المدارس الفكرية في مجال العلوم الاجتماعية والإنسانية.

ففي علم الاجتماع والأنثروبولوجيا، يشير مصطلح الهجينية إلى إنشاء ثقافات مختلطة وديناميكية، "حيث يقول نيستور غارسيا كانكليني" (٢٠١٠): "أنا أعني بالهجينة عمليات اجتماعية وثقافية حيث تتداخل هياكل أو ممارسات منفصلة موجودة بشكل منفصل لتكوين هياكل وكائنات وممارسات جديدة. يجب التأكيد هنا أن الهياكل التي تُعرف بأنها منفصلة هي نتيجة للهجينة ؛ لذلك لا يمكن اعتبارها مصادر نقية"[8].

يثير مصطلح الهجين إلى نشأة شيء معيّن من مزيج وتأثير العديد من العناصر ذات مصادر مختلفة. نتبيّن في المدوّنة صورا هجينة على مستوى الشّكل. صورا مركّبة تمّ تصميمها من طرف المصمّم الخطّي عبر دمج وتجميع عناصر تشكيليّة وغرافيكيّة متعدّدة من صور مختلفة، ممّا أنتج فنّا بصريّا فريدا ومتفرّدا. الصور الهجينة المقدّمة تعتبر مصدرا للإلهام وتعبيرا عن فكر مبتكر.

كما تبيّن الهجانة على مستوى المحتوى، العديد من الصور الّتي تجمع بين مكوّنين أو أكثر من موضوعات ومحتويات مختلفة في صورة واحدة. فقدّمت لنا الصورة الإيروسيّة في الفضاء المقدّس المجسّد هنا في الكنيسة. صور إيروسيّة في الفضاء العام وأمام الملأ.

ثانيًا: مفهوم الهجانة في الفنون الرقمية

يشير مفهوم "الهجين" إلى تداخل واندماج عناصر متباينة ذات مصادر مختلفة في كيان جديد يتميز بتفرّده وتميزه. وفي مجال التصميم الغرافيكي، يعكس هذا المفهوم ولادة صور بصرية هجينة تجمع بين أشكال ومحتويات متنوعة، مما يخلق أعمالاً فنية غنية ومبتكرة. تُعتبر هذه الصور الهجينة مصدر إلهام لما تحمله من عمق فكري وتفاعل بين عناصر متناقضة أحيانًا، لكنها متكاملة في سياقها الجديد.

أ- الهجانة على مستوى الشكل

على مستوى الشكل، يتمثل الهجين في الصور المركّبة التي يصممها الفنان الغرافيكي عبر دمج عناصر تشكيلية وغرافيكية من مصادر مختلفة. تُستخدم تقنيات مثل المونتاج الرقمي، والكولاج، والتلاعب البصري لإنشاء أعمال جديدة تمزج بين الصور الفوتوغرافية، الرسومات، والخطوط

[7] Rouillé, La photographie entre document et art contemporain, Gallimard, Paris, 2005

[8] Ashcroft, & Tiffin, The creation of new transcultural forms within the contact zone produced by colonization, Routledge, London, p. 118.

الحروفية. ينتج عن هذا الدمج فن بصري يتميز بأصالته وفرادة أسلوبه، حيث يخلق المصمم علاقات جديدة بين العناصر المختلفة، مما يعكس رؤيته الخاصة للعالم.

ب- الهجانة على مستوى المحتوى

تمتد الهجانة أيضًا إلى المحتوى، حيث يتم دمج موضوعات ومفاهيم متباينة داخل صورة واحدة، مما يخلق طبقات متعددة من المعاني والدلالات. مثال على ذلك، تقديم صور إيروسيّة داخل فضاءات مقدّسة مثل الكنائس والأديرة، وهو ما يثير التناقض بين الدلالات الدينية والرموز الإيروسية، مما يولد صدمة بصرية وفكرية لدى المشاهد. هذا التناقض يسهم في تفكيك القيم التقليدية ويعيد النظر في الحدود بين المقدس والمدنس.

من أبرز الأمثلة على ذلك، تصوير مشاهد لعلاقات ممنوعة ومحرّمة داخل أماكن ذات طابع ديني، مثل تصوير ممارسات جنسية غير مقبولة اجتماعيًا داخل الأديرة أو أماكن العبادة. يعكس هذا النوع من التصوير نقدًا للسلطة الدينية أو تفكيكًا للتابوهات المجتمعية، مما يجعله محط جدل ونقاش واسع.

ج- الهجانة في إعادة السياقات

من أبرز مظاهر الصور الهجينة هو إدخال شخصيات تاريخية في سياقات غير واقعية أو غير متوقعة. يمكن أن نرى، على سبيل المثال، صورًا تدمج شخصيات مثل نابليون بونابرت أو الملكة كليوباترا داخل بيئات معاصرة، أو وضع شخصيات خيالية ضمن أحداث تاريخية حقيقية. يعمل هذا الأسلوب على كسر الحدود الزمنية، وخلق فضاءات تخيلية تتيح للمشاهد إعادة التفكير في الأحداث من منظور جديد.

د- التأثير البصري والفكري للصور الهجينة

تعتمد الصور الهجينة على استراتيجيات بصرية تُحدث تأثيرًا مزدوجًا على المتلقي؛ فمن ناحية، تجذب العين بفضل غرابتها وتناقض عناصرها، ومن ناحية أخرى، تطرح تساؤلات حول القيم الثقافية والاجتماعية التي يتم إعادة تشكيلها داخل العمل الفني. وبالتالي، تصبح هذه الصور وسيلة لنقد الواقع، وتحدّي الحدود المرسومة بين الأنواع الفنية المختلفة، بل وحتى بين الفنون والحياة اليومية.

٥- الهنتاي كتجسيد لمفهوم الهجانة

الهنتاي هو مثال واضح على الهجانة في الرسوم المتحركة الرقمية، ويتجلى ذلك في عدة جوانب: -

١- الأسلوب الفني المتداخل

أ- يعتمد الهنتاي على أساليب فنية مستوحاة من الأنمي الياباني التقليدي، لكنه في الوقت نفسه يوظف تقنيات الرسم والتلوين الرقمي المتقدمة.

ب- تتنوع التصاميم بين الأساليب الكرتونية البسيطة والواقعية المفصلة، مما يعكس مزيجًا من التأثيرات البصرية المختلفة.

٢- التقنيات الرقمية المستخدمة

أ- يتم إنتاج الهنتاي باستخدام برامج متطورة مثل Adobe Animate وClip Studio Paint، مما يتيح للفنانين دمج التحريك اليدوي بالتقنيات الرقمية.

ب- توظف تقنيات الذكاء الاصطناعي أحيانًا لتحسين جودة الرسومات أو إنشاء مشاهد متحركة أكثر سلاسة.

٣- التأثيرات الثقافية المتعددة

أ- يتأثر الهنتاي بعدة ثقافات، رغم جذوره اليابانية، حيث تتأثر بعض أعماله بأساليب فنية غربية، سواء في تصميم الشخصيات أو في تقنيات التحريك.

ب- كما أن انتشار الهنتاي عالميًا أدى إلى ظهور أنماط هجينة تستوحي عناصر من ثقافات متعددة، مما يعكس تأثير العولمة على هذا النوع الفني.

رابعًا: تحليل سيميولوجي لبعض أمثلة الهنتاي

من خلال تحليل سيميولوجي لبعض أعمال الهنتاي، يمكننا استكشاف كيفية استخدام الرموز والمعاني في بناء السرد البصري: -

١- مثال ١"Bible Black": يعكس هذا الأنمي الهجين بين السحر الغربي والأسلوب الياباني التقليدي، مع توظيف رموز دينية ومعمارية لخلق تجربة بصرية فريدة.

٢- مثال ٢"La Blue Girl" : يستخدم تفاعل الشخصيات مع المخلوقات الخيالية لاستكشاف الفانتازيا والهوية الثقافية المختلطة.

٣- مثال ٣"Futa Club" : يبرز تأثير الهجانة في دمج الشخصيات والتوجهات المختلفة في أنماط سرد متشابكة.

٦- تأثير الهجانة على جمهور الهنتاي

نظرًا لطبيعته الهجينة، يتمتع الهنتاي بجاذبية واسعة النطاق تمتد إلى ما هو أبعد من الجمهور الياباني التقليدي. فبفضل الهجانة، أصبح من الممكن أن يتفاعل معه المشاهدون من خلفيات ثقافية متنوعة، حيث يمكنهم التعرف على عناصر مألوفة من ثقافتهم الخاصة ضمن هذه الأعمال.

*** قراءة سيميولوجية: الهجانة في الصور المتحرّكة الهِنتاي: الشكل، الخطاب، واللغة**

نبيّن في الصور المتحرّكة الهنتاي تمظهرًا واضحًا للهجانة على مستوى الشّكل البصري، حيث تتأسّس الصورة على عمليّة تركيب واعٍ لمكوّنات بصريّة متعدّدة المصادر والخلفيّات. إذ يعتمد المصمّم البصري على تقنيّات الدمج، القصّ، التركيب، والتراكب الطبقي، من أجل إنتاج صورة مركّبة تستعصي على النموذج الجمالي التقليدي، وتنتج خطابًا بصريًّا جديدًا يتجاوز المألوف تقنيًّا وأخلاقيًّا على حدّ سواء.

فالصور الهجينة في الهنتاي لا تنتمي بالكامل إلى الواقع، ولا تستقرّ في الخيال الخالص، بل تتحرّك في منطقة وسطيّة هلاميّة تكسر الحدود بين الفنّ، الإيروسيّة، والرمز الديني والتاريخي، ممّا يولّد مشهديّة صادمة تتّخذ طابعًا إشكاليًّا يتقاطع فيه المحظور بالمقدّس.

وتُمثّل هذه الصور الهجينة مصدرًا بصريًّا للإلهام من جهة، وتعبيرًا عن فكر تمرّدي نقدي من جهة أخرى، إذ يُعاد توظيف المكوّنات البصريّة داخل سياقات غير متوقّعة، وتمثّل هذه الإزاحة الدلاليّة إحدى أبرز آليّات الهجانة المفهوميّة، حيث ينتج عن هذا الإدماج القسري للعنصر الإيروسي داخل بنية غير مألوفة صراعٌ بصريّ بين الإيمان والرغبة، بين الرمز والتدنيس، وبين الطهارة والخطيئة.

*** الإيروسي: هجانة المحتوى**

نلاحظ في الهنتاي ظهور علاقات جنسيّة محرّمة داخل فضاءات غير مألوفة، وتمثّلت في ممارسات مثل السحاق واللواط، وهي ممارسات يتمّ إخراجها من سياقها الجسدي اليومي لتُدرج داخل سياق طقوسي ذي حمولة رمزيّة ثقافيّة ودينيّة عالية. وهذا الإدماج لا يُنتج فقط مسألة صدمة بصريّة، بل يؤسّس لخطاب ثقافي مضادّ يعيد مساءلة السلطة الدينيّة، وضوابط الجسد، ومفهوم الخطيئة.

ولا تقف الهجانة عند الإيروسيّة، بل تمتدّ إلى إدماج شخصيّات تاريخيّة داخل سرديّات متخيّلة غير واقعيّة، فتتمّ إعادة كتابة التاريخ بصريًّا، عبر خلط الأزمنة والوقائع والأنظمة الرمزيّة، بما ينتج سردًا ما بعد حداثي يفكّك المرجع التاريخي ويعيد تركيبه في صورة كاريكاتوريّة مأساويّة أو ساخرة.

*** باختين والتهجين: من الأدب إلى الصورة المتحرّكة**

لقد تبنّى ميخائيل باختين مفهوم التهجين بوصفه آليّة نصّيّة تنتج تعدّد الأصوات(Polyphonie) ، وهو مبدأ تحوّل في الصور المتحرّكة الهنتاي إلى تعدّد بصري سردي، إذ تتعايش داخل المشهد الواحد لغات بصريّة متغايرة: الواقعي، التعبيري، الكاريكاتوري، والإيروسي، في تركيب متوتّر ينتج لغة فنيّة جديدة.

وتتجسّد البوليفونيّة هنا لا فقط في الحوار، بل في الصورة نفسها التي تتحوّل إلى فضاء أصوات متصارعة: صوت المقدّس، صوت الجسد، صوت التاريخ، وصوت السخرية السوداء. فالصورة لم تعد تمثّل، بل تحاور وتفكّك وتعيد ترتيب سلّم القيم البصريّة.

*** الهجانة اللغويّة في الهنتاي**

تُوظَّف اللغة في الصور المتحرّكة الهنتاي كعنصر بنيوي أساسي ضمن آليّة التهجين، حيث تتداخل اللغات (اليابانية، الإنجليزية، أحيانًا الفرنسية) في الخطاب الواحد. ويعكس هذا الامتزاج واقعًا سيميائيًّا مشبعًا بسلطة التاريخ والهوية الاستعماريّة.

ويُعدّ هذا الشكل من الهجنة اللغويّة نموذجًا لما يسمّيه باختين "اللغة الهجينة غير الواعية"، حيث يكون المعنى واحدًا لكنّ الوسيط اللساني متعدّد، بما يُنتج انزياحًا دلاليًّا وتوتّرًا رمزيًّا داخل المتن البصري.

*** ما بعد الكولونياليّة والهجانة الثقافيّة**

في دراسات ما بعد الكولونياليّة، تُفهم الهجانة باعتبارها نتيجة مباشرة لتلاقح الهويّات الثقافيّة. ويقدّم Homi K. Bhabhaمفهوم "الفضاء الثالث" بوصفه مجالًا لإنتاج ثقافة هجينة لا هي خالصة للمستعمِر ولا للمستعمَر، بل نتاج صراع رمزي بين الطرفين. وفي الصور المتحرّكة الهنتاي، يتجلّى هذا الفضاء الثالث داخل الصورة التي تمزج بين رموز ثقافية يبانية، والتمثّلات الجسديّة الشرقيّة، والخيال الياباني، في تكوين بصري كوني غير مستقرّ هويّاتيًّا.

*** هجانة اللون والأسلوب البصري**

على مستوى اللون، تتجلّى الهجنة في تعدّد الدرجات اللونيّة داخل المشهد الواحد، واستخدام ألوان ساخنة في الفضاء مقابل ألوان باردة في المشاهد الإيروسيّة، أو

العكس، بما يُحدث إرباكًا بصريًّا واعيًا في علاقة اللون بالرمز. ويُحَوَّل اللون من عنصر جمالي إلى أداة دلاليّة، تُعبّر عن التناقض القيمي بين الطهر والخطيئة، النور والعتمة، القداسة والجسد.

*** خاتمة**

إن الصور الهجينة في التصميم الغرافيكي ليست مجرد ممارسة فنية، بل هي وسيلة لإعادة النظر في المفاهيم السائدة، وطرح أسئلة نقدية حول العلاقة بين الشكل والمحتوى، وبين التاريخي والخيالي. من خلال هذا الدمج المبتكر للعناصر، يصبح الفن الغرافيكي مجالاً خصبًا للتجريب والابتكار، ما يجعله في طليعة الحركات الفنية المعاصرة.

الهجانة في الفنون الرقمية تشير إلى تداخل وتمازج العناصر البصرية والتقنيات والأساليب المختلفة في عمل فني واحد. يمكن للهجانة أن تتجلى في المزج بين الأساليب التقليدية والرقمية، أو في دمج عناصر من ثقافات متعددة داخل نفس العمل الفني. في سياق الرسوم المتحركة، يعني ذلك الجمع بين أنماط فنية متباينة، تقنيات التحريك المختلفة، وأساليب السرد المتنوعة، الهجانة في تصميم الرسوم المتحركة الرقمية، وخاصة في مجال الهنتاي، تعكس التطورات التكنولوجية والتأثيرات الثقافية المتعددة التي شكلت هذا النوع الفني. إن المزج بين الأنماط المختلفة، التقنيات المتطورة، والتأثيرات العالمية، جعل من الهنتاي مثالًا واضحًا على كيفية تحول الفن الرقمي إلى مساحة إبداعية مرنة ومتعددة الأوجه. ومع استمرار تطور التكنولوجيا وانتشار الوسائط الرقمية، من المتوقع أن يشهد هذا المجال المزيد من التحولات التي تعكس تفاعل الثقافات والأساليب المختلفة في العالم الرقمي

إنّ الصور المتحرّكة الهنتاي ليست مجرّد منتَج بصري إيروسي، بل تُشكّل نظامًا دلاليًّا هجينيًّا معقّدًا، تتشابك فيه الأنظمة الثقافيّة، السرديّة، الدينيّة، واللغويّة. وهي بذلك نصّ بصري مفتوح على قراءات نقديّة متعددة: جماليّة، أنثروبولوجيّة، ما بعد كولونياليّة، وسيميائيّة. فالتهجين هنا ليس عيبًا في البنية البصريّة، بل هو جوهر الخطاب نفسه، ومنبع قوّته الرمزيّة وقدرته على التفكيك والتشويش وخلخلة الثوابت.

*** المراجع**

اولاً- المراجع العربية

كتابات ومقالات متخصصة في تحليل الرسوم المتحركة الرقمية الحديثة

ثانياً- المراجع الأجنبية

Napier, Susan J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Palgrave Macmillan, 2005.

Lamarre, Thomas. The Anime Machine: A Media Theory of Animation. University of Minnesota Press, 2009.

McCloud, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. Harper Perennial, 1993.

Routledge. The Location of Culture. habha, H. K. (1994).
Palgrave Macmillan. Anime: From Akira to Howl's Moving Castle. Napier, S. J. (2005).
Saussure, F. de. (1959). Course in General Linguistics. Philosophical Library.
Mitchell. D, Cultural Géography, Acritical Introduction, Oxford, 2000, p.325.
Bakhtin. M, The dialogic imagination, university of Texas Press, 1982.p358.
Rouillé, La photographie entre document et art contemporain, Gallimard, Paris, 2005
Ashcroft, & Tiffin, The creation of new transcultural forms within the contact zone produced by colonization, Routledge, London, p. 118.