

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۶/۱۴

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۱۰/۱۰

حسن شکری^۱، علی اصغر فهیمی فر^۲

مطالعه تطبیقی عملکرد عناصر دیداری در داستان‌های مصور سنتی ایرانی و مانگای ژاپن در راستای تولید انیمیشن نمونه موردی: تصویرسازی‌های چاپ سنگی و مانگاهای بودا

چکیده

یکی از روش‌های بیان بصری، که روایت و داستانی را با تکیه بر زبان تصویری و با استفاده از سلسله تصاویر ارایه می‌نماید داستان مصور نامیده می‌شود. ایران و ژاپن از جمله کشورهایی می‌باشند که از دیر باز، مصورسازی داستان و روایات در آنها رواج داشته است، که در نهایت این آثار در ایران به نسخه‌های چاپ‌سنگی و در ژاپن به مانگا بدل گشته‌اند. بنا بر الهامات سنتی تصویری این دو جامعه از فرهنگ تصویری چین و همچنین حوزه‌ی مشترک فعالیت هنری آنها، به نظر می‌رسد که عناصر دیداری در دو دسته اثر تصویرسازی کتاب‌های چاپ‌سنگی و مانگاهای بودا، دارای نقاط اشتراک و همچنین افتراق تصویری هستند که کشف هر یک، قابلیت‌های موجود در آثار ایرانی را برای تولید انیمیشن نمایان می‌سازد. بدین صورت پرسشی که این پژوهش در پی پاسخ آن می‌باشد این است که: عناصر دیداری موجود در تصویرسازی‌های چاپ سنگی ایران و مانگای ژاپنی بودا به‌عنوان داستان‌های مصور، دارای چه اشتراکات و تفاوت‌هایی هستند و این موارد چه قابلیت‌هایی را در جهت تولید انیمیشن نمایان خواهد ساخت؟ پژوهش حاضر از نوع کیفی است و با روش توصیفی-تطبیقی انجام گرفته و به‌واسطه‌ی ابزار کتابخانه‌ای، اینترنتی و همچنین مطالعه‌ای بر مجموعه مانگای بودا و نسخه‌های تصویری چاپ سنگی به انجام رسیده است که نتایج آن گویای حضور برخی روابط میان عناصری از جمله در طراحی، خط و نقطه، نور و سایه، بعد و فضا، و همچنین کادر و ترکیب‌بندی بوده‌اند که هرکدام با تکیه بر اشتراکات موجود در دو اثر، زمینه و قابلیت متحرک‌سازی را آشکار ساخته‌اند.

کلیدواژه: چاپ‌سنگی، مانگای بودا، مطالعه تطبیقی، تصویر، عناصر تصویری، انیمیشن.

^۱ دکترای پژوهش هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: hasan.shokri@modares.ac.ir

^۲ دانشیار و عضو هیئت‌علمی، گروه پژوهش هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

مقدمه

منظور از داستان مصور^۱ بیان روایتی است که به واسطه تصاویر متوالی شکل می‌گیرد؛ بنابراین به عبارتی به آن داستان مصور دنباله‌دار نیز می‌گویند. اگر بخواهیم عمیق‌تر به حوزه داستان و یا روایت مصور نگاهی بیندازیم، می‌توان گفت پیشینه‌ی آنها به دیوارنگاری دوران غارنشینان و نیز نقاشی‌های باستانی باز می‌گردد که به مراتب در طول زمان، در جوامع مختلف تبدیل به الگوهایی در جهت انتقال مفاهیم و دانش از طریق به‌کارگیری متن و تصویر در کنار یکدیگر شده‌اند تا جایی که مردم، چه باسواد و چه بی‌سواد با نگاهی به نسخه‌های خطی با چاشنی تصویر، پیام نویسنده را کم و یا زیاد دریافت می‌کردند. مانگا^۲ عبارتی است برای اشاره به نوع خاصی از داستان‌های مصور در کشور ژاپن که در واقع مجموعه تصاویر دنباله‌دار بوده و ریشه‌ی آن به حدود قرن دوازدهم میلادی باز می‌گردد. آنچه امروزه به نام مانگا شناخته می‌شود، بازتاب تغییرات شکل‌گرفته از ژاپن آن دوران تا به اکنون است. به عبارت دیگر صنعت داستان مصور در ژاپن یا مانگا دارای مشخصه‌های متمایزی نسبت به تولیدات دیگر جوامع در این حوزه نیز است که خود منبع تولید انیمه‌هایی ژاپنی^۳ نیز هستند (Brenner, 2007: 15). ژاپنی‌ها بر این باور هستند که اولین تصاویر با سبک و سیاق مانگاها توسط راهبان بودایی ایجاد شد که چوچوگیگا^۴ به معنای طومار حیوانات نامیده می‌شدند. اصطلاح مانگا اولین بار در قرن هجدهم توسط هوکوسای کاتسوهیکا^۵ به کار برده شد، او توانایی خود در تصویرسازی را با به تصویرکشیدن یک صحنه و یا مردم با چند حرکت ساده قلم به نمایش گذاشت و در ۱۸۱۵م آنها را مانگا نامید. ظهور واقعی مانگاها در قرن بیستم میلادی رخ داده است که محبوبیت بی‌نظیری در میان مردم یافته‌اند تا حدی که برای هر رده سنی مانگای مخصوصی به چاپ می‌رسید (Allen, K&Ingulsrud, J., 2009: 5) در واقع، موارد ذکر شده اشاره به هم‌نشینی نوشتار و تصویر دارند که از گذشته سرچشمه گرفته و همچنان تا عصر حاضر بر روزرسانی شده و به کار گرفته می‌شوند. یکی از علل زنده ماندن این هنر در ژاپن را شاید بتوان سخت و طولانی بودن آموزش الفبا و حروف ژاپنی به دانش‌آموزان دانست، که از این جهت از ابتدایی‌ترین مقطع تحصیلی، دانش‌آموزان در کتاب‌های درسی خود با مانگاها یا داستان‌های مصور سروکار دارند؛ یعنی یک دانش‌آموز ژاپنی ممکن است تا سال سوم تحصیل خود چندصد مانگا را نیز خوانده باشد. همانند پیشینه‌ی موجود برای مانگاهای ژاپن، در آثار هنری سنتی ایران نیز به همین ترتیب در بیشتر موارد نوشتار و تصویر در خدمت یکدیگر بوده‌اند. متون و گاه اشعار موجود در برخی نسخ تصویری شرح دهنده و یا راوی وقایع بوده‌اند بدین صورت که در برخی موارد بدون حضور متن خوانش اثر ممکن نبود و یا بدون کمک و حضور تصویر درک متن سخت و یا برای عموم ناممکن بود. ترکیب نوشتار و تصویر از برخی کتب کهن ایرانی آغاز شده و در طی دوران به تک نسخه‌های نقاشی ایرانی تبدیل شد که در نهایت رنگ و بوی آن‌را در حالتی نو می‌توان در نسخه‌های چاپ سنگی مشاهده کرد. در ریشه‌یابی مانگاها و آثار چاپ سنگی ایرانی می‌توان این‌گونه اذعان داشت که: آثار هنری سنتی ژاپن و ایران هر دو متأثر از چین هستند، که یکی از آنها همچنان با تکیه بر الهامات موجود و هم‌چنین ترکیب برخی قواعد خودساخته در طی ادوار، تولید اثر می‌کند، مخاطب جهانی دارد و همانند حوزه‌ی انیمه و تصویر متحرک برای خود صاحب سبک شده است، اما نمونه‌ی ایرانی با پشتوانه‌ی تاحدودی مشابه، مکث کرده و حدوداً دست از کار کشیده است. البته در ایران نیز در مقیاسی بسیار کوچک‌تر همچنان داستان مصور تولید می‌شود اما در قیاسی جهانی، صورتی بومی ندارد یا به عبارتی حامل عناصر سنتی و فرهنگی ایرانی نیست. از این جهت این پژوهش با فرضیه‌ی وجود

پایه و اساس مشترک تصویری در داستان‌های مصور ایران و ژاپن به دنبال آن است که با مطالعه‌ای تطبیقی میان کارکردهای عناصر دیداری موجود در آثار تصویری چاپ‌سنگی ایرانی و مانگای ژاپنی بودا اثر اوسامو تزوکا، که اطلاعات تصویری بسیاری را آشکار خواهند ساخت، به قابلیت‌های موجود در آثار ایرانی برای تولید داستان مصور معاصر و همچنین محصولات هنری جدید همچون انیمیشن و انیمه پی ببرد. گزینش دو نمونه‌ی موردی در این پژوهش به این علت بوده است که مانگاهای ژاپن به دلیل استقبال بالا و صرفه‌جویی در هزینه به صورت سیاه و سفید چاپ می‌شوند (McWilliams, 2009) و همچنین آثار چاپ‌سنگی ایرانی نیز در بیشتر موارد سیاه و سفید هستند، نبود به‌کارگیری از عنصر رنگ در دو دسته آثار، تطبیق عناصر دیداری را تا حدی آسان‌تر خواهد ساخت. پرداختن به موضوع این پژوهش از جهاتی می‌تواند مصداق روشنی از نقش رسانه‌های مردم‌پسند در حفظ و نگهداری موفقیت‌آمیز برخی از اشکال کهن فرهنگی و هنری به شمار آید که به مرور و با نفوذ دیگر آثار در معرض فراموشی و از یاد برده شدن ملت قرار خواهند گرفت. لازم به ذکر است که در راستای نمونه‌های موردی مدنظر، تحقیقاتی نیز صورت گرفته‌اند، اما این تحقیقات به‌صورت تطبیقی، با اشاره به آثار سنتی ایرانی و مقایسه با مانگاها نبوده‌اند و از این جهت این پژوهش نو می‌باشد.

روش پژوهش

این پژوهش بر اساس هدف، کاربردی بوده و همچنین به شیوه توصیفی-تطبیقی انجام گرفته است، اطلاعات موجود در آن به‌صورت کتابخانه‌ای، اینترنتی و همچنین مشاهده و بررسی برخی از نسخه‌های تصویری چاپ سنگی ایرانی و تصاویر مانگای بودای ژاپن جمع‌آوری شده‌اند. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها در این پژوهش نیز کیفی است. با تکیه بر روش تحقیق و مطابق با محوریت پژوهش حاضر، مقایسه و مطالعه میان داده‌های تصویری بر دو نمونه موردی مدنظر انجام شده است. تصاویر و متون در این مقاله مکمل یکدیگر می‌باشند، به‌گونه‌ای که علاوه بر مستندات مکتوب، برای پیشبرد اهداف پژوهش به تصاویر نیز ارجاع داده شده است. بر اساس موارد ذکر شده در این مقاله، ابتدا دو هنر چاپ‌سنگی ایران و همچنین مانگای ژاپن شرح داده شده‌اند؛ سپس عوامل شکل‌گیری تصاویر در این دو حوزه با فرهنگ متفاوت بررسی و تطبیق شده‌اند. در ادامه با تکیه بر سیاه و سفید بودن متون و تصاویر در دو دسته آثار، به بررسی طراحی، نقطه و خط پرداخته شده است و همچنین در موارد دیگر نور و سایه، بعد و فضا، و در نهایت کادر و ترکیب‌بندی مطالعه شده و داده‌های بدست آمده در جهت قابلیت تولید انیمیشن برای نمونه ایرانی بررسی شده‌اند. لازم به ذکر است که بکارگیری شیوه مذکور در تحقیق که ماهیت آن به‌نوعی مقایسه میان فرهنگ‌ها و ملل می‌باشد، راهگشای مسائل و پرسش و اهداف موجود در مقاله حاضر است.

مروری بر چاپ سنگی و مانگا

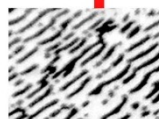
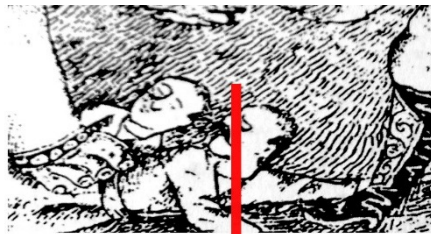
چاپ سنگی پیش از پایان قرن هیجدهم میلادی توسط فردی بنام آلویس زنفلندر^۱ به‌وجود آمد و حدود ده سال بعد وارد کشور ایران شد. این شیوه از کشور روسیه وارد شده است و عباس میرزا حاکم آذربایجان، محمد صالح‌خان بن حاج محمدباقر شیرازی را برای فراگیری این نوع صنعت چاپ راهی روسیه کرد (نفیسی، ۱۳۷۷، ص ۲۳۲). چاپ سنگی از ۱۲۴۰ ه.ق در شهرهای ایران شناخته شد و سپس به

مدت دو دهه حروفچینی سربی و همین‌طور چاپ سنگی به صورت هم‌زمان استفاده می‌شدند، در هر حال چاپ سنگی سریع‌تر رونق گرفت و موجب کم‌رنگ شدن حضور چاپ سربی گشت (Marzolph, 2001, P.13). چاپ کتاب‌ها و نسخ تصویری چاپ سنگی یکی پس از دیگری در کشور ایران نشان از موفقیت روش و فن چاپ سنگی داشته است. ابزار چاپ سنگی شامل جوهر، اسید و کاغذ می‌شد که راحت‌تر در دسترس بوده‌اند، این مسئله خود سبب انتشار بیشتر کتب و نسخه‌های تصویری و در نهایت در دسترس بودن آن‌ها شده است. رواج یافتن فن چاپ سنگی در کشور ایران و برپا کردن کارگاه‌های خصوصی آن، موجب بیشتر شدن فعالیت مشترک نقاشان و همین‌طور خوشنویسان شده است. آثار انتشار یافته به شیوه چاپ سنگی در ایران اغلب بخاطر زیبا بودن خود ارزش‌گذاری می‌شدند و این کتاب‌ها علاوه بر خوشنویسی چشم‌نواز، به دلیل دارا بودن تصاویر و تذهیب زیبایی خود ارزشمند هستند. نسخه‌های اولیه که راهی بازار می‌شدند مصور نبودند و سپس در چاپ‌های بعدی به واسطه ظهور چاپ سنگی نسخه دوم، سوم به بعد آنها مصور شدند (Marzolph, 2001, p.18-21). تصویرسازان چاپ سنگی برای مصور کردن متون به تحریر در آمده، از منابع تصویری پیشین بهره می‌بردند و دقیقاً همان تصاویر به‌جا مانده یا پیشین را بابه‌کارگیری امکانات موجود در فن چاپ سنگی به چاپ می‌رساندند. در واقع، مانگا نیز عبارتی است برای اشاره به نوع خاصی از داستان‌های مصور در کشور ژاپن که از لحاظ لغت به معنای مجموعه تصاویر دنباله‌دار بوده و ریشه‌ی آن به حدود قرن دوازدهم میلادی باز می‌گردد. امروزه، آنچه با نام مانگا خطاب می‌شود در واقع بازتاب تغییرات شکل گرفته از ژاپن آن دوران تا به اکنون است. به عبارت دیگر صنعت داستان‌های مصور شده در ژاپن مانگا نامیده می‌شود که دارای مشخصه‌های متمایزی نسبت به تولیدات دیگر جوامع در این حوزه است (Brenner, 2007: 15). ژاپنی‌ها بر این باور هستند که اولین تصاویر با سبک و سیاق مانگاها توسط راهبان بودایی ایجاد شده است که چوگوگیگا^۶ به معنای طومار حیوانات نامیده می‌شدند. این نقاشی‌ها که شخصیت‌های آنان شامل حیواناتی مثل میمون، خرگوش و روباه بودند به‌طور طنزآمیزی زندگی روزمره و همچنین عادات طبقه روحانی و درباری را به تمسخر می‌گرفتند. اصطلاح مانگا اولین بار در قرن هیجدهم توسط هوکوسای کاتسوهیکا^۷ به کار برده شد. هوکوسای که در حوزه‌های مختلف هنری فعالیت داشت، توانایی خود در تصویرسازی را با به تصویر کشیدن یک صحنه و یا مردم با چند حرکت ساده قلم به نمایش گذاشت و در ۱۸۱۵م آنها را مانگا نامید. ظهور واقعی مانگاها در قرن بیستم میلادی رخ داده است که محبوبیت بی‌نظیری در میان مردم یافته‌اند تا حدی که برای هر رده سنی مانگای مخصوصی به چاپ می‌رسید. لازم به ذکر است که مانگاها به دلیل تقاضای زیاد جامعه و استقبال فراوان به صورت سیاه و سفید به چاپ می‌رسیدند و همچنین بسیاری از مانگاها در حال حاضر تبدیل به انیمه و انیمیشن نیز می‌شوند (Allen, K&Ingulsrud, J, 2009: 5).

طراحی، خط و نقطه

خط به صورت مستقیم حاوی اطلاعات بصری لازم در مورد پدیده‌هاست، که هرگونه عناصر بصری غیر لازم را از آن جدا کرده و به صورت ساده و روشن‌تر آشکار می‌کند. این خاصیت خط، نقش بسیار مهمی در انواع چاپ و تصویرسازی دارد چه روی چوب باشد یا فلز یا چاپ سنگی (۱. داندیس، ۱۳۹۶: ۷۴). آثار چاپ سنگی و مانگاها هر دو در بیشتر موارد به صورت سیاه و سفید ارایه می‌شدند که البته همچنان مانگاها

ژاپن نیز به همین صورت چاپ می‌شوند (Ito, 2009). در این دو دسته آثار به دلیل وجود محدودیت‌های تکنیکی در ایجاد برخی حالات بصری، بار بیانی عناصر دیگر، از جمله رنگ و بافت بر دوش خط قرار می‌گیرد. خطوط در حالت کلی به صورت محیطی نمایان می‌شوند و گاه به دلیل اضافه نمودن جزئیات و مفهوم در درون اشکال نیز به‌کارگرفته می‌شوند. در واقع، اولویت حضور عنصر خط چه در تصویرسازی چاپ سنگی ایرانی و چه در تصاویر مانگای ژاپنی بود، صراحت در انتقال مفهوم به مخاطب را با خود به همراه دارد. خطوط تکرار شونده در کنار یکدیگر ریتم و در نهایت بافتی را تشکیل می‌دهند. بافت خطی را در این دو اثر با کارکرد یکسان می‌توان بر روی زمین و تپه‌ها مشاهده کرد (تصاویر ۱ و ۲)، البته لازم به ذکر است که محتوا و مضمون آثار تصویری نیز در نوع به‌کارگیری عناصر دیداری و طراحی آن در جهت انتقال مفهوم متغیر می‌باشند، اما از آن جهت که اشکال و فرم‌ها در آثار چاپ‌سنگی حالتی فانتزی شده دارند و از پایه بهره گرفته از نقاشی ایرانی می‌باشند، از جهت ساده‌سازی شدن، قابل تطبیق با مانگای بودا هستند. در آثار چاپ سنگی برای افزودن به جزئیات اثر از نقطه بهره گرفته می‌شد (فشارکی: ۱۳۸۹، ۶۸) که این نقاط و خطوط در کنار یکدیگر بافت را ایجاد می‌کردند، ممکن است این بهره‌گیری ریشه در ساخت و ساز با نقطه در نقاشی‌های ایرانی داشته باشد که از اساس آن را می‌توان در نقاشی چینی جست‌وجو کرد. این روند، در نقاشی و شکل‌گیری مانگای ژاپن تکرار شده است. تجمع و پراکندگی نقطه‌ها در دو نمونه‌ی موردنظر، علاوه بر ایجاد کنتراست و بافت، فرم خاصی از طراحی را آشکار می‌سازد (تصاویر ۳ و ۴)؛ طراحی‌ای که در واقع ساختار اولیه‌ی همه‌ی هنرهای نمایشی نیز هست. تصاویر مانگاها سرچشمه‌ی اصلی شکل‌گیری انیمه‌ها یا محصولات پویانمایی ژاپن هستند؛ بدین صورت که پس از تولید مانگا یا مجموعه تصاویر و طراحی‌ها، انیمه‌های مرتبط با آن در ژاپن بازتولید می‌شوند و تصاویر مانگایی در نهایت به حرکت در می‌آیند. در هنر انیمیشن نیز کارگردان برای تولید یک اثر نیاز به طرح کلی دارد و این طراحی می‌بایست توسط یک هنرمند نقاش و فعال در حوزه‌ی هنرهای تجسمی اجرا شود، از این جهت تصاویر چاپ سنگی ایرانی و مانگای ژاپنی بودا را می‌توان یک ابزار و طراحی برای تولید انیمیشن به حساب آورد، در واقع می‌توان گفت طراحی بر پایه‌ی هنرهای تجسمی «نقاشی» یک اصل در تولید انیمیشن است، که بر اساس آن آثار چاپ‌سنگی ایرانی همانند مانگاهای ژاپنی قابلیت اولیه‌ی متحرک‌سازی را نیز دارند زیرا نوع خاصی از طراحی را به نمایش گذاشته و به فرهنگی تعلق دارد.



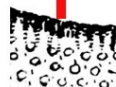
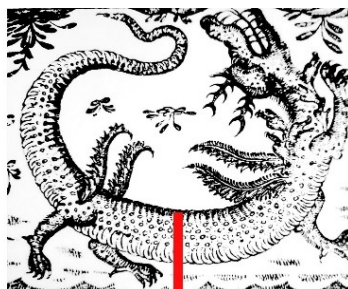
تصویر ۱: بخشی از تصویرسازی چاپ سنگی کتاب اخبارنامه. در این تصویر برای نمایش زمین و تپه از هاشورهای استفاده شده است که نوع خاصی از بافت موجود در تصویرسازی‌های چاپ‌سنگی ایرانی را به نمایش می‌گذارند.
منبع: تصویر برداری از کتاب تصویرسازی کتاب‌های چاپ سنگی دوره قاجار اثر اولریش مارزلف؛ و تنظیم تصویر با نرم

افزار Photoshop.

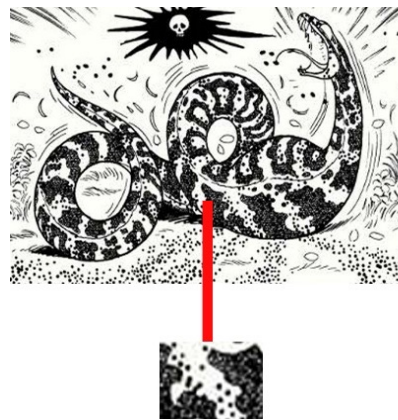


تصویر ۲: بخشی از تصویر مانگای بودا اثر اوساموتزوکا، در این تصویر خطوط تکرار شونده به صورت یک بافت برای نمایش پوشش گیاهی در مانگا به کار گرفته شده‌اند
منبع: تصویر برداری مستقیم از مانگای ژاپنی بودا و تنظیم آن با نرم افزار Photoshop.

به کارگیری خطوط تکرار شونده و هاشورها در کنار یکدیگر در نهایت موجب شکل گیری بافت می شوند که این موارد در دو نمونه اثر سنتی از دو جامعه‌ی متفاوت در حوزه‌ی داستان‌های مصور آنها کارکرد یکسانی را به نمایش گذاشته‌اند.



تصویر ۳: بخشی از تصویرسازی چاپ سنگی کتاب اخبارنامه. در این تصویر برای نمایش بافت بدن اژدها از تجمع و پراکندگی خطوط استفاده شده است که به نوعی باعث ایجاد کنتراست در تصویر نیز شده‌اند.
منبع: تصویر برداری از کتاب تصویرسازی کتاب‌های چاپ سنگی دوره قاجار اثر اولریش مارزلف؛ و تنظیم تصویر با نرم افزار Photoshop



تصویر ۴: بخشی از تصویر مانگای ژاپنی بودا اثر اوسامو تزوکا. در این تصویر از تجمع و پراکندگی خطوط در جهت ایجاد بافت و کنتراست برای نمایش بدن مار استفاده شده است.

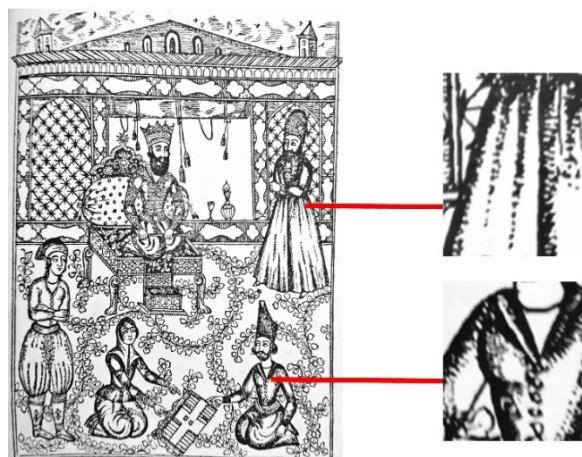
منبع: تصویر برداری مستقیم از مانگای ژاپنی بودا و تنظیم آن با نرم افزار Photoshop

از دیگر راه‌های ایجاد کنتراست و بافت، به‌کارگیری تجمع و تفرق نقاط است که این موارد نیز در دو نمونه کارکرد یکسانی داشته‌اند.

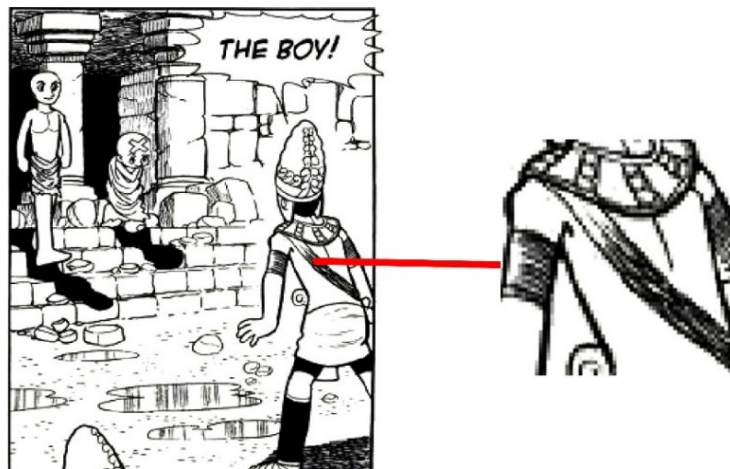
نور و سایه

ایجاد سایه ملزم حضور نور می‌باشد. هر کجا که منبع نوری وجود داشته باشد سایه با اشکال و کیفیات مختلف شکل خواهد گرفت. در تولید آثار تصویری از قابلیت‌های موجود در نور و سایه برای جذاب‌تر ساختن اثر به‌کارگرفته می‌شود زیرا نور از جهاتی موجب شکل‌گیری حجم نیز می‌شود. در نقاشی و تصویرسازی‌های سنتی ایرانی نور در سرتاسر اثر حالتی منتشر دارد (Burkhart, 2009: P200) این موارد در باسمه‌ها و نقاشی‌های سنتی ژاپن هم به چشم می‌خورند. اما در تصاویر چاپ سنگی ایرانی سایه و نیم‌سایه‌ها با هاشور نمایش داده می‌شوند، در این تصاویر سایه‌روشن بر روی چین و چروک لباس‌ها، پرده‌ها و اشیاء با هاشورهایی مشخص شده‌اند که این هاشورها با پهنای حدودا یکسانی در کنار کلاه‌ها، عمامه، گردن، بازو، پاها، ظروف، درختان و... شکل گرفته‌اند (تصویر ۵). از دلایل دیگر به‌کارگیری هاشورها به سبب محدودیت‌های تکنیکی و نبود کاربرد رنگ به منظور جدا سازی عناصر از پس‌زمینه و همچنین نمایش صحیح شکل و فرم بوده است. زاویه تابش نور در هیچ‌یک از تصاویر چاپ سنگی ایرانی به صورت طبیعت‌گرایانه رعایت نشده‌اند، این‌گونه که ممکن است یک فرم از جهات مختلف بدون در نظر گرفتن زاویه منبع نور، هاشورهای مختلفی خورده باشد (حسینی راد و خان‌سالار، ۱۳۸۴: ۸۴). وضعیت نور و سایه در مانگای اوسامو تزوکا نیز به همین صورت است (تصویر ۶)، در طراحی مانگای بودا هیچ منبع نور مشخص و ثابتی به چشم نمی‌خورد (McCarty: 2009, 33) و به نسبت آثار چاپ‌سنگی ایران، هاشور زنی به قصد ایجاد سایه، کمتر مشاهده شده، اما هست. در مانگای بودا گاه سایه‌ی شخصیت‌ها بر روی زمین دیده می‌شود اما این نور شدید که چنین سایه‌ی شدیدی ایجاد کرده است، تاثیری بر حجم‌سازی و حتی نیم‌سایه بر بدن شخصیت‌ها نداشته است، بدین صورت که تمام شخصیت‌ها نور منتشر دریافت کرده‌اند اما سایه‌ی شدید آنها بر روی زمین افتاده است و از طرفی عناصر طبیعی همچون درخت، گل، کوه و سایه و حجم

دارند. همگام با تصویرسازی و نقاشی در طراحی انیمیشن نیز عنصر نور و سایه، حرکت و زمان را در جهت اراییه‌ی بهتر فرم و رنگ به نمایش می‌گذارند که این عوامل خود موجب ظهور سبکی شخصی می‌شوند، همان‌گونه که آثار تصویرسازی چاپ‌سنگی ایرانی و مانگای ژاپنی بودا از فرم تصویری خاص خود پیروی می‌کنند. اگر بخواهیم به تصاویر مانگا و چاپ سنگی به عنوان یک منبع الهام برای ساختن انیمیشن نگاهی بیندازیم، در می‌یابیم که در مانگا سایه‌ی بدن شخصیت‌ها و همچنین نور و سایه روی صورت موجب آشکار شدن حالت درونی آنها و در نهایت ایجاد ارتباط بیشتر مخاطب با اثر می‌شوند، به گونه‌ای که گاه با برخی هاشورها، خطوط، نور و سایه‌ها بر روی چهره احساس نیز منتقل می‌گردد (توکلیان، ۱۳۷۹: ۱۹)؛ اما در آثار تصویرسازی چاپ‌سنگی ایرانی نور و هاشورها نقش چندانی در بیان احساس از طریق تصویر ندارند. مثلاً، صرفاً برای ایجاد حجم بخشی از لباس تیره می‌شود و یا خطوط موجود در بناها در بیشتر موارد صرفاً خطوط محیطی هستند. با تکیه بر موارد مذکور به نظر می‌رسد برای تولید انیمیشن از تصویرسازی‌های چاپ سنگی بهتر است در زمینه ایجاد نور و سایه توسط طراح اثر دخل و تصرفی ایجاد شود تا اثر نهایی قادر به انتقال احساس در حداکثر حالت ممکن برای بازدهی بالا باشد.



تصویر ۵: هاشور در تصویرسازی چاپ سنگی از کتاب الف لیله و لیله از هزار و یک شب، در این تصویر نور و سایه با برخی هاشورها به نمایش درآمده‌اند که این هاشورها بیشتر از تاکید روی نور جنبه‌ی ایجاد حجم دارند
منبع: تصویر برداری از کتاب تصویرسازی کتاب‌های چاپ سنگی دوره قاجار اثر اولریش مارزلف؛ و تنظیم تصویر با نرم افزار Photoshop.

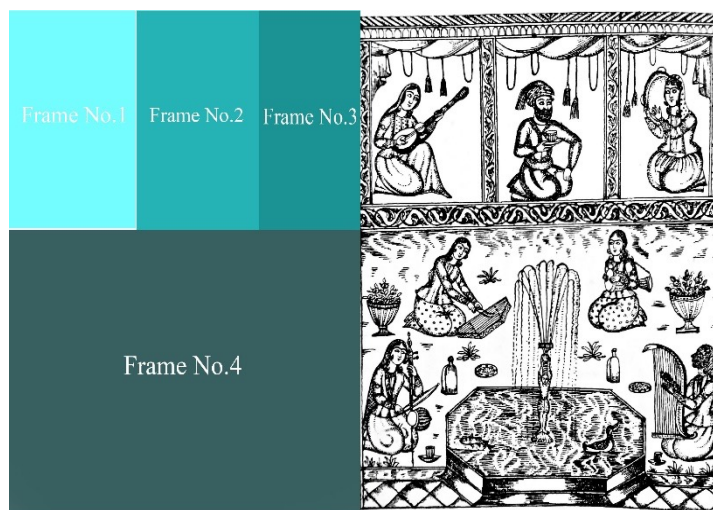


تصویر ۶: بخشی از تصویر مانگای بودا اثر اوساموتزوکا، در این تصویر نور و سایه با کنتراست بالا به چشم می‌خورند و به گونه‌ای بیانگر احساسات درونی شخصیت‌ها بوده و در نهایت موجب انتقال احساس به مخاطب می‌شوند، منبع: تصویر برداری مستقیم از مانگای ژاپنی بودا و تنظیم آن با نرم‌افزار Photoshop.

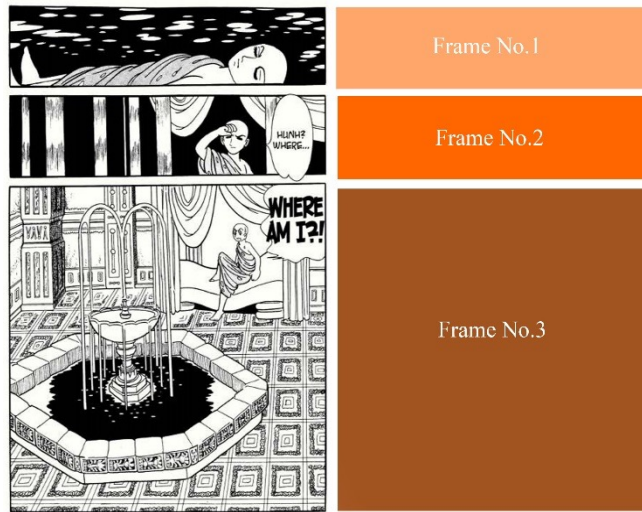
بعد و فضا

برخلاف بیشتر نقاشی‌های ایرانی، تصویرسازی‌های چاپ سنگی تلاش بر نمایش عالم محسوس و قابل درک را دارند. تصویرساز در این دسته آثار به انسان عادی و جزئیات زندگی او توجه داشته و او را در کانون توجه قرار می‌دهد. فضا، ترکیب‌بندی، معماری و حتی آرایش و پوشش برگرفته از همان دوره‌ای بودند که تصویرگر در آن زندگی می‌کرد (مهتدی، ۱۳۸۸: ۹۰). مثلاً، وقتی علی‌قلی خویی کتاب عجایب المخلوقات را تصویرسازی کرده است، تصاویر آن به صورت کامل ویژگی‌های زمان او را داشته‌اند. اما در این میان به صورت ناخواسته پشتوانه‌ی تصویری این کشور بر روی آثار تصویری چاپ سنگی تأثیراتی را نیز بنا نهاده است (حسینی‌راد و خان‌سالار، ۱۳۸۴: ۱۲۱). بدین‌صورت که پرهیز از عمق‌نمایی طبیعت‌گرایانه وفاداری به ارزش‌های تصویری و تجسمی سنت‌های هنر تصویری ایران را در آنها نشان می‌دهد. اوکیئونه‌ها به مانند نقاشی‌های ایرانی آثار تصویری سنتی ژاپنی هستند که بخشی از فرهنگ عامه‌پسند زمان خود بوده‌اند (Schodt, 2002: 34). این آثار شامل تصاویر شاد و سرگرم‌کننده‌ای هستند که بعد و فضا در آنها در تقسیمات و بخش‌بندی‌های سطحی، همانند آثار چاپ‌سنگی ایران بودند، که در نهایت بر فضا سازی برخی از مانگاها تأثیرگذار واقع شده‌اند. در آثار چاپ سنگی ایرانی و مانگای ژاپنی بودا تلاش بر واقع‌نمایی حالت و فرم بدن و هم‌چنین پوشش شخصیت‌های این آثار بوده است اما در بعد و فضا، در برخی موارد رعایت پرسپکتیو علمی به چشم خورده و در برخی موارد فضا به مانند نقاشی‌های ایرانی چند ساحتی است (حسینی‌راد، ۱۳۸۴: ۸۵)، یعنی بدین‌صورت که چندین روایت و اتفاق از زوایای مختلف در یک کادر و اثر تصویری به صورت هم‌زمان به چشم می‌خورند که این اصل در واقع همان «تداوم دید»^۹ در هنر انیمیشن است؛ در تداوم دید مغز انسان تصاویری که پشت سر هم به نمایش در می‌آیند را متحرک دریافت کرده و تصاویر برش خورده را بر یکدیگر منطبق می‌سازد (دان، ۱۳۹۲: ۸) برش‌های تصویری‌ای که بیانگر فضای هم‌زمانی در تصویرسازی‌های چاپ سنگی ایرانی و مانگای بودا می‌باشند. در یکی از تصویرسازی‌های کتاب

چاپ سنگی الف لیله و لیله از داستان‌های هزار و یک شب اثر میرزا علی‌قلی خویی، بخش پایین تصویر به حوضی و آب‌نما اختصاص داده شده است و در بخش بالای تصویر، به صورت هم‌زمان تصویرگر تلاش کرده است که اتفاقات دیگر را در همان زمان برای مخاطب به نمایش بگذارد، که این مورد نشان‌دهنده‌ی فضای هم‌زمانی است، از طرفی در مانگای بودا نیز به همین صورت است؛ در بخش پایینی تصویر یک حوض و آب‌نما دیده می‌شود و در بخش بالا حالت‌های متغیر بودای کوچک در همان زمان به تصویر کشیده شده است تا مخاطب یک رویداد را از زوایای مختلف در ذهنش تصویرسازی کند (تصاویر ۷ و ۸). با تکیه بر موارد مذکور آثار تصویری ایرانی از جهت بعد و فضا به واسطه‌ی حضور فضای چند ساحتی ملهم از نقاشی ایرانی با تکرار و تداوم عناصر موجود در کادر تصویری، تا حدودی قابلیت متحرک‌سازی برای مخاطب امروزی را نیز دارا می‌باشند. برخورد با بعد، فضا و همچنین زمان در دو نمونه‌ی مدنظر در بخش‌هایی یکسان به نظر رسیده و در بخش‌هایی نسبت به یکدیگر متفاوت عمل می‌کنند، برای مثال برخی از تصاویر چاپ سنگی بر محور X و Y و برخی دیگر به مانند مانگای بودا بر محور X و Y بنا شده‌اند، اگر برای تولید انیمیشن تمام این تصاویر و پیش‌متن‌ها حاوی محور Z و یا بعد و عمق شوند درک و برقراری ارتباط مخاطبان داخلی و حتی خارجی نیز با آنها بیشتر خواهد شد. از دیگر تفاوت‌های دو نمونه موردی این پژوهش، تاریخ شکل‌گیری و همچنین ابزار به‌کارگرفته در خلق آنها می‌باشد، بدین صورت که یکی از آنها با شیوه‌ی چاپ سنگی و به صورت سنتی کار شده است و دیگری با به‌کارگیری ابزار جدید و همچنین تکنولوژی خلق شده است.



تصویر ۷: فضای هم‌زمانی در تصویرسازی کتاب چاپ سنگی الف لیله و لیله از داستان‌های هزار و یک شب؛ در این تصویر فعالیت‌های شخصیت‌های داستان در فضاهای مختلف به صورت هم‌زمان قابل مشاهده است. منبع: تصویر برداری از کتاب تصویرسازی کتاب‌های چاپ سنگی دوره قاجار اثر اولریش مارزلف و تنظیم تصاویر با نرم افزار Photoshop.



تصویر ۸: فضای هم‌زمانی در مانگای بودا اثر اوسامو تزوکا؛ در این تصویر در سه بخش بصورت متوالی شخصیت بودا نشان داده شده است که در این بخش‌ها هم به صورت هم‌زمان وقایع را در چند کادر میتوان دید و هم تداوم دید موجود در تصاویر آن‌ها را در ذهن مخاطب به صورت متحرک القا می‌کنند
منبع: تصویربرداری مستقیم از مانگای ژاپنی بودا اثر اوسامو تزوکا و تنظیم تصاویر با نرم افزار Photoshop.

کادر و ترکیب‌بندی

یکی از عناصر ساختاری مشترک در تمام آثار تصویری، ترکیب‌بندی^{۱۱} است. ترکیب‌بندی به معنای ایجاد روابطی وحدت‌مند میان اجزاء و تصاویر موجود در کادر^{۱۲} می‌باشد و هنرمند برای بیان روایت خویش به آن نیازمند است. تصویرسازان و نقاشان در راس هنرمندانی هستند که از کادر و ترکیب‌بندی به‌عنوان محوری‌ترین عناصر برای انتقال مفهوم و موضوع مدنظر خود استفاده می‌کنند. احساسات درونی هنرمند تصویرساز از طریق بکارگیری و ترکیب‌بندی متناسب برخی عناصر دیداری در کادر که در نهایت موجب وحدت و انسجام در اثر می‌شوند بروز پیدا می‌کند (کدبری^{۱۳}، ۱۳۷۶: ۱۲۴). با توجه به مبانی نظری هنرهای تجسمی در طراحی، نقاشی و بهره‌گیری از اصول زیبایی‌شناسی در ایجاد یک ترکیب‌بندی متناسب، هر هنرمند با هرگرایش هنری و غریزی برگرفته از سنت خود، همانند سنت تصویری ایران در تصویرسازی چاپ‌سنگی و سنت تصویری ژاپن در مانگای بودا به‌گزینه‌ی نوع خاصی از فرم و ترکیب‌بندی در کادر تصویر خود اقدام می‌کند (تصاویر ۹ و ۱۰). در تصویرسازی و نقاشی، ترکیب‌بندی در یک کادر در نظر گرفته می‌شود، اما در هنر انیمیشن به دلیل توالی و تداوم نماها ترکیب‌بندی می‌بایست در تمام کادرها و یا در واقع تصاویر متحرک، یکی پس از دیگری به صورت منسجم حفظ شود. در مانگای بودا و تصاویر چاپ‌سنگی ایرانی هیچ‌کدام از کادرهای تصویری ترکیب‌بندی متفاوتی نسبت به یکدیگر ندارند؛ چیدمان عناصر دیداری در این دو دسته آثار بیانگر سبکی شخصی و یا بومی متعلق به زادگاه تصویرگر می‌باشد که قابلیت تبدیل شدن به انیمیشن را نیز دارند و در واقع در حوزه انیمیشن تبدیل به میزانشن برای تولید اثر می‌شوند (ولز، ۲۰۰۶: ۸۷). یکی دیگر از عناصری که معنا را در ترکیب‌بندی آثار تصویری و تجسمی تقویت می‌کند تکنیک بصری^{۱۴} است که امکانات فراوانی را در خلق و بیان بصری معانی در دست خالق اثر قرار می‌دهد و ابزار خوبی برای فهم بیانات

بصری می‌باشد که هنرمند و مخاطب هردو از آن بهره می‌گیرد؛ سادگی در برابر پیچیدگی‌ها، وحدت در برابر چندپارچگی، حرکت در برابر سکون و موارد متعدد دیگر از جمله تکنیک‌های بصری هستند که هنرمند چند مورد از آنها را هم‌زمان بایکدیگر در اثر خود به مقصود انتقال پیام موثر به مخاطب به‌کار می‌گیرد و آنچه مبنای این دسته‌بندی قرار می‌گیرد ساختار سیستم بینایی و ادراک بصری انسان است (داندیس، ۱۳۹۶: ۱۷۵). از شرایط اولیه‌ی فنون بصری عینیت داشتن علائم، دقیق و صریح بودن اطلاعات، وجود سیستم رمزی واحد و نبود حضور سوءتفاهم است که بدین‌صورت اندیشه‌های بصری به اندیشه‌های خوانا بدل می‌گردند (بالاش، ۱۳۷۶: ۴۰)، در این راستا، خوانش یک مانگای ژاپنی نسبت به یک تصویرسازی چاپ‌سنگی ایرانی به مراتب بسیار قابل درک و ساده‌تر است. تکنیک‌های بصری به‌کارگرفته شده در ترکیب‌بندی تصاویر مانگای بودا خوانش و درک اثر را برای مخاطب ساده‌تر ساخته‌اند اما در نمونه‌ی ایرانی که در نوع خود یک داستان مصور بومی است پیچیدگی‌ها و قراردادهایی وجود دارد که حتی گاه نیاز به رمزگشایی دارند بدین‌صورت که درمواقعی وقتی حتی نوشته‌ای در کنار تصویر حضور نداشته باشد آن کادر تصویری غیرقابل خوانش باقی می‌ماند تا زمانی که تصاویر کادر و یا صفحات قبل و بعد اطلاعاتی را در مورد آن به مخاطب برای درک بیشتر اثر منتقل کنند. در نمونه‌ی ژاپنی این پژوهش برای مثال با توجه کوتاهی بر اغراق در ابراز احساسات شخصیت‌ها تا حد بسیاری می‌توان اثر را موردخوانش قرار داده و آنرا صریحاً درک کرد. موارد مذکور از جهتی متحرک‌سازی تصاویر را برای تولید کنندگان انیمیشن در ژاپن آسان‌تر خواهند ساخت و به نظر می‌رسد از این جهت است که مانگاهای طرفدار در ژاپن بلافاصله بدون تغییر خاصی در طراحی شخصیت و حتی ترکیب‌بندی و کادر در نمونه مانگایی تبدیل به انیمه‌هایی با همان مضمون می‌شوند. از این جهت به نظر می‌رسد که تصاویر چاپ‌سنگی پیش از متحرک‌سازی برای مخاطبان معاصر در مرحله‌ی اول به ساده‌سازی در ترکیب‌بندی و اضافه نمودن متون درکنار برخی کادرهای تصویری که حامل قرارداد و نمادها هستند نیازمند می‌باشند. ترکیب‌بندی می‌تواند معانی گذرا و بازنمودی موجود در تصاویر را به سه شیوه به یکدیگر مرتبط سازد که عبارت‌اند از:

ارزش اطلاعاتی^{۱۵}: محل قرارگیری برخی عناصر در کادر تصویر، که هریک از آنها به نسبت مکان قرارگیری از ارزش‌های اطلاعاتی مختلفی برخوردار می‌شوند. چنانچه جهت یک عنصر در کادر نیز تغییر کند پیام‌های متفاوتی را می‌تواند به مخاطب منتقل سازد. مثلاً، در دو نمونه موردی این پژوهش که داستان مصور می‌باشند، اگر عنصر و کادری در اثر جابه‌جا شده و یا مکان آن تغییر کند مفهوم آن بخش از اثر ممکن است به کل تغییر کند.

برجستگی^{۱۶}: عناصر درون تصویر به گونه‌ای به چشم می‌خورند که با درجه‌های گوناگون نظر مخاطب را به خود جلب می‌کنند. در این حالت عناصر می‌توانند در یک ترکیب‌بندی در پس‌زمینه و پیش‌زمینه قرارگرفته، اندازه‌های متفاوتی داشته و با کنتراست‌های مختلف به نمایش در بیایند.

قاب‌بندی^{۱۷}: وجود و نبود وجود عناصر قاب‌بندی می‌تواند عناصر درون کادرهای تصویری را به یکدیگر متصل و مرتبط سازد. با این قاب‌بندی‌ها تصویر سعی می‌کند به ما بگوید که عناصر موجود در ترکیب‌بندی اثر تصویری همگی به گروهی تعلق دارند و یا حتی از گروه‌های متفاوتی هستند (کرس و لیون، ۱۳۹۵: ۲۴۴-۲۴۵).



تصویر ۹: ترکیب‌بندی مشابه نقاشی ژاپنی از داستان گنجی با مانگای بودا اثر اوسامو تزوکا. در نقاشی‌های ژاپنی از ترکیب‌بندی‌های مورب برای بخش بندی کادر استفاده شده است که این مورد به وفور در مانگای بودا نیز دیده می‌شود. منبع: تصویر برداری مستقیم از مانگای بودا اثر اوسامو تزوکا، و نقاشی داستان گنجی اثر توسا میتسویوشی در اواخر قرن ۱۶ و اوایل قرن ۱۷.



تصویر ۱۰: ترکیب‌بندی مشابه نقاشی ایرانی برگي از شاهنامه تهماسبی با تصویرسازی چاپ‌سنگی ایرانی کتاب الف لیله و لیله از هزار و یک شب. در نقاشی‌های ایرانی مکتب تبریز از ترکیب‌بندی‌های اسپیرال برای چیدمان پیکره‌ها استفاده شده است که این موارد در آثار چاپ‌سنگی نیز دیده می‌شوند.
منبع: تصویر برداری مستقیم از کتاب تصویرسازی کتاب‌های چاپ سنگی دوره قاجار اثر اولریش مارزلف؛ و نقاشی ایرانی برگي از شاهنامه شاه تهماسب با عنوان پذیرایی سلطان محمود غزنوی از فردوسی.

نتیجه‌گیری

با تکیه بر کارکرد عناصر دیداری در تصویرسازی‌های چاپ سنگی ایرانی و مانگای ژاپنی بودا، نتایج این پژوهش بیانگر شباهت و تفاوت‌هایی در بخش‌های مختلف هستند که برخی از آنان موجب نمایش محدودیت و قابلیت‌های موجود در یک اثر در جهت رشد و پیشرفت دیگری می‌شوند؛ بدین صورت که طراحی، خط و نقطه در دو نمونه‌ی مورد نظر به عنوان عناصر اصلی و اساسی شناخته شده و موجب شکل‌گیری ریتم و بافت در آنها شده‌اند. از آن جهت که طراحی یکی از ابزارهای مهم هنر انیمیشن است مانگاهای ژاپن را به سمت نیمه شدن سوق داده‌است همان‌گونه که نیمه‌ی بودا اثر تزوکا برخاسته از داستان مصور یا مانگای آن است، اما در مقابل تصویرسازی‌های چاپ‌سنگی با در دست داشتن طراحی، خطوط و نقاط تاحدودی مشابه با نمونه‌ی ژاپنی، هم‌چنان به شکل سنتی خود باقی مانده‌اند. در بخش نور و سایه نیز هر دو اثر ایرانی و ژاپنی به صورت کلی هم‌گام با نقاشی‌های سنتی دو کشور دارای نورپردازی از نوع منتشر هستند، اما در مانگای بودا طراح برای بیان احساسات از طریق نور، هاشورهای شدیدی را بر روی بدن شخصیت‌ها ایجاد کرده‌است که این مورد خود قابلیت انتقال احساس شخصیت‌های مانگایی و همچنین تمهیدات متحرک‌سازی آن‌ها را به نوعی فراهم ساخته است، موارد مذکور در بیشتر نمونه‌های ایرانی دیده نمی‌شوند و از این جهت شخصیت‌ها در آثار چاپ‌سنگی احساسی را از خود بروز نداده و حالتی خنثی دارند، حتی در مواقعی که مضمون صحنه‌ی جشن و شادی بوده است نیز تمام چهره‌های درون کادر با یک حالت طراحی شده‌اند. در نشان دادن بعد و فضا تصویرسازی‌های چاپ‌سنگی و مانگای بودا هر دو ملهم از نقاشی‌های سنتی ایرانی و اوکیوئه ژاپنی بوده‌اند، زیرا هر دو نمونه‌ی این پژوهش نمایانگر فضای هم‌زمانی هستند و اصل تداوم دید که یکی از بایدهای هنر انیمیشن و متحرک‌سازی تصاویر است نیز در این آثار مشهود هستند. از این جهت تصویرسازی‌های چاپ سنگی ایرانی در داستان‌های مصور نیز به مانند مانگاهای ژاپنی قادر به متحرک‌سازی و تبدیل به انیمیشن می‌باشند. در حوزه‌ی کادر و ترکیب‌بندی نیز هم‌چنان دو اثر پیرو آثار تصویری سنتی جوامع ایرانی و ژاپنی هستند. ترکیب‌بندی و چینش عناصر در کادرهای مانگای بودا با حالتی سینمایی اجرا شده‌اند تا حدی که در بخش‌هایی زاویه‌ی نگاه مخاطب نیز تعیین شده است؛ در واقع این نوع چینش عناصر در مانگا به عبارتی همان نوع میزانشن اثر برای تولید نیمه است. به‌کارگیری ترکیب‌بندی و زوایای سینمایی در طراحی مانگاها علاوه بر ایجاد کشمکش در داستان مصور برای جذب مخاطب، به آن قابلیت تبدیل شدن به نیمه را داده‌است اما داستان‌های مصور چاپ سنگی ایرانی در برخی موارد علاوه بر حضور نشانه‌های غیرقابل خوانش برای مخاطب عادی، حتی تا بخشی از ترکیب‌بندی‌های تصویری باستانی ایرانی فاصله نگرفته و صرفاً در حد تصویرسازی باقی مانده‌اند و برای متحرک‌سازی نیاز به برخی دخل و تصرف‌ها برای درک و برقراری ارتباط مخاطبان امروزی دارند.

1. Comic Strip
2. Manga
3. Anime: Japanese form of Animation.
4. Chogu Giga
5. Hokusai Katsuhica
6. Alois Senefelder
7. Chogu Giga
8. Hokusai Katsuhica
9. persistence of vision
10. Composition
11. Frame.
12. William Cadbury.
13. Visual Techniques.
14. Visual Spirit.
15. Information Value
16. Salience.
17. Framing.

منابع

- بالاش، بلا (۱۳۷۶). تئوری فیلم، خصوصیت و رشد هنری جدید. ترجمه: کامران ناظر عمو. تهران: دانشگاه هنر.
- توکلیان، سعید (۱۳۷۹). بیداری رویاها. تهران: نشر معاونت پژوهش کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- حسینی راد، عبدالمجید و خان سالار زهرا (۱۳۸۴). بررسی کتاب‌های چاپ سنگی مصور دوره قاجار. هنرهای زیبا. شماره ۲۳. ص ۷۷-۸۶.
- دان، هان (۱۳۹۲). افسون انیمیشن ساخت انیمیشن در عصر جدید. ترجمه: عرفان پارساپور و زهرا منصوریه. تهران: نظر.
- داندیس، دونیس (۱۳۹۶). مبانی سواد بصری ترجمه: مسعود سپهر. تهران: سروش.
- فشارکی، شادی (۱۳۸۹). بررسی تطبیقی تصاویر چاپ سنگی شاهنامه در دوره قاجار و نسخه‌های مشابه هندی. فصلنامه‌ی هنر ۸۳.
- کدبری، ویلیام (۱۳۷۶). نظریه‌های زیبایی شناسی فیلم. زیبایی شناسی از دیدگاه بردزلی و نقد فیلم. ترجمه: علاالدین طباطبایی. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- کرس، گونتر و لیوون تئون (۱۳۹۵). دستور طراحی بصری خوانش تصویر. ترجمه: سجاد کبگانی. تهران: هنرنو.
- مهتدی، معصومه (۱۳۸۸). بررسی روابط متقابل فرهنگ عامیانه و تصاویر چاپ‌سنگی در ایجاد نگاه نو به زن. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا.
- نفیسی، سعید (۱۳۷۷). نخستین چاپ‌های مصور در ایران. مجله‌ی راهنمای کتاب. سال اول. شماره ۳. ص ۲۲-۳۵.
- ولز، پل (۱۳۹۶). اعتبار بخشی به فیلم انیمیشن، ترجمه: سیمین فرخ احمدی و سید مسلم طباطبایی. فصلنامه تخصصی سینما انیمیشن.

- Allen, J. E. K&Ingulsrud discourse (2009), *Reading Japan cool: patterns of manga literacy*, Plymouth: Lexington Books.
- Brenner, Robin E (2007), *Understanding Manga and Anime*, Westport, Connecticut: Libraries Unlimited/Greenwood.
- Burckhardt, T. (2009). *Art of Islam: Language and meaning*. World Wisdom, Inc.
- Ito, Kinko (2009), *Manga in Japanese History*, in Mc Williams mark, *Japanese Visual Culture, USA: An East Gate Book*.
- Marzolph, Ulrich (2001), *Narrative Illustration in Persian lithographed books*, Leiden; Brill.
- McWilliams (2009) *Japanese Visual Culture*, United States of America: An East Gate Book.
- Schodt, Frederik L. (2002). *Dreamland Japan: Writings On Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Received: 2023/09/05
Accepted: 2024/01/06

A comparative study of the performance of visual elements in Iranian traditional illustrated stories and Japanese manga in line with the production of animation

Hasan Shokri, PhD Student of Art Research, Faculty of art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

Ali Asghar Fahimi Far, Associate professor of Art, Department of Art Research, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, iran.

Abstract

The meaning of an illustrated story is to express a narrative that is formed by successive pictures, therefore, in other words, it is also Comic Strip. If we want to take a deeper look at the field of the story or illustrated narration, it can be said that their background goes back to the wall paintings of the cave dwellers and ancient paintings which, over time, in different societies, have become models for the transfer of concepts and knowledge through the use of text and pictures together, To the extent that people, whether literate or illiterate, could get more or less the author's message by looking at the manuscripts with the spice of the picture. Manga is a term to refer to a special type of illustrated story in Japan, which is a collection of sequential pictures and its roots go back to around the twelfth century. What is known as manga is a reflection of the changes that took place in Japan from that time until now. In other words, the comic book industry in Japan or manga has distinctive characteristics compared to the productions of other societies in this field, which are also the source of Japanese anime production. The Japanese believe that the first images in the style of the manga were created by Buddhist monks, who were called chogu giga meaning scrolls of animals. The term manga was first used in the 18th century by Hokusai Katsuhika, he demonstrated his ability in an illustration by depicting a scene or people with a few simple movements of the brush and called them manga in 1815. The real emergence of manga occurred in the 20th century, when they became extremely popular among people, to the extent that a special manga was published for each age group. The mentioned cases refer to the coexistence of writing and pictures that originate from the past and are still updated and used today. One of the reasons for the survival of this art in Japan may be that it is difficult and long to teach the Japanese alphabet and letters to students, and for this reason, from the most elementary level of education, students use manga in their textbooks. That is, a Japanese scientist may have read several hundred mangas by the third year of his studies. Similar to the existing background for Japanese manga, in the traditional artworks of Iran, in the same way, in most cases, text and pictures have served each other. The texts and sometimes the poems in some visual versions have been descriptive or narrators of events in some cases, it was not possible to read the work without the presence of the text, or it was difficult or impossible for the public to understand the text without the help and presence of the picture. The combination of text and pictures started from some Iranian old books and during the era, it became single copies of Iranian paintings, which finally can be seen in a new state in the lithographic versions. In tracing the roots of manga and Iranian lithographs, it can be acknowledged that: the traditional artworks of Japan and Iran are both influenced by China, one of them still relying on existing inspirations Such a combination of some self-made rules during periods produces an effect, has a global audience and has become its style just like in the field of anime and moving picture, but the Iranian example with somewhat similar support has paused and has stopped working. Of course, illustrated stories are still produced in Iran on a much smaller scale, but in a global comparison, it does not have a local appearance, or in other words, it does not carry Iranian traditional and cultural elements. For this reason, this research, with the hypothesis of the existence of a common visual basis in the illustrated stories of Iran and Japan, seeks to do so with a comparative study between the functions of the visual elements in the visual works of Iranian lithographs and Japanese manga. Osamu Tezuka's Buddha, which will reveal a lot of visual information, realize the capabilities of Iranian works to produce contemporary illustrated stories as well as new artistic products such as animation and anime. The selection of two case examples in this research was because Japanese manga is printed in black and white due to its high popularity and cost savings. Also, Iranian lithographic works are black and white in most cases, not using the element of color in the two categories of works will make the matching of visual elements easier to some extent. Dealing with the topic of this research can be considered a clear example of the role of popular media in the successful preservation of some ancient cultural and artistic forms that are subject to being forgotten due to the review and influence of other works. It should be noted that research has also been conducted in line with the case examples in question, but these researches have not been comparative, referring to traditional Iranian works and comparing them with mangas, and for this reason, this research is new.

Keywords: Lithograph, Buddha manga, Coimparative study, Visual elements, Animation