

الذكاء الاصطناعي وتشويه شخصيات الأشرطة المرسومة الأسطورية: دور اللسانيات في فهم التأثيرات الثقافية والدلالية

Artificial Intelligence and the Distortion of Iconic Cartoon Characters: The Role of Linguistics in Understanding Cultural and Semantic Impacts

المعطيات	المؤلف الأول	المؤلف الثاني	المؤلف الثالث
الاسم واللقب	هالة بن فائزة عبد الرحيم		
الدرجة العلمية	أستاذ مساعد متعاقد		
مخبر الانتماء	مخبر البحث الفنون الموسيقى التراث المحيط والمجتمع: AMPES تحت إدارة الأستاذ التعليم العالي حافظ عبد الرحيم		
جامعة الانتماء	قابس		
البلد	تونس		
البريد الإلكتروني	hela_benfaiza@yahoo.com		
الاسم واللقب والبريد الإلكتروني للمؤلف المرسل			
الملخص باللغة العربية			
الملخص	يركّز هذا المقال على دراسة الانزياح الدلالي في تمثيل شخصيات الأشرطة المرسومة الأسطورية نتيجة تدخل الذكاء الاصطناعي. ويحلّل كيف يؤدي هذا التدخل إلى تشويه المعاني الأصلية المرتبطة بالبراءة والبطولة والهوية الثقافية. كما يبيّن أن التشويه البصري لا يقتصر على الشكل، بل يمتدّ ليطال البعد الرمزي والدلالي للشخصيات. ويكشف التحليل اللساني-السيمولوجي عن إنتاج معاني بديلة تُربك تلقي الجمهور وتضعف الحمولة الثقافية. ويخلص البحث إلى ضرورة توظيف الذكاء الاصطناعي بوعي نقدي يحافظ على القيمة الرمزية لهذه الشخصيات.		

الكلمات المفتاحية:	الذكاء الاصطناعي؛ التشويه؛ الأشرطة المرسومة؛ شخصيات الأشرطة المرسومة الأسطورية
الملخص باللغة الأجنبية	
ABSTRACT:	This article analyzes the semantic shift in the representation of legendary comic book characters under the influence of artificial intelligence. It shows how this intervention alters the original meanings associated with innocence, heroism, and cultural identity. Visual distortion is not limited to formal aspects but also affects the symbolic and semantic dimensions. Linguistic and semiological analysis reveals the production of alternative meanings that blur audience reception and weaken cultural value. Finally, the study emphasizes the need for a critical use of artificial intelligence in order to preserve the symbolic significance of these characters.
Key Words:	artificial intelligence, distortion, comic strips, legendary cartoon characters

1. مقدمة:

تُعدّ شخصيات الأشرطة المرسومة (الكومكس والرسوم المتحركة) رموزًا ثقافية تنقل دلالات عميقة ومعاني متأصلة لدى المتلقي، رموزًا تتجاوز حدود الزمن والثقافات فهي تجسد قيمًا أخلاقية وتعليمية، وتترك أثرًا في الحياة الاجتماعية والفردية. ومن هنا، نجد أن الشخصيات مثل "ميكي ماوس"، "سوبرمان"، "باتمان"، و"توم وجيري" تحمل في طياتها رسائل تستقر في الذاكرة الثقافية للأفراد وتعتبر جزءًا من النسيج الحضاري المشترك.

ولكن مع التطورات التكنولوجية الأخيرة التي يشهدها العالم في الذكاء الاصطناعي، ظهرت ظاهرة جديدة تقوم على مفهوم "تشويه" هذه الشخصيات، أي إعادة تشكيلها وإنتاجها بطرق خارجة عن نطاقها الأصلي، مما يؤثر في دلالاتها ومعانيها الأصلية. يصبح السؤال هنا، ما دور اللسانيات في دراسة هذه التحولات وكيف يمكن أن يساعدنا التحليل اللساني في فهم تأثير الذكاء الاصطناعي على رمزية هذه الشخصيات؟ فما هي آثار هذا التشويه على دلالات هذه الشخصيات ومعانيها الأصلية؟ وكيف يمكن للذكاء الاصطناعي أن يعيد تشكيل المفاهيم الثقافية التي طالما ارتبطت بهذه الرموز؟

يهدف هذا المقال إلى استكشاف الدلالات المغايرة التي ينشئها الذكاء الاصطناعي عندما يقوم بتشويه شخصيات الأشرطة المرسومة الأسطورية، مع طرح الإشكالات الرئيسية وتحليلها، لفهم أبعاد هذا التحول الثقافي.

إننا نعيش اليوم في حضارة الصورة هكذا صرح رولان بارت وكذا أضحى الإنسان غارقاً في دفق من الصور... تمثل الأشرطة المرسومة وسيلة تعبيرية متميزة تتكامل فيها الصورة والنص لتقديم محتوى غني بالرموز والأحاسيس والأفكار التي تتفاعل مع بعضها لتوصيل معاني متعددة وأحياناً معقدة. فهي ليست مجرد رسوم؛ بل تجمع بين التصوير الوصفي والتعبير البصري بطريقة تفاعلية حيث يصبح النص جزءاً لا يتجزأ من الصورة، ما يؤدي إلى خلق "نظام سيميولوجي" مدمج. هي وسيلة لسرد القصص من خلال الازدواج القائم بين تواتر الصور والحضور النصي.

في الشريط المرسوم، تتشكل الأحداث من خلال تسلسل بصري يعبر عن مرور الزمن ويصاحب النص هذا التسلسل في تفسير وتوضيح ما يجري، مما يساعد على بناء فضاء سردي مشترك بين النص والصورة. هذه العلاقة الوطيدة بين النص والصورة لا تهدف فقط إلى نقل القصة بل تدمجها في إطار فني وسيميائي متكامل، بحيث يعزز كل عنصر الآخر.

كما أن الشريط المرسوم يبرز الحس الفني من خلال إظهار تعابير الشخصيات بتفاصيل دقيقة، وخلق أجواء درامية باستخدام زوايا تصوير متنوعة، وإضاءة تلائم المشهد وتدعم التجربة البصرية. يتم أيضاً استخدام تقنيات المونتاج ليشعر القارئ بتتابع المشاهد بشكل سلس، وكأنها تتحرك أمام عينيه، مما يخلق انطباعاً بالتدفق الزمني ويعزز تجربة القراءة.

نحن أمام نوع فني سردي متميز، حيث تتمازج الصورة مع الكلمة لتخلق مجالاً دلاليًا زاخراً بالمعاني والرموز. هذا التفاعل بين الصورة والنص يُضفي على الأشرطة المرسومة بُعداً عميقاً يجعل منها فناً يمزج بين الشكل والمحتوى، بحيث تصبح جميع العناصر الرمزية واللغوية شديدة الدلالة.

يرى بعض الباحثين في الأشرطة المرسومة نتاجاً تفاعلياً بين الفن والتقنية. فعلى سبيل المثال، تعتبرها "آني بارون كارفي" نموذجاً لالتقاء هذين المجالين، بينما تنظر إليها "إيف فيرميون" كأحد أشكال السرد التشكيلي المعاصر. أما "تيري غروستان"، فيرى أنها نوع سردي يعتمد بشكل كبير على العنصر البصري..

تتداخل اللسانيات، بوصفها العلم الذي يهتم بالمعاني، مع دور الذكاء الاصطناعي في إعادة إنتاج الرموز الثقافية. من خلال التحليل الدلالي والسميائي، يمكن فهم كيف أن الذكاء الاصطناعي ليس فقط يقوم بعملية إعادة تشكيل بصري، بل يحدث كذلك انزياحات دلالية وثقافية تؤدي إلى تغيير المعاني الراسخة لهذه الشخصيات.

قد نتخذ مسارين للبحث قصد استكمال مسار الاكتشاف والاستكشاف. يحكم المسار الأول مفهوم "المحسوس الذي نراه"، حيث يمكن أن تتحول هذه الخبرة إلى معطى متعارف عليه، فنجد أنفسنا أمام عملية سرد ووصف للمرئي. أما المسار الثاني فيخضع لمفهوم "المحسوس الذي نلتمسه"، حيث يغدو الموضوع حقلاً تجريبياً لا يكف عن توليد معارف جديدة. إن هذه التجارب بإمكانها أن تفتح منافذ جديدة للإبصار والتبصر، نوافذ تنفتح بلا هوادة على كل ما يمكن لمسه وملامسته من انزياحات دلالية تطل الأشرطة المرسومة الأسطورية، بما تحمله من تحولات في المعنى وصيغ جديدة للفهم.

سنتطرق إلى مفهوم الذكاء الاصطناعي (AI) وهو مجال في علم الحاسوب يهدف إلى تطوير الأنظمة والبرمجيات التي تحاكي الذكاء البشري وتساعد في حل المشكلات المعقدة، واتخاذ القرارات، وتنفيذ المهام التي تتطلب تفكيراً واستنتاجاً منطقياً. يشمل الذكاء الاصطناعي بناء نماذج حسابية تمكن الآلة من التعلم من البيانات، واستنتاج أنماط، والتفاعل بمرونة مع البيئة المحيطة.

يهدف البحث إلى تحليل العلاقة المركبة بين الصورة المنتجة بالذكاء الاصطناعي والشخصيات الأسطورية في الأشرطة المرسومة، والكشف عن آليات الانزياح الدلالي الذي يحدث عند إعادة تشكيل هذه الشخصيات بصرياً. كما يستقرى مدى تأثير هذا الانزياح على البنية الرمزية للبطولة، البراءة، الهوية الثقافية، وما إذا كانت إعادة إنتاج المعنى تحول هذه الشخصيات إلى نماذج هجينة تفقد مرجعياتها الأصلية.

يرنو البحث إلى ترسيخ وعي جمالي ونقدي لدى المتلقي والطالب على حد سواء، عبر تعلّم قراءة الصور الهجينة التي ينتجها الذكاء الاصطناعي قراءة واعية تكشف تحولات المعنى. ويهدف إلى مصالحة المتعلم مع مفهوم الصورة بصفها حقلاً دلالياً متحرّكاً، والتمرن على تحليل أثر الذكاء الاصطناعي في إعادة تشكيل الرموز الأسطورية، بعد أن أقصت بعض المقاربات التربوية التقليدية دراسة الانزياحات الدلالية باعتبارها مجاًلاً هامشياً.

يسعى البحث إلى استعادة الوعي الاجتماعي بقيمة الرموز الأسطورية في الثقافة البصرية، من خلال تتبع كيفية تلقّي الجمهور للصور المتحوّلة عبر الذكاء الاصطناعي. كما يفحص تراجع المتفرّج التقليدي الذي كان يستهلك الأشرطة المرسومة في شكلها الكلاسيكي، ويحلّل أثر الصور الهجينة والمعالجة رقمياً في إعادة تشكيل علاقة الجمهور بتلك الشخصيات، وفي تحول أنماط القراءة البصرية ضمن الثقافة المعاصرة.

تكشف الدراسات الحديثة حول الصورة التوليدية عن تحول جوهري في البنية السيميائية للصور المنتجة بالذكاء الاصطناعي، حيث يشير ماسيمو ليوني (2023) Massimo Leone ، 2024 (إلى أنّ الخوارزميات لا تستعيد المعنى الأصلي للصورة بقدر ما تعيد تشكيله داخل بنية تقنية مغلقة تُنتج دلالات جديدة وبديلة، وهو

ما يجعل الهوية الرمزية للشخصيات، وخاصة التراثية والأسطورية، عرضة للتشويه والتحويل عند دخولها في منظومة التوليد الخوارزمي. كما تُظهر مراجعات (Zhang et al., 2024)؛ Comics Understanding (Iyyer et al., 2023) أنّ نماذج الذكاء الاصطناعي تفتقر إلى القدرة على فهم الهوية السردية والرمزية للشخصيات، إذ تعتمد على تجميع بصري سطحي لا يراعي البنية الحكائية التي تشكّلت داخلها تلك الشخصيات، مما ينتج صورًا هجينة ومفككة دلاليًا. وفي السياق نفسه، توضّح أبحاث السرد البصري. مثل دراسة Cohn (2020)، (حول السيميائيات الرسومية، أنّ تدخّل الذكاء الاصطناعي في إعادة إنتاج الشخصيات يؤدي إلى "إعادة كتابة غير واعية للمعنى" من خلال تغيير السياق والمشهدية والهيئة الجسدية، الأمر الذي يربك المتلقي ويضعه أمام بنى رمزية جديدة لا تنتمي إلى الأصل. من جهتها، تقدّم دراسات الثقافة البصرية والوسائط مثل أعمال Manovich (2020)، 2023 (تحليلًا لأثر الذكاء الاصطناعي في تذويب الحدود بين التراثي والهجين، مؤكدة أنّ الصور المعالّجة خوارزميًا تفقد "الهالة الأصلية" التي كانت تمنح الشخصيات مكانتها الرمزية داخل الذاكرة الثقافية. وتدعم البحوث التطبيقية حول توظيف الذكاء الاصطناعي في الكوميكس، مثل دراسات McCloud (2023) و Hayashi (2024)، هذا الطرح من خلال رصد إنتاج صور مشوّهة للشخصيات الأسطورية، إضافة إلى انزعاج الجمهور من فقدان الهوية البصرية التي تميزها. وتجمع هذه المراجع في مجملها على أنّ الذكاء الاصطناعي لا يعيد إنتاج الشخصيات الأسطورية بل يولّد لها هويات دلالية جديدة، بما يفسّر الانزياح العميق الذي يشكّل محور هذا البحث حول تحوّل معنى الشخصية الأسطورية عند إعادة تشكيلها بصريًا عبر الخوارزميات.

يستعرض هذا المقال العلاقة المعقدة بين الذكاء الاصطناعي وشخصيات الأشرطة المرسومة الأسطورية من منظور اللسانيات والدلالات الثقافية. يبدأ الباحث بتقديم مقدمة تمهيدية حول أهمية الشخصيات الكرتونية كأساطير ثقافية وحاملات للرموز والمعاني، مع التركيز على تأثير الذكاء الاصطناعي في إعادة إنتاجها بصريًا. ثم يتناول المقال تعريف الذكاء الاصطناعي ومجالاته المختلفة، مع إبراز المستويات المتعددة للذكاء الاصطناعي وقدرته على التأثير في الصور والرموز. في القسم التالي، يناقش مفهوم التشويه البصري واستخداماته، مع تحليل الأنواع المختلفة للتشويه الذي يحدث عبر تقنيات الذكاء الاصطناعي، وأثرها على المعاني الرمزية والثقافية للشخصيات. بعد ذلك، يقدم المقال أمثلة تطبيقية على شخصيات مثل السنافر وباتمان، مع تحليل سيميولوجي ولوني للصور الناتجة، وقراءة لسانية لدلالات الانزياح المعرفي والثقافي الذي يحدث. ويستند التحليل إلى مصادر نظرية وتطبيقية في اللسانيات، السيميولوجيا، الثقافة البصرية ودراسات الكوميكس لفهم كيفية إنتاج معانٍ بديلة. ويختتم المقال بخاتمة تسلط الضوء على ضرورة استخدام الذكاء الاصطناعي بوعي نقدي للحفاظ على الرمزية الثقافية للشخصيات الأسطورية، مع التأكيد على دور اللسانيات في الكشف عن الانزياحات الدلالية وفهم تأثيرها على الجمهور.

2- مجالات الذكاء الاصطناعي

يتنوع الذكاء الاصطناعي في تطبيقاته، ويشمل عدة مجالات رئيسية، منها:

- **التعلم الآلي: (Machine Learning)** فرع من الذكاء الاصطناعي يسمح للأنظمة بالتعلم تلقائيًا من البيانات وتحسين أدائها بمرور الوقت، دون الحاجة إلى برمجة صريحة لكل خطوة.
- **الشبكات العصبية العميقة: (Deep Neural Networks)** نماذج مستوحاة من الدماغ البشري تتكون من طبقات متعمقة من العمليات الحسابية، وتستخدم في مجالات مثل التعرف على الصور والصوت.
- **معالجة اللغة الطبيعية: (Natural Language Processing)** مجال يهتم بتطوير نماذج قادرة على فهم اللغة البشرية والتفاعل معها، مثل نظم الترجمة الآلية والمساعدات الشخصية الذكية.
- **الروبوتات:** حيث يتم دمج الذكاء الاصطناعي مع الأنظمة الميكانيكية ليتمكن الروبوت من التفاعل مع العالم المادي، من خلال المستشعرات وأنظمة الرؤية الآلية.

3- مستويات الذكاء الاصطناعي

يُصنف الذكاء الاصطناعي إلى عدة مستويات وفقًا لقدراته:

- **الذكاء الاصطناعي المحدود: (Narrow AI)** يقتصر على أداء مهام محددة للغاية، مثل نظم التعرف على الصور أو الترجمة اللغوية، ويعد المستوى الأكثر شيوعًا حاليًا.
- **الذكاء الاصطناعي العام: (General AI)** حيث يستطيع النظام محاكاة القدرة البشرية الشاملة على التفكير، وهو هدف يسعى الباحثون لتحقيقه لكنه لم يتحقق بعد.
- **الذكاء الاصطناعي الفائق: (Super intelligent AI)** مستوى افتراضي يتجاوز الذكاء البشري في جميع المجالات، وهو مجال افتراضي يثير جدلاً واسعاً حول مخاطره وإمكانياته.

4- مفهوم التشويه البصري في الصورة:

التشويه البصري في الصورة هو أي تعديل يُدخل على شكل أو خصائص العناصر البصرية، مما يؤدي إلى تغيير المعنى أو الشكل الأصلي. ويحدث التشويه نتيجة عوامل تقنية أو جمالية، أو يُستخدم بشكل مقصود لأغراض فنية. يمكن أن يظهر التشويه كعيب أو كإضافة فنية تخلق تأثيرًا بصريًا أو عاطفيًا معينًا.

5- استخدامات التشويه البصري:

في الفن البصري، يُستخدم التشويه عمدًا لكسر التوقعات البصرية أو لتحفيز مشاعر محددة لدى المشاهد، وهو تقنية شائعة في أساليب الرسم السريالي والفنون التجريبية. أيضًا، في وسائل الإعلام الحديثة، قد يُستخدم التشويه في الإعلانات والأفلام لأغراض جمالية أو درامية.

1.5 أنواع التشويه البصري في الذكاء الاصطناعي

- التشويه المتعمد لإنتاج تأثيرات فنية: تستخدم شبكات الذكاء الاصطناعي، مثل الشبكات التوليدية التنافسية (GANs) لإعادة تشكيل الصور بطرق مبتكرة ومشوهة عن الأصل، مثل تحويل الصور العادية إلى رسومات سريالية أو جعلها تبدو وكأنها رُسمت بأسلوب فني محدد. غالبًا ما تُستخدم هذه التقنيات لإضافة "طابع فني" أو خلق تأثير بصري غير تقليدي.
- التشويه كجزء من تدريب النموذج: في تقنيات "تعزيز البيانات" (Data Augmentation)، يتم تشويه الصور الأصلية بطرق مختلفة، مثل التدوير، والتمديد، وتغيير الألوان، بهدف تدريب النموذج على التعرف على الأنماط حتى في الظروف المتغيرة. يساعد هذا التشويه المتعمد في تحسين قدرة النماذج على التعرف على الصور بفعالية أكبر في بيئات مختلفة.
- تشويه الصور للتغلب على النماذج: هناك توجه يُعرف بـ "الهجمات المتعارضة" (Adversarial Attacks)، حيث تُجرى تغييرات طفيفة في الصور بحيث تضلل أنظمة الذكاء الاصطناعي وتدفعها لاتخاذ قرارات خاطئة أو تصنيفات غير دقيقة. على سبيل المثال، يمكن تغيير "بيكسلات" صغيرة في صورة قطة بحيث يصنّفها النموذج ككلب. يُظهر هذا النوع من التشويه كيف يمكن للتعديلات البسيطة أن تؤدي إلى تغييرات كبيرة في فهم الذكاء الاصطناعي للصورة.
- التشويه السريالي: يتم توظيف الذكاء الاصطناعي أيضًا في إنتاج تأثيرات بصرية تتجاوز حدود الواقع، كما في معالجة الصور وتحويلها إلى أعمال فنية تجريدية أو سريالية. ينتج هذا التشويه عن معالجة الذكاء الاصطناعي للصورة بناءً على نماذج أو بيانات تتجاوز المعايير الطبيعية، ما يخلق صورًا مشوهة وغير مألوفة تمزج بين الواقعية والتجريد.

2.5 - التأثيرات والدلالات الثقافية للتشويه في الذكاء الاصطناعي

يعيد الذكاء الاصطناعي تعريف دور التشويه البصري في التصوير والوسائط الفنية، وي طرح تساؤلات حول الحدود بين الفن والواقع، وبين الحقيقة والتشويه. كما أن تشويه الشخصيات أو الصور الأيقونية يغير من دلالاتها الثقافية ويعيد تأويلها بطرق غير متوقعة، مما يؤثر على معاني هذه الشخصيات وقيمتها في الذاكرة الجماعية.

يتمثل التحدي في أن الذكاء الاصطناعي، بفضل تقنيات تعلم الآلة والشبكات العصبية العميقة، يستطيع إنتاج نسخ "مشوهة" من الشخصيات الأصلية عن طريق إعادة تشكيل ملامحها، وسياقاتها، وحتى سماتها الجوهرية. يمكن لهذا التشويه أن يتسبب في فقدان الشخصية لجاذبيتها الأصلية ويؤثر على رموزها التي كوّنتها عبر عقود. وبما أن الشخصيات الشعبية الأسطورية، مثل "ميكي ماوس" و"سوبرمان"، تمتلك قاعدة معجبين واسعة ومتنوعة، فإن أي تعديل أو تشويه قد يؤثر على المشاهدين بطرق غير متوقعة، مما يطرح إشكالية ثقافية ودلالية تستحق التأمل.

اللسانيات، من خلال دراستها للدلالات والرموز، تتيح لنا تحليل كيفية تغير استجابات الأفراد والمجتمعات تجاه هذه الشخصيات "المشوهة" والمعدلة. فعندما تُعرض شخصية في سياق بعيد عن طبيعتها، يخلق الذكاء الاصطناعي "معاني بديلة"، ما يعرف بالانزياح الدلالي، الذي يؤدي إلى تشويش العلاقة بين الجمهور

والشخصيات المعروفة. وتصبح اللسانيات بذلك أداة أساسية في كشف التداعيات الثقافية المرتبطة بهذه التغييرات الدلالية.

6- أمثلة على التحولات الدلالية في شخصيات الأشرطة المرسومة

1.6 السنافر- من رمز البراءة إلى معانٍ جديدة

تعرف "السنافر"، الشخصية الكرتونية التي أبدعتها شركة ديزني، برمز البراءة والمرح، وهو يمثل نوعًا من الصفاء الطفولي الذي يتجاوز الثقافات المختلفة. لكن بعض الصور التي يولدها الذكاء الاصطناعي بدأت تظهر السنافر في مشاهد عنيفة، أو في أوضاع تتنافى مع طبيعة الشخصية. يظهر "الانزياح الدلالي" هنا، حيث يصبح "السنافر" رمزًا لمفاهيم أخرى غريبة عنه، كالغموض أو العنف. من وجهة نظر التحليل اللساني، هذا التغيير الدلالي يحرف الرموز التي ترتبط بالشخصية الأصلية، ما يُربك تصورات الجمهور حول السنافر ويؤثر على قيمته الرمزية، مما يقلل من رمزية البراءة والطفولة.

صورة رقم 1: شخصية الأب سنفور



Amanda's AI Art

• التحليل السيميولوجي للصورة

الصورة تمثل شخصية خيالية ذات مظهر غريب، حيث تتخذ شكل قزم أو مخلوق أزرق اللون بسمات كرتونية، لكنه مفعم بالتفاصيل الرمزية. يمكن تحليل الصورة وفقًا للعلامات التالية:

- المركز البصري للصورة: وجه الشخصية، حيث تبرز العينان اللامعتان كأقوى عنصر بصري يجذب الانتباه.
- الخطوط والاتجاهات: استخدام خطوط الوشوم وتوزيع الأكسسوارات يخلق حركة ديناميكية داخل الصورة.
- التوازن البصري: يتحقق عبر توزيع الألوان والتفاصيل بين الخلفية والشخصية.

• تحليل اللون

- الأزرق القوي للبشرة: يعطي إحساسًا بالغموض أو القوة غير البشرية.
- الأحمر في القبعة والسرwal: لون حيوي يدل على النشاط أو ربما الخطر.
- الأصفر والبرتقالي في العيون والرموز: يعزز الشعور بالإنذارات أو الطابع الإشعاعي للصورة.
- الألوان النيونية والمضيئة: تخلق جوًا سيكوديلًا (Psychedelic) يذكر بثقافة الستينيات والسبعينيات وتجربة الهلوسة البصرية.
- العينان المشعتان برمز الإشعاع النووي: توجي بالخطر أو القوة الخارقة، وربما تشير إلى دلالة ثقافية حول التلوث أو التأثيرات النووية على الطبيعة والبشرية.
- لوشوم المعقدة على الجسد: تشبه الزخارف القبلية أو الرموز السايكوديلية، مما يربط الصورة بعالم الفنون البصرية الحديثة أو الثقافة الفرعية المرتبطة بالمخدرات والتجارب الذهنية.
- الأنبوب المدخن: يضيف على الشخصية طابعًا استرخائيًا أو يوحي بفكرة الاستهلاك النفسي للمخدرات أو التأمل العميق.
- البيئة المحيطة (الغابة والفطر المتوهج): (تضيف أجواءً غامضة وسحرية للصورة، وربما تحمل دلالات تتعلق بالهلوسة أو العوالم الخيالية.

• تحليل التركيبة البصرية

الصورة تتميز بتركيبة متناسقة تعتمد على توزيع العناصر بذكاء:

• الاستنتاج

الصورة تحمل طابعًا فانتازيًا ممزجًا بعناصر سيربالية وسيكوديلية، مما يجعلها ذات دلالات ثقافية متعددة. يمكن قراءتها على أنها انعكاس لثقافة البوب المعاصرة، أو كتصوير ساخر للطبيعة مقابل التكنولوجيا والطاقة النووية، أو حتى كعمل فني يستكشف الحدود بين الواقع والخيال.

صورة رقم 2: شخصية الأب سنفور



Amanda's AI Art

2.6 باتمان - استبدال المعنى الأخلاقي بملامح صارخة

تعتبر شخصية "باتمان" أحد أعقد الشخصيات في عالم الأشرطة المرسومة، إذ تجمع بين رمز العدالة والطابع المظلم. لكن حين يُعاد تصميم باتمان ليصبح شخصية شريرة أو حتى إنساناً آلياً لا يتمتع بأي بعد عاطفي، يتعرض جوهر الشخصية لتشويه كبير. هنا، اللسانيات تمكّننا من فهم هذا التلاعب كتغير في المعاني الأصلية من بطل معقد أخلاقياً إلى "أداة قمعية"، ما يُحول التركيز من صراع الخير والشر إلى مظاهر القوة المجردة، ويفقد بذلك بُعد الأخلاق.

صورة رقم 3: شخصية الأب سنفور



Amanda's AI Art

• قراءة سيميولوجية للصورة مع تحليل التركيبية واللون

التحليل السيميولوجي للصورة : تحليل التركيبية البصرية

- المركز البصري للصورة: يتمحور حول وجه باتمان والسيجار المشتعل، وهما أكثر عنصرين جاذبية للعين.
- الوضعية القوية: (Power Pose) الوقفة العريضة والقبضات المشدودة تعزز الإحساس بالقوة والسيطرة، لكن المبالغة في التفاصيل تعطي طابعاً ساخراً بعض الشيء.
- التوازن البصري: الألوان القوية للجسد تتناقض مع الخلفية الأكثر هدوءاً، مما يجعل الشخصية تبرز بشكل واضح.

• تحليل اللون.

- الأزرق الداكن والسود في القناع والبنطال: يحافظ على جزء من هوية باتمان الأصلية.
 - الألوان الزاهية في الوشوم: تضيف بُعدًا ثقافيًا جديدًا، ربما يشير إلى مزيج بين الفنون التقليدية والحديثة.
 - الإضاءة الدافئة في الخلفية: تخلق جوًا دراميًا، مما يجعل الصورة أكثر ديناميكية وحيوية.
- الصورة تمثل شخصية "باتمان" ولكن في صورة مختلفة تمامًا عن النسخة التقليدية. يمكن تحليلها عبر الرموز التالية:

- التضخيم العضلي المبالغ فيه: يشير إلى القوة الخارقة، لكنه أيضًا يحمل طابعًا كاريكاتوريًا يبالغ في المفهوم التقليدي للبطل القوي.
- الوشوم التي تغطي الجسد: تم استبدال البدلة السوداء الشهيرة لباتمان بوشوم ملونة ذات طابع نباتي وزخرفي، مما يكسر صورة البطل المظلم المرتبط بالغوثام ويربطه بثقافات مختلفة مثل الفنون القبلية أو السايكوديلية.
- السيجار الضخم والمشتعل: يرمز إلى ثقافة التمرد أو الترفيه غير التقليدي، مما يجعل الشخصية تتناقض مع الصورة الأصلية لباتمان كرمز للانضباط والسيطرة.
- الخلفية الحضرية بين المباني العالية: تحافظ على هوية "جوثام" كمدينة مليئة بالجريمة والفوضى، لكنها هنا تبدو أكثر دفئًا بإضاءة ذهبية توهج بأجواء مختلفة عن الطابع المظلم المعتاد لباتمان.

الاستنتاج

الصورة تعيد تقديم "باتمان" برؤية جديدة تمزج بين القوة الجسدية والثقافة الفرعية المتمردة، مما قد يُنظر إليه على أنه نقد أو إعادة تخيل لشخصية البطل الخارق وفقًا لمعايير حديثة وأكثر تحررًا.

- - التحليل اللساني: كيفية فهم تشويه الذكاء الاصطناعي للمعاني

يمكن للعلماء اللسانيين استخدام أدوات تحليلية لدراسة هذه التغييرات على عدة مستويات:

- التأويل الدلالي: (Semantic Interpretation) ينشئ الذكاء الاصطناعي نسخًا بديلة من الشخصيات التقليدية تؤدي إلى تشويه المعنى الكلي. فمثلاً، عندما يتم تقديم "سوبرمان" كديكتاتور، يكون هناك تغير في الدلالة الدائمة المرتبطة به كبطل نبيل، ما ينتج تحولات معنوية جذرية تحتاج إلى تحليل عميق.
- السياق النصي: (Contextual Shift) اللسانيات تساعد في تحليل "التناس" بين النسخة الأصلية والشكل المعدل من الشخصية، أي تأثير السياقات المتداخلة على كيفية تأويل الشخصية وفهمها.

فعندما يعيد الذكاء الاصطناعي صياغة شخصية تقليدية في سياق مختلف، فإن ذلك يقود إلى معاني جديدة تتفاعل مع النسخة الأصلية لتخلق فهمًا جديدًا يحمل جوانب مركبة

- ج- التفاعل مع الترميز الثقافي: (Cultural Encoding) شخصيات الكومكس تُعدّ "علامات ثقافية" يتعرف الناس عليها عالميًا. اللسانيات الثقافية تستطيع فك الترميز المعقد الذي يرتبط بهذه الشخصيات عند تعديلها أو تغييرها، إذ تتحول هذه الشخصيات إلى رموز جديدة بفعل الذكاء الاصطناعي، مما يتطلب تحليلًا لسانيًا لفهم كيفية استقبال الجمهور لهذه النسخ المعدلة وتأثيرها على الثقافة الشعبية

7. الخاتمة:

بات من الواضح أن استخدام الذكاء الاصطناعي في تشويه أو إعادة تفسير شخصيات الأشرطة المرسومة الأسطورية يشكل تهديدًا على معانيها الأصلية ويؤثر في رموزها الثقافية. تُعد اللسانيات الأداة المثلى لفهم هذه التغيرات عبر تحليل كيفية انزياح المعاني وإعادة تشكيلها عند التفاعل مع الذكاء الاصطناعي. إن هذا التأثير يمتد إلى الثقافة بعمق، حيث يؤثر في كيفية إدراك الجماهير للرموز الأسطورية التي ألفوها. يبقى التحدي في استخدام الذكاء الاصطناعي بطرق تحترم الأصول الثقافية لهذه الشخصيات، وتضمن أن تظل محتفظة بجوهرها وأثرها الملمم للأجيال القادمة

من خلال هذا البحث، تمكّنّا من تحليل تأثيرات الذكاء الاصطناعي على تمثيل الشخصيات الأسطورية في الأشرطة المرسومة، وما يرافق ذلك من انزياحات دلالية وتشويهات رمزية تمسّ البنية الثقافية لهذه الشخصيات. وقد بيّنت الدراسة أنّ الذكاء الاصطناعي، رغم قدرته العالية على إنتاج الصور، لا يستند دائمًا إلى الخلفيات المعرفية والأسطورية الأصلية، مما يؤدي إلى فقدان الرموز معناها الأصيل وتحويلها إلى أشكال هجينة تبتعد عن مرجعيتها الثقافية. كما أظهرت التحليلات اللسانية أنّ التغيرات الدلالية الناتجة عن تدخل الذكاء الاصطناعي ليست مجرد تغييرات بصرية، بل هي تحولات تمس هوية الشخصية وتؤثر في تلقي الجمهور لها داخل السياقات الثقافية المختلفة.

وتبيّن من الدراسة أيضًا أنّ غياب الوعي النقدي لدى المستخدمين – وخاصة الأطفال والمراهقين – قد يساهم في ترسيخ صور مشوّهة لا تتوافق مع قيم الشخصيات الأسطورية ورموزها الثقافية، مما يؤكد الحاجة إلى تعزيز التربية البصريّة والوعي بالذكاء الاصطناعي. كما أظهر البحث أن دور اللسانيات أساسي في فهم هذه التحولات، إذ تسمح بدراسة العلاقات بين الصورة والدلالة، وبين الرمز وسياقه الثقافي.

وبناءً على ما تقدّم، يمكن القول إن الذكاء الاصطناعي يمثل فرصة إبداعية، لكنه في الوقت نفسه يحمل مخاطر تتعلق بتشويه الرموز وإعادة تشكيل الموروث الثقافي بطرق غير مضبوطة. وهو ما يدعو إلى ضرورة وضع ضوابط أخلاقية وجمالية، وتشجيع الباحثين والمصممين على قراءة نقدية واعية لهذه التقنيات، حفاظًا على الذاكرة الرمزية للشخصيات الأسطورية وحمايتها من الانزياحات الدلالية غير المدروسة.

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Éditions Galilée.
- Barthes, R. (1980). *La chambre claire: Note sur la photographie*. Éditions du Seuil.
- Haraway, D. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Flusser, V. (1984). *Towards a philosophy of photography* (A. Mathews, Trans.). Reaktion Books. (Original work published 1983)
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Derrida, J. (1967). *De la grammatologie*. Éditions de Minuit.
- Klingemann, M. (n.d.). *Artistic explorations with AI*.
- Cohn, N. (2020). Visual narrative comprehension and the structure of comics. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*.
- Cohn, N. (2022). *The visual language of comics: Introduction to the graphic narrative system*. Bloomsbury.
- Hayashi, T. (2024). AI-assisted manga creation and the transformation of character identity. *Journal of Visual Media Studies*.
- [https://www.bing.com/images/search?q=amanda's+ai+art+-Recherche+Images+•+Amanda's+AI+Art.\(n.d.\).+Recherche+images.-Recherche+Images](https://www.bing.com/images/search?q=amanda's+ai+art+-Recherche+Images+•+Amanda's+AI+Art.(n.d.).+Recherche+images.-Recherche+Images)
- Iyyer, M., et al. (2023). Comics understanding: A survey of deep learning approaches. *ACM Computing Surveys*.
- Leone, M. (2023). Semiotics of algorithmic images: The rhetoric of AI-generated visuals. *International Journal of Semiotics and Digital Media*.
- Leone, M. (2024). The black box imaginary: Cultural semiotics of generative AI. *Semiotica*.
- Manovich, L. (2020). *AI aesthetics*. MIT Press.
- Manovich, L. (2023). Cultural analytics and the new visibility of AI-generated images. *Journal of Digital Culture*.
- McCloud, S. (2023). Reinventing comics in the age of AI: Identity, hybridity, and the digital turn. *Comics Theory Review*.
- Zhang, Y., et al. (2024). A survey on computational comics understanding: Characters, panels, and narratives. *arXiv Preprint*.

- [https://www.bing.com/images/search?q=+amanda's ai art - Recherche Images](https://www.bing.com/images/search?q=+amanda's+ai+art) • [Amanda's AI Art. \(n.d.\). Recherche images. - Recherche Images](#)