

ریشه‌یابی تأثیرات عناصر تصویری مانگای ژاپن در تصاویر داستان مصور ایرانی «مرز»

چکیده

یکی از روش‌های بیان بصری که یک داستان و روایت را با تکیه بر زبان تصویری و با به‌کارگیری سلسله تصاویر ارائه می‌کند، به‌صورت کلی داستان مصور نامیده شده و به‌صورت جزئی شامل دو دسته اصلی کمیک‌استریپ و مانگا می‌شود که هر یک مجموعه‌ای از نقاشی‌های دنباله‌داری هستند که به شیوه خود ماجرای را برای مخاطب روایت می‌کنند. کمیک‌استریپ‌ها به‌معنای امروزی برخاسته از آمریکا بوده و در برابر آن مانگاها از شرق به‌خصوص ژاپن سرچشمه گرفته‌اند، البته این دو بی‌تأثیر بر یکدیگر نبودند. از این میان مانگای ژاپن امروزه مخاطبان زیادی را در ایران به‌خصوص در قشر جوان به خود اختصاص داده است که این مسئله هنرمندان کشور را بر آن داشته است تا دست به خلق داستان‌های مصور با ویژگی‌های ایرانی بزنند، از جمله داستان مصور «مرز» که یکی از آن‌ها است. بدین صورت به نظر می‌رسد مانگای ژاپن خواسته یا ناخواسته به‌عنوان منبع الهامی برای هنرمند ایرانی، تأثیراتی را ایجاد می‌کند که نمونه‌های آن به‌واسطه تصویر با برخی تغییرات و دگرگونی‌های مدنظر هنرمند، در اثر نهایی نمایان می‌شوند. از این جهت پرسشی که در مقاله حاضر مطرح می‌شود این است که عناصر تصویری مانگای ژاپن با تکیه بر چه پیشینه‌هایی در تصاویر داستان مصور ایرانی «مرز» به‌کار گرفته شده و چه تأثیراتی را بنا نهاده است و هدف آن نیز ریشه‌یابی تأثیراتی است که عناصر تصویری مانگای ژاپن در تصاویر داستان مصور ایرانی «مرز» ایجاد کرده است. این پژوهش از نوع توصیفی تحلیلی بوده و با ابزار کتابخانه‌ای و همچنین مطالعه‌ای بر مجموعه مانگای ژاپن و داستان‌های مصور ایرانی به انجام رسیده است، در نتیجه به‌نظر می‌رسد برخی مشخصه‌های مانگایی همچون نوع شخصیت‌پردازی، الهام از تئاتر تاکارازوکا، بهره‌گیری از سبک کیگا در ساخت داستان مصور «مرز» تأثیرگذار بوده و همچنین

حسن شکری

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

hasan.sh.art@gmail.com

امیرعباس محمدی‌راد

استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران، نویسنده مسئول.

am.rad@aui.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۶-۱۱-۱۴۰۰

تاریخ پذیرش: ۲۲-۰۱-۱۴۰۱

1-DOI: 10.22051/PGR.2022.39445.1131

در ایران نیز میزان علاقه‌مندان به حوزه مانگای ژاپن و داستان‌های مصور در حال افزایش هستند، به‌گونه‌ای که به‌همین سبب برخی از هنرمندان کشورمان اخیراً دست به خلق داستان‌های مصور با مضامین و مشخصه‌های ایرانی زده‌اند که از آن‌ها می‌توان به داستان مصور «مرز» به تحریر صدف فقیهی و تصویرگری ماهور پورقدیم اشاره کرد که در آن به‌عنوان یک قهرمان ایرانی اشاره به یک نگارگر دربار صفوی به نام «مزدک» و غلامش «صبرا» دارند. در داستان مصور «مرز» با اینکه هنرمندان سعی در ساخت اثری بومی با مشخصه‌های تصویری سنتی ایرانی داشته‌اند که از نگارگری ایرانی نیز وام گرفته شده است، به نظر می‌رسد همچنان برخی قواعد تصویری مانگای ژاپنی کمابیش در اثر حاکم است. اگر در گذشته فرهنگ ژاپنی به‌واسطه مواردی همچون مراسم سنتی چای، سامورایی‌ها و... برای جهانیان شناخته شده بود، امروزه فرهنگ عامه‌پسند آن به‌وسیله مانگاها و انیمه‌ها گسترش یافته و بدین‌صورت در میان نسل جوان در سراسر جهان شناخته شده است تا حدی که روز سوم نوامبر در فرهنگ ژاپنی «روز مانگا» نام‌گذاری شده است (Ito, 2009: 43). با این اوصاف در حال حاضر مانگاها برای ژاپن حتی می‌توانند نقش یک منبع الهام را برای ساخت یک داستان مصور بومی ایفا کنند. با تکیه بر موارد ذکرشده پرسشی که در مقاله حاضر مطرح می‌شود، این‌گونه است که عناصر تصویری مانگای ژاپن با تکیه بر چه پیشینه‌هایی در تصویر داستان مصور ایرانی «مرز» به‌کار گرفته شده و چه تأثیراتی را بنا نهاده است و هدف آن نیز بررسی تأثیراتی است که عناصر تصویری مانگای ژاپن در تصویر داستان مصور ایرانی «مرز» ایجاد کرده است. این پژوهش از نوع توصیفی‌تحلیلی بوده و به‌واسطه ابزار کتابخانه‌ای و همچنین مطالعه‌ای بر مجموعه مانگاها ژاپنی و داستان‌های مصور ایرانی به انجام رسیده است.

پیشینه پژوهش

با تکیه بر مطالعات انجام‌گرفته تاکنون پژوهشی به‌صورت مستقل در راستای بررسی دو موضوع مانگاها ژاپن و داستان‌های مصور ایرانی در کنار یکدیگر صورت نگرفته است، اما تعدادی پژوهش در راستای مطالب اشاره‌شده به تحریر درآمده‌اند که به شرح زیر هستند:

فاطمه ماهوان در مقاله‌ای تحت عنوان «روایت تصویری: مقایسه تطبیقی هنرهای تصویری ایران و کمیک‌استریپ (داستان مصور دنباله‌دار)» (۱۳۹۸) با رویکردی تطبیقی وجوه مشترک روایت در هنرهای

در نهایت هم‌نشینی عناصر مذکور با عناصر تصویری موجود در نگارگری، سعی در خلق اثری بومی داشته است.

واژه‌های کلیدی: مانگای ژاپن، داستان مصور ایرانی «مرز»، تأثیرات عناصر تصویری، نقاشی ایرانی.

مقدمه

منظور از داستان مصور بیان روایت با تصاویر متوالی است، بنا به‌همین دلیل به‌عبارتی به آن داستان مصور دنباله‌دار نیز می‌گویند. اگر بخواهیم عمیق‌تر به حوزه داستان یا روایت مصور نگاهی بیندازیم، پیشینه آن به دیوارنگاری دوران غارنشینی و نیز نقاشی‌های باستانی برمی‌گردد، اما در دوران معاصر، داستان مصور اشاره به یک گونه خاص از نقاشی است که حامل چندین تصویر به همراه متن است و به‌صورت ادواری در مجلات، روزنامه‌ها یا کمیک‌بوک^۱ در جوامع مختلف چاپ و منتشر می‌شود. مجموعه داستان‌های مصور به معنای امروزی آن شامل دو بخش عظیم کمیک‌استریپ^۲ و مانگا می‌شوند که کمیک‌استریپ برخاسته از غرب بوده و مانگا^۳ که از تولیدات هنری کشور ژاپن است یکی از جلوه‌های هنر عامه محسوب می‌شود و در ژاپن تبدیل به بخشی از فرهنگ و زندگی مردم شده است. کمیک‌استریپ‌ها و مانگاها حتی در مواردی از یکدیگر تأثیر نیز پذیرفته‌اند، از جمله در خلق قهرمانان، ویژگی‌های ظاهری برخی شخصیت‌ها و حتی در ترکیب‌بندی متن و تصویر. با این وجود همچنان هر دوی این مجموعه هویت خود را حفظ کرده‌اند و بر مخاطبان بسیاری در سرتاسر جهان تأثیرگذارند.

همان‌طور که مک‌ویلیامز^۴ در بخش مقدمه کتاب فرهنگ بصری ژاپنی به آن اشاره کرده است، حدود دو میلیون و چهارصد هزار نفر از مردم ژاپن از طرفداران سرسخت مانگاها هستند که به آن‌ها اوتاکو^۵ گفته می‌شود. اوتاکو به آن دسته از افرادی اطلاق می‌شود که بخش اعظمی از شب و روز خود را به خواندن مانگاها یا حتی به دیدن انیمه^۶ اختصاص می‌دهند (McWilliams, 2009).

البته باید گفت که به‌دلیل محبوبیت بالا و تولید زیاد مانگا در ژاپن تولیدکنندگان برای صرفه‌جویی در هزینه، بیشتر مانگاها را به‌صورت سیاه و سفید منتشر می‌کردند و فقط جلد و کاتالوگ مانگاها حالت رنگی داشتند. امروزه مانگاها در سطح جهانی نیز خوش‌درخشیده و به بخشی از فرهنگ عامه‌پسند جهانی تبدیل شده‌اند. در سال‌های اخیر

مانگایی با عناصر تصویری موجود در نقاشی ایرانی می‌شوند. موارد ذکر شده در هیچ‌یک از پژوهش‌های پیشین به چشم نمی‌خورند بلکه صرفاً از لحاظ بیان مواردی همچون داستان مصور، روایت و تصویر اندکی هم‌سو هستند، از این جهت می‌توان مقاله حاضر را پژوهشی نو در حوزه مدنظر دانست.

روش پژوهش

مقاله حاضر به روش توصیفی تحلیلی به انجام رسیده و اطلاعات موجود نیز با به‌کارگیری برخی منابع کتابخانه‌ای و همچنین مطالعه بر مانگاهای ژاپن و داستان‌های مصور ایرانی که اخیراً تولید شده‌اند، جمع‌آوری شده است. بدین ترتیب اطلاعات تصویری موجود در مانگای ژاپن به‌عنوان یک منبع الهام دگرگون‌شده در نمونه موردی این پژوهش، یعنی داستان مصور ایرانی «مرز» که از جهتی نیز حامل مشخصه‌های تصویری بومی ایرانی است، بررسی شده‌اند.

مروری بر مانگا و کمیک‌استریپ

مانگا در واقع عبارتی است برای اشاره به نوع خاصی از داستان‌های مصور در کشور ژاپن که از لحاظ لغت به‌معنای مجموعه تصاویر دنباله‌دار است و ریشه آن به حدود قرن دوازدهم میلادی باز می‌گردد. آنچه امروزه با نام مانگا خطاب می‌شود، درواقع بازتاب تغییرات شکل‌گرفته از ژاپن آن دوران تا به اکنون است. به‌عبارت دیگر صنعت داستان مصور در ژاپن مانگا نامیده می‌شود که دارای مشخصه‌های متمایزی نسبت به تولیدات دیگر جوامع در این حوزه است (Brenner, 2007: 15).

ژاپنی‌ها بر این باورند که اولین تصاویر با سبک و سیاق مانگاها را راهبان بودایی ایجاد کرده‌اند و چوگوگیگا^۱ به‌معنای طومار حیوانات نامیده می‌شد. 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. هوکوسای کاتسوهیکا^۲ در قرن هجدهم اصطلاح مانگا را اولین بار به کار برد. هوکوسای که در حوزه‌های مختلف هنری فعالیت داشت، توانایی خود در تصویرسازی را با به تصویر کشیدن یک صحنه یا مردم با چند حرکت ساده قلم به نمایش گذاشت و در سال (۱۸۱۵م) آن‌ها را مانگا نامید. ظهور واقعی مانگاها در قرن بیستم میلادی رخ داد که محبوبیت بی‌نظیری در میان مردم یافت تا حدی که برای هر رده سنی مانگای مخصوصی به چاپ رسید^۳ (

تصویری ایران و کمیک‌استریپ را بررسی کرده است و به این نتیجه دست یافته است که بارزترین شباهت هنرهای تصویری ایران و کمیک‌استریپ آن است که هر دو، یک روایت را با به‌کارگیری زبان تصویر و با چینش تصاویر در کنار یکدیگر بیان می‌کنند که در آن گاهی جملاتی از متن نیز با تصاویر همراه هستند. محمود فیروزی‌مقدم و دیگران در مقاله‌ای با عنوان «بازتاب نمادها و نشانه‌های ماندالا در داستان مصور کودک و نوجوان» (۱۳۹۸) بازتاب ماندالا را در داستان‌های مصور ایرانی در رده سنی کودک و نوجوان بررسی کرده و به‌همین منظور در پژوهش مدنظر ابتدا ماندالا به‌صورت مختصر تعریف شده و سپس این نوع کهن‌الگو در داستان‌های مصور کودک و نوجوان تحلیل شده است که در نتیجه به نظر می‌رسد ماندالا در این نوع از داستان‌ها در قالب نمادهایی مانند زمان، ماه، خورشید، غار، چشمه، اعداد و دایره بیان می‌شوند.

مینا شامحمدی در مقاله‌ای تحت عنوان «کمیک دیجیتال به‌عنوان گونه‌ای از هنر اینترنتی» (۱۳۹۸) سعی کرده است با معرفی کمیک دیجیتال، مزایای آن و بررسی الگوی کسب درآمد چندسایت در همین زمینه بر ضرورت توجه به این شیوه روایتگری تأکید کند و در نتیجه بیان کرده است که نوع دیجیتال کمیک در سال‌های اخیر در صنعت رسانه جایگاه عظیمی را به خود اختصاص داده است و این صنعت سودآور باعث به‌وجود آمدن مشاغل جدید در کشور شده و زمینه حضور پررنگ‌تر هنرمندان دیجیتال را فراهم کرده است که در نهایت نیز موجب افزایش تولیدات آثار فرهنگی و تعلیمی در حوزه جدید خواهد شد.

فوسانوسوکه ناتسوم^۴، پژوهشگر ژاپنی در مقاله‌ای با عنوان «شرق آسیا و فرهنگ مانگا: بررسی فرهنگ کمیک‌مانگای شرق آسیا» (۲۰۱۲) مانگاهای قبل و بعد از جنگ جهانی دوم را از جهت حامل بودن فرهنگ بومی ژاپن در عرصه جهانی بررسی کرده و در نتیجه گفته است با تکیه بر دسته‌بندی‌های مختلف مانگاها، تفکیک هر یک و نیز شناخت پیش‌متن‌هایی که سبب تولید مانگا می‌شوند، برای درک بهتر آن لازم است، زیرا مانگا امروزه دیگر جایگاه جهانی یافته است.

وجه افتراق مقاله حاضر با پیشینه‌های ذکر شده بدین صورت است که پژوهش مدنظر به‌دنبال ریشه‌یابی تأثیرات عناصر تصویری مانگای ژاپن در تصاویر داستان مصور ایرانی «مرز» است که این موارد شامل شباهت‌هایی در شخصیت‌پردازی دو اثر، تأثیرپذیری از تئاتر تاکارازوکا، نمودیافتن سبک کیگا در داستان مصور «مرز» و همچنین هم‌نشینی عناصر

J,Allen,K&Ingulsrud, ۲۰۰۹: ۵).

کمیک‌استریپ نیز همانند مانگا روایتی از چند تصویر در کنار متن به صورت متوالی است، در کمیک‌استریپ تصویرها معمولاً به صورت افقی در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند و چند جمله‌ای که روشنگر تصویر هستند در داخل یا در میان کادر تصاویر به کار گرفته می‌شود. زمینه‌های ساخت کمیک‌استریپ در سده هجدهم میلادی از اروپا شکل گرفته و به شکل امروزی، آمریکا از قدرتمندترین کشورها در تولید کمیک‌استریپ است که این کمیک‌ها در روزنامه‌ها و مجلات به چاپ می‌رسند و گاه نیز به صورت یک کتاب تحت عنوان کمیک‌بوک منتشر می‌شوند، دیالوگ در کمیک‌استریپ به صورت گفت‌وگویی بین دو یا چند نفر است که با نقاشی‌های ساده ترکیب شده‌اند. در کمیک استریپ‌ها بیشتر از دیگر داستان‌های مصور به شبیه‌سازی دنیای واقعی

اهمیت داده می‌شود (Gray, ۱۹۹۴: ۱).

در ایران شیوه تصویرسازی به شکل کمیک‌استریپ یا داستان‌های مصور را می‌توان در نقش‌های برجسته روی بناهای تاریخی مشاهده کرد که به نوعی تسلسل تصویری را درباره روایت‌های تاریخی نمایان می‌کنند که از این نمونه‌ها می‌توان به آثار تخت جمشید، نقاشی‌های روی سفال و جام‌ها و بسیاری از اشیای کهن اشاره کرد. در برخی آثار نگارگری نیز تصاویر به شکل یک نوار پشت سر هم قرار می‌گرفتند و در دوره‌های بعد، نوبت به قالی‌ها رسید که داستان‌ها را همانند یک اثر کمیک‌استریپ روایت می‌کردند؛ برای مثال می‌توان به قالی تصویری شیروان اشاره کرد، این قالی که اکنون در موزه هنر فیلادلفیا نگهداری می‌شود، شامل پانزده کادر تصویری در کنار یکدیگر است که هر کدام از این کادرها روایت خاص خود را دارند (تصویر ۱).



تصویر ۱. تصویرسازی به شکل کمیک‌استریپ در هنر ایرانی

از سمت راست اولین تصویر: فرش تصویری ایرانی به نام شیروان. تصویر وسط: سفالینه دوره اشکانی در شهر سوخته با تصویرسازی درخت آسوریک. تصویر سمت چپ: سنگ‌نگاره خسرو در شکارگاه در طاق بستان (منبع: نگارندگان)

به قندهار می‌شود.

آن‌ها مسیری طولانی را طی می‌کنند و در این مسیر، صبرا چیزهای بسیاری به مزدک می‌آموزد. آن‌ها ایران پهناور را که درگیر جنگ و خون‌ریزی است با پیام صلح و عشق درمی‌نوردند (تصویر ۲). نمی‌توان دسته‌بندی به خصوصی برای اثر «مرز» قائل شد، زیرا نه کاملاً مشخصه‌های یک کمیک‌استریپ آمریکایی را دارد و نه یک مانگا است، به همین دلیل بهتر است آن را داستان مصور دانست، هر چند که در آن ردپایی از مشخصه‌های تصویری مانگای ژاپن نیز به چشم می‌خورد.

امروزه مانگاهای ژاپن در ایران طرفداران بسیاری را به خود اختصاص داده‌اند تا حدی که برخی از جوانان سعی در الگوپذیری از شخصیت‌های مانگایی را در زمینه پوشش، آرایش و... دارند. هنرمندان ایرانی نیز با مشاهده حجم استقبال از مانگاها سعی کرده‌اند با الهام از آن‌ها اثری بومی با مشخصه‌های تصویری ایرانی خلق کنند، داستان مصور «مرز» یکی از این دسته آثار است که راوی سفر، مزدک به همراه غلامش صبرا است، در این داستان مزدک که در دربار صفوی در اصفهان به نگارگری مشغول است برای رسیدن به محبوبش، راهی سفری طولانی



تصویر ۲. پوستر داستان مصور ایرانی «مرز» به همراه شخصیت‌های اصلی اثر (URL3)

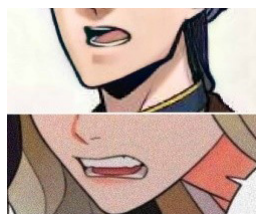
ابتدا اوسامو تزوکا^{۱۱} انجام داده است (دزبایخ، ۱۳۹۰: ۵۱۳).

باید گفت که لب‌ها در مانگاهای ژاپن، فرم مخصوص به خود را دارند. در داستان مصور «مرز» نیز فرم گرد و درشت چشم شخصیت‌های داستان کاملاً حالت مانگایی دارد و تنها تفاوت آن با فرم مانگا این است که در رنگ چشم‌های موجود در اثر «مرز» به نظر می‌رسد مقصود هنرمند القا حس واقعیت بوده باشد، اما در مانگاها ممکن است همین چشمان با رنگ‌های نامتعارف نیز دیده شوند؛ از جمله با رنگ‌های بنفش، زرد، قرمز و... فرم باز و بسته لب‌ها نیز دقیقاً به مانند مانگاها طراحی شده‌اند (تصاویر ۳ و ۴).

بینش نقاشانه و سینمایی طراحان مانگای ژاپن فقط در نوع چینش و ترکیب‌بندی فریم‌ها و بزرگ‌نمایی تصاویر در داستان‌های مصورشان خلاصه نمی‌شود، بلکه آنان برای نخستین بار صدا را وارد تصویر کرده و با این کار برای مخاطب القا صوت کردند؛ از جمله با به‌کارگیری خطوط کناره‌نمای اشیاء در حال پرت‌شدن یا حتی نوشتار خاص به‌معنای صدای حرکتی مشخص مثل حرکت سریع باد، سرفه فرد،

مشخصه‌های مانگایی در اثر «مرز»

آنچه امروزه به‌عنوان مانگا شناخته می‌شود در واقع فرم مدرنی از مانگاست که پس از جنگ جهانی دوم در ژاپن ظهور پیدا کرده است. همان‌طور که در بخش‌های پیشین نیز به آن اشاره شده است، مانگای پس از جنگ تأثیرات بسیاری را از فرهنگ آمریکایی پذیرفته است و این تأثیرات به‌واسطه ترویج کمیک‌بوک و فیلم‌های سینمایی آمریکایی در ژاپن اشغال‌شده شکل گرفته‌اند، مانگاهای معاصر بیشتر با نام اوسامو تزوکا^{۱۱} شناخته می‌شوند که ابداع‌کننده بسیاری از شاخصه‌های تصویری مانگای مدرن است. از زمان تزوکا به بعد در مانگاها شاهد ترکیب سبک انیمه‌ها و برخی انیمیشن‌های غربی و همچنین تأثیرپذیری از نقاشی‌های اوکیوئه^{۱۲} هستیم. طراحان ژاپنی در طراحی بدن ظریف شخصیت‌ها از نقاشی‌های سنتی ژاپن وام گرفته و برای طراحی چشمان شخصیت‌ها از چشم‌های درشت میکی‌ماوس^{۱۳} و بتی‌بوپ^{۱۴} از کارتون‌های مشهور غربی الهام گرفته‌اند؛ زیرا آن‌ها دریافتند که چشم‌ها عامل مهمی در ابراز کردن انواع احساسات هستند، طراحی چشم‌های درشت در مانگاها را نیز



تصویر ۴. فرم مشابه لب در مانگا و اثر «مرز»
(منبع تصویر بالا: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»؛ تصویر پایین: URL6)



تصویر ۳. فرم مشابه چشم در مانگا و اثر «مرز»
(منبع تصویر بالا: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»؛ تصویر پایین: URL1)

می‌گیرند که برای مخاطب القاکننده صدای افتادن یک جسم به روی سطح سخت است. در تصاویری که مزدک بیمار می‌شود در کادرهای کوچکی کلمه «سرفه» مکرر به چشم می‌خورد یا زمانی که بر در می‌کوبد نوشته «بوم!!» تکرار می‌شود (تصویر ۵).
تأثیرپذیری از تئاتر تاکارازوکا
 از میان الگوهای متفاوتی که برای مانگا وجود دارد،

عطسه یا حتی چکه قطرات آب (Kern, ۲۰۰۶: ۴۲) که این موضوع نیز در داستان مصور «مرز» مشهود است؛ بدین صورت که وقتی شخصیت‌ها با سرعت در حال حرکت هستند، حول لباس‌هایشان خطوطی در جهت القا حس حرکت یا سرعت به چشم می‌خورند و همچنین وقتی مزدک قلم خوشنویسی را بر روی سطح میز چوبی می‌اندازد، خطوطی مورب شکل



تصویر ۵. نوشتار صدای ضربه (منبع تصویر بالا: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»؛ تصویر پایین: URL7)

اگر بخواهیم عمیق‌تر به موارد ذکرشده نگاهی بیندازیم درمی‌یابیم که با یک مثال می‌توان آن را شفاف‌تر کرد، برای مثال در اثر ژاپنی قلعه متحرک هاول^{۱۵} که هم مانگا و هم انیمه آن موجود است، هاول در جایگاه یک قهرمان مذکر با پوشش، زیورآلات، آرایش مو و بدن ظریف و دخترانه به چشم می‌خورد که این مسئله نقطه مقابل کمیک‌استریپ‌های غربی است، زیرا در بیشتر کمیک‌های غربی قهرمانان چه مرد و چه زن با بدنی عضلانی و گاه حتی با چهره‌ای خشن نمایان می‌شوند. قهرمان داستان مصور «مرز» یا مزدک نیز همانند نسخه مانگای ژاپن است. مزدک به‌عنوان یک قهرمان مذکر در داستان مصور ایرانی در کنار باقی مردان موجود در این اثر بدنی ریزجثه و ظریف دارد، او پوستی روشن، پوششی زیبا و موهای تیره بلند تا زانو دارد و گاه تشخیص مذکر یا مؤنث بودن او بدون شناخت اولیه روایت اثر مشکل خواهد بود (تصویر ۶ و ۷)، بدین ترتیب با تکیه بر موارد ذکرشده می‌توان گفت در حوزه جنسیت‌سازی قهرمان داستان مصور نیز شباهتهایی با مانگا یافت می‌شوند، اما با مؤلفه‌های زیبایی ایرانی همچون موی و ابروی سیاه با پوستی روشن.

تئاتر تاکارازوکا یک الگوی بومی است که طراحان مانگای بسیاری را تحت‌تأثیر خود قرار داده است. این تئاتر که نامش از محل شکل‌گیری آن برخاسته است، از گروهی از زنان بازیگری تشکیل می‌شد که داستان‌های مختلفی همچون پینوکیو در حوزه طنز و همچنین داستان‌های کلاسیک را بازی می‌کردند. در زمان‌های قدیم در ژاپن کودکان به‌همراه مادرانشان به تماشای این تئاتر موزیکال می‌رفتند، زیرا بسیار برایشان محبوب بوده است تا حدی که می‌توان گفت این تئاتر همه‌پسند در زمانی که مانگاهای امروزی ژاپن در حال شکل‌گیری بودند به‌عنوان یک منبع الهام، تأثیرگذار نیز واقع شدند. یکی از مهم‌ترین شاخصه‌های تئاتر تاکارازوکا این بود که تمام نقش‌آفرینان آن زن بودند، به‌صورتی که حتی نقش مردان را نیز زنان ایفا می‌کردند. این مسئله خود می‌تواند سندی باشد بر دخترانه‌بودن چهره مردان جوان در بسیاری از مانگاها. ویژگی‌های تئاتر تاکارازوکا بعداً عاملی برای الگوبرداری طراحان مانگاهای دخترانه شدند که در آن‌ها پسرانی با چهره‌های ظریف و دخترانه حضور داشتند (Greenberg, ۲۰۱۴: ۳۲).



تصویر ۷. طراحی ظریف چهره و موهای بلند مزدک به‌عنوان قهرمان داستان
(منبع: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»)



تصویر ۶. شخصیت‌سازی ظریف و دخترانه مزدک و هاول
(منبع تصویر راست: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»؛ تصویر چپ: URL5)

می‌خورد. در داستان مصور «مرز» نیز در اواسط داستان، شاهد برخی کشمکش‌ها و نبردها هستیم که در مسیر سفر مزدک به‌همراه غلامش صبرا رخ می‌دهد. همچنین در بخشی از داستان، وقتی این دو در راه به روستایی جهت تأمین آذوقه می‌رسند، درمی‌یابند که قحطی همه‌جا را فراگرفته و مردم روستا از شدت بی‌آبی و کمبود غذا به خوردن گوشت سگ و گربه و همچنین گوشت جنازه‌های انسانی روی آورده‌اند. برخلاف دیگر تصاویر موجود در اثر «مرز» که کاملاً رنگی هستند، بخش مذکور به‌عنوان صحنه‌ای تاریک، ترسناک و انزجاربرانگیز به‌صورت سیاه و سفید نمایش داده شده است. این در حالی است که در بقیه تصاویر داستان مصور «مرز» حتی در اوج درگیری‌های موجود در داستان به‌نوعی آرامش حاکم است. در نهایت می‌شود گفت همان‌طور که ترکیب شیوه کیگا با مانگا، اثری بر جای نهاده است که امروزه آن را به‌عنوان ژانر بزرگسال یا سنین ۲۰ در مانگا می‌شناسند (McCarthy, ۲۰۰۹: ۱۸۳)، تصاویر مبنی بر این تأثیرات در نمونه ایرانی مدنظر نیز چشمگیر هستند (تصویر ۸).

نمود سبک کیگا در کمیک «مرز» در حدود دهه شصت میلادی، هنرمندانی از جمله شیگرو میزوکی^{۱۶}، سانپای شینتارو^{۱۷} و یوشیهارو تسوگه^{۱۸} به‌پشتوانه مانگاهای خود که «کیگا»^{۱۹} نام داشتند، به شهرت بسیاری دست یافتند. آن‌ها در سبک طراحی و نقاشی جدید خود، با شیوه‌ای واقع‌گرایانه روایت‌هایی درباره افراد ستم‌دیده می‌نوشتند که شامل صحنه‌های ناخوشایند جنگ بود یا داستان‌هایی از قهرمانان شکست‌خورده که مخاطبان آن‌ها جوانان و بزرگسالان بودند (Philips, ۲۰۰۹: ۸۱). شیوه کیگا به‌معنای تصاویر دراماتیک، در عین تأثیرپذیری از شیوه‌های قبلی مانگا، به‌واسطه ایجاد مسیره‌های نو در این حوزه از جمله پرداختن به مسائل مرتبط با افراد بالغ و همچنین برخوردی واقع‌گرایانه، تأثیرات زیادی را بر دنیای مانگا و حتی کمیک‌استریپ نهاد. در واقع می‌توان گفت این سبک از مانگا از جهاتی حاوی صحنه‌ها یا تصاویر تاریک است. سبک کیگا در باقی مانگاها و حتی مانگای کودکان نیز تأثیرگذار بوده است؛ بدین صورت که پس از ظهور آن به‌وفور صحنه‌های جنگ و نبرد در مانگاها به چشم



تصویر ۸. شباهت صحنه‌ای سهمگین از اثر «مرز» با نقاشی سبک کیگا
(منبع تصویر چپ: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»؛ تصویر راست: URL2)

این اصل فضا سازی چندساخته نام دارد، به این دلیل که هر بخش از تصویر می‌تواند شامل رویدادی خاص و مستقل باشد؛ بنابراین می‌توان آن را همگام با مانگاهای ژاپن دانست، زیرا در نقاشی‌های مانگا نیز شاهد برش‌هایی از تصاویری هستیم که هر بخش آن می‌تواند راوی داستان به‌خصوصی باشد. جالب‌تر آنکه در برخی از نقاشی‌های ایرانی شکست کادر دیده می‌شود، بدین صورت که یک عنصر مشخص، از درون کادر نقاشی ریشه گرفته و ادامه آن در خارج از کادر مدنظر به چشم می‌خورد (فرددهکردی، ۱۳۷۵: ۲۱۷). در تصاویر مانگا و همچنین داستان مصور «مرز» نیز همانند آثار نگارگری شکست کادر دیده می‌شود، این‌گونه که عنصر خارج از کادر می‌تواند عضوی از بدن، شاخه‌ای از درخت و حتی بخشی از معماری نیز باشد (تصویر ۹). باید گفت که در داستان مصور «مرز» علاوه بر تأثیرپذیری از مانگای ژاپن، عناصری همچون درختان پیر و کهنسال و همچنین تپه‌های نقاشی‌شده با فرم اسفنجی اشاره مستقیم به بهره‌گیری از نگارگری‌های ایرانی دارند (تصویر ۱۰). موارد ذکر شده در این پژوهش در قالب جدول نیز آورده شده است (جدول ۱).

هم‌نشینی عناصر مانگایی با عناصر تصویری موجود در نقاشی ایرانی

نقاشی‌ها یا نگارگری‌های ایرانی شامل بسیاری از آثار دوره‌های مختلف تاریخی ایرانی‌اسلامی می‌شوند. این آثار بیشتر دربرگیرنده کتب مصورسازی‌شده در زمینه ادبی، تاریخی، علمی و فنی و مذهبی می‌شوند. آنچه از نقاشی‌های ایرانی برمی‌آید این است که هنرمندان ایرانی رغبتی برای بازنمایی صریح از طبیعت نداشته‌اند و تأکید آنان بیشتر بر بیان مفاهیم نمادین و ذهنی بوده است. از این جهت می‌شود تزیین، چکیده‌نگاری و گاه انتزاع را از خصلت‌های عام نقاشی ایرانی دانست (پاکباز، ۱۳۸۵: ۵۷۵).

اگر بخواهیم عمیق‌تر به ویژگی‌های تصویری نقاشی ایرانی نگاهی بیندازیم، شاهد عواملی همچون ساده‌گرایی در ایجاد طرح، ترکیب‌بندی‌های مسطح، نبود سایه، نورپردازی منتشر و استفاده از رنگ‌های خالص و درخشان هستیم، به این صورت که به نظر می‌رسد برای دستیابی به فرم ناب، نگارگران به ساده‌کردن فرم‌ها، ایجاد پیچ‌وخم‌های ملایم و به‌کارگیری چهره‌های ظریف و جوان توجه کرده‌اند. یکی از اصول اساسی نگارگری ایرانی فضا سازی است.



تصویر ۹. شکست کادر در اثر «مرز» و مانگا (منبع تصویر راست: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»؛ تصویر چپ: URL4)



تصویر ۱۰. فرم اسفنجی صخره و فرم درخت شبیه به عناصر موجود در نگارگری ایرانی (منبع: تصویربرداری مستقیم از اثر «مرز»)

نمونه تصویری	نمود در اثر «مرز»	مشخصه‌های مانگایی	نمونه موردی
	فرم چشم گرد و گاه کشیده‌ی مزدک، فرم لب‌های کوچک و خطی در شخصیت‌های اثر «مرز».	شخصیت‌سازی فانتزی با بدنی کشیده، چشمان گرد و بزرگ، فرم لب و بینی به‌صورت خط و دست و پای ظریف	داستان مصور «مرز»
	قهرمان‌پردازی با مشخصه‌های دخترانه و ظریف (مزدک به‌عنوان قهرمان اصلی داستان مصور «مرز»، موهای بلند تا زانو، پوستی روشن و جنه‌ای کوچک دارد که شبیه به دختران است).	بهره‌گیری از تئاتر تاکارازوکا	
	حضور برخی صحنه‌های حاوی جنگ و خون‌ریزی، تصاویر به‌صورت سیاه و سفید، روایت داستانی تاریک.	بهره‌گیری از سبک کیگا	
	بهره‌گیری از برخی عناصر تصویری بومی ایرانی موجود در نگارگری همچون صخره‌های اسفنجی، درختان پیر و کهنسال و همچنین شکست‌کادر یا بیرون‌ماندن بخشی از تصاویر داستان مصور از کادر که برگرفته از سنت‌های نقاشی ایرانی است.	هم‌نشینی عناصر تصویری ایرانی با مانگا بهره‌گیری از عناصر موجود در نگارگری	

جدول ۱. ریشه‌یابی تأثیرات عناصر تصویری مانگای ژاپن در تصاویر داستان مصور ایرانی «مرز» (منبع: نگارندگان).

نتیجه‌گیری

مانگاها گونه‌ای از داستان‌های مصور برگرفته از برخی سنت‌های تصویری ژاپن هستند که با همین بهره‌گیری، نسبت به سایر تولیدات مشترک در سرتاسر جهان متمایز می‌شوند. تنوع ژانر برای سنین و سلاقی مختلف و همچنین وجود تصاویر و روایاتی که به‌صورت فصل‌به‌فصل به‌سرعت منتشر می‌شوند، یکی از دلایل محبوبیت مانگاها در میان جوامع مختلف بوده و در نهایت نقش محرکی را برای دیگر هنرمندان در تولید این دسته از آثار ایفا می‌کنند. در روند الهام از مانگاها به ناچار برخی مفاهیم و مشخصه‌های آن به دیگر آثار در حال شکل‌گیری منتقل می‌شود، هرچند این پیش‌متن‌ها در نهایت در قالب تصاویر دستخوش تغییر نیز می‌شوند. در راستای موارد ذکرشده مراد از انجام این پژوهش ریشه‌یابی تأثیراتی بوده است که عناصر تصویری مانگای ژاپن در تصاویر داستان مصور ایرانی «مرز» ایجاد کرده‌اند. اثر «مرز» که اخیراً در حوزه داستان مصور در ایران تولید شده است، به نظر می‌رسد در بعضی موارد وام‌دار برخی مشخصه‌های تصویری مانگا باشد، برای مثال گاه

ویژگی‌های ظاهری شخصیت‌های موجود در اثر مذکور، مانند مانگاهاست، به این صورت که فرم گرد و باز چشمان و همچنین فرم لب‌های کوچک و خطی، در دو اثر به‌صورت یکسان دیده می‌شود، بدن شخصیت‌ها بیشتر با حالتی کشیده تصویرسازی شده و دارای خطوط محیطی است، فرم بینی آن‌ها نیز به‌صورت منحنی و کوچک با فرمی خلاصه‌شده مشاهده شد. از دیگر ویژگی‌های یکسان در دو اثر که می‌تواند سندی بر بهره‌گیری از مشخصه‌های مانگای ژاپن در اثر «مرز» باشد، القای صدا یا صوتی خاص در تصویر به‌صورت نوشتار است، بدین صورت که در مانگاها برای ایجاد ارتباط بیشتر با مخاطب برخی اصوات به‌صورت نوشته‌ای تکرار شونده مشاهده می‌شود که همین امر در برخی تصاویر نمونه ایرانی مشهود است. به‌کارگیری برخی مشخصه‌های دخترانه و ظریف در طراحی شخصیت قهرمانان مانگا می‌تواند ریشه در تئاتر سنتی ژاپن به نام تاکارازوکا داشته باشد که در آن به کل، زنان ایفای نقش می‌کنند، حتی در جایگاه یک مرد که ردپای این تأثیرات در طراحی شخصیت اصلی اثر «مرز» (مزدک) چشمگیر است. سبک کیگا که حالتی واقع‌گرایانه، سهمگین،

5-Otaku

۶- انیمه‌ها در واقع نوع خاصی از انیمیشن هستند که در کشور ژاپن تولید می‌شوند، این محصولات هنری دارای ویژگی‌های خاصی هستند (طراحی بیشتر به صورت دو بعدی، شخصیت‌پردازی با بدن کشیده، چشمان درشت و گرد، لب‌های کوچک. البته تصاویر عناصر سنتی ژاپنی نیز بخش جدانشدنی از طراحی یک انیمه هستند) که همین مشخصه‌ها آن‌ها را از دیگر انیمیشن‌ها متمایز می‌کند و مخاطبان بسیاری در سراسر جهان دارند.

7-Fusanosuke natsume.

8-Chogu Giga

9-Hokusai Katsuhica

۱۰- مانگای مربوط به نوجوانان مذکر (شونن)، مانگای مربوط به مردان بالغ (سنین)، مانگای مخصوص دختران نوجوان (شوجو)، مانگای مخصوص زنان بالغ (جوسی) و ...

11-Osamu Tezuka

12-Okio-e

13-Mickey Mouse

14-Betty Boop

15-Howls Moving Castle

16-Shigeru Mizuki

17-Sanpai Shintaro

18-Yushiharu Tsuge

19-Kiga

۲۰- **Seinen** این ژانر از مانگا بیشتر اکشن است و دیالوگ‌های کمتری را شامل می‌شود، ولی برای افراد بالای ۱۸ سال مناسب است؛ زیرا اندکی چاشنی منحرفانه داشته و معمولاً داستان‌های آن پیچیده است.

تاریک و خشمناک به مانگاهای ژاپن می‌دهد نیز این بار به صورت صحنه‌ای سیاه و سفید و هراسناک در چند کادر متوالی در اثر «مرز» نمایان شده است. در نهایت باید گفت که در داستان مصور ایرانی «مرز»، تمامی موارد با حالتی دگرگون شده به چشم می‌خورند که از لحاظی، اشاره به تلاش سازنده اثر برای تولید اثری با ویژگی‌های بومی یا ایرانی داشته است؛ زیرا عناصری همچون شکست کادر، درختان پیر و کهن‌سال و تپه‌های اسفنجی موجود در نگارگری، در اثر مدنظر نیز خودنمایی می‌کنند. باید گفت که برای انجام پژوهش‌های آتی می‌توان در مانگاهای ژاپن و حتی در داستان مصور ایرانی «مرز» مطالعاتی در حیطه سفر قهرمان، نوع تصویرسازی و نوع اقتباس و بهره‌گیری از عناصر سنتی، روابط بینامتنی موجود میان پیش‌متن‌های سنتی و نوع به‌کارگیری آن‌ها را در هنرهای جدید برای مثال در حوزه داستان مصور، مانگا و حتی در انیمیشن و انیمه مطالعه کرد.

پی‌نوشت:

- 1-Comic Book
- 2-Comic Strip
- 3-Manga
- 4-McWilliams

منابع:

- پاکباز، رویین (۱۳۸۵) *نقاشی ایرانی از دیرباز تا امروز*، تهران: زرین و سیمین.
- دنزباخ، ولفگانگ (۱۳۹۰) دانشنامه بین‌المللی ارتباطات، ترجمه مسعود کوثری، تهران: دانشگاه امام صادق.
- شامحمدی، مینا (۱۳۹۸) کمیک دیجیتال به‌عنوان گونه‌ای از هنر دیجیتال، همایش ملی هنرهای نمایشی و دیجیتال، دانشگاه هنر دامغان، (۱)، ۸-۱.
- فرددهکردی، داریوش (۱۳۷۵) *اصول و مبانی نگارگری ایران*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده هنر.
- فیروزی مقدم، محمود؛ حمیدی، طاهره و خیرآبادی، عباس (۱۳۹۸) «بازتاب نمادها و نشانه‌های ماندالا در داستان مصور کودک و نوجوان»، *مطالعات هنر اسلامی*، ۱۶(۳۸)، ۲۴۳-۳۲۸.
- ماهوان، فاطمه (۱۳۹۸) «روایت تصویری: مقایسه تطبیقی هنرهای تصویری ایران و کمیک‌استریپ (داستان مصور دنباله‌دار)»، *پژوهش‌های نشر و نظم فارسی*، ۸(۸)، ۴۱-۷۳.

References:

- Allen, J. (2009). *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy*, Plymouth: Lexington Books.
- Brenner, R. (2007), *Understanding Manga and Anime*, Westport, Connecticut: Libraries Unlimited/Greenwood.
- Donsbach, W. (2011). *The International Encyclopedia of Communication*, Translated by Masoud Kosari. Tehran: Imam Sadegh University (Text in Persian).
- Fard Dehkordi, D. (1996). *Principles and Foundations of Iranian Painting*, Master Thesis, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran (Text in Persian).
- Firouzi Moghadam, M., Hamidi, T., & Kheirabadi, A. (2020). Reflect Mandala Symbols and Symbols in the Story of a Child and Adolescent, *Islamic Art Studies*, 16(38), 328-343. doi: 10.22034/ias.2019.208452.1077

(Text in Persian).

- Gray, C. (1994). *Comic Strip Conversations*, US: Future Horizons.
- Ito, K. (2009). *Manga in Japanese History in McWilliams*, USA: An East Gate Book.
- Kern, A. (2006). *Manga from the Floating World: Comic Book Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*, Cambridge: Harvard University Press.
- Mahvan, F. (2019). Video Narration: A Comparative Comparison of Iranian Visual Arts and Comic Strip, *Quarterly Journal of Research in Persian Language and Literature*, 8(8), 41-73 (Text in Persian).
- McCarthy, H. (2009). *The Art of Osamu Tezuka*, United Kingdom: ILEX.
- Natsume, F. (2012). *East Asia and Manga Culture: Examining Manga-Comic Culture in East Asia*, The Asian Face of Globalisation: Reconstructing Identities, Institutions, and Resources: The Papers of the 2001 API Fellows, 95-106.
- Pakbaz, R. (2006). *Iranian painting from Ancient Times to Today*, (9th ed.), Tehran: Zarin & Simin (Text in Persian).
- Philips, S. (2009). *Characters, Themes and narratives patterns in the Manga of Osamu Tezuka*, in McWilliams, Mark, *Japanese Visual Culture*, United States of America: An East Gate Book.
- Shamohammadi, M. (2019). Digital Comics as A Form of Digital Art, *National Conference on Performing Arts and Digital Arts*, Art University of Damghan, 1-8 (Text in Persian).
- Williams, M. (2009). *Japanese Visual Culture*, United States of America: An East Gate Book.

URLs:

- URL1: <https://www.Faminoapps.com>. (Access Date: 12/1/2022).
- URL2: <https://www.Frawkuma.com>. (Access Date: 12/1/2022).
- URL3: <https://www.gisoom.com>. (Access Date: 12/1/2022).
- URL4: <https://www.macomix.net/manga/naruto-vol-1/> (Access Date: 12/1/2022).
- URL5: <https://www.maloos.blog.ir> (Access Date: 12/1/2022).
- URL6: <https://pinterest.com.mx>. (Access Date: 12/1/2022).
- URL7: <https://www.quora.com>. (Access Date: 12/1/2022)

Finding The Root Causes of the Effects of Japanese Manga Visual Elements on the Pictures of Iranian Comic Entitled Marz

Abstract:

The illustrated story is the expression of a narrative through a series of pictures; for this reason, it is also called a consecutive illustrated story. In order to take a deeper look at the realm of story or illustrated narratives, their history goes back to cave murals as well as ancient paintings. But in modern ages, comics refer to a particular type of painting that carried several pictures with text and are periodically published in magazines, newspapers, or comic books in different societies. The collection of comic books in their modern meaning consists of two major sections: comic strips and manga. Comic strips originated from the West and manga, which is a Japanese art production, is one of the manifestations of folk art, and in Japan, it has become part of the culture and life of the people. Comic strips and manga are even influenced by each other in some cases, including in the creation of heroes, the appearance of some characters, and even in the composition of text and pictures. Nevertheless, both series have retained their identity and have impressed many audiences around the world. As McWilliams points out in the introduction to the book *Visual Japanese Culture*, about 2.4 million Japanese people are fans very into Manga that they are called otaku. Otakus are people who spend most of their day and night reading manga or even watching anime. It should be noted, however, that due to the high popularity and high production of manga in Japan, to save money, the producers published most of the manga in black and white and only the cover and catalog of the manga were in color. Today, manga is also globally glorified and has become part of the popular global culture. In recent years in Iran, the number of people interested in Japanese manga and comics is increasing. For this



Hassan Shokri

Master of Painting, Faculty of Visual Arts, Isfahan Art University, Isfahan, Iran.
hasan.sh.art@gmail.com

Amir Abbas Mohammadi Rad

Assistant Professor, Department of Painting, Faculty of Visual Arts, Isfahan Art University, Isfahan, Iran (Corresponding Author).
am.rad@au.ac.ir

Date Received: 2022-02-05

Date Accepted: 2022-04-11

1-DOI: 10.22051/PGR.2022.39445.1131

reason, some of our country's artists have recently started to create illustrated stories with Iranian themes and characteristics among them, we can mention the illustrated story of «Marz» written by Sadaf Faqih and illustrated by Mahour Pourghadim which, as an Iranian hero, they refer to a Safavid painter named «Mazdak» and his slave «Sabra». In the illustrated story, although the artists tried to create a native work with Iranian traditional visual features, which was also borrowed from Iranian painting, it seems that some of the visual rules of Japanese manga are still more or less the same. If in the past Japanese culture was known to the world due to things like tea traditional ceremonies, samurai, etc. today, its popular culture has spreaded through manga and anime, making it popular with the younger generation around the world. So much so that November 3rd is named «Manga Day» in Japanese culture. With this in mind, Japanese manga can now even serve as a source of inspiration for making a native comic strip. Based on the above, the question that arises in this article is: The visual elements of Japanese manga based on what backgrounds were used in the illustrations of the Iranian illustrated story and created influences?. And aims to examine the effects that Japanese manga visual elements have created on Iranian illustrated story pictures. This research is of descriptive-analytical type and has been done through library tools as well as a study on a collection of Japanese manga and Iranian illustrated stories. In different parts of this article, it is stated that: A manga is a phrase used to refer to a particular type of comic book in Japan, which means a series of sequential pictures dating back to around the twelfth century. In other words, the comic book industry in Japan is called manga, which has distinctive characteristics compared to the productions of other societies in this field. The real emergence

of manga took place in the twentieth century when they became so popular that a special manga was published for each age group. Like the manga, the comic strip is a narrative of several pictures next to the text in a row, in comic strips, pictures are usually placed horizontally next to each other, and a few sentences that illuminate the picture are used inside or in the middle of the picture frame. In Iran, the method of illustration in the form of comic strips or illustrated stories can be seen in the reliefs on historical buildings that show a kind of visual sequence about historical narratives. Examples of these include Persepolis, paintings on pottery and clothing, and many ancient objects. In some paintings, the images were stacked in a row, and in later periods, it was the turn of the carpets to tell the stories like a comic strip. In the Marz illustration, the round and large eyes of the characters are completely manga like and the only difference with the manga form is that in the color of the eyes in the border effect, it seems that the artist intended to induce a sense of reality. But in the manga, the same eyes may be seen with unusual colors, including colors: purple, yellow, red, etc., but the open and closed forms of the lips are designed same as a mangas. In Howell's Japanese animated castle, which features both manga and anime, Howell is portrayed as a male protagonist with full costumes, jewelry, hair, and a slender, girlish body. Mazdak, as a male hero in the Iranian comic book, has a small and delicate body along with the rest of the men in this bodywork. Thus, based on the mentioned cases, it can be said that in the field of the sexualization of the illustrated protagonist, similarities are also found with manga, along with Iranian beauty components such as black hair and eyebrows with light skin. Kiga style means dramatic pictures while being influenced by previous manga styles, by creating new paths in this

field including addressing adult issues as well as realistic approach, have a great impact on the world of manga and even launched the comic strip. It can be said that this style of manga contains dark scenes or pictures in some ways. In one part, when Mazdak and his slave reach a village on the way to provide food, they find that famine has spread everywhere and the villagers are eating dogs, cats, and human corpses due to severe dehydration and lack of food. Unlike other pictures that are fully colored, this section is displayed in black, white, scary, and disgusting. What emerges from Iranian paintings is that Iranian artists had no desire to explicitly represent nature and their emphasis has been more on expressing symbolic and subjective concepts. For this reason, decoration, abstract painting, and sometimes abstraction can be considered as general features of Iranian painting. In order to take a deeper look at the visual features of Iranian painting, we see factors such as simplicity in creating the design, flat compositions, no shadows, diffused lighting, and the use of pure and bright colors. To achieve pure form, painters seem to have simplified forms, created gentle mazes and applied subtle, youthful faces. One of the basic principles of Iranian painting is space creation. This principle is called multi-dimensional specialization because each part of the image can contain a specific, independent event. For this reason, it can be considered synchronized with Japanese manga because, in manga paintings, we also see fragments of images, each part of which can be the narrator of a particular story. More interestingly, in some Iranian paintings, the frame is broken, in such a way that a certain element is rooted inside the painting frame and its continuation can be seen outside the desired frame. In the manga pictures as well as the illustrated story, like the paintings, the failure of the frame is seen, so that the element outside the frame can be

a part of the body, a branch of a tree, and even a part of the architecture. It should be noted that in the Marz illustrated story, in addition to the effects of the Japanese manga, elements such as old trees as well as hills painted with snuff form have a direct reference to the use of Iranian paintings style.

Keywords: Japan's Manga, Marz the Iranian Illustrated Story, Effects of Visual Elements, Iranian Painting.