



دگر دیسی عناصر سنتی ژاپنی منتخب موجود در انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* در چارچوب الزامات تصویری مدرن*

حسن شکری^۱، امیرعباس محمدی راد^{۲*}

^۱ دانشجوی کارشناسی ارشد نقاشی، گروه نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

^۲ استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۳/۱۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۰۸/۱۶)

چکیده

انیمه‌های ژاپنی از جمله آثاری هستند که علاوه بر مخاطب داخلی، مخاطبان بسیاری با گروه‌های سنی مختلف از ملیت‌های متفاوت دارند، این دسته آثار به واسطه‌ی حضور عنصر تصویر در خود، بخصوص انیمه‌هایی همچون *افسانه پرنسس کاگویا* که مضامین سنتی، افسانه‌ای و فولکلور دارند، در مراحل ساخت آن‌ها از پیش‌متن‌های سنتی بهره گرفته شده و این پیش‌متن‌ها مطابق با نوع سلیقه مخاطبان امروزی بواسطه کارگردان دستخوش تغییر و در نهایت بروزرسانی می‌شوند، از این جهت مقصود از نگارش مقاله حاضر بررسی عناصر تصویری منتخب و سنتی ژاپنی موجود در انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* است که در راستای ارائه به مخاطبان امروزی دچار تغییراتی شده و به دنیای مدرن تصاویر انیمه راه یافته‌اند. نوشتار حاضر در پی یافتن پاسخ برای این پرسش است که، در انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* چگونه عناصر و مفاهیم سنتی ژاپنی منتخب در قالب تصاویر مدرن شکل گرفته و در انیمه مورد نظر گنجانده شده‌اند؟ این مقاله از نوع توصیفی-تحلیلی بوده و براساس مطالعات کتابخانه‌ای و اینترنتی به انجام رسیده است. نتیجه‌ی نهایی پژوهش حاضر بیانگر، به کارگیری پیش‌متن‌های سنتی منتخب در تولید انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* توسط کارگردان آن یعنی ایسانو تاکاهاتا است که در برگیرنده نوع پوشش و آرایش، شخصیت، سبک زندگی و آیین است که ریشه در فرهنگ، سنت و زادگاه او دارد و هم‌چنین بهره‌گیری از این پیش‌متن‌ها نیز گویای اقتباس از داده‌های سنتی از جمله تصویرسازی و نقاشی‌ها از نوع صریح و ضمنی آن است، همان‌گونه که ژرار ژنت در نظریه بینامتنیت خود اذعان می‌دارد.

کلمات کلیدی

دگر دیسی عناصر سنتی، سنت تصویری ژاپن، الزامات مدرن تصویری، انیمه، پرنسس کاگویا.

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نقاشی نگارنده‌ی اول، با عنوان «مطالعه ویژگی‌های تصویری انیمه ژاپنی *افسانه پرنسس کاگویا* اثر ایسانو تاکاهاتا مبتنی بر نظریه بینامتنیت ژرار ژنت» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشکده هنرهای تجسمی دانشگاه هنر اصفهان ارائه شده است.
** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۳۳۱۳۹۰۶۴، تلفکس: ۰۳۱-۳۶۲۶۲۶۸۳، Email: am.rad@aui.ac.ir



مقدمه

در مردمان کشور ژاپن برای زنده نگه داشتن سنت و فرهنگ خود، آن‌ها را در قالب عامه‌پسند مطرح می‌نمایند که علاوه بر مخاطبان داخلی مخاطبان بسیاری از سرتاسر جهان از هر گروه سنی را به خود اختصاص می‌دهند. از جمله آثار هنری که محصول تولیدات خلافتان مخصوص این کشور است انیمه‌ها هستند، زیرا تاحدی مشخص و متمایز هستند که در برابر انیمیشن‌ها قرار گرفته و با نام انیمه «معادل واژه انیمیشن در ژاپن» نامیده می‌شوند (Thomas, 2012: 4). انیمه‌ها مضامین گوناگونی از جمله علمی-تخیلی، رماتیک، افسانه و اسطوره‌ای را شامل می‌شوند. همچون انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* اثر کارگردان ژاپنی ایسائو تاکاهاتا^۱ که برگرفته از افسانه‌ی کهن ژاپنی *باموشکن*^۲ است. افسانه‌ها شامل ویژگی‌هایی هستند که می‌توان آن‌ها را از طریق انیمه نمایش داد به عبارت دیگر عناصر حاضر در افسانه‌ها ابزاری کارآمد برای آفرینش یک انیمه هستند اما برای ارائه و انتقال مفاهیم موجود در افسانه‌ها در قالب و دوران متفاوت به همراه مخاطبان امروزی، به صورت مشخص برخی عناصر دچار دگرگونی و یا تغییر خواهند شد. با تکیه بر تمهیدات موجود، می‌شود گفت انیمه‌ها با مضامین سنتی در بلندمدت تبدیل به بخشی از میراث فرهنگی و ادبیات شفاهی می‌شوند، زیرا برای به تصویر کشیدن آن‌ها از تصاویری بهره‌جسته می‌شود که القاء‌کننده حضور برخی عناصر سنتی و بومی هستند. تصاویر ابزاری اساسی در تولید یک انیمه هستند بخصوص آنکه اثر موردنظر می‌بایست تزریق‌کننده مفاهیم موجود در سنت و فرهنگ یک کشور به مخاطبانی باشد که محدودیت سنی و ملیتی ندارند. «یکی از راه‌های انتقال این گونه مفاهیم به واسطه عناصر سنتی به مخاطبان، به کارگیری روابط بینامتنی است تا با تکیه بر آن از پیش‌متن‌های سنتی، به صورت هوشمندانه‌تر بهره‌گرفته شود، با تکیه بر این گونه روابط می‌توان میزان و نوع حضور و تأثیر پیش‌متن در متن حاضر را آسان‌تر درک کرد، که این تأثیر به کدام یک از اشکال صریح یا واضح، و ضمنی و با کنایه است» (نامور مطلق، ۱۳۸۶: ۵۶). از جمله وظایف انیمه‌ساز در تولید انیمه‌ها با محتوای سنتی و فرهنگی بروزسازی برخی عناصر سنتی برای مخاطبان مدرن هست که در حوزه موردنظر تمامی این فعل‌وانفعالات بر روی تصاویر مرتبط انجام می‌گیرند. بنابراین مقصود از نگارش مقاله حاضر بررسی برخی عناصر تصویری و سنتی منتخب ژاپنی در انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* است که در نهایت دستخوش تغییر شده و به دنیای مدرن تصاویر انیمه راه یافتند و نیز پرسشی که این تحقیق در پی یافتن پاسخ آن است این گونه که، در انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* چگونه بعضی عناصر و مفاهیم سنتی ژاپنی در قالب تصاویر مدرن، در انیمه مورد نظر گنجانیده شده‌اند؟ این پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی است و برای گردآوری اطلاعات و داده‌های آن از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی بهره‌گرفته شده است. با توجه به یافته‌های موجود می‌توان این گونه اذعان داشت که: ایسائو تاکاهاتا کارگردان ژاپنی در ساخت انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* از تصاویر مرتبط با برخی عناصر سنتی موجود در نقاشی، تصویرسازی‌های سنتی و هم‌چنین باورها

روش پژوهش

این پژوهش در دسته تحقیقات کیفی قرار گرفته و با روش توصیفی-تحلیلی به انجام رسیده است، و در جهت بررسی عناصر سنتی و تصاویر از روش بینامتنیت ژرار ژنت بهره‌گرفته شده است. در این مقاله، ابتدا انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* اثر ایسائو تاکاهاتا بعنوان نمونه موردی پژوهش، مورد بررسی قرار گرفته و سپس برای توجه به تمامی ابعاد مسأله، به پایان‌نامه‌ها، کتاب‌ها، مقالات و داده‌های اینترنتی که به نقد، تحلیل و بررسی انیمه‌های ژاپنی پرداخته‌اند توجه شده است و با تکیه بر آن‌ها برخی عناصر سنتی و تصویری اثر موردنظر تحلیل شده است، بدین صورت گام بعدی، پیرامون منابعی برداشته شده است که به بیان روابط بینامتنی پرداخته‌اند و در این مسیر نیز مطالعه مکتوبات پژوهشی ضروری دانسته شده است. جمع‌آوری این داده‌ها و اطلاعات به روش اسنادی است.

پیشینه پژوهش

در میان تحقیقاتی که در ارتباط با انیمه‌ها شکل گرفته‌اند، پژوهش‌های کم‌تر هم‌سو با عنوان مقاله مورد نظر انجام شده است، از این جهت نمونه‌های اندکی راه‌گشای مسئله پژوهشگر بوده‌اند از جمله: عبدی‌خانی و همکاران (۱۳۹۸) در مقاله‌ای تحت عنوان «تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو» با تأکید بر اثر انیمه ناروتو، تأثیرات متقابل اساطیر و سینمای انیمه را مورد مطالعه قرار داده‌اند و هم‌چنین تمرکز آنان بیشتر بر بررسی روش واقعی جلوه‌دادن اساطیر کشور ژاپن برای مخاطبان به کمک سینما بوده است. اشتري (۱۳۹۶) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «رابطه انسان مدرن با طبیعت در آثار هایاتو میازاکی» ارتباط میان انسان مدرن و طبیعت را در آثار هایاتو میازاکی مورد مطالعه قرار داده است، زیرا میازاکی در آثار خود با الهام از طبیعت دست به خلق الگوهای زده است که تعامل میان انسان و حیوان را تشدید می‌کنند. جهازی (۱۳۹۰) در مقاله‌ای تحت عنوان «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن» سعی در معرفی روش‌های اقتباس و بهره‌گیری از افسانه‌ها به کمک امکاناتی که در آن‌ها وجود دارند را برای تبدیل به یک انیمیشن دارد. وجوه افتراق مقاله حاضر با منابع ذکر شده این است که در منابع معرفی شده تمرکز بر روی آثار متفاوتی بوده و هیچ‌یک از نمونه‌های موردی نام‌برده شده اثر ایسائو تاکاهاتا نیستند، این



شما را در پوشش درباریان ببینم خود را خواهم کشت.» او این جمله را فقط یک دفعه آن‌هم به آرامی بیان می‌کند. و بی‌توجهی پدرش بسیار آزاردهنده است: او معتقد است که آنچه کاگویا را وادار به انجامش می‌کند به نفع اوست و این که کاگویا به اندازه خود او به این موقعیت مشتاق است. وقتی کاگویا متوجه می‌شود که به کجا تعلق دارد قضایا پیچیده و دشوارتر می‌شوند. زیرا پس از وقوع اتفاقات و دشواری‌ها او به ناچار و به صورت غیرعمدی با اینکه به زمین و دوستانش دل بسته است، از اهالی ماه درخواست می‌کند که او را به ماه بازگردانند و بعد از چندروز به او الهام می‌شود که در پانزدهمین روز از ماه، اهالی ماه به زمین سفر کرده و او را به زادگاهش برخواهند گرداند، این قضیه را با خانواده خود در میان می‌گذارد، آن‌ها پس از ابراز ناراحتی و پشیمانی دستور به ساخت دیوار و دژهای بلندی می‌دهند تا از ورود اهالی ماه به عمارت کاگویا جلوگیری کنند، که تمام این تلاش‌هایی فایده‌ی ندهد زیرا با ورود اهالی ماه به سطح زمین تمامی مردم به خواب کوتاهی رفته و کاگویا به آسمان راهی می‌شود، او از اهالی ماه با گریه می‌خواهد که در زمین تا ابد بماند اما آن‌ها به کاگویا می‌گویند: «زمین مکان مناسبی برای زیستن نیست، به ماه برگرد همانند دیگر افرادی که پیش از تو بر زمین آمدند، ماه سرشار از عشق و زیبایی‌هاست». در این انیمه بدلیل مضمون افسانه‌ای آن، از برخی پیش‌متن‌های تصویری سنتی برای انتقال مفاهیم فرهنگی الهام گرفته شده است که در بخش‌های بعدی، مورد واکاوی قرار گرفته و هم‌سو با مسأله بیان‌شده، پرسش و هدف پژوهش به بررسی نیز پرداخته خواهد شد.

تصاویر مبتنی بر پوشش و آرایش سنتی پرنسس کاگویا

پوشش و رنگ قالب در یک شخصیت اطلاعات زیادی را از او به ما می‌دهد. زمانی که یک رنگ و یا یک پوشش برای شخصیتی برگزیده می‌شود، مفاهیم و معانی آن پوشش و رنگ آن به شخصیت مورد نظر تزریق می‌شود برای نمونه: لوشر در کتاب روانشناسی رنگ‌ها در مورد رنگ قرمز این گونه آورده است که «این رنگ در یک شخصیت بیانگر میل زیاد برای اتفاقاتی است که دشواری‌های زندگی و کمال تجربه را بیان می‌کند. رنگ قرمز مفهوم انگیزه، اراده برای پیروزی و موفقیت و تحولی به مانند یک انقلاب را در خود حمل می‌کند. انگیزه‌ای برای احساساتی عاشقانه و بیانگر اراده و قدرت است»^۵ (Luscher, 1971: 98). رنگ پوشش یک شخصیت در انیمه روشن‌کننده جایگاه و اهمیت آن در طول روایت داستان است بخصوص آنکه او حامل پیام‌های سنتی نیز باشد. برای مثال در انیمه مورد نظر در پوشش کودکی پرنسس کاگویا از رنگ زرد بهره گرفته شده است که این رنگ، از رنگ‌های اصلی در چرخه‌ی رنگ هست و خلوص بیشتری را نسبت به بقیه شخصیت‌ها دارد. البته ناگفته نماند که پوشش بزرگسالی پرنسس کاگویا به رنگ قرمز است که این رنگ نیز از همان رنگ‌های خالص در چرخه‌ی رنگ است اما مطابق با مسیرها و ریاضت‌هایی که کاگویا در سنین جوانی در زمین تجربه می‌کند و باید در برابر آن‌ها مقابله و مقاومت نیز کند برگزیده شده است. می‌توان گفت رنگ‌های پوشش شخصیت اصلی انیمه با تکیه

مقاله با مشخص کردن عنصر تصویر و تغییرات انجام‌شده روی آن اشاره به انیمه/افسانه پرنسس کاگویا اثر ایسائو تاکاهاتا دارد که حاوی مضمون سنتی و فولکلور است و در نهایت پژوهشی است که تا حدودی مسیر آغازین بهره‌گیری از تصاویر سنتی برای تولید یک اثر مدرن را برای علاقه‌مندان این حوزه هموارتر خواهد ساخت.

مبانی نظری پژوهش

انیمه/افسانه پرنسس کاگویا

برای درک بهتر مفاهیم و مطالب مرتبط در پژوهش، ضروری است تا داستان انیمه روایت گردد. انیمه/افسانه پرنسس کاگویا در سال ۲۰۱۳ میلادی به نویسندگی و کارگردانی ایسائو تاکاهاتا و توسط استودیو جیبلی^۲ تولید و منتشر شد. این انیمه بهره گرفته از افسانه سنتی ژاپنی باموشکن است که در نهایت سادگی، بسیار پیچیده و پرمفهوم بوده و هم‌چنین حامل نوعی زیبایی بصری پایان‌نیافتنی است که ظاهراً منعکس‌کننده گونه‌ای از کمینه‌گرایی (مینیمالیسم) تصویری است. داستان انیمه با اشاراتی به کشاورزی روستانشین شروع می‌شود، کشاورز ضمن بردن بامبوها با هاله‌هایی از نور مواجه شده و بعد دخترکی در برابر چشمانش نمایان می‌گردد، وقتی او با سرعت دختر کوچک را به درون کلبه می‌برد تا به همسرش نشان دهد ناگهان دخترک به کودکی تبدیل می‌شود. همسر پیرمرد با وجود اینکه زن میانسالی هست، متوجه می‌شود که قادر به شیردادن به کودک است، دخترک همانند جوانه بامبو بسیار سریع رشد می‌کند. دیری نمی‌پاید که بازی با پسرهایی که در آن روستا ساکن بودند را آغاز می‌کند، آن‌ها او را «تاکنوکو»^۳ صدا می‌کنند. او در این روستای زیبا بازی می‌کند، می‌خندد و درباره طبیعت و تمام موجودات زنده شعر می‌خواند، شعری که به خاطر ندارد چه زمانی آن‌را حفظش کرده ولی همواره در ذهنش وجود داشته است. اما پیرمرد باموشکن عقیده دیگری دارد به خصوص پس از آنکه خدایان، به باور او طلای زیادی به او می‌بخشند تا زندگی درخوری برای تاکنوکو بسازد، به پایتخت سفر کرده و در آن‌جا عمارتی برای خود می‌خرد و تصمیم می‌گیرد که دختر کوچکش را به شاهزاده‌ای عالی‌مقام تبدیل کند. برای اولین بار قلب تاکنوکو می‌شکند، اما در عین حال دوست ندارد خلاف میل پدر خود عمل کند. از این لحظه به بعد داستان انیمه کمی خشن می‌شود. دخترک، که اکنون کاگویا نامیده می‌شود، مورد آموزش درباری قرار گرفته و سپس پنج مرد از نجیب زادگان برای خواستگاری به دیدنش می‌روند. داستان به کابوسی پدرسالارانه تبدیل می‌شود. کاگویای زیبا، با استعداد و باهوش از سرکوب‌شدن آرزوها و خواسته‌هایش آزاده شده و سپس کم‌کم تسلیم خواسته‌های مادی مقاماتی که عاشقش هستند، می‌شود و تنها راه‌حل برای خلاص شدن از دست آنان قراردادن شرط‌هایی بود که قابل انجام نبودند. روایت انیمه از جهتی خواستار آزادی روح کاگویا از قیدوبندها است، ولی هم‌زمان تعهداتی، که انسان را به خانواده و رسوم پایبند می‌کند، را به رسمیت می‌شناسد. کاگویا پدر ساده خود را به خوبی می‌شناسد و تصمیم می‌گیرد در مقابلش قرار گرفته و بگوید: «اگر

او دیگر می‌بایست مانند یک اشراف‌زاده زندگی و رفتار می‌کرد، بنابر این پوشش او به کیمونوهای سنتی رنگارنگ و قیمتی تغییر یافت، دقیقاً همان‌طور که یک دختر اشراف‌زاده می‌بایست پوششی از کیمونو بر تن داشته باشد (تصویر ۲). کیمونو به عقیده بسیاری از ژاپنی‌ها زیباترین گنجینه ملی کشورشان است و ازه کیمونو در زبان ژاپنی به معنی تن‌پوش، جامه و پوشاک است و طرح و شکل آن طی دوره‌های تاریخی تغییرات چشمگیری داشته است که بیانگر اهمیت و نگرش جامعه و فرهنگ هر دوره به این پوشش است آنچه امروزه مردان، زنان و کودکان ژاپنی می‌پوشند تفاوت بسیاری با کیمونوهای سنتی دارد^۷ (Goldstein, 2000). نوع کیمونوی رسمی که کاگویا با آن در انیمه به تصویر کشیده شده است در واقع همان کیمونوی اوچیکاکه یا کیمونوی رسمی ژاپنی است (تصویر ۳) و در سنین جوانی نحوه آرایش صورت و حتی رفتار کاگویا نیز می‌بایست کاملاً شبیه به یک دختر اشرافی باشد. ایسائو تاکاهاها به صورت واضح و صریح از متون و اسناد سنتی ژاپنی به‌عنوان پیش‌متن برای خلق تصاویر مدرن برای مخاطبان امروزی بهره برده است، تصاویری که حاکی از پوشش یک دختر اشراف‌زاده، آرایش و طرز نشست و برخاست ایشان هست، ناگفته نماند که بر اساس رویکرد بینامتنی ژرار ژنت نیز هیچ‌گونه متنی خودبسنده و حتی مستقل نیست، بلکه ترکیبی از متون پیشین خود است که ملهم از آن است. به کارگیری آگاهانه از یک متن در متون دیگر نشان از روابط بینامتنیت دارد (احمدی، ۱۳۸۰: ۳۲۱-۳۲۲)، همان‌گونه که، ایسائو تاکاهاها انواع آرایش گیسوان پرنسس کاگویا

بر مفاهیم رنگی و جایگاه آنان برگزیده شده‌اند و کارگردان از مفاهیم رنگی به مثابه یک متن حاوی پیام، بهره گرفته است و این‌گونه پوشش و جزئیات آن می‌تواند معرف جهت‌گیری شخصیتی در انیمه باشد. در واقع یک شخصیت افسانه‌ای سنتی بواسطه به کارگیری مفاهیم موجود در رنگ‌ها و هم‌چنین پیام‌هایی که به مخاطب منتقل می‌کنند به صورت یک شخصیت فانتزی و امروزی برای مخاطب به تصویر کشیده شده است، شخصیتی که بیننده می‌تواند در مسیر داستان با او و احساسات متغیرش همزات‌پنداری کند (تصویر ۱).

آشنا بودن با انواع لباس‌های تاریخی و اجتماعی دوره‌های مختلف و ترکیب و هماهنگی لباس‌ها با صحنه و احساس رایج در لحظه از جمله امکانات سنتی هستند که احساسی فولکلور را به مخاطب امروزی به پشتوانه قابلیت‌های موجود در عنصر تصویر در انیمه منتقل می‌کنند. از زمان تولد، کاگویا بنابر زندگی روستایی در کنار یک پیرزن و پیرمرد کشاورز، لباسی بسیار ساده، تک‌رنگ و کوتاه بر تن داشته است، حتی در زندگی او در روستا خبری از صندل‌های چوبی هم نبود بلکه با پای برهنه فعالیت‌های روزانه خود را انجام می‌داد. شواهد موجود نشان از بی‌پیرایه و روستایی بودن زندگی کاگویا در سنین کودکی او نیز دارند، زندگی‌ای که سبک و شیوه‌ی سنتی آن بر نوع پوشش شخصیت‌ها در تصاویر انیمه تأثیرگذار هستند (Grajidian, 2003). پس از به‌دست‌آوردن هدایایی آسمانی توسط پیرمرد بامبو شکن، و منتقل شدن کاگویا به شهر و زندگی در عمارت شیوه زندگی و سیاق پوشش او نیز دستخوش تغییر شدند.



تصویر ۲. شباهت کیمونوی کاگویا (در حال آماده‌سازی) با کیمونوی یک دختر اشراف‌زاده ژاپنی. منبع: (تصویر سمت راست: تصویر برداری مستقیم از انیمه؛ تصویر سمت چپ: URL 1)



تصویر ۱. پوشش زرد رنگ دوران کودکی کاگویا و پوشش قرمز رنگ در سنین جوانی. منبع: (تصویر برداری مستقیم از انیمه)



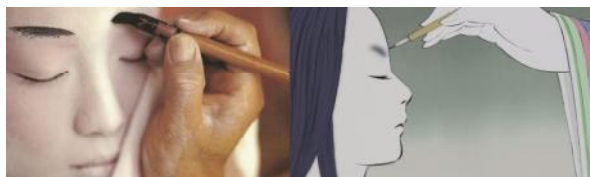
تصویر ۳. کیمونوی سنتی اوچیکاکه بر تن پرنسس کاگویا. منبع: (تصویر سمت راست: تصویر برداری مستقیم از انیمه؛ تصویر وسط و سمت چپ: URL 2)



دارند که به آن‌ها هنر اجرا گفته می‌شود. در این دسته حرکات، مخاطب نوع حس و احساسات موجود در درون یک شخصیت را تجربه خواهد کرد از جهتی یعنی نه تنها فعالیت‌های یک شخصیت قابل درک هست بلکه نوع تفکر و بروز احساسات نیز هویدا می‌گردد. این سطح از انیمه برای شخصیت‌پردازی و پرداختن به خصلت و روحیات شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها کاری مهم و ضروری است.

مشخصه‌های تصویری و بصری می‌بایست به صورت خلاق، انطباق یافته با فرهنگ و هم‌سو با شخصیت‌پردازی شخصیت‌ها باشند و توانایی القای یک شخصیت به صورت تصویری و غیرمستقیم را داشته باشد و هم‌چنین تأثیرات ماندگاری به نسبت دیگر شیوه‌ها مانند بیان گفتاری داشته باشد. از جمله اساسی و مؤثرترین نکته این است که یک شخصیت در انیمه باید دارای جذابیت، سادگی و قدرت انتقال احساس و پیام و برقراری ارتباط باشد، زیرا بدین صورت مخاطب شاخصه‌های یک شخصیت را درک می‌کند. تمهیداتی که به ساده‌سازی انیمه‌هایی همچون انیمه افسانه پرنسس کاگویا یاری رسانده‌اند، عناصر سنتی و ویژگی‌های تصویری می‌باشند که تمامی این عناصر در کنار یکدیگر به غنای اثر تولید شده که متأثر از فرهنگ ژاپن می‌باشند یاری می‌رسانند.

انتقال احساسات و عواطف در انیمه از اهمیت زیادی برخوردار است بدلیل آنکه انیماتورها می‌بایست حالات درونی بخصوصی را بازگو و بیان کنند، و تمام کارهایی که در خلق شخصیت انیمه انجام می‌دهند همین می‌باشد (ابطحی، ۱۳۹۲: ۵۲). در خلق شخصیت‌های موجود در انیمه بخصوص شخصیت اصلی که اگر همانند پرنسس کاگویا شخصیتی افسانه‌ای بوده و می‌بایست از طرفی حامل عناصر فرهنگی و سنت کشور خود باشد، کارگردان برای خلق آن می‌تواند در صورت وجود به تصویرسازی‌های سنتی موجود در زادگاه خود رجوع کند که متون تصویری سنتی می‌تواند بهترین منبع برای معرفی یک شخصیت به نمایندگی از یک فرهنگ باشد و این‌گونه نیز می‌توان اذعان داشت که هنرمند نسبت به بهره‌گیری از روابط بینامتنی در خلق شخصیت افسانه‌ای خود با تکیه بر ویژگی‌های تصویرسازی سنتی موجود در سنت کشور خویش بی‌اعتنا نبوده است. با این اوصاف بیشتر شیوه‌های اجرای انیمه در انواع و مضامین متفاوت آن‌ها یکسان هستند. برای مثال می‌توان به نوع و حالت طراحی از چشم‌ها، موها و حتی شیوه‌های خندیدن و لبخند زدن، گریه کردن، خجالت کشیدن و یا درد کشیدن و احساس درد، و هم‌چنین خطوطی که القای حرکت و سرعت می‌کنند اشاره کرد که برای مخاطبانی از هر رده سنی جذاب هستند (Yoshida, 1998: 42). که ایسائو تاکاهاتا برای بروز کردن شخصیت سنتی و افسانه‌ای خود



تصویر ۵. کندن ابرو و سیاه ردن دندان کاگویا به‌عنوان ملاک‌های زیبایی یک دختر نجیب‌زاده ژاپنی. منبع: (تصویر سمت راست: تصویر برداری مستقیم از انیمه. تصویر سمت چپ: URL 4)

را به تصویر می‌کشد (تصویر ۴) و با صورتی که برای زینت بخشی همانند اشراف‌زاده‌های ساکن در قصر، سفید و دندان‌هایی که به رسم احترام سیاه می‌شوند، ابروهایی که مانند گیشاها در دنیای واقعی تراشیده و به جای آن ذغال سیاه کشیده می‌شود (تصویر ۵). تاریخچه آرایش در ژاپن به نیمه دوم قرن ششم میلادی برمی‌گردد. در آن زمان تجار از شبه جزیره کره و چین پودرهایی برای آرایش صورت و هم‌چنین تزئین گونه‌ها وارد می‌کردند، در سال ۶۹۲ میلادی «کانجو» موبد بودایی از حیوانات بومی پودری برای پوست تهیه کرد و به امپراتوری «جیتو» پیشکش کرد و بدین صورت آرایش کردن در انحصار طبقه‌ی اشراف قرار گرفت در ژاپن زنان اشرافی موهای بسیار صاف و بلند و صورتی سفید شده با پودر و ابروهای کنده شده و دوباره طراحی شده داشتند (Laufey Magnúsdóttir, 2015). تمامی این اعمال که ریشه در سنت و فرهنگ کشور ژاپن دارند در غالب تصاویر موجود در صحنه‌های انیمه با به‌کارگیری تمهیدات تجسمی دچار تغییرات شده و برای مخاطب امروزی به حالتی قابل پذیرش و درک با زبانی و بیانی ساده‌تر مدرن سازی شدند.

تصویر شخصیت پرنسس کاگویا در انیمه

در حوزه هنر شخصیت می‌تواند به صورت تخیلی همانند شخصیت افسانه‌ها بهره‌گرفته از عقاید سنتی بوده و به صورت امروزی اجرا شوند و یا از واقعیت‌های ممکن وام گرفته شده باشد. طراحی و خلق یک شخصیت به معنای ترسیم جوهره‌ی وجودی و ویژگی‌های درونی هستند که در واقع ترسیم گر حالات بیرونی و مشخصه‌های شخصیتی در قالب ظاهر آن است (خیریه، ۱۳۸۶: ۵۹). شخصیت در شاخه‌های تصویرسازی و انیمه در هنرهای تجسمی از اهمیت بالایی برخوردارند. می‌توان گفت در میان حوزه‌های هنری، انیمه و انیمیشن دارای بیشترین تمهیدات خلق شخصیت و با کارکرد هستند تمهیداتی مانند: حرکت، ویژگی‌های تصویری، صوت و گفتار و یا حتی قدرت بازیگری. در واقع یکی از بالاترین سطوح انیمه، بازیگری است و به صورت مستقیم با شخصیت اصلی موجود در ارتباط است. این دسته حرکات در انیمه فولکلور علاوه بر تأثیری که از طبیعت و عناصر سنتی می‌پذیرند دلیل‌های روانشناختی نیز در خود

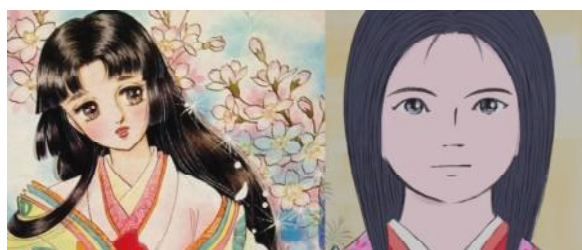


تصویر ۴. کندن ابرو و سیاه ردن دندان کاگویا به‌عنوان ملاک‌های زیبایی یک دختر نجیب‌زاده ژاپنی. منبع: (تصویر سمت راست: تصویر برداری مستقیم از انیمه. تصویر سمت چپ: URL 3)



محل قرارگیری عناصر، تناسبات، کیفیات و جهت قرارگیری عناصر تصویری، و هم‌چنین بهره‌گیری از کنتراست در یک متن تصویری در ترکیب‌بندی‌های مختلف موجب تنوع خواهد شد (جنسن، ۱۳۹۸: ۱۰۷). در یک اثر هنری برای جلب توجه مخاطب و بیننده می‌توان بعنوان مثال عنصر حائز اهمیت را در پلان جلوی اثر قرار داد همان‌گونه که ایسائو تاکاهاتا برای تأکید بر مشاغل روستایی، سنتی و جایگاه آن در فرهنگ ژاپن، در صحنه‌های مرتبط، کارگران روستایی را در پلان پیش قرار داده است و برای تمرکز بر روی آن‌ها نیز هیاکل انسانی (فیگور)‌های فعال در مرکز و پلان اول تصویر را با دقت و جزئیات بیشتری به تصویر کشیده است و در برخی موارد برای تأکید بر اهمیت آن‌ها پس‌زمینه را در حالتی آبرنگی، رقیق و بدون در نظر گرفتن جزئیات در ترکیب‌بندی تصاویر صحنه‌ها به کار گرفته است (تصویر ۷).

به گفته هافورد مکیندر^۱ «به کارگیری فرهنگ سنت کاربردی در هنر و سرگرمی، می‌تواند به معنی بهبود جامعه از طریق استفاده از دانش و تکنیک‌های سنتی در علم و فناوری مدرن باشد، مطالعات فولکلور دارای مفاهیم و مفروضاتی می‌باشد که به کارگیری آن می‌تواند برخی از مشکلات واقعی طبیعت را برطرف سازد» (جونز، ۱۳۹۴: ۱۳). همان‌گونه که در انیمه افسانه پرنسس کاگویا نیز به چشم می‌خورد. می‌توان گفت ایسائو تاکاهاتا یک جادوگر واقع‌گرا است، مطالب حاکی از شرح زندگی در آثار او آفندر غنی است که مردم نیز او را نویسنده تاریخ ژاپنی با انیمه می‌نامند. می‌توان این‌گونه دریافت که: ایسائو تاکاهاتا، همانطور که یک هنرمند در بهره‌گیری از روابط بینامتنی پیش‌متن‌ها را در جهت اقتباس باید بدرستی بشناسد، او نیز نسبت به مناظر، کوها و جنگل‌های اقلیم محل زندگی خود شناخت کافی دارد و با بهره‌گیری از تصویر آن‌ها، مشاغل مرتبط، فعالیت‌ها و خانه‌های سنتی را بدرستی در انیمه خود، در درون آن‌ها جای می‌دهد. در انیمه افسانه پرنسس کاگویا،



تصویر ۶. چشم‌های درشت و کشیده کاگویا همانند پرتره در مانگا. منبع: (تصویر سمت راست: تصویربرداری مستقیم از انیمه. تصویر سمت چپ: URL 5)



تصویر ۷. قرارگیری شخصیت‌های بیانگر مشاغل روستایی در پلان اول انیمه. منبع: (تصویربرداری مستقیم و ویرایش انیمه)

«کاگویا» برای ارائه به مخاطب امروزی از مانگاها نیز وام گرفته است که طبق این شواهد، شخصیت اصلی افسانه نیز از جهاتی به شخصیت‌های مانگایی شباهت دارد زیرا برداشت و اقتباس‌هایی به صورت ضمنی از پیش‌متن ذکر شده در آن محسوس است، هنرمند از نشانه‌هایی تصویری در خلق شخصیت پرنسس کاگویا بهره گرفته است که برای مخاطب مقدر می‌گردد تا باتکیه بر پشتوانه‌های ذهنی که ریشه در فرهنگ محل تولید انیمه دارد آن‌ها را شناسایی کند. در انیمه افسانه پرنسس کاگویا، شخصیت اصلی اثر در سنین کودکی در زمان گریه پوست صورتش سرخ شده و اشک‌های او حالتی ژله مانند و به شکل حباب‌های بزرگ می‌باشند که از چشمان او سرازیر می‌شوند و هم‌چنین در سنین جوانی و حتی در کودکی کاگویا دارای چشمانی درشت و قرنی‌ای بزرگ بوده است و این خود نشان از معصومیت کاگویا نسبت به بقیه شخصیت‌های موجود در انیمه دارد که از مانگاها تأثیر گرفته شده است و بدین صورت شواهد موجود از جهتی بیانگر حضور ارتباطی بینامتنی از نوع ضمنی با مانگاها می‌باشد (تصویر ۶).

سبک زندگی در انیمه/افسانه پرنسس کاگویا

در تصاویر موجود در صحنه‌های انیمه/افسانه پرنسس کاگویا سبک و شیوه زندگی مرسوم سنتی ژاپن چه روستایی، شهری و حتی اشرافی دارای روابطی بر پایه اصول هم‌حضور هستند، حضوری که در زندگی روزمره واقع در سنت، فرهنگ و اسطوره مردم ژاپن محسوس است. از طرفی از نظر ژنت متن‌ها قادر به آن هستند که توسط فرایندهای خود پیرایی دگرگون، تقلید، حذف و تقلیل شوند، و زیرمتن‌ها قادر به بسط، آرایش و گسترش هستند. ژنت این‌گونه بیان می‌کند که «گاهی هنرمند و یا نویسنده پس از بهره‌گیری از دیگر متون آن‌ها را در مسیر هدف خویش دگرگون می‌کند» (آلن، ۱۳۹۷: ۱۵۶-۱۵۸)، همان‌گونه که در انیمه مورد نظر، تصاویر مبتنی بر شیوه و سبک زندگی و پیشه سنتی مردم ژاپن به تصویر کشیده شده است. در انیمه‌هایی که از یک افسانه وام گرفته شدند اقتباس‌کننده می‌بایست بعضی از صحنه‌ها را حذف کند، این صحنه‌ها اکثراً شامل پیش‌زمینه‌های موجود در داستان هستند، برای پرکردن فضای خالی روایات حذف شده و یا به جای شخصیت‌های کنارگذاشته شده برای حفظ تداوم روایت و خط داستان صحنه‌هایی به انیمه اضافه می‌شود (اکبرلو، ۱۳۸۴: ۹۵). این مسأله خود موجب برخی دگرگونی‌ها در ایجاد تصاویر و نمودهای سنتی و فرهنگی در قالبی جدید خواهد شد. انیمه افسانه پرنسس کاگویا یکی از محصولاتی است که در قالب تصویری متحرک ارتباطی بین فرهنگ عامه سنتی و فرهنگ معاصر پاپ ایجاد کرده است که توجه نسل جوان را به ارزش‌های میراث فرهنگی ملی و تجربه عملی زندگی جلب می‌کند. در سکانس‌های مبتنی بر معرفی شیوه زندگی سنتی ژاپن در انیمه پرنسس کاگویا، بنظر می‌رسد که تصویرگر از تضاد (کنتراست) موجود در رنگ و اندازه‌ها و هم‌چنین تمرکز در سطوح خاص در تصویر برای جذب مخاطب مدرن بهره گرفته است. تضاد یکی از انواع روابط میان جنبه‌های بهم پیوسته ترکیب‌بندی هست که تأکید بر تفاوت‌های بارز دارد از جمله:



ساخت کاسه‌های چوبی، این در صورتی است که مسیر داستان بهره گرفته از یک افسانه بوده ولی برای بیان همان افسانه‌ای که وجود خارجی و جسمیت ندارد از تصاویر و عناصری به کار گرفته شده است که مخاطب کاملاً در زندگی روزمره با آنان در ارتباط است و این گونه دگرگونی‌ها در نهایت موجب برقراری ارتباط با مخاطب خواهد شد (تصویر ۹).

نمودهای تصویری آیین شینتو در انیمه افسانه پرنسس کاگویا

شین تو، دین بومی و سنتی مردم ژاپن هست. آداب، آیین و مناسک شینتویی با نام (کامی) یاد می‌شوند. موتوئوری نوری ناگان (۱۷۳۰-۱۸۰۱)، پژوهشگر مطرح شینتویی می‌نویسد: «من هنوز معنی کامی را نمی‌دانم». به صورت کلی کامی طبق شواهد باستانی در مرحله اول اشاره به خدای آسمان و زمین دارد و معابدی که این خدایان را در آن مکان می‌پرستیدند. می‌توان گفت کامی شامل انسان‌ها و چیزهای دیگری همچون چارپایان و پرندگان، گیاهان، کوه و رودخانه در معانی کهن و هر چیزی را که خارج از حالت معمول، دارای قدرت برتر و یا حتی تعجب‌آور بود محسوب می‌شد (Aston, 1981: 461). تنوع و گوناگونی و هم‌چنین تعدد بسیاری از افسانه‌های ژاپنی متأثر از آیین شینتو است در آیین شینتو نمودهایی از طبیعت مانند یک آتشفشان، یک درخت هلو یک رود و یا دریاچه همگی می‌توانند نمادی از یک انسان و یا یک قهرمان باشند. معابد شینتویی واقع در مناطق جنگلی و کوهستانی کشور ژاپن از زیباترین جلوه‌های هنر دست‌ساز انسان به‌شمار می‌روند، بخش عظیمی از آثار هنری تولیدشده در مسیر این باور و آیین در معابد مربوط به آن نگهداری می‌شوند که شامل تندیس‌های مفرغی، چوبی و سنگی، برخی دست‌نوشته‌ها و هم‌چنین نقاشی، تصویرسازی و طومارها هستند، از این دسته معابد می‌توان به معبد منطقه‌ای نی کو واقع در چندصد کیلومتری توکیو اشاره کرد، این قبیل معابد در شکل‌گیری پاره‌ای از اساطیر و فولکلور تأثیر داشته‌اند (Kisala, 2001: 43). بر اساس دین و آیین شینتو،

با الهاماتی که ایسانو تاکاهاتا از متون سنتی که گویای فرهنگ گذشتگان ژاپن هستند «پیش‌متن» گرفته است و هم‌چنین به کارگیری عناصر و کیفیات بصری در ارائه‌ی آن‌ها، این قدرت را به جوانان می‌دهد تا توانایی فهم، درک و تصور خانه‌هایی از جنس سنگ، چوب و بامبو را داشته باشند و در اثر خود خانه‌هایی را به تصویر می‌کشند که قسمت جلویی آن کاملاً چوبی بوده و درهای آن از بامبو ساخته شده‌اند. غالباً خانه‌ها پشت به کوه بوده است تا از قسمت پشت‌خانه بتوان وارد جنگل شد، معمولاً ژاپنی‌ها درخت گیلاس یا ساکورا^۱ را در حیاط خود پرورش می‌دادند که این نیز در حیاط خانه پیرمرد بامبو شکن قابل مشاهده است حتی پس از انتقال کاگویا به عمارتی در شهر، در هیاهوی آماده‌سازی عمارت برای پرنسس، مخاطب با تصویری از یک صحنه مواجه می‌شود که در آن درخت گیلاس در حال حمل برای کاشت در حیاط عمارت است. ساکورا از جهتی در بسیاری از نقاشی‌های سنتی ژاپن نیز به چشم می‌خورد. این گونه می‌توان ادعان داشت که ایسانو تاکاهاتا با الهام از متون تصویری سنتی و فرهنگ ژاپن که در آن از شکوفه‌های گیلاس برای افزودن به زیبایی اثر استفاده می‌شد، او نیز از به کارگیری این شکوفه‌ها در اثر افسانه پرنسس کاگویا بی‌بهره نمانده است چرا که به صورت واضح به کارگیری متون تصویری قدیمی در اثر او محسوس هستند (تصویر ۸).

تمامی ملزومات خانه‌ها با دست و با دقت ساخته شده‌اند و بیانگر شیوه زندگی ساده و سالم هستند که خیالی و تجملی نیستند، در واقع این تصاویر و صحنه‌ها بیانگر زیرکی کارگردان در بهره‌گیری از روابط بینامتنی و ابزار تصویر هست زیرا خلاءهای موجود در داستان را با تصاویری پر کرده است که سنت‌های موجود در کشور ژاپن را در قالبی مدرن برای مخاطب، همانند یک مجموعه سینمایی توصیف می‌کند. کوشا و صبور بودن مردم ژاپن نیز در انیمه مورد نظر، از طریق تصاویر مبتنی بر شغل بیشتر مردم که فعالیت در حوزه صنایع دستی هست آشکار است، صنایعی همچون نرزیسی، بافندگی سبدهایی از جنس بامبو و یا



تصویر ۸. حضور درخت گیلاس در حیاط خانه کودکی و کاشت آن در عمارت کاگویا. منبع: (تصویربرداری مستقیم از انیمه)



تصویر ۹. مشاغل روستایی ژاپنی در انیمه افسانه پرنسس کاگویا. منبع: (تصویربرداری مستقیم از انیمه)



است را کارگردان با به کارگیری برخی دگرگونی‌ها بواسطه تصویر یا نمودهای کامی در اثر موردنظر برای مخاطب به نمایش قرار داده است همانند عناصر متحرک در طبیعت که در مقصد به کامی ختم شده و یا اشاراتی به آن دارند. در یکی از صحنه‌ها کاگویا بدون اینکه این شعر را از گذشته آموخته باشد، رودروی طبیعت قرار گرفته و به صورت خودجوش می‌خواند و موجودات نام‌برده شده در شعر یکی پس از دیگری به نحوی در قالب تصاویری متحرک و عناصر فعال در طبیعت این گونه به تصویر کشیده شده‌اند: ماری که به صورت خطوط منحنی مورب از گوشه کادر در حال حرکت در آب است و سنجابی که با شنیدن صدای کودکان از درخت بالارفته و از زاویه بالا به عناصر متحرک موجود در کادر و ترکیب‌بندی نگاه می‌کند، در انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* به طریق مختلف کارگردان سعی در تأکید بر شخصیت اصلی انیمه «کاگویا» دارد و برای انتقال حس تأکید و تمرکز بر شخصیت اصلی از تمهیدات تجسمی بهره گرفته است به این صورت که کاگویا، در لحظات حساس یا بیشتر به‌عنوان یک خط و سطح در طبیعت دیده می‌شود و یا همانند نقطه‌ای در میان دوستانش در قاب تصویری انیمه به چشم می‌خورد و دلیل بهره‌گیری از این امکانات از جهتی می‌تواند به مقصود برزورسانی تصاویر و داده‌های سنتی برای مخاطبان امروزی بوده باشد (تصویر ۱۰ و ۱۱). در نهایت می‌توان گفت: این شعر سنتی که درون مایه‌ای با احترام به طبیعت و ارج نهادن جایگاه آن و تأثیرات فصل‌ها بر گذر عمر دارد، داستانی زیبا در عین حال غمناک را با بهره‌گیری از عناصر تصویری، فولکلور و سنتی بازگو می‌کند. همانطور که در آیین شینتو کامی‌ها دارای ارزش والایی می‌باشند این شعر نیز نشان از حضور کامی در طبیعت و عناصر و موجودات زنده در آن دارد و ایساتو تاکاها با بهره‌گیری از این شعر سنتی بعنوان پیش‌متن و خلق متونی همچون تصاویر مرتبط و اجرای پی‌درپی آن در طبیعت ژاپن با به کارگیری ویژگی‌های تصویری و بصری سعی در نشان دادن حضور گسترده کامی و آیین شینتو در تمامی صحنه‌های اثر خود داشته است که در ایجاد آن بنظر می‌رسد به صورت ضمنی از برخی کنایه‌ها و اشاراتی برای بیان مقصود خود بهره گرفته است. تمامی مطالب ذکرشده در بخش‌های مختلف این مقاله برای درک بهتر در یک جدول گنجانده شده‌اند (جدول ۱).

جهان حاضر تمثالی کم‌رنگ و کم‌روح و یا حتی خیالی از یک واقعیت پرنرنگ‌تر و یا جایی برای مسکن گزیدن ارواح برای تولد مجدد نیست و مانند اسلام و مسیحیت به دنبال روز داوری نیست بلکه مجموعه‌ای است که سرشت و طبیعت آن «یعنی کامیت آن» موجب تقدس آن شده است از این جهت کامی می‌تواند موجودی همتای یک ایزد باشد، و یک فرزانه و پهلوان اسطوره‌ای، یک پادشاه و یا حتی یک حیوان باشد. بر این اساس می‌توان این گونه اذعان داشت که کاگویا خود نیز در انیمه نماینده‌ای از حضور کامی می‌باشد زیرا از دل گیاه بامبو که یکی از عناصر ارزشمند طبیعی در فرهنگ و سنت ژاپن به‌شمار می‌آید، متولد شده است. حضور و فعالیت گسترده کاگویا در طبیعت از دوران کودکی تا بزرگسالی در کادر تصویری انیمه به‌صورت نقطه‌ای در مرکز و یا حواشی کادر انیمه به چشم می‌خورد و اشاره به مفهوم انسان دارد که بخشی از طبیعت می‌شود و توسط حضور عناصر طبیعی دیگر در صفحه، تعادل و وحدت ایجاد کرده است که در نهایت برای مخاطب امروزی صحنه‌ای با هارمونی و هماهنگی به ارمغان می‌آورد تا ارتباط مخاطب با اثر به‌صورت مستمر محفوظ بماند، همان گونه که انسان ذاتاً به دنبال هارمونی و تعادل خود با طبیعت می‌باشد که بیان حقیقی هنر نیز رسیدن به تعادل و هارمونی است (پاشایی، ۱۳۸۴: ۶۳-۶۵). در انیمه *افسانه پرنسس کاگویا* یک شعر از دوران کودکی کاگویا تا دوران جوانی و حتی تا زمان انتقال او به ماه توسط شخصیت‌های موجود در انیمه، بخصوص کاگویا سروده می‌شود (Dickins, 2018).^{۱۱} این سروده به‌خودی‌خود در حالت بیان، به مخاطب یاری می‌رساند تا او با به کارگیری و تکیه بر قدرت تصویرسازی ذهنی خویش و همچنین پشتوانه‌های شناخت عناصر بصری و از طرفی ارجاع به متن مورد نظر «سروده»، در وجود خود به دنبال کامی باشد، این گونه خلق تصاویر ذهنی بواسطه بیان در نهایت می‌تواند تأثیرگذار واقع شود. در این صحنه از انیمه کارگردان برای انتقال پیام به‌صورت یک متن از عنصر حرکت و نمودهای آن در تصویر بهره گرفته است. در واقع حرکت ارتباطی است میان عناصر موجود در ترکیب‌بندی که نشان‌دهنده جهت‌ها در سطوح اثر هنری یا عواملی که میان آن‌ها است، هم‌چنین حرکت قادر به آن است تا اشاراتی به نیروهایی داشته باشد که در سطح ترکیب‌بندی قرار گرفته‌اند (جنسن، ۱۳۹۸: ۱۰۹) با این وجود می‌توان گفت مفاهیم مربوط به آیین سنتی شینتو که نظری و متن‌محور



تصویر ۱۱. صحنه میهوت شدن کاگویا در رویارویی با طبیعت به عنوان بخشی از طبیعت در کودکی. منبع: (تصویر برداری مستقیم از انیمه)



تصویر ۱۰. تصویر گریه کاگویا در زمان خواندن ناخودآگاه شعر داستان زندگی در کنار دوستان روستایی، و محل قرارگیری مرکزی او در کادر. منبع: (تصویر برداری مستقیم از انیمه)



جدول ۱. دگر دیسی عناصر سنتی ژاپنی منتخب موجود در انیمه افسانه پرنسس کاگویا در چارچوب الزامات تصویری مدرن.

نمونه موردی	عناصر سنتی و تصاویر	پیش متن	نوع بهره‌گیری از پیش متن	نمود در انیمه	نمونه تصاویر مرتبط
انیمه افسانه پرنسس کاگویا	پوشش و آرایش	کیمونو یک دختر اشراف‌زاده ژاپنی (کیمونوی اوچیکاکه)	صریح	پوشش کیمونوی کاگویا (کیمونوی اوچیکاکه)	
		کندن ابرو سیاه کردن دندان و سفید کردن چهره دختران اشراف‌زاده ژاپنی		آرایش کاگویا با ابروهای کنده شده، پوست سفید و دندان‌های سیاه در انیمه	
	شخصیت	شخصیت مانگای ژاپنی	ضمنی	چشم‌های درشت کاگویا یا قرینه ای بزرگ و اشک‌های حباب مانند او	
	سیک زندگی	مشاغل روستایی ژاپن	صریح	تصاویر متمرکز بر موضوع مشاغل روستایی در انیمه و قرار دادن کارگران در پلان اول تصویر برای تأکید.	
		درخت ساکورا (گیلابی)		حضور درخت ساکورا در حیاط خانه کودکی کاگویا و کاشت آن در حیاط عمارت کاگویا در انیمه	
	آیین شیتو	مفاهیم موجود در آیین سنتی شیتو	ضمنی	حضور کاگویا در برابر طبیعت و آوازخوانی آن برای موجودات در دل طبیعت	

افسانه پرنسس کاگویا در قالبی عامه‌پسند اما با ایجاد برخی دگرگونی‌ها در حوزه تصویر مطرح می‌کنند، دگر دیسی و تغییر برخی عناصر سنتی برای ارائه به مخاطب مدرن از ملزومات بهره‌گیری از پیش متن سنتی است تا اثر خلق شده برای مخاطبان امروزی قابل پذیرش و در نهایت قابل درک گردد، در واقع این امر موجب جذب مخاطبان داخلی و خارجی از هر گروه سنی می‌شود و علاوه بر آن، پیام کارگردان نیز بواسطه‌ی آن

نتیجه‌گیری

یکی از گونه‌های آثار هنری انیمه‌ها هستند، این آثار مخصوص کشور ژاپن بوده و بیشتر به دست کارگردانان بومی خلق می‌شوند، آن‌ها برای زنده‌نگهداشتن سنت و فرهنگ خود، عناصر سنتی را در برخی از انیمه‌ها، بخصوص آثاری که مضامین سنتی، افسانه‌ای و فولکلور دارند مانند انیمه



فهرست منابع فارسی

- آلن، گراهام (۱۳۹۷)، *بینامتنیت*، ترجمه پیام یزدانجو، تهران: مرکز ابطی، سمیه (۱۳۹۲)، بررسی تأثیر گرافیک بر طراحی شخصیت انیمیشن، *پایان نامه کارشناسی ارشد*، تهران: دانشگاه الزهرا.
- احمدی، بابک (۱۳۸۰)، *ساختار و تأویل متن*، تهران: نشر مرکز.
- اشتری، شیرین (۱۳۹۶)، رابطه انسان مدرن و صنعت در آثار هایاتو میازاکی، *پایان نامه کارشناسی ارشد*، تهران: دانشگاه هنر.
- اکبرلو، منوچهر (۱۳۸۴)، *اقتباس ادبی برای سینمای کودک و نوجوان*، تهران: نشر بنیاد سینمایی فارابی.
- پاشایی، ع. (۱۳۸۴)، طبیعت در هنر ژاپنی، با اشاره به مفهوم غربی آن، کتاب *ماه هنر*، شماره ۸۳، صص ۶۴-۸۲.
- جونز، پام (۱۳۹۴)، مدیریت عملکرد، ترجمه محمدرضا فرشیدنژاد، تهران: آدینه.
- جهازی، ناهید (۱۳۹۰)، شیوه تبدیل افسانه به انیمیشن، *فرهنگ مردم ایران*، شماره ۲۴، صص ۳۳-۴۸.
- چارلز، جنسن (۱۳۹۸)، *تجزیه و تحلیل آثار هنرهای تجسمی*، ترجمه بتی آواکیان، تهران: سمت.
- خیریه، راشین (۱۳۸۶)، مطالعه‌ای بر تصویرسازی انیمیشن با تأکید بر تصویرسازی کودکان، *پایان نامه کارشناسی ارشد*، تهران: دانشگاه الزهرا.
- عبدی‌خانی، فاطمه و همکاران (۱۳۹۸)، تأثیر سینما و اسطوره ژاپن بر انیمه ناروتو، *مطالعات فرهنگ و هنر آسیا*، شماره ۱، صص ۱۹۷-۲۲۱.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۸۶)، *ترانمنیت مطالعه روابط یک متن با دیگر متن‌ها*، نشریه *سناخت*، شماره ۵۶، صص ۸۳-۹۸.

فهرست منابع لاتین

- Aston. (1981), W.G, (Shinto), *Encyclopaedia of Religion & Ethics*, by James Hastings, Edinberg, Newyork.
- Frederick Victor Dickens. (Paper back, 2018), *The Old Bamboo-Hewer's Story (Taketori Monogatari): The Earliest of the Japanese Romances, Written in the Tenth Century. (Classic Reprint)*.
- Grajidian Maria. (2003), *Transcendental Predictability On Beauty Loss and Remembrance in Anime Movie*, Nagasaki University.
- Kisala, R. (2001), *Religion and social crisis in Japan: Understanding Japanese society through the Aum affair*. Palgrave.
- Laufey Magnúsdóttir. (2015), *Beauty Standards in Japanese Society through the Ages*, University of Iceland. School of Humanities Japanese Language and Culture.
- Lüscher, M. (1971), *The Lüscher color test*. Simon and Schuster.
- Ofra Goldstein. (2000), *Kimono and the Construction of Gendered and Cultural Identities*. Tel Aviv University.
- Thomas Jolyon Baraka. (2012), *Drawing on Tradition, Manga, Anime and Religion in contemporary Japan*, University of Hawaii press, Honolulu.
- Yoshida Kaori. (1998), Beyond the boarder, The debut of japan animation, in the west, *A.M, thesis*. University of Calgary, Alberta.

فهرست منابع الکترونیکی

به مخاطب منتقل می‌شود. در آثاری با مضامین سنتی که در خلق عناصر آن از پیش‌متن‌های سنتی الهام گرفته شده و تغییراتی نیز اعمال شده است، واکاوی عناصر از نگاه بینامتنیت قادر به نمایش برخی دگردهایی در پیش‌متن‌های به کار گرفته شده است. زیرا بهره‌گیری از این گونه روابط این امکان را به خالق اثر می‌دهد تا پیش‌متن‌های سنتی را به صورت‌های مختلف برای مخاطبانی امروزی که محدودیت سنی و ملیتی ندارند برزسانی کند. در انیمه افسانه پرنسس کاگویا که توسط ایساتو تاکاهاتا کارگردان ژاپنی خلق شده است در تصاویری که برگرفته از سنت و باورهای زادگاه این کارگردان هستند مانند پوشش و آرایش کاگویا، شخصیت او، سبک زندگی رایج در اثر و هم‌چنین آیین شینتو، روابط و بهره‌گیری‌های صریح و ضمنی از منظر ژانر ژنت در دگرگونی تصاویر برخاسته از سنت در قالبی مدرن برای مخاطبان به چشم می‌خورند به این صورت که پوشش رنگارنگ و سنتی کاگویا در سنین مختلف برگرفته از پوشش طبقات مختلف مردم ژاپن و هم‌چنین کیمونو است که در نهایت از مفاهیم موجود در پوشش و رنگ آن در جهت فانتزی‌سازی بهره گرفته شده است، شخصیت اصلی و افسانه‌ای با بهره‌گیری از امکانات موجود در مانگاها در قالب انیمه ظهور پیدا نموده و در معرفی سبک زندگی روستایی ژاپنی، برخی مشاغل سنتی و ساخت صنایع دستی با تمرکز بر پلان بندی به نمایش در آمده‌اند. در انتقال مفاهیم موجود در آیین شینتو از قابلیت موجود در برخی عناصر طبیعی همانند ماه، کوه، دشت و حتی حضور کاگویا در دل طبیعت و زمزمه اشعارش بهره گرفته شده است.

پی‌نوشت‌ها

1. Isao Takahata.
2. Ghibli Studio.
3. Taketori Monogatari.
4. Takenoko.
5. This color in a character expresses the desire for events that express the difficulties of life and the perfection of experience. Red carries the concept of motivation, the will to win and succeed and change like a revolution. It is a motivation for romantic feelings and expresses will and power. (luscher, 1971: 98).
6. Kimono. پوشش سنتی بلند ژاپنی با آستین گشاد و کمربند پارچه‌ای.
7. مرسوم‌ترین شکل پوشاک در ژاپن به صورت کلی شامل: کیمونو (Kimono) که به طور عام به هر نوع پوشاکی اطلاق می‌شود. یوکاتا (Yukata) نام دیگر کیمونوی تابستانی است. ناگاجوگان (Nagajugan) که لباس زیر است و شامل ملزومات و متعلقات همانند جوراب و کفش نیز می‌شود. هائوری (Haori) که کت کوتاه ابریشمی است. میچی یوکی (Mychiyouki) که اورکت است. هاکاما (Hakama) که شلوار ژاپنی است. اوچی کاکه (Uchokake) که رسمی‌ترین کیمونو است.
8. Geishas.
9. Sir Halford John Mackinder.
۱۰. Sakura. مردم کشور ژاپن درخت گیلاس را به این نام می‌خوانند و بسیار از دیدن شکوفه‌های زیبایش لذت می‌برند.
۱۱. بچرخ، بچرخ، آسیاب بچرخ، بچرخ و آقای سان را خبر کن، پرندگان، حشرات، حیوانات، سبزه‌ها درختان و گل‌ها بهار و تابستان، پاییز و زمستان را می‌آورند. سبزه‌ها، درختان، گل‌ها بیابید، زمان زیادی گذشته است بیا و قلم را صدا کن به من بیاموز که چگونه احساس کنم، اگر بشنوم بخاطر من ناراحتی به سوی تو باز می‌گردم (Dickins, 2018).



URL 4: <http://www.freshideen.com>, (access date: 2021/8/3)
URL 5: [http://www. Filmondodishioren.wordpress.com](http://www.Filmondodishioren.wordpress.com), (access date: 2021/8/3)

URL 1: <http://www.pinterest.jp>, (access date: 2021/8/3)
URL 2: <http://www.the-history-girls.blogspot.com>, (access date: 2021/8/3)
URL 3: <http://www.pinterest.com>, (access date: 2021/8/3)



Transformation of Selected Traditional Elements of Japan in Anime of *Princess Kaguya* in the Framework of Modern Visual Requirements*

Hasan Shokri¹, Amir Abbas Mohammadirad^{**2}

¹Master of Painting, Department of Painting, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

²Assistant Professor, Department of Painting, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

(Received: 1 Jun 2021, Accepted: 7 Nov 2021)

To keep their tradition alive, the people of Japan promote it popularly that In addition to the domestic audience, there are many audiences around the world from any age group. Anime is one of the works of art that is the product of creative productions for this country because they are somewhat clear that they are in front of the animations and are called “equivalent to the word animation in Japan” in the name of anime. Anime covers a variety of subjects including science-fiction, romance, legend, and myth. Like the Tale of Princess Kaguya anime by Japanese director Isao Takahata, based on the Japanese ancient legend of the bamboo cutter. Legends include features that can be displayed through anime. In other words, the elements present in the legends are an effective tool for creating an anime. But to present and convey the concepts contained in the myths in different eras with today’s audience, some elements will be transformed or changed. Based on the available tools, it can be said that animes with traditional themes become a part of cultural heritage and oral literature in the long run because to depict them, pictures are used that induce the presence of some traditional and indigenous elements.”One way to convey such concepts through traditional elements to the audience is to use intertextual relations relying on traditional text to be used more intelligently, relying on such relations, the extent and type of presence and impact of the text in the present text can be more easily understood that which of the following is explicit or implicit, implicit and ironic”. One of the tasks of an anime maker in producing animes with traditional and cultural content is to update some traditional elements for modern audiences, that in the field in question,

all these interactions are performed on related pictures. Therefore, the purpose of writing this article is to examine some of the selected visual and Japanese traditional elements in the anime of Princess Kaguya that have changed and they found their way into the modern world of anime pictures. And also the question that this research tries to answer is as follows: In the Princess Kaguya anime, how are some Japanese traditional elements and concepts incorporated into the anime in the form of modern pictures? This research is of descriptive-analytical type, and Library and Internet resources have been used to collect information and data. According to the available findings, it can be said that: The Japanese director Isao Takahata used pictures related to some of the traditional elements in traditional paintings and illustrations, as well as popular beliefs in his native Japan, to make the Tale of Princess Kaguya anime. And uses them explicitly and implicitly as Gerard Genette puts it in his definition of intertextuality. And uses traditional concepts in the form of modern pictures in the field of anime To influence the domestic and foreign audiences and introduce the traditional concepts unique to their country to them. These concepts can be found in areas such as the type of clothing and makeup, the personality of Princess Kaguya, lifestyle, and the field of religion.

Keywords

Transformation of Traditional Elements, Japanese Visual Tradition, Modern Visual Requirements, Anime, Princess Kaguya.

*This article is extracted from the first author’s master thesis, entitled: “Study of the visual features of the Japanese anime *The Legend of Princess Kaguya* by Isao Takahata based on Gerard Genet’s intertextual theory” under supervision of the second author at the Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan.

**Corresponding author: Tel: (+98-913) 3139064, Tel/Fax: (+98-31) 36262683, Email: am.rad@au.ac.ir