

مطالعه ویژگی‌های تصویری انیمه ژاپنی مبتنی بر نظریه بینامتنیت ژرارژنت (مطالعه موردی: انیمه افسانه پرنسس کاگویا اثر ایسائوتا کاهاتا)

چکیده:

افسانه و اسطوره‌ها از جمله امکاناتی می‌باشند که به واسطه به‌کارگیری آن‌ها در حوزه هنر، به خصوص در ساخت انیمه و انیمیشن به دلیل دارا بودن قابلیت ارائه تصویر و حرکت در کنار یکدیگر و هم‌چنین، مخاطبانی که از هررده سنی دارند، می‌توان علاوه بر توصیف یک سنت و فرهنگ، تأثیراتی را بنا نهاد و پیامی را منتقل کرد. مساله این پژوهش، چگونگی بهره‌گیری ایسائوتا کاهاتا از روابط بینامتنی در جهت اقتباس تصویری در انیمه افسانه پرنسس کاگویا مبتنی بر نظریه بینامتنیت ژرارژنت بوده و هدف از انجام این پژوهش نیز کشف راه‌های بهره‌گیری ایسائوتا کاهاتا از روابط بینامتنی از منظر ژرارژنت در اقتباس از تصویر به واسطه حضور ویژگی‌های آن است. در این پژوهش، پیش‌متن‌های موجود و نوع بهره‌گیری از آن‌ها توسط کارگردان برای خلق اثر، مورد مطالعه قرار گرفته است. این مقاله از نوع توصیفی-تحلیلی بوده و با ابزار کتابخانه‌ای و اینترنتی به انجام رسیده و نتیجه نیز بر مبنای یافته‌ها به این صورت است که، ایسائوتا کاهاتا با بهره‌گیری از پیش‌متن‌های سنتی و تصویری و مفاهیم موجود در آن‌ها دست به خلق انیمه‌ای با نام افسانه پرنسس کاگویا زده است، که به نظر می‌رسد در مراحل خلق آن از روابط بینامتنی ژرارژنت به صورت صریح و ضمنی در اقتباس از پیش‌متن‌های تصویری برای انتقال مفاهیم موجود در فرهنگ خود و معرفی آن به مخاطبان بهره گرفته است.

واژگان کلیدی: انیمه، پرنسس کاگویا، ویژگی‌های تصویری، بینامتنیت، ژرارژنت

نوع مقاله: پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۱/۱۴

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۶/۲۸

حسن شکری

کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، ایران.

Email: hasan.sh.art@gmail.com

امیرعباس محمدی‌راد

استادیار، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، ایران.

Email: am.rad@au.ac.ir

DOI شناسه دیجیتال

10.22051/JTPVA.2021.35606.1290

مقدمه

اسطوره‌ها در ابتدا به صورت داستان‌های سرگرم کننده (افسانه)، اما با هدف و منظوره‌های جدی خلق شدند که منبع خوبی برای اقتباسات مربوط به حوزه انیمه هستند؛ و از طرفی نیز انیمه و انیمیشن خارج از جنبه لذت و سرگرمی قادر به گنجاندن مفاهیم گوناگون در خود می‌باشند، مفاهیمی که شامل باور، اعتقاد، افسانه، اسطوره یک ملت می‌شوند. اقتباس از ادبیات و افسانه کهن و کشف روابط بینامتنی افسانه، انیمه‌ها و انیمیشن یکی از روش‌هایی می‌باشد که امروزه مورد توجه تعداد زیادی از فیلمنامه نویسان و کارگردانان مربوط به این حوزه قرار گرفته است. افسانه‌ها شامل موقعیت و ویژگی‌هایی از جمله تصویر هستند که می‌توان آن‌ها را از طریق انیمیشن نمایش داد؛ از سوی دیگر، عناصر موجود در افسانه تمهیدات مناسبی برای خلق انیمیشن هستند. با توجه به ویژگی‌های تصویری، ساختاری و قابلیت‌های شگفت‌انگیز، افسانه‌های ژاپن با استفاده از زبان رسانه و روش‌های اقتباس ادبی و روابط بینامتنی، تبدیل افسانه به انیمیشن را برای کارگردانان ضروری می‌نماید. بازگویی و یا بازآفرینی افسانه و قصه‌ها با روش‌های مختلف باعث ارتباط تأثیرگذاری میان گذشته و حال می‌شود. ژاپنی‌ها برای پابرجا ماندن اسطوره‌ها و فرهنگشان، آن‌ها را با روش‌های عامه‌پسند و پرمخاطب مطرح می‌کنند؛ که علاوه بر مخاطبان ژاپنی از هررده سنی، مخاطبانی از سرتاسر جهان را نیز مجذوب فرهنگ و اسطوره‌های ژاپنی می‌نماید. می‌توان گفت، انیمه‌هایی هم‌چون افسانه پرنسس کاگویا -که حاوی بخش‌های زیادی از تصاویر فولکلور، سنت و فرهنگ ژاپن است- علاوه بر پابرجا نگه داشتن اسطوره و سنت و فرهنگ ژاپنی در میان بازدیدکنندگان داخلی، دلیلی است برای افتخار جوانان کشور ژاپن به اسطوره‌ها و فرهنگشان و همین‌طور از طریق فروش انیمه‌ها، لباس و اسباب‌بازی‌ها و حتی جذب کردن مسافران خارجی از میان مخاطبانشان، شاهد رشد و تکامل اقتصاد آن کشور هستیم. هدف و مقصود از انجام این پژوهش، مطالعه تمهیداتی هم‌چون تصویر و ویژگی‌های آن در عناصری هست که ایسائوتا کاهاتا به عنوان پیش‌متن‌های سنتی از آن‌ها برای خلق انیمه و معرفی فرهنگ و سنت زادگاهش بهره‌گرفته است؛ و پرسشی که حول این مساله مطرح می‌شود به این صورت است که، ایسائوتا کاهاتا در انیمه افسانه پرنسس کاگویا چگونه از مفهوم بینامتنیت ژرارژنت در جهت اقتباس تصویری بهره‌گرفته

است؟ و چگونه با استفاده از این تمهیدات تصویری بر مخاطب تأثیر گذاشته است؟ در انیمه ژاپنی افسانه پرنسس کاگویا شاهد سکانس‌هایی هستیم که در آن، نشانه‌های تصویری از فرهنگ، سنت و اسطوره ژاپنی به چشم می‌خورد؛ کشف این روابط تا حدودی بیان‌گر آن است که سازنده انیمه برای ایجاد سرگرمی به همراه انتقال اطلاعات منحصر به ملیت خود، از قابلیت‌های موجود در انیمیشن، افسانه و اسطوره -که ریشه در باورهای مردم آن کشور دارند- استفاده کرده است؛ و این از طریق بهره‌گیری از یک رابطه بینامتنی موفق امکانپذیر خواهد شد، تا هنرمند «سازنده انیمه» مقصود خود را منتقل کند، پژوهش حاضر با مشخص کردن ویژگی‌های تصویری انیمه افسانه پرنسس کاگویا و بررسی پیش‌متن‌های مرتبط و ارتباطات آن‌ها با متون، سعی در نشان دادن چگونگی بهره‌گیری درست از متن و تصویر در ایجاد یک اثر هنری موفق را دارد.

روش پژوهش

روش انجام پژوهش حاضر توصیفی-تحلیلی است که در آن، ابتدا پس از توصیف مفهوم بینامتنیت ژرارژنت به عنوان چارچوب نظری به بررسی افسانه فولکلور ژاپنی شاهزاده‌ای که از ماه به زمین سفر کرده است، پرداخته شده است. سپس، انیمه ژاپنی افسانه پرنسس کاگویا اثر ایسائوتا کاهاتا، به عنوان نمونه موردی پژوهش، مورد بررسی دقیق قرار گرفته و در ادامه برای توجه به تمامی ابعاد موضوع مورد نظر، به مقالات، کتاب‌ها، پایان‌نامه‌ها و داده‌های اینترنتی که به نقد، تحلیل و بررسی انیمه‌های ژاپنی پرداخته‌اند، توجه شده است؛ بدین صورت ویژگی‌های تصویری اثر تجزیه و تحلیل شده‌اند و گام بعدی در پژوهش حاضر پیرامون منابعی برداشته شده است که به بیان روابط بینامتنی پرداخته‌اند و در این مسیر نیز مطالعه مکتوبات پژوهشی ضروری دانسته شده است. روش جمع‌آوری این داده‌ها و اطلاعات روشی اسنادی می‌باشد، اگر می‌بایست ویژگی‌های تصویری موجود در انیمه ژاپنی و متون تصویری استفاده شده در آن را -که ریشه در سنت و فرهنگ آن کشور دارند- بررسی نماییم، باید از شیوه اسنادی بهره بگیریم. به کارگیری این شیوه به دلیل فاصله زمانی با تصاویر شکل‌گرفته شده و تصویرگران سنتی ژاپنی و فاصله مکانی با آن کشور، موجب بررسی اثربا کم‌ترین خطا می‌شود. اطلاعات و داده‌های توصیف شده در این پژوهش، هم‌سوی با منظر ژرارژنت در بینامتنیت می‌باشند؛ این‌گونه که تمامی اطلاعاتی

که در این تحقیق حاصل شده‌اند از دریچه چارچوب نظری مذکور گذر کرده‌اند.

پیشینه پژوهش

در ساخت برخی از انیمه‌های کشور ژاپن به خصوص انیمه افسانه پرنسس کاگویا به کارگردانی ایسانوتا کاهاتا از تصاویری بهره گرفته شده است که به گونه‌ای سعی در معرفی فرهنگ، سنت و اسطوره زادگاه او دارند؛ در پیرامون مباحث مطرح شده موارد تا حدودی هم سو یافت شد. امیرمسعود علمداری (۱۳۸۵)، در مقاله «انیمیشن ژاپن در مقابل آمریکا» به معرفی تفاوت‌های بین دنیای انیمیشن در ژاپن و آمریکا به عنوان دو قدرت در ساخت انیمیشن پرداخته است و برای مثال این‌گونه آورده است که، انیمیشن ژاپنی ریشه در فرهنگ و سنت آن کشور و شرق دارد؛ به همین دلیل، مخاطبانی از گروه‌های سنی مختلف داشته و انیمه‌های ساخت کشور آمریکا بیش ترنگاهی جهانی دارند. مک ویلیامز (۲۰۱۴)، در کتاب «فرهنگ تصویری ژاپن»، عناصر تصویری به کارگرفته شده در مانگاها و انیمه‌های ژاپنی را از ابتدای شکل‌گیری آن‌ها تا به امروز مورد مطالعه قرار داده است. شیرین اشتري (۱۳۹۶)، در پایان‌نامه «رابطه انسان مدرن و طبیعت در آثارهای انیمه‌سازی» به بررسی رابطه میان انسان و طبیعت در آثارهای انیمه‌سازی پرداخته است، هایتومیا زاکی با تجربیات بسیار به خلق الگوهای تعامل میان انسان و محیط زیست اطراف آن در انیمه‌های خود نایل آمده و مفهوم و پیام خود را هرچه تأثیرگذارتر در قالب یک رسانه با ویژگی‌های خاص به مخاطبین خود منتقل کرده است. نیکول لامریچز (۲۰۱۳)، در مقاله «پویانمایی فرهنگی دوجیشی و کاسپلی، انیمه محلی در ژاپن، آمریکا و اروپا»، تأثیرات فرهنگی انیمه ژاپنی را بر مخاطبان موجود در سایر ملل مورد بررسی قرار داده است. وجه افتراق پژوهش حاضر با منابع معرفی شده به این صورت است که، در پژوهش حاضر به صورت متمرکز تحقیق و جست‌وجو بر روی اثر انیمه ژاپنی افسانه پرنسس کاگویا انجام گرفت که تمرکز بر روی این عنوان در دیگر منابع یافت نمی‌شود؛ پژوهش مورد نظر به عنوان سازنده انیمه به ایسانوتا کاهاتا اشاره دارد که در دیگر پژوهش‌ها به این صورت نیست؛ از طرفی، نگارنده این پژوهش به روابط بینامتنی مبتنی بر نظریه بینامتنیت ژرارژنت، و ویژگی‌های تصویری انیمه ژاپنی افسانه پرنسس کاگویا اشاره کرده است که این نیز در منابعی که ذکر شده‌اند، به چشم نمی‌خورد. در این پژوهش برخلاف دیگر

پژوهش‌ها، تلاش بر کشف راه‌های اقتباس از پیش‌متن‌های سنتی و تصویری در ساخت انیمه با تکیه بر نظریه بینامتنیت ژرارژنت بوده است؛ بنابراین، می‌توان آنرا پژوهشی نو در حوزه تحقیق مورد نظر دانست.

بینامتنیت^۱ از منظر ژرارژنت^۲

بینامتنیت ارتباط بین دو متن با تکیه بر اصول هم‌حضور می‌باشد و به عبارت دیگر، هر وقت، قسمتی از یک متن (متن ۱) در متن دیگری (متن ۲) حاضر باشد، رابطه بین این دو ارتباط بینامتنی محسوب خواهد شد. ژرارژنت، بینامتنیت را به سه قسمت عظیم تقسیم می‌کند: لفظی و صریح، کم‌تر صریح (ضمنی) و غیر صریح (پنهان)؛ این سه دسته با مضامین و تعاریفات زیر مورد مطالعه قرار می‌گیرند: صریح و اعلام شده که در آن به صورت واضح حضور پیش‌متن محسوس است؛ پنهان یا غیر صریح که هیچ اثری از پیش‌متن دیده نشده و در برخی آثار نوعی سرقت محسوب می‌شود؛ و ضمنی که در آن مخاطب با برخی کنایات، تلمیحات و نشانه‌هایی مواجه می‌شود که در واقع، سرخ‌هایی از حضور پیش‌متن می‌باشند (نامور مطلق، ۱۳۸۶: ۵۶).



تصویر ۱- پوستر انیمه افسانه پرنسس کاگویا (ماخذ: URL1).

انیمه^۳ افسانه پرنسس کاگویا^۴

برای درک صحیح تر مطالب بهتر است به صورت کلی داستان این انیمه روایت شود. ایسائوتا کاهاتا انیمه ساز تقریباً ۸۰ ساله ژاپنی، با بیش از نیم قرن فعالیت در این عرصه توانسته سبک و سیاق خاص خود را بدعت گذاری کرده و در اواخر عمر دست به خلق انیمه‌ای با نام افسانه پرنسس کاگویا بزند. این انیمه در عین سادگی، بسیار پیچیده و پرمفهوم است؛ و حامل نوعی زیبایی بصری تمام نشدنی می باشد که ظاهراً، گونه‌ای مینیمالیسم تصویری را نیز منعکس می کند. داستان با اشارهای به کشاورزی روستایی آغاز می شود؛ کشاورز ضمن بریدن بامبوها با بارقه‌ای از نور مواجه شده و بعد دختری به شکل عروسک نمایان می شود؛ وقتی او دوان دوان آن دختر ریز جثه را به درون کلبه می برد تا به همسرش نشان دهد، ناگاه او به کودکی تبدیل می شود. همسرش علی رغم این که زن میان سالی است، متوجه می شود که می تواند به بچه شیر دهد؛ دخترک بسیار سریع رشد می کند. دیری نمی پاید که بازی با پسرانی را - که در آن حوالی زندگی می کنند - آغاز می کند، آن ها او را تا کنوکو^۵ صدا می کنند. به جز سردسته پسران، که کمی از بقیه بزرگ تر است، بقیه پسرهای روستا هم سن و سال تا کنوکو هستند. او در این بهشت روستایی بازی می کند؛ می خندد و در باره طبیعت و تمام موجودات زنده آواز می خواند؛ آوازی که به خاطر ندارد کی حفظش کرده، ولی همواره در ذهنش وجود داشته است. اما پیرمرد بامبوشکن طور دیگری فکر می کند؛ به خصوص بعد از این که خدایان، به اعتقاد او طلای زیادی به او می بخشند تا زندگی در خوری برای تا کنوکو فراهم کند، به پایتخت می رود و آن جا عمارتی برای خود می خرد و تصمیم می گیرد که دختر کوچکش را به شاهزاده‌ای عالی مقام تبدیل کند. قلب تا کنوکو می شکند؛ اما در عین حال مایل است که آرزوهای پدرش را برآورده سازد. از این لحظه به بعد داستان انیمه اندکی خشن می شود. دخترک، که اکنون کاگویا نامیده می شود، مورد آموزش درباری قرار گرفته و بعد، پنج خواستگار از نجیب زادگان به دیدنش می روند. داستان به گونه‌ای کابوسی پدرسالارانه بدل می شود. کاگویای زیبا، با استعداد و باهوش از سرکوب شدن آرزوها و خواسته هایش آزاده شده و سپس، کم کم تسلیم خواسته های مادی مقاماتی که عاشقش هستند می شود و تنها راه حل برای خلاص شدن از دست آنان قرار دادن شروطی بود که قابل انجام نبودند. روایت انیمه از طرفی می خواهد که روح کاگویا

از قید بندها رها شود، اما در عین حال، تعهدی که ما را به خانواده و رسوم پایبند می کند، به رسمیت می شناسد. کاگویا پدر ساده و سبک مغزش را خوب می شناسد و تصمیم می گیرد در مقابلش بایستد؛ اما بی توجهی پدر واقعاً، تکان دهنده است؛ او معتقد است که آن چه کاگویا را وادار به انجامش می کند به صلاح اوست، و این که کاگویا به اندازه خود او به این موقعیت دل بسته است. وقتی کاگویا درمی یابد که به کجا تعلق دارد، قضایا پیچیده ترمی شوند. زیراپس از وقوع حوادث و دشواری ها او به ناچار و به صورت غیر عمدی با این که به زمین و دوستانش علاقه دارد، از اهالی ماه می خواهد که او را به ماه بازگردانند و پس از چند روز به او الهام می شود که در روز پانزدهم ماه اهالی ماه به زمین خواهند آمد و او را به زادگاهش برمی گردانند؛ کاگویا این مساله را با پدر و مادرش در میان می گذارد؛ آن ها پس از ابراز ناراحتی و پشیمانی دستور به ساخت دژ می دهند؛ تا از ورود اهالی ماه به زمین جلوگیری کنند؛ که تمام این تلاش ها بی ثمر بودند؛ زیرا با ورود اهالی ماه به زمین تمامی افراد زمین به خواب رفته و کاگویا به آسمان روانه می شود؛ او از اهالی ماه درخواست می کند که در زمین بماند؛ اما با مخالفت آن ها مواجه شده و پس از پاک شدن خاطرات موجود در ذهن او از زمین به ماه باز گردانده می شود (Ermakova, 2019: 71) (تصویر ۱).

روابط بینامتنی ژنتی در عناصر تصویری انیمه

یکی از دسته های نقد ادبی، بینامتنیت می باشد؛ که به میزان فهم و درک نسبت به متون یاری رسانده است؛ و از جهتی، نمایان گر آن است که هر متن از تفکرات و باورهای متفکران و ادیبان و هنرمندان و متون دیگر قبل از خود سرچشمه گرفته است و توانایی آن را دارد که متون پس از خود را تحت تأثیر قرار دهد و خود موجب خلق اثری جدید شود. مشاهده و بررسی متون حاضر و تطبیق دادن آن ها با متن های دیگر و حتی متون قبل از آن، امکان درک بیش تر در حین خوانش را به خواننده و یا مخاطب می دهد؛ تا متن مورد نظر را بهتر فهمیده و درک کند. مطالعات حوزه بینامتنیت طی دوران به سینما و هم چنین، انیمیشن راه پیدا کرده است؛ یک مجموعه سینمایی به عنوان یک متن از دیگر متون، چه متن ادبی، تصویری و متن های دیگر به حالت های مختلف بهره می گیرد؛ از منظر مفهوم بینامتنیت در مجموعه های سینمایی و انیمیشن به جای تمرکز به ژانری خاص بیش تر به متن اثر توجه می شود (استم، ۱۳۹۳: ۲۲) این سطر به مجموعه های سینمایی از انیمیشن و انیمه گرفته تا

فیلم به عنوان متنی حاوی نشانه‌ها اشاره دارد؛ نشانه‌هایی هم چون نشانه‌های تصویری که شامل ویژگی‌های تصویری خاص خود می‌باشند. به کارگیری از روابط بینامتنی در مسیر تولید مجموعه‌هایی سینمایی بستری مناسب را برای تفکر مخاطب فراهم می‌کند (Pearson & Uricchio, 1990: 93).

انیمه و انیمیشن - که حاوی قدرت خلق پیام‌های نامحدود به واسطه تصویری می‌باشند- توانایی بهره‌گیری از بیش‌تر متون را برای ایجاد مفاهیمی نو دارند. در واقع، بینامتنیت قادر به آن است تا وسیله‌ای خلاق جهت به وجود آوردن آثاری قدرتمند برای دستیابی به ارتباطاتی موفق با مخاطبان باشد. بهره‌گیری از روابط بینامتنی در انیمه و انیمیشن نوعی ابزار ارتباطی و متصل کننده امکانات فرهنگی، تصویری و زبانی به شمار می‌آید. خلق و انتقال مفاهیمی جدید با بهره‌گیری از روابط بینامتنی و تکیه بر متون و شواهدی که در جامعه مورد نظر به رسمیت شناخته شده است، قادر به آن است تا هرچه سریع‌تر پیل ارتباطی بین مخاطب و اثر ایجاد کند. کشف روابط بینامتنی و به کارگیری آن در انیمه و انیمیشن، به وفور در دنیای امروزی مشاهده می‌شود و مخاطب با فهم کلام، تصویر و ویژگی‌های آن، قادر به آن است که به آسانی متون بهره گرفته شده را در اثر شناسایی کند (Haastруп, 2014: 96). انیمه افسانه پرنسس کاگویا نیز از تأثیرات پیش‌متن‌ها و حضور آن‌ها مستثنی نمی‌باشد، داستان پرنسس کاگویا در یک بافت تاریخی منتشر شده است و در آن مجموعه‌ای از تصاویر مبتنی بر رویدادهای فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و اقتصادی در سطوح مختلف قابل مشاهده هست که همین رویدادها پیش‌متن‌هایی را برای کارگردان به ارمغان می‌آورد؛ تا با اقتباس از آن بتواند احساسات رادر بالاترین سطح منتقل و بازنمایی کرده و صحنه‌ها را به درستی به حرکت درآورد. حضور صحنه‌های مختلف، سبک طراحی سنتی و مینیمالیستی، فرم‌های خاص، رنگ‌های روحی و حتی سطوح متوسط حرکات در صحنه‌ها، ترکیب بندی و بافت، و از طرفی نیز ظرافت مراحل زندگی و انتخاب موسیقی است که به نوعی بیان‌گر سنت ژاپن می‌باشد. افسانه پرنسس کاگویا، یک شبگرد با طبیعت وحشی است که در آن کودکان از درختان بالا می‌روند، میوه می‌چینند، هرروز با حشرات بازی می‌کنند. آن‌ها لباس‌های قدیمی برتن داشته و مجبور بودند ریشه بخورند و گاهی مجبور به سرقت می‌شدند و فرزند بزرگ‌تر فرزند کوچک‌تر را رهبری می‌کرد. انیمه افسانه پرنسس کاگویا شامل تصویری است که فضایی آشنا برای مخاطب به ارمغان می‌آورد. فضایی که حاوی مفهوم هم‌حضور در روابط

بینامتنی ژرارژنت است؛ حضور حاوی تصاویری که مخاطب در دنیای واقعی، سنتی و فرهنگی که در آن زیست می‌کند، برایش ملموس می‌گردد. پیوند عمیق با طبیعت، خانه‌هایی با سقف کاهی، مسیرهای پیاده‌رو، گیاهان و پرندگانی که به صورت مداوم و روزانه مخاطب با آن‌ها در ارتباط است. تاکاهاتا اکثر عناصر طبیعی موجود در طبیعت را در اثر خود به عنوان یک متن تصویری، به کار گرفته است. از جمله سیکادا^۱ به همان شکل موجود در طبیعت با رنگ قهوه‌ای به دور از فانتزی سازی تصاویر و قورباغه که در حال جهش کج می‌شود و تداعی کننده حرکت هست؛ ماری که به مثابه یک خط سبز متحرک، بیان‌گر جریان زندگی آبزیان است؛ سنجاب در حال عبور از درختان، گراز وحشی دقیقاً به مانند واقعی آن در جنگل دراز کشیده و به فرزندانش شیر می‌دهد؛ شاه ماهی‌ها به حالتی غیر شفاف و با رنگی روحی در آب شنا می‌کنند. به کارگیری این صحنه‌ها و تصاویر و ویژگی‌های آن‌ها به دلیل شامل بودن وجوه زیبایی شناسانه آن نیستند، بلکه به عنوان روشی بینامتنی چه بسا صریح و ضمنی برای بیان داستان به واسطه ویژگی‌های تصویری بهره گرفته شده است که قلب و احساس مخاطب را با خود همگام می‌سازد و در این مسیر که تصویر عنصری تأیید کننده و اساسی می‌باشد، عناصر بصری نیز نقش مهمی را ایفا می‌کنند. هر تصویر به طریقی، از مجموعه عنصرهایی تشکیل شده است و از جمله این عناصر شامل فرم، رنگ، ترکیب بندی و بافت می‌شود که پدیدهای مرئی و قابل مشاهده است؛ عنصرهای ذکر شده ماده‌ای اساسی و خام برای تمامی اطلاعات بصری می‌باشند و به گونه‌های مختلف و متفاوتی با یکدیگر ترکیب می‌شوند. گزینش عناصر نام برده شده و تمرکز و تأکید بر روی برخی از آن‌ها در یک اثر و متن به ساختار و نوع آن بستگی دارد. بهره‌گیری از عناصر بصری برای درک موضوعات مرتبط با آن روشی مناسب است که به واسطه آن، سطح موفقیت یک اثر و یا متن هنری از جهت گویا بودن سنجیده می‌شود (دونیس، ۱۳۹۸: ۶۹).

فرم^۲ و رابطه بینامتنی در انیمه

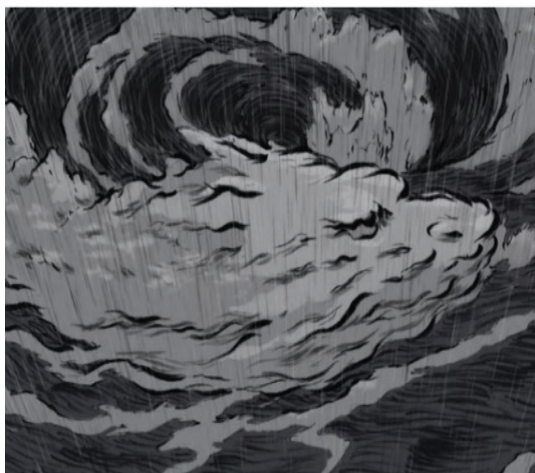
یکی از اساسی‌ترین مفاهیم هنری فرم است که در حوزه هنر به اثر هنری اختصاص می‌یابد؛ زیرا در خصوص فعلیت چیزی و شیئیت شیئی می‌باشد. فرم قبل از ظهور در ذهنیت هنرمند شکل می‌گیرد و می‌توان گفت فرم حالتی کامل از یک متن هنری است (Ocvirk et al, 2012: 17). در واقع، فرم جنبه سه بعدی یک جسم هست که از زوایای مختلف نیز قابل دیدن است. در حوزه تولید انیمه و انیمیشن به دلیل استفاده



تصویر ۳- فرم معماری در روستاهای ژاپن (ماخذ: URL3).

موجود آن در طبیعت ژاپن بهره گرفته است؛ متونی که علاوه بر دارا بودن مشخصه‌های فرمی خاص یک منطقه و یا یک فرهنگ به صورت صریح، از طریق متن تصویری پیام‌هایی از سنت کشور خود با تکیه بر پیش‌متن‌های موجود به مخاطب منتقل می‌کنند (تصاویر ۲ و ۳).

در انیمه مورد نظر فرم اژدها نیز به چشم می‌خورد. اژدها حضور قدرتی روحانی و معنوی را بازگو می‌کند و نمادی باستانی از اسطوره‌های شرقی است و بر اساس اسطوره‌های ژاپنی، آن‌ها ساکن آب‌ها و اقیانوس‌ها در کنار خدایان آب می‌باشند؛ همان‌گونه که در انیمه افسانه پرنسس کاگویا اژدها از دریا برمی‌خیزد. اژدهایان در کل سعی در حمایت از انسان‌ها دارند و حضور آن‌ها در آب ریشه در بخشش و کمک در حاصل‌خیزی سرزمین شرق دارد. حضور فرم اژدها در یک اثر از جهت هم اشاره به خیر و خوشی دارد و از جهت هم می‌تواند مبتنی بر وجود انرژی منفی و شر باشد که در آن صورت فرم اژدها به صورتی خشمگین و با خطوطی شکننده و تیز به تصویر



تصویر ۴- فرم اژدها در انیمه افسانه پرنسس کاگویا، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۲- فرم معماری روستایی در انیمه افسانه پرنسس کاگویا، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).

مستقیم از تصاویر و مفاهیم آن، از امکانات فرم در خلق آثار مرتبط به کار گرفته می‌شود و بدین صورت کارگردان توسط عنصری سازنده همانند فرم، پیام خود را به مخاطب منتقل می‌کند؛ و آن پیام، همان متن تصویری موجود در انیمه است که به واسطه پیش‌متن‌های آشنایی که در تجربیات و ذهنیت مخاطب و کارگردان وجود دارد، از طریق به‌کارگیری یک رابطه بینامتنی قابل انتقال، درک و در نهایت، خوانش است. یکی از دلایل وجود مخاطبین از هر رده سنی در انیمه‌هایی که ریشه در افسانه و اسطوره‌های یک ملت دارد، غیر واقعی و بیش‌تر خیالی بودن روایت آن است که در عین حال، در خلق آن از فرم و عناصری بهره گرفته می‌شود که در دنیای واقعی محسوس هستند؛ و این حس در انیمه به واسطه تصاویر موجود در آن به مخاطب منتقل می‌شود؛ تصاویری که در آن فرم‌هایی به چشم می‌خورند که بر ماهیت حضور اجسام و عناصر در واقعیت تاکید دارند. این مساله خود روشن‌کننده حضور روابط بینامتنی به صورت صریح است؛ همان‌گونه که ژرارژنت نیز در نظریه بینامتنیت خود اعلام کرده است. بهره‌گیری از مشخصه‌هایی مبتنی بر غیر واقعی بودن داستان انیمه و در عین حال به‌کارگیری عناصر واقعی در انتقال مفهوم به واسطه فرم موجب پذیرش بهتر مفاهیم توسط بیننده و یا مخاطب می‌شود و از جهت بینامتنیت می‌تواند ابزاری مناسب و خلاق برای به‌وجود آوردن اثری توانمند و رابطه‌ای موفق با مخاطب باشد (Richardson, 2008: 22). در تصاویر انیمه افسانه پرنسس کاگویا فرم سازه‌ها در روستا-که به واسطه بامبو، شاخه‌های درخت و گاه ساخته شده است- دقیقاً همانند فرم این سازه‌ها در روستاهای ژاپن در دنیای واقعی می‌باشد. کارگردان برای انتقال مفاهیم از جمله در معماری سنتی کشور خود به صورت صریح از متون تصویری موجود در نقاشی و تصویرسازی‌های سنتی و حتی از حالت طبیعی

به صورت صریح با داده‌های سنتی و فرهنگی ژاپنی می‌باشد (تصاویر ۴ و ۵).

رنگ^۸ و رابطه بینامتنی در انیمه

در تولید یک انیمه یکی از شاخصترین راه‌های انتقال مفهوم و احساس، گزینش رنگ مناسب در صحنه است؛ که هرچه کارگردان عنصر رنگ و کیفیت آن‌ها را به درستی در تمامی صحنه‌ها، شخصیت‌ها و فضا به کارگیرد، در نهایت، اثری دلپذیرتر برای مخاطب و بیننده به ارمغان خواهد آورد؛ تا مخاطب در کنار لذت بردن از متون تصویری، پذیرای مفاهیم آن نیز باشد. رنگ همانند عنصری نمادین نیز عمل می‌کند که معانی عمیق و درونی یک متن هنری و اجزای آن را به نمایش می‌گذارد. در انیمه و انیمیشن به خصوص انیمه‌هایی که با مضامین افسانه و اسطوره‌های ساخته می‌شوند، برای تاکید و یا تمرکز بر روی یک روایت و یا یک فرد از رنگ به عنوان یک عنصر اساسی بهره‌گرفته می‌شود؛ برای مثال، رنگ لباس شخصیت اصلی، رنگ وسایل مرتبط با شخصیت تعیین‌کننده داستان، و حتی رنگ خانه و طبیعتی که مد نظر کارگردان بوده و نقش مهمی را در روایت یک افسانه و یا اسطوره در انیمه ایفا می‌کند، رنگ تمهیدات مرتبط با شخصیت اصلی داستان بر اساس حالات روانی آن نیز قابل تغییر است (Cecil, 2010: 26). در انیمه افسانه پرنسس کاگویا در تصاویر صحنه‌های مبتنی بر شروع روایت داستان و بیان آن توسط راوی، مخاطب با رنگ‌هایی شفاف و سرزنده در گل، گیاه و طبیعت روستایی ژاپن مواجه می‌شود که بیان‌گر آرامش و عاری بودن از هر نوع درگیری و انرژی منفی موجود در فضا و مکان مورد نظر کارگردان، قبل از آغاز دغدغه‌های شخصیت‌های داستان است که این رنگ‌ها در پایان انیمه به وفور رنگ‌های خالص و سرزنده صحنه‌های اولیه انیمه یافت نمی‌شوند؛ می‌توان گفت کارگردان با به‌کارگیری عنصر رنگ و تمهیدات آن به صورت غیرمستقیم در کنار رخداد‌های تعیین‌کننده و اساسی داستان سعی در به تصویر کشیدن و معرفی طبیعت روستایی کشور ژاپن به عنوان زادگاه خود دارد که این مساله بیانگر به‌کارگیری عنصر رنگ برای کارگردان و هنرمند به عنوان یک ابزار مهم است تا به صورت نامحسوس در کنار رویدادهای اصلی افسانه، زادگاهش را برای بیننده به وسیله یک متن تصویر توصیف کند (تصاویر ۶ و ۷)، در واقع، پیش‌متن‌های موجود در ذهن کارگردان با اشاراتی به صورت غیرمستقیم به واسطه رنگ، که نمودهای آن در انیمه بیش‌تر شامل سرخ‌ها،



تصویر ۵- فرم اژدها در نقاشی سنتی ژاپنی (ماخذ: URL4).

کشیده می‌شود. وجود آن در یک متن تصویری به صورت خشمگین، ناراضی و رویارویی آن با ظلم و ستم با فرم یک طوفان سهمگین و ویران‌گر قابل مشاهده است (فیتس جرال، ۱۳۸۴: ۱۲۳-۱۳۳). در انیمه افسانه پرنسس کاگویا نیز در صحنه‌ای که در آن یکی از خواستگاران دروغین راهی دریا می‌شود، تا به در خواست پرنسس کاگویا گردن بند اژدها را به دست آورد با فرمی خشمگین اژدها-که به واسطه خطوط شکننده و تیز به تصویر کشیده شده است- مواجه می‌شود که اشاره به نالایق بودن فرد و منفی بودن کار آن دارد که در نهایت نیز اژدها به واسطه تولید رعد و برق، طوفان و گرداب او رابه وحشت انداخته، ولی نمی‌کشد؛ که این عمل اژدها ریشه در ذات بخشنده آن در برابر انسان دارد. در نهایت می‌شود گفت، علاوه بر سرزمین‌های شرقی دیگر، اژدها که یک فرم اساسی در تصویرسازی‌ها و نقاشی‌های ژاپن هست، در انیمه افسانه پرنسس کاگویا به عنوان یک متن حامل پیام فولکلور به صورت یک فرم که در شرایط مثبت و منفی حالت گوناگونی به خود می‌گیرد، به چشم می‌خورد و بیان‌گر ارتباطی بینامتنی



تصویر ۷- رنگ های خالص و شفاف گل و گیاهان در ابتدای انیمه، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۶- رنگ های خالص و شفاف گل و گیاهان در ابتدای انیمه، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۹- رنگ پوشش قرمز کاگویا در کنار پوشش آبی رنگ بانوساگامی، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۸- تاکید بر پرنسس کاگویا با رنگ لباس در مرکز تصویر، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).

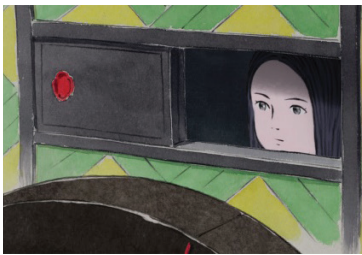
پرنسس کاگویا می باشد نیز حضور رنگ های یک سان در تعدادی از عناصر به تصویر کشیده شده محسوس هست که می تواند بیان گر بهره گیری کارگردان از عنصر رنگ در تصویرسازی سنتی به عنوان یک پیش متن در اثر او باشد.

ترکیب بندی^۹ و رابطه بینامتنی در انیمه

به طریقه قراردادن عنصرهای تجسمی به حالتی منطقی در فضای اثر هنری مورد نظر چه در فضای دوبعدی و چه در فضای سه بعدی ترکیب بندی گفته می شود. منظم نمودن عناصر تجسمی در یک متن هنری و مرتب کردن آن ها، ایجاد انسجام در چینش اجسام و بخش های یک اثر، ساماندهی و سازمان دهی عنصرهای تجسمی و در نهایت، هماهنگ نمودن تمامی اجزا به نسبت یک دیگر روشن کننده مفهوم ترکیب بندی است (ایتن، ۱۳۹۳: ۲۲۴). ترکیب بندی در آثاری همانند انیمه و انیمیشن نیز از جایگاه مهم و تعیین کننده ای در انتقال مفاهیم برخوردار است؛ این گونه که در چیدمان عناصر موجود در فضا که توسط کارگردان و گروه او طراحی و تولید شده است، موجب ایجاد برقراری ارتباط هر چه بیش تر مخاطب با اثر و در نهایت، تزییق مفاهیم به ذهن او می شود. عناصر بصری از نخستین اجزایی می باشند که چشم انسان درک

کنایات و تلمیحات می باشند، قابل شناسایی و فهم است؛ همان گونه که ژرژنت در تعریف بینامتنیت خود از نوع ضمنی اشاره به کنایات و تلمیحاتی دارد که هنرمند در خلق اثر خود به کار می گیرد تا پیش متن ها و مفاهیم آن را به مخاطب انتقال دهد (نامور مطلق، ۱۳۸۶: ۵۶).

علاوه بر این، رنگ پوشش شخصیت ها نیز حاوی مفاهیم و تاکیداتی بر آن ها بر اساس محوریت داستان است؛ همان گونه که در صحنه بهت زدگی کاگویا در برابر طبیعت در سنین کودکی کارگردان برای تاکید بر پرنسس در کنار دوستان روستایی او، از عنصر رنگ در به تصویر کشیدن پیراهنی زرد واقع در مرکز کادر بهره گرفته است (تصویر ۸). در انیمه افسانه پرنسس کاگویا، رنگی که برای پوشش پرنسس در عمارت در نظر گرفته شده دارای ترکیبات بنفش و قرمز است؛ و بیان گر جنب و جوش و هیجان پرنسس حتی در زمانی هست که او می بایست یک اشراف زاده آرام و متین باشد؛ و در مقابل آن، بانوساگامی - که برای آموزش کاگویا از قصر راهی شده است - لباسی آبی رنگ بر تن داشت که این رنگ حامل پیام آرامش و وقار این زن در انیمه است (تصویر ۹)؛ در برخی از تصویرسازی های سنتی ژاپن که مرتبط با عنوان افسانه



تصویر ۱۲



تصویر ۱۱



تصویر ۱۰

ترکیب بندی تصاویر موجود در صحنه‌ها که بیانگر تنها بودن پرنسس کاگویا می‌باشند. تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۱۴- ترکیب بندی به زمین آمدن اهالی ماه در طومار taketori monogatari. (ماخذ: URL6).



تصویر ۱۳- ترکیب بندی صحنه به زمین آمدن اهالی ماه، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۱۶- صحنه افتادن خواستگار از نردبان، در طومار Taketori monogatari. (ماخذ: URL6).



تصویر ۱۵- ترکیب بندی صحنه افتادن خواستگار از روی نردبان، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).

حرکتی بزنند (بوردول و تامسون، ۱۳۷۷: ۱۷۰). برای شناسایی مفاهیم موجود یک متن تصویری به خصوص متنی که حامل مفاهیم سنتی و اسطوره همانند انیمه افسانه پرنسس کاگویا باشد، می‌توان به دنبال نشانه‌ها و پیش‌متن‌های خاص و تکرار شونده در ترکیب بندی اثر مورد نظر بود، در واقع، نوع ترکیب بندی که کارگردان از آن برای انتقال پیام موجود در قاب تصویر به مخاطب بهره می‌گیرد. در انیمه افسانه پرنسس کاگویا نیز ترکیب بندی و مکان قرارگیری عناصر تصویری همانند طوماری هست که روایت‌گریک داستان سنتی از دل یک فرهنگ است. چیدمان عناصر در ترکیب بندی‌های مرتبط با لحظات تنهایی پرنسس کاگویا آن‌گونه است که حس تنهایی و انزوای او را توسط سطوح و خطوط تیره رنگ و یا اجسامی که

خواهد کرد؛ آن‌ها را به عنوان عناصر تشکیل دهنده انواع تصاویر می‌توان اجزای شکل دهنده جهان مرئی دانست و از آن جهت که هنرمند قادر است تا در تشکیل این اجزا دخل و تصرف کند، می‌توان گفت آن‌ها ابزاری هستند در دستان هنرمند به همان صورت که قلم مو و رنگ ابزاری می‌باشند برای هنرمند به هدف خلق جلوه‌های مختلف تصویری. ترکیب بندی و چیدمان نیز از این قاعده مستثنی نیستند زیرا هنرمند یا کارگردان بسته به نوع اثر، مفهوم و مخاطب آن دست به خلق ترکیب بندی خاص خود در چیدمان موجود در فضای اثر خود می‌زند. ترکیب بندی و چیدمان عناصر تجسمی در صحنه می‌تواند به شخصیت‌ها توانایی و قدرت ابراز احساسات و اندیشیدن بدهد، و به آن‌ها قدرت تحرک دهد تا دست به خلق الگوهای

تأحدودی هم‌سان مشاهده می‌شود که می‌توان به عنوان یک متن اقتباسی به صورت صریح در عنصر ترکیب بندی تصویر از آن یاد کرد.

بافت^۱ و رابطه بینامتنی در انیمه

بافت یکی از عناصر هنرهای تجسمی است که بیش‌تر آنرا تنها با حس لامسه در ارتباط میدانند در صورتی که ارزش و اهمیت آن بیش‌تر با توانایی و قدرت اکتسابی قوه بینایی در ارتباط هست که به واسطه کسب تجربیات و اطلاعات قابل دسترسی می‌باشد. گاهی، ممکن است فقط با دیدن نمونه‌ای از یک بافت تجسمی از جمله در یک سطح و یا یک حجم فقط قوه بینایی ابزاری باشد برای درک یک موضوع و یا مفهوم (ایتن، ۱۳۹۳: ۱۲۴). در انیمه و انیمیشن به دلیل در دسترس نبودن

همانند فرمی در تاریکی اطراف کادر فرورفته‌اند و از طرفی، با تمرکز بر روی بدن پرنسس در ترکیب بندی و چیدمان تصویر در صحنه‌های مورد نظر تشدید می‌کند (تصاویر ۱-۱۲). در ترکیب بندی موفق می‌توان شاهد هماهنگی یا هارمونی و تنوع بود، هماهنگی رابطه‌ای است میان جنبه‌های ترکیب بندی که تأکید و تمرکز آن بر کلیتی متناسب و دارای نظم بوده، و در نهایت، دارای بیانی آرام، روشن و ساکت است و هم‌چنین تنوع، رابطه‌ای می‌باشد میان عوامل موجود در ترکیب بندی که تأکید آن بر یک کل دارای تنوع و چند وجهی هست و همین تحرک ایجاد شده جذابیت بصری و عاطفی را در بردارد (جنسن، ۱۳۹۸: ۱۰۵).

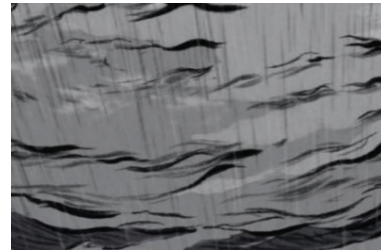
ناگفته نماند که طوماری مربوط به قرن هفدهم با عنوان بامبوشکن^۲ - که اشاره به پدر پرنسس کاگویا دارد- در کشور



تصویر ۱۹- بافت ابراسفنجی در نقاشی سنتی ژاپن (ماخذ: URL5).



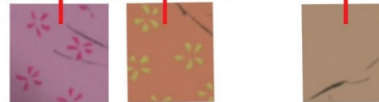
تصویر ۱۸- بافت ابراسفنجی در انیمه پرنسس کاگویا، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۱۷- بافت مورب و خشن ابر در انیمه پرنسس کاگویا، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).



تصویر ۲۱- پوشش ساده جنس مذکور و پوشش گلدار جنس مونث در نقاشی سنتی ژاپنی (ماخذ: URL2).



تصویر ۲- بافت ساده پوشش جنس مذکور و بافت طرح و گلدار جنس مونث در انیمه، تصویربرداری مستقیم از انیمه (ماخذ: نگارندگان).

ژاپن به تصویر کشیده شده است و در برخی از صحنه‌ها از جمله در سفر اهالی ماه به زمین برای برگرداندن کاگویا به ماه (تصاویر ۱۳ و ۱۴)، و هم‌چنین، صحنه به زمین افتادن یکی از خواستگاران پرنسس کاگویا که برای به دست آوردن تخم پرستو از دیوار بالا رفته است (تصاویر ۱۵ و ۱۶) ترکیب بندی

سطوح حامل بافت برای لمس، بسیاری از هنرمندان که مسئولیت ایجاد بافت را دارند از منابع و برنامه‌های دیجیتال برای ایجاد آن بهره می‌گیرند. در ساخت یک انیمه، بافت به عنوان یک عنصر بصری دارای نقش جای‌گزین کیفیت حس لامسه است؛ در واقع کیفیت و خاصیتی که احساس لمس کردن را به واسطه نگاه برمی‌انگیزد. بافت در برخی

جدول ۱. مطالعه ویژگی‌های تصویری انیمه ژاپنی افسانه پرنسس کاگویا اثر ایسانوتا کاهاتا مبتنی بر نظریه بینامتنیت ژرارژنت (ماخذ: نگارندگان).

نمونه موردی	عناصر تصویری و تصویر	پیش‌متن	نوع رابطه بینامتنی از منظر ژرارژنت	نمود در انیمه	نمونه تصاویر مرتبط	
انیمه افسانه پرنسس کاگویا	فرم	سازه‌ها و معماری خانه‌های روستایی و سنتی ژاپن	صریح	معماری خانه روستایی کاگویا در زمان کودکی		
		نقاشی سنتی از دها ساکن در آب در سنت ژاپن		ازدهای ظاهر شده در برابر خواستگار در دریا		
	رنگ	طبیعت رنگارنگ کشور ژاپن	ضمنی	گل و گیاهان قرمز و زرد در تصاویر صحنه‌های اول انیمه		
		مفاهیم موجود در رنگ زرد، قرمز، آبی		تاکید بر کاگویا بارنگ زرد پوشش کودکی. رنگ قرمز کیمونو کاگویا و رنگ آبی پوشش بانو ساگامی		
	ترکیب بندی	ترکیب بندی تصویر افتادن خواستگار از Takerori monogtari نردبان در طومار	صریح	ترکیب بندی تصویر صحنه افتادن خواستگار از بالای نردبان		
		ترکیب بندی تصویر لحظه آمدن اهالی ماه به زمین در طومار Takerori monogtari		ترکیب بندی تصویر صحنه آمدن اهالی ماه به زمین		
	بافت		بافت ناهموار و مورب ابر هوای طوفانی و بافت نرم هوای آرام در طبیعت، بافت ابر در تصویرسازی سنتی ژاپن	ضمنی	بافت خشن ابر به شکل ازدها در هوای طوفانی و بافت نرم ابر حامل اهالی ماه	
			پوشاک طرح‌دار زنان و پوشاک ساده و بدون طرح مردان سنتی ژاپن در بیشتر نقاشی‌های سنتی		پوشش طرح‌دار کاگویا و بقیه زنان در انیمه و پوشش ساده بیش تر مردان در انیمه	

بافت خاص به تصویر کشیده شده است و یا در صورت داشتن بافت با خطوط راه راه و یا بافتی چهارخانه و هندسی در صحنه های انیمه به چشم می خورد. اما در طراحی بافت های موجود در پوشاک زنان، اغلب عنصر تزیینی گل به کار گرفته شده است، که اندازه گلبرگ ها و یا نقوش تزیینی در هر فرد مونث متفاوت هست (تصویر ۲). تمایز بافت های موجود در پوشش مردان و زنان حاضر در انیمه افسانه پرنسس کاگویا در نسخه های تصویر سازی شده ژاپنی و حتی در نقاشی های آن ها نیز به چشم می خورد؛ که به نوعی بازگو کننده حضور رابطه بینامتنی میان تصاویر سنتی مبتنی بر فرهنگ مکان زندگی ایسائوتا کاهاتا به صورت صریح با گزینش و طراحی بافت موجود در پوشش شخصیت های حاضر در صحنه های انیمه است (تصویر ۲).

برای سهولت در درک مطالب موجود در پژوهش حاضر، جدولی ترسیم شده است که در آن به صورت دسته بندی شده با تکیه بر نمونه موردی و چارچوب نظری مورد نظر، عناصر فرم، رنگ، ترکیب بندی و بافت از جهت پیش متن، نوع رابطه بینامتنی و نمود آن ها در انیمه افسانه پرنسس کاگویا با اشاراتی به تصاویر مرتبط، قابل ملاحظه اند (جدول ۱).

نتیجه گیری

انیمه افسانه پرنسس کاگویا اثر ایسائوتا کاهاتا برگرفته از افسانه کهن ژاپنی «بامبو شکن» است؛ با تکیه بر آن می توان اعلام داشت که کارگردان برای به تصویر درآوردن متون سنتی از همان ابتدای خلق اثر از روابط بینامتنی برای انتقال پیام موجود در ذهن خود بهره گرفته است. به کارگیری انواع رابطه بینامتنی در بهره گیری از پیش متن سنتی چه تصویر و چه متن این امکان را به ایسائوتا کاهاتا داده است، تا در برخی از صحنه های موجود در انیمه افسانه پرنسس کاگویا به صورت صریح یا واضح و هم چنین، در برخی نیز به صورت ضمنی و با کنایه و تلمیح، مخاطبان علاقمند به انیمه از سراسر جهان را مهمان زادگاهش «کشور ژاپن» کند. در اثر مورد نظر عناصری از جمله فرم در خانه های روستایی و فرم ازدها، رنگ در پوشش شخصیت ها و هم چنین، در طبیعت، ترکیب بندی مطابق با طومار و تصویر سازی های سنتی مانند طومار بامبو شکن و بافت در ابرها و هم چنین، در پوشش شخصیت ها، به چشم می خورد که به نوعی روابط موجود در آنان مبتنی بر نظریه بینامتنیت ژرارنت و از نوع صریح و ضمنی آن می باشند. بدین صورت می توان اذعان

متون تصویری می تواند گاهی فقط جنبه بصری داشته باشد، همانند انیمه. عنصر بافت از جنبه کاربرد به دو دسته اصلی تقسیم می شود؛ بافت توصیفی و بافت مجرد؛ بافت توصیفی، حالتی مجازی داشته و در آثار هنری به صورت غیر مستقیم و دور از واقعیت، جنسیت یک شی را القا می کند و بافت مجرد یا ساختگی، که از ساده سازی بافت های توصیفی به وجود می آید، می تواند هم قابل لمس و هم از طریق قوه بینایی قابل درک باشد (دونیس، ۱۳۹۸: ۶۸). در حوزه ساخت انیمیشن و انیمه به خصوص انیمه هایی که فریم های آن توسط گروهی با دست نقاشی می شوند و بافت ها همانند یک نقاشی مسطح می باشند؛ مانند انیمه افسانه پرنسس کاگویا، از دسته توصیفی بافت بهره گرفته می شود؛ زیرا مخاطب از طریق چشم و به دور از حس لامسه می بایست پیام ها را دریافت کند. در انیمه افسانه پرنسس کاگویا از جنبه بیانی عنصر بافت نیز بهره گرفته شده است؛ به عنوان نمونه، بافت اسفنجی ابرهایی که اهالی ماه توسط آن به زمین حمل می شوند، و درست در برابر آن بافتی از ابر به صورت خشن و با خطوط کم تر منحنی و بیش تر مورب که برای به تصویر کشیدن ازدها در صحنه های انیمه استفاده شده است. حضور بافت نرم و منحنی ابر که اهالی ماه بر روی آن سوارند و از آسمان به سمت زمین در حال حرکت می باشند، به نوعی حس آرامش را با خود به ارمغان می آورد و این صورت از بافت ابر، در تصویر سازی های سنتی داستانی کشور ژاپن به چشم می خورد؛ که در مقابل آن، بافت ابرهایی که ازدها آن ها را شکافته و سپس، برای مجازات انسان خود را نمایان ساخته، به صورت شکسته و در حال حرکت با سرعت شدید به چشم می خورد، که انتقال دهنده احساسی با بار منفی و هراسناک است (تصاویر ۱۷-۱۹). این گونه می توان گفت کارگردان و یا طراحان انیمه علاوه بر بهره گیری از پیش متن های سنتی خود - که ریشه در تصویر سازی سنتی کشور ژاپنی دارد - از عنصر بافت در جهت انتقال مفاهیم مورد نظر به صورت ضمنی به کار گرفته اند، تا مقصود خود را با کمک برخی نشانه ها به مخاطب انتقال دهند.

یکی دیگر از نمود های عنصر بافت را در انیمه افسانه پرنسس کاگویا، می توان در نوع بافت و نقش موجود در لباس شخصیت های انیمه جست و جو کرد. بافت لباس های طراحی شده در انیمه از جهتی بیان گر جنسیت شخصیت ها بوده و بر حسب مذکور یا مونث بودن آن ها متغیر می باشند. لباس اغلب مردان موجود در انیمه یا با رنگ تخت و بدون

محسوس می‌باشند و از جهتی با به‌کارگیری پیش‌متن‌های فولکلور و ویژگی‌های تصویری آن‌ها در خلق انیمه افسانه پرنسس کاگویا، سعی در انتقال مفاهیم فولکلور و سنتی به مخاطبان با هدف معرفی زادگاه خود داشته است.

داشت، ایسانوتا کاهاتا علاوه بر الهاماتی که از طبیعت نشأت گرفته‌اند، با به‌کارگیری مفاهیم موجود در عناصری هم‌چون فرم، رنگ، ترکیب‌بندی، بافت و حتی علاقه ژاپنی‌ها به نقاشی و داستان‌های مصور، که در انیمه تولید شده او

پی‌نوشت

1. Intertextuality.
2. Gerard Genette.
3. Anime.
4. Princess Kaguya.
5. Takenoko.

۶. سیکادا (Cicada)، نوعی حشره همانند پروانه که از پيله متولد می‌شود.

7. Form.
8. Color.
9. Composition.
10. Taketori Monogatari.
11. Texture.

منابع

- استم، رابرت (۱۳۹۳). *مقدمه‌ای بر نظریه فیلم*. ترجمه احسان نوروزی، تهران: سوره مهر.
- اشتری، شیرین (۱۳۹۶). *رابطه انسان مدرن و صنعت در آثار هایاتو میازاکی*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد تصویر متحرک، تهران: دانشکده هنر دانشگاه تهران.
- ایتن، یوهانس (۱۳۹۳). *کتاب رنگ*، ترجمه محمد حسین حلیمی، تهران: یساوولی.
- بوردول، دیوید و تامسون، کریستین (۱۳۷۷). *هنر سینما*، ترجمه فتاح محمدی، تهران: مرکز.
- جنسن، چارلز (۱۳۹۸). *تجزیه تحلیل آثار هنرهای تجسمی*، ترجمه بتی آوکیان، تهران: سمت.
- دونیس، ا. دانیس (۱۳۸۸). *مبانی سواد بصری*، ترجمه مسعود سپهر، تهران: سروش.
- دونیس، ا. دانیس (۱۳۹۸). *مبانی سواد بصری*، ترجمه مسعود سپهر، تهران: سروش.
- علمداری، امیر مسعود (۱۳۸۵). «انیمیشن ژاپن در مقابل آمریکا»، فارابی، شماره ۶۲، ۷۷-۸۲.
- فیتس جرال، چارلز باتریک (۱۳۸۴). *تاریخ فرهنگ چین*، ترجمه اسماعیل دولت‌شاهی، تهران: علمی و فرهنگی.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۸۶). «ترانمنیت مطالعه روابط یک متن با دیگر متن‌ها»، شناخت، شماره ۵۶، ۸۳-۹۸.
- Cecil, A. (2010). *Mental Process Narrative Film: Design Techniques For Visualizing Character Psyche In Animated Short*. The Ohio University.
- Ermakova, L. M. (2019). "The Princess of the Moon" and "The Bamboo-tree": the fate of "Taketori-monogatari" in Russia. Tom 2 № 2 2019, 71.
- Hastrup, HK. (2014). *Storytelling Intertextuality: From Dango Unchained To The Matrix*. Film International-Curisc. Ku. Dk.
- Lamerichs, N. (2013). *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay*: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. Participations, 10(1), 154-176.
- MacWilliams, M. W. (2014). *Japanese visual culture*: explorations in the world of manga and anime. Routledge.
- Ocirk, Otto. G. Et Al. (2012). *Art Fundamentals: Theory and Practice*. School of Art Boeling Gereen University. Wm. C. Brown Publishers. Sixth Edition.
- Person, R. E. & Uricchio, W. (1990). *Dante's Inferno and Caesar's Ghost: Intertextuality and Condition's of Reception in Early American Cinema*. Journal of Communication Inquiry, 14(2), 71-85.
- Richardson, K. L. (2008). *Simpson's Did It! South Park and Intertextuality Of Contemporary Animation*. Studies In American Humer. 3(17) pp. 19-34.

URLs:

- URL1. <https://www.exmovie.com> (access date: 25/3/2021).
- URL2. <http://www.metmuseum.org> (access date: 30/3/2021).
- URL3. <https://www.photoblog.com> (access date: 30/3/2021).
- URL4. <https://www.publicdomainq.net> (access date: 30/3/2021).
- URL5. <http://www.sohu.com> (access date: 30/3/2021).
- URL6. <https://www.wld.org/en/item/7354> (access date: 30/3/2021).

A Study of The Pictorial Characteristics in The Japanese Anime Based on Gerard Genette`s Intertextuality Theory (Case Study: The Tale of Princess Kaguya by Isao Takahata)

Abstract:

Legends were first created as fun stories like fairy tales, but with serious purposes, which are a good source for anime adaptations. Anime and animation outside the aspect of pleasure and entertainment can include various concepts, Concepts that include the beliefs, convictions, myths, and myths of a nation. Adapting ancient literature and myths and discovering the Intertextual relations of myths, anime, and animation is one of the methods that, today, has been considered by many screenwriters and directors in this field. Legends include situations and features that can be displayed through animation, like the picture. On the other hand, the elements in the legend are a good tool for creating animation. Due to the visual features, structure, and amazing capabilities, Japanese mythology requires directors to turn myth into animation, using media language and methods of literary adaptation and Intertextual relations. The Japanese present their myths and culture in a popular way order to perpetuate them that in addition to Japanese audiences of all ages, audiences from all over the world are also fascinated by Japanese culture and myths. It can be said that anime such as The Tale of Princess Kaguya, which contains many parts of the picture of Japanese folklore and tradition, in addition to preserving Japanese myth, tradition, and culture among domestic visitors, is a reason for Japanese youth to be proud of myths and their culture. Moreover, through the sale of anime, clothes, and toys and even attracting foreign travelers from their audience, we see the growth and development of the economy of that country. The purpose of this research is to study tools such as the picture and its features in the elements which Isao Takahata has used as traditional pre-text to create anime and introduce the culture and traditions of his hometown. The question that arises around this is that: How did Isao Takahata use Gerard Genette`s concept of intertextuality for visual adaptation in The Tale of Princess Kaguya? And how has using these visual arrangements affected the audience? In the Japanese anime, the Tale of Princess Kaguya, we see scenes in which visual signs of Japanese culture, tradition, and myth can be seen which indicates the presence of Intertextual relations. In the present study, these searches have been formed in the field of elements such as form, color, composition, and texture. The form is one of the most basic artistic concepts that is formed in the artist`s mind before it is revealed and in fact, they are a state of the art text. In the production of anime, with the help of this element, some of the messages intended by the director are conveyed to the audience; that message is the same as the video text in the anime

Document Type:

Original/Research/Regular Article

Receive Date: 03 April 2021

Accept Date: 19 September 2021

Hassan Shokri

Master of Painting, Isfahan University of Art, Faculty of Visual Arts.

Email: hasan.sh.art@gmail.com

Amir Abbas Mohammadi Rad

(Corresponding Author)

Assistant Professor, Isfahan University of Art, Faculty of Visual Arts.

Email: am.rad@au.ac.ir

DOI:

10.22051/JTPVA.2021.35606.1290



and can be understood through the presence of an intertextual relationship. In the pictures of the Tale of Princess Kaguya, the shape of the house in the village is made of bamboo, tree branches, and straw exactly like the form of these structures in Japanese villages in the real world. To convey the concepts in the traditional architecture of his country, the director has explicitly used the visual texts in traditional paintings and illustrations, and even its natural state in Japanese nature. In the desired anime, the form of a dragon can also be seen. The dragon represents the presence of spiritual power and is an ancient symbol of Eastern mythology. According to the Japanese mythology, they inhabit the waters and oceans next to the water gods, just as in the Tale of Princess Kaguya, the dragon rises from the sea. The presence of the dragon form in artwork also indicates goodness and happiness in a way, and it can indicate the existence of negative energy and evil in which case the dragon form is depicted angrily with fragile and sharp lines. In the Princess Kaguya anime, the dragon form is used as a text that carries the message of folklore in such a way that it takes various forms in positive and negative situations. It also expresses an intertextual connection explicitly with traditional Japanese and cultural data. In producing an anime, one of the most significant ways of conveying concept and feeling is choosing the right color in the scene. The more the director uses the element of color and their quality correctly in all scenes, characters, and spaces, the more pleasant the effect will bring to the audience. Color acts as a symbolic element that displays the deep and inner meanings of an artistic text and its components. In some early scenes of the anime, the audience is confronted with the bright colors of flowers and plants in nature which indicates peace and freedom from any kind of conflict and negative energy in rural Japan. In addition, the color of the characters' clothing also contains concepts and emphases on them like the color of the yellow and transparent cover of Kaguya with the friends of the village who are dressed in blue, and also its red cover next to Lady Sagami, which expresses its lively and aggressive personality. In this way, the concepts in the color element are implicitly and ironically inspired. Arranging the visual elements in an artistic text and arranging them, creating coherence in the arrangement of objects and parts of artwork, expresses the concept of composition. In the illustrated scroll of the seventeenth century called "Tale of the Moon Monogatari" in Japan in some scenes, a similar composition with anime can be seen. Like the scene of the people of the moon coming to earth and also the scene of Kaguya's suitor falling down the ladder, which can be explicitly mentioned as an adapted text in the picture composition element. The texture is one of the elements of visual arts, which is mostly associated only with the sense of touch, while its importance is more related to the acquired ability and power of vision which is accessible through experience and information. In anime and animation, due to the unavailability of texture carrier surfaces for touch, many artists who are responsible for creating texture use digital resources and programs to create it. For example, the spongy texture of the clouds that carry the inhabitants of the moon to Earth, in contrast, the rough cloud texture with diagonal lines is used to depict dragons in anime scenes. Another manifestation of the texture element in the Tale of Princess Kaguya anime can be found in the role in the costume of the anime characters. The texture of the clothes designed in the anime in a way expresses the gender of the characters and varies according to whether they are male or female. The texture of men's clothing is simple and the texture of women's clothing is often patterned and these textures can also be seen in traditional Japanese paintings. This clearly shows the intertextual relationship between traditional pictures and Isao Takahata's culture. The discovery of these relationships suggests to some extent that the anime maker used the capabilities of animation, myth, and legend that are rooted in the beliefs of the people of that country to create entertainment while conveying information unique to his nationality and this will be possible through the use of a successful intertextual relationship for the "anime maker" artist to convey their intentions. The present study by identifying the visual features of the Tale of Princess Kaguya legend and examining the related pre-texts and their relationship with the texts tries to show how to use the text and image correctly in creating a successful art work.

Keywords: Anime, Princess Kaguya, Pictorial Characteristic, Intertextuality, Gerard Genette.

References:

- A Dondis, D. (2009). *Primer of Visual Literacy*. (M. Sepehr, Trans). Tehran: Soroush.
- A Dondis, D. (2019). *Primer of Visual Literacy*. (S. Aghayi, Trans). Tehran: Soroush.
- AlamDari, A. M. (2006). *Japanese Animation vs. American Animation*. *Farabi Cinema Foundation*. (62), 77-82.
- Bordwell, D., Thompson, K. (1998). *Film Art*. (F. Mohammadi, Trans). Tehran: Markaz.
- Cecil, A. (2010). *Mental Process Narrative Film: Design Techniques for Visualizing Character Psyche in Animated Short*. The Ohio University.
- Gerald, F. Patric, ch. (2005). *China: a Short Cultural History*. (E. Dolatshahi, Trans). Tehran: Elmi Farhangi.
- Hastrup, HK. (2014). *Storytelling Intertextuality: From Dango Unchained to The Matrix*. Film International-Curis. Ku. Dk.
- Itten, J. (2017). *The Art of Color; the Subjective Experience and Objective Rationale of Color*. (M. H. Halimi, Trans). Tehran: Yassavoli.
- Jansen, Ch. (2019). *Studying Art History, c1986*. (B. Avakian, Trans). Tehran: Samt.

- Namvar Motlagh, B. (2007). Transtextual Study. *Human Sciences*: (56), 83-98.
- Ocvirk, Otto. G., et al. (2012). *Art Fundamentals: Theory and Practice*. School of Art Boeling Gereen University. Wm. C. Brown Publishers. Sixth Edition.
- Oshtori, sh. (2017). *The Relationship between Modern Man and Nature in Hayao Miyazaki Animated Works*. Master Thesis. Tehran: Sooreh University.
- Person, R. E., Uricchio, W. (1990). Dante`s Iferno and Caesar`s Ghost: Intertextuality and Conditions of Reception in Early American Cinema. *Journal of Communication Inquiry*, 14(2), 71-85.
- Richardson, K. L. (2008). Simpson`s Did It! South Park and Intertextuality of Contemporary Animation. *Studies In American Hummer*. 3(17) pp. 19-34.
- Stam, R. (2013).
- Lamerichs, N. (2013). The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe. *Participations*, 10(1), 154-176.
- MacWilliams, M. W. (2014). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Routledge.

URLs:

- URL1. <https://www.extmovie.com> (Access Date: 25/2/2021).
- URL2. <https://www.photoblog.com> (Access Date: 30/3/2021).
- URL3. <https://www.publicdomainq.net> (Access Date: 8/1/2021).
- URL4. <https://www.wld.org/en/item/7354> (Access Date: 7/3/2021).
- URL5. <http://www.sohu.com> (Access Date: 4/1/2021).
- URL6. <http://www.metmuseum.org> (Access Date: 22/5/2021).