

مطالعه تأثیرات جنگ بر عناصر دیداری موجود در تصاویر انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شبتاب اثر ایسائو تاکاهاتا

چکیده

هنر هر دوران در طول تاریخ بازتاب‌دهنده تحولات جامعه حاکم بوده، از آن تأثیر پذیرفته و بر روی آن تأثیر می‌گذارد. گاه این تحولات در دنیای انیمه به‌عنوان شاخه‌ای از هنر به‌واسطه حضور تصاویر متحرک محسوس می‌گردند. جنگ و پیامدهای آن نیز پدیده‌هایی هستند که از گذشته مورد توجه هنرمندان قرار گرفته و امروزه همچنان در راستای آن آثار هنری شکل می‌گیرند. یکی از این دسته آثار، انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شبتاب به کارگردانی ایسائو تاکاهاتا است که به نظر می‌رسد در مراحل ساخت آن، جنگ بر برخی عناصر دیداری موجود در تصاویر اثر بی‌تأثیر نبوده‌است و از این جهت پرسشی که برای پژوهشگر مطرح می‌شود این است که محوریت جنگ چه تأثیری بر برخی عناصر دیداری موجود در تصاویر انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شبتاب اثر ایسائو تاکاهاتا داشته‌است؟ و هدف از انجام این پژوهش نیز، مطالعه‌ای بر تأثیرات محوریت جنگ بر عناصر دیداری موجود در تصاویر انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شبتاب اثر ایسائو تاکاهاتا است. این پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی بوده و با تکیه بر ابزار کتابخانه‌ای، اینترنتی و همچنین مشاهده نمونه موردی این پژوهش «انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شبتاب» به انجام رسیده‌است و یافته‌های این پژوهش به‌گونه‌ای گویای این هستند که کارگردان در راستای محوریت اثر و انتقال پیام درست به مخاطب، از قابلیت‌های موجود در عناصر و کیفیاتی همچون خطوط و اشکال، رنگ و میزان اشباع آن، تضاد و تباین موجود در تصاویر، ترکیب‌بندی و چیدمان عناصر و همچنین در نهایت از حرکت بهره برده و آن‌ها را ترکیب کرده‌است.

واژه‌های کلیدی: تأثیرات جنگ، عناصر دیداری، تصاویر، انیمه، مدفن کرم‌های شبتاب.

حسن شگری

دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

hasan.sh.art@gmail.com

امیرعباس محمدی‌راد

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

am.rad@au.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۱۲-۲۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲-۰۳-۲۱

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.43216.1206

مقدمه

انسان در طول تاریخ در زندگی خود با پدیده جنگ روبه‌رو شده‌است و جنگ نیز از مجموعه موضوعات اجتماعی است که به‌گونه‌ای در دسته ناهنجاری‌های موجود در زندگی بشر جای می‌گیرد و همچنین آسیب و تبعاتی را مانند ویرانی، اضطراب، آشوب و مرگ با خود به همراه دارد. به‌صورت طبیعی بنا به دلایل مورد اشاره، هنرمندان جوامع نسبت به این موضوع واکنش نشان داده و از آن تأثیر می‌پذیرند. هنرمندان به‌عنوان سردمداران هنر و فرهنگ با تکیه بر شرایط زمانی و مکانی، معیارهای زیبایی‌شناسانه موجود در عصر خود و همچنین تخصص‌شان در حوزه‌های مختلف هنری، رویکردهای مختلفی نسبت به جنگ دارند. تأثیرات جنگ‌های تاریخ چه کوچک و چه بزرگ را می‌توان در حالت‌های مختلف در آثار سینمایی، تجسمی، ادبی و موسیقایی هنرمندان مشاهده نمود. در آثار هنری مرتبط با جنگ، هنرمندان به بازنمایی روایات، احساسات فردی و جمعی می‌پردازند. این مفاهیم موجب درک بازماندگان و نسل جدید از اتفاقات و فجایع می‌شوند که گاه حس شرم و گاه حس غرور جمعی را با خود به همراه دارند (Radstone, 2003: 2). در حوزه انیمه و انیمیشن نیز افزون بر باقی حوزه‌های هنری هنرمندان بسیاری دست به خلق آثاری با محوریت جنگ زده‌اند، که از این میان، با تکیه بر عنوان پژوهش حاضر، انیمه‌ای ژاپنی مورد نظر است. در برخی انیمه‌های ژاپنی نیز هنرمندانی همچون هایائو میازاکی^۱ و ایسائو تاکاهاتا^۲ به بازنمایی وقایع جنگ پرداختند که در این بین اثری به نام مدفن کرم‌های شب‌تاب^۳ از ایسائو تاکاهاتا مدنظر است. لازم به ذکر است انیمه‌ها که در واقع محصولات پویانمایی کشور ژاپن هستند شامل مجموعه‌ای از چندین رشته هنری از جمله طراحی، نقاشی، بازیگری، رقص، مجسمه‌سازی، عکاسی و موسیقی هستند و در این صورت می‌توان گفت هنر انیمه در دسته هنرهای تصویری و تجسمی نیز قرار می‌گیرد. به‌صورتی که زیبایی‌شناسی، تأثیر عناصر و کیفیت دیداری آن نیازمند به شناخت کلی نسبت به اصول و مبانی هنرهای اشاره‌شده و همچنین داشتن سواد بصری است. زیرا در دست داشتن اثر هنری منسجم از ترکیب اصولی کیفیات و عناصر دیداری به وجود می‌آید که برخی از این کیفیات و عناصر دیداری در راستای مضمون انیمه دستخوش تغییر می‌شوند. در انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب به نظر می‌رسد که محوریت جنگ بر برخی عناصر و کیفیات دیداری بی‌تأثیر نبوده‌است. از این جهت پرسشی که برای

پژوهشگر مطرح می‌شود این است که محوریت جنگ چه تأثیری بر برخی عناصر دیداری موجود در تصاویر انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شب‌تاب اثر ایسائو تاکاهاتا داشته‌است؟ و هدف از انجام این پژوهش نیز، مطالعه‌ای بر تأثیرات محوریت جنگ بر عناصر دیداری موجود در تصاویر انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شب‌تاب اثر ایسائو تاکاهاتا است. این پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی بوده و با تکیه بر ابزار کتابخانه‌ای، اینترنتی و همچنین مشاهده نمونه موردی این پژوهش «انیمه ژاپنی مدفن کرم‌های شب‌تاب اثر ایسائو تاکاهاتا» به انجام رسیده‌است.

پیشینه پژوهش

با تکیه بر پژوهش‌های انجام‌گرفته، تاکنون پژوهشی به‌صورت مستقل در راستای بررسی ارتباط عناصر دیداری موجود در تصاویر انیمه‌های ژاپنی به‌ویژه انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب با محوریت جنگ انجام نشده‌است. ولی تعدادی پژوهش در راستای موارد اشاره‌شده به نگارش در آمده‌اند که از این قرارند: ابراهیم فرج‌نژاد و محمدحسین کارگران (۱۴۰۱) در مقاله منتشرشده خود در مجله مطالعات رسانه‌ای با نام «جریان مقاومت در انیمیشن و سینمای ژاپن (مطالعه موردی: تحلیل و بررسی انیمیشن مدفن کرم‌های شب‌تاب)» با فراروی از صرف فرم، به زمینه‌های اجتماعی و جریان‌ات دینی، اندیشه‌ای و سیاسی پشتیبان و همچنین ارزیابی حکمی تأثیرات انیمیشن بر تعالی یا هبوط بشر نیز توجه شده‌است. و در نهایت در این پژوهش جریان مقاومت در ساخت محصولات انیمیشن ژاپن شناسایی و پویانمایی «مدفن کرم‌های شب‌تاب» نیز به عنوان مطالعه موردی بررسی شد. بنفشه شهرزاد (۱۳۹۸) در پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی تطبیقی مقوله جنگ در آثار هنرمندان نقاشان اروپا و خاورمیانه از سال ۲۰۱۸-۱۹۴۰» که در دانشگاه هنر تهران بیان کرده‌است که جنگ بر آثار و تولیدات هنری جوامع نقش بسزایی دارد. او همچنین در این پژوهش نمادهای برگرفته از جنگ را در آثار پنج هنرمند مورد بررسی قرار داده و در نتیجه می‌نویسد «پس از جنگ جهانی دوم جنبش‌هایی شکل گرفته‌اند که هدف آن‌ها اعتراض به زوال انسانیت و روایت جامعه ناپسامان پس از جنگ است، این تفاوت‌ها در آثار برخی هنرمندان در دو دوره قبل و بعد از جنگ محسوس می‌باشند». محمدرضا حسنائی و سعیده سادات موسوی (۱۳۹۷) در مقاله‌ای با عنوان «مطالعه نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در شکل دادن به مفهوم

مبانی نظری

مروری بر انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب

مدفن کرم‌های شب‌تاب انیمه‌ای تراژدی محصول سال ۱۹۹۸ در ژاپن به کارگردانی ایسائوتاکاهااتا است. این اثر در استودیو جیبلی^۵ به مدت زمان ۹۸ دقیقه تولید شده و ملهم از رمان «مدفن کرم‌های شب‌تاب» اثر آکیوکی نوساکا^۶ است، برادری که آن را به قصد عذرخواهی از خواهرش که در جنگ جهانی دوم بر اثر سوء‌تغذیه جان خود را از دست داده بود به نگارش در آورد. این انیمه به‌عنوان اثری ضد جنگ شناخته می‌شود اثری که مخاطب را وا می‌دارد تا در تصورش نسبت به دنیای انیمه و انیمیشن بازنگری کند و به این‌صورت احساسات او را نیز برمی‌انگیزد (ریو، ۱۳۸۸: ۱۲۹). این انیمه از صحنه‌ای غم‌انگیز از درون ایستگاه قطار آغاز می‌شود که در آن نظافتچی با بدن بی‌جان پسری بنام سیتا برخورد می‌کند که این صحنه در واقع آخرین صحنه انیمه نیز هست به این صورت که مخاطب در ابتدا با انتهای روایت اثر روبه‌رو می‌شود. محدوده زمانی این فیلم به ماه‌های پایانی جنگ جهانی دوم باز می‌گردد که در آن، شهر کوبه^۷ ژاپن دچار حمله هوایی می‌شود و از این جهت سیتا^۸ و ستسوکو^۹ خواهرش به کمک مادرشان که ناخوش احوال است راهی پناهگاه‌های شهر می‌شوند. مادرشان که پیش از آن‌ها به پناهگاه می‌رود در اثر بمباران هوایی دچار سوختگی شدید شده و پس از مدتی زجر کشیدن جان می‌دهد. سیتا و ستسوکو به‌ناچار به خانه یکی از خویشاوندان خود که آن را عمه می‌خواندند با دادن وسایل خانه و کیمونوهای مادر مرده‌شان پناه می‌آورند و آن فرد

هویت ملی در ژاپن در مقایسه‌ای تطبیقی با ایران» که در مجله مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه به انتشار رسیده است به این مورد اشاره دارند که «داستان‌های مصور^۴ در تحریک احساسات مردم ژاپن نقش داشته‌اند به صورتی که گاه برای تشویق جوانان به جنگ به‌کارگرفته می‌شدند و از این جهت می‌توان گفت ابزار مناسبی در ترویج و تبلیغ آرمان‌های حکومتی بوده‌اند، موارد مذکور در جهت شکل دادن به هویت ملی با آثار انیمیشن ایرانی مورد تطبیق قرار گرفته‌اند و در نتیجه این‌گونه آمده است که: انیمیشن در ایران نتوانسته است آن‌طور که انیمیشن‌های ژاپنی با مردم عادی ارتباط برقرار کرده‌اند موفق واقع گردد و از این جهت در روند هویت‌سازی یا حفظ و تقویت ارزش بومی و ملی باز مانده است». امیرمسعود علمداری (۱۳۸۵) در مقاله «انیمیشن ژاپن در مقابل آمریکا» که در فصلنامه سینمایی فارابی به چاپ رسیده است، به معرفی تفاوت‌های بین دنیای انیمیشن در ژاپن و آمریکا به‌عنوان دو قدرت در ساخت انیمیشن پرداخته است و برای نمونه این‌گونه آورده است که «انیمیشن ژاپنی ریشه در فرهنگ و سنت آن کشور و شرق دارد در نتیجه به همین دلیل مخاطبانی از گروه‌های سنی مختلف داشته و انیمیشن‌های ساخت کشور آمریکا بیشتر نگاهی جهانی دارند». وجه افتراق پژوهش حاضر با پژوهش‌های پیشین این است که در این تحقیق به صورت مشخص به یک اثر و انیمه «انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب» اشاره شده است که در باقی موارد به جز یک نمونه، این‌گونه نیست و همچنین پژوهشگر در این پژوهش با تکیه بر محوریت اثر که جنگ است به دنبال تأثیرات آن بر برخی عناصر و کیفیات دیداری است که این مورد نیز در موارد پیشین یافت نمی‌شوند. از این جهت می‌توان مدعی بود که این پژوهش مسیری نو را دنبال می‌کند.

روش انجام پژوهش

مقاله حاضر به روش توصیفی-تحلیلی به انجام رسیده است و اطلاعات موجود در آن نیز به‌واسطه به‌کارگیری برخی منابع اسنادی، اینترنتی و همچنین مشاهده و مطالعه‌ای بر انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب اثر ایسائوتاکاهااتا گردآوری شده‌اند. به این ترتیب، برخی از عناصر و کیفیت‌های دیداری موجود در تصاویر نمونه مورد نظر با تکیه بر تأثیرات جنگ بر آن مورد بررسی قرار گرفته‌اند.



تصویر ۱: آگهیینه انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب. منبع: URL1

هنرمندان انیمه‌ساز ژاپنی همچون میازاکی و تاکاهاتا در راستای جنگ جهانی دوم که در برهه‌ای جامعه ژاپن را درگیر خود کرده بود، دست به خلق آثار هنری زده‌اند که در این پژوهش انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب اثر ایسائو تاکاهاتا در نظر گرفته شده‌است.

جنگ، بافت خطی و شکل در انیمه

خط عنصری دیداری با یک بُعد است که از به هم پیوستن نقاط تشکیل شده و امتداد می‌یابد و در صورت‌های مختلف احساسات متفاوتی را به مخاطب القا می‌کند. یکی از اساسی‌ترین عناصر دیداری، خط است زیرا خود مستقل از دنیای نشانه‌ها، اطلاعات دیداری را در مورد پدیده‌های اطراف به ما می‌دهد (داندیس، ۱۳۸۴: ۷۴)، و شکل‌ها نیز با به هم پیوستن خطوط و سطوح به وجود می‌آیند. همان‌گونه که در بخش‌های پیشین نیز به آن اشاره شد، تصویرهای انیمه و انیمیشن به مانند اثری تجسمی جای بحث، گفت‌وگو و بررسی دارند. زیرا گاه همه فریم‌های آن‌ها با دست‌نقاشی می‌شوند. در انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب مخاطب شاهد خطوط، بافت و سطوح پیچیده نیست، و همچنین فرم‌های انتزاعی و اغراق‌شده در اثر مشاهده نمی‌شوند، زیرا در این اثر ایسائو تاکاهاتا با ساده‌سازی‌های برخی عناصر، بیشتر تلاش خود را بر آن داشته تا مخاطب خارج از وجود هر گونه حاشیه‌ای با تک تک عناصر موجود در اثر احساس هم‌ذات‌پنداری کرده و با نگاهی پیگیرانه به دنبال روایت و عاقبت شخصیت‌ها باشد، تا اینکه یک موجود و یک دستگاه عجیب نگاه آنان را به خود جلب کند. در واقع، این خود به گونه‌ای برخورد واقع‌گرایانه با عناصر و شخصیت‌ها است. خطوط که از جهتی منجر به شکل‌گیری بافت و همچنین ضربه‌نگ نیز می‌شوند. در نمونه موردی این پژوهش وظیفه نمایش زخم صورت، خراشیدگی و خاکی شدن بدن شخصیت‌ها را بر گردن دارند. در این انیمه شدت و ضعف خطوط در برخی صحنه‌ها تشدیدکننده و القاگر حس انزوا، تنهایی و زجر ناشی از جنگ هستند. اگر در طول انیمه به طراحی دو شخصیت سیتا و ستسوکو دقت کنیم در می‌یابیم که هر چه از ابتدای اثر به انتهای آن نزدیک می‌شویم، خطوط بیشتری بر روی صورت، بدن و لباس آن دو نمایان می‌گردد. تعدد این خطوط و بافت‌های شکل‌گرفته از طریق آن در تصاویر اثر، می‌توانند بیانگر درماندگی، خستگی، تحمل سختی‌های بسیار و آسیب جسمی ناشی از جنگ به سیتا و ستسوکو باشد. هر چند که در این انیمه همانند باقی آثار تاکاهاتا، خطوط محیطی عناصر و شخصیت‌ها نیز

به مرور زمان جیره غذایی آن‌ها را کمتر و تحقیرشان می‌کند. آن دو تصمیم می‌گیرند به پناهگاه سربازان در خارج از شهر بروند. سیتا برای روشن نگه‌داشتن پناهگاه کرم‌های شب‌تاب را در پشه‌بند رها می‌کند. پس از تمام‌شدن آذوقه، سیتا روی به دزدی از مزارع کشاورزی می‌آورد و در این راه آسیب‌های بسیاری را نیز متحمل می‌شود. سرانجام ستسوکوی کوچک بر اثر بیماری و سوتغذیه می‌میرد، سیتا بدن بی‌جان آن را در اطراف پناهگاه می‌سوزاند و خاکستر او را در قوطی آب‌نبات کوچک مورد علاقه خواهرش نگهداری می‌کند. در بخش پایانی این انیمه روح سیتا و ستسوکو به هم می‌پیوندند، به صورتی که در اطراف آنان کرم‌های شب‌تاب نیز به پرواز در می‌آیند (تصویر ۱).

یافته‌ها

جنگ، هنر و انیمیشن

جنگ از وقایع فاجعه‌بار در طول زندگی بشر است که جز ویرانی، مرگ و نابودی در هر زمینه‌ای برای یک ملت چیزی با خود به همراه ندارد. بسیاری از انسان‌ها که جنگ را از سر گذرانده‌اند، خاطراتشان شامل کابوس‌های دردناک می‌شود. جنگ تا اندازه‌ای بر روی بشریت تأثیرگذار است که برای جوامع پیروز و آسیب‌دیده، گاه گسترش حس شرم و گاه غرور جمعی یک نسل را موجب می‌شود. تا اندازه‌ای که «فروید اضطراب، شرم و یا هر حس آسیب‌زننده دیگری را عاملی تأثیرگذار بر روان انسان می‌داند و در پی آن بر خلاف تفکرات موجود آسیب‌های فیزیکی برخاسته از جنگ را بی‌اهمیت‌تر می‌داند» (Freud, 1912: 3). احساسات و تجربیات اشاره‌شده در حوزه‌های گوناگون هنری به‌واسطه هنرمندان جوامع بازتاب می‌یابند. هنرمندان در طول تاریخ با الهام از برخی شرایط فرهنگی، سیاسی و اجتماعی رایج، دست به ثبت روایات و یا تجسم بخشیدن به دیدگاه شخصی خود از وقایع می‌زنند. در این میان برخی با نگاهی قهرمان‌گرایانه به بازگویی جنگ پرداخته و برخی نیز تصویرگر فجایع و ویرانی‌ها هستند. این موارد گاه در دنیای انیمه و انیمیشن آشکار می‌شوند. انیمه و انیمیشن به واسطه قابلیت‌های موجود در آن یعنی انتقال احساس به کمک تصویر و حرکت، آزادی هنرمند در طراحی شخصیت‌ها و به‌کارگیری عناصر و کیفیات دیداری، امکان ایجاد ارتباط عمیق‌تر میان هنرمند و مخاطب را فراهم می‌آورند که با تکیه بر این حوزه از هنر نیز هنرمندان بسیاری در سراسر دنیا فجایع و پیامدهای جنگ را بازگو کرده‌اند. برای نمونه،

حفظ شده‌اند. البته این نوع خطوط محیطی به گونه‌ای یک امضاء برای کارگردان هستند (تصویر ۲).



تصویر ۲: خطوط روی بدن و لباس ستسوکو، منبع: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

اخبار دیداری نقش دارد، رنگ است. یکی از مواردی که در بیان احساسات از طریق رنگ نقش بسزایی دارد شدت و یا اشباع رنگ^۳ است که در واقع بیانگر میزان ترکیب خاکستری با باقی رنگ‌ها است. ترکیب خاکستری با رنگ‌های دیگر در انیمه‌هایی همچون مدفن کرم‌های شب‌تاب که مضمون جنگ را دنبال می‌کنند، بیشتر در تصاویر صحنه‌های حاوی فجایع جنگ و بمباران به چشم می‌خورند. در صحنه پس از حمله هوایی شهر کوبه در انیمه مورد نظر وقتی سیتا از دور به مناظر شهری نگاه می‌کند، رنگ مخروبه‌ها اینگونه به نظر می‌رسند که با لایه‌ای از خاکستری پوشانده شده‌اند. برای نمونه، سرسبزی دشت‌ها جای خود را به رنگ سبزمات و چرک داده‌اند و رنگ آبی آسمان چنان با خاکستری ترکیب شده‌است که انگار لایه‌ای از غبار و غم با خود به همراه دارند (تصویر ۳). البته لازم به اشاره است که بازی با عنصر رنگ و اشباع آن به‌عنوان یک ابزار برای تاکید نیز در تصاویر اثر مورد استفاده قرار گرفته‌است،

جنگ و رنگ در انیمه

گزینش رنگ‌ها و همچنین چگونگی بهره‌گیری از آن‌ها با توجه به نوع انیمه گوناگون است. شناخت تأثیرات روانی رنگ‌ها نیز برای ایجاد عملکرد شخصیت‌ها در آن الزامی است. کاربرد روانی رنگ‌ها به‌مانند صدایی خاموش بر روایت اثر تأثیر می‌گذارد، گاه رنگ در جایگاه یک شخصیت می‌تواند مفهومی را منتقل سازد. برای نمونه، می‌شود برای نشان دادن دلهره و ترس ناشی از یک جنگ به‌جای کلام و دیالوگ‌های بین شخصیت‌ها، از قابلیت‌های موجود در رنگ‌هایی مانند قرمز، بنفش و سیاه بهره گرفت. البته برای انیمه و انیمیشن نوع نمایشگر تصویری در دسترس برای مخاطب، کیفیات مختلف رنگی را برای او نمایان می‌سازد که گاه قابل قبول نیستند. از جهتی نیز انیمه و انیمیشن‌ها در بیشتر موارد اجزای ظریف رنگی داشته و با استفاده از آن مفهوم‌سازی می‌کنند (فرنیس، ۱۳۹۵: ۱۲۳-۱۲۰). در انیمه، عنصری که بیش از باقی عناصر در انتقال



تصویر ۳: تصاویر غبار آلود پس از بمباران و جنگ در انیمه، منبع: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

هستند، با اشباع رنگی بالا تصویرسازی شده‌اند که به این صورت بر روی شخصیت‌های اصلی داستان نیز تأکید شده است (تصویر ۴).

این‌گونه که وقتی مردم شهر دست به گردآوری آوار و لوازم تخریب‌شده خانگی خود می‌زنند، سیتا و ستسوکو با رنگی روشن و شفاف در مرکز کادر ظاهر شده و باقی مردم که در پس‌زمینه در تکاپو



تصویر ۴: تصویر واضح سیتا و ستسوکو در میان غبار جنگ. منبع: تصویر برداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

ثابت است. نور دارای درجه‌های تیرگی و روشنایی و یا رنگ‌مایه بسیاری است، در صورتی که در یک اثر تجسمی ذرات رنگی بیش از سی و پنج درجه را نمی‌توان نشان داد. در نهایت با تکیه بر موارد بیان شده مشاهده سفیدترین درجه رنگ سفید بدون وجود نور غیر ممکن است و نور برای فیزیولوژی دیدن عنصری اساسی است (موسوی، ۱۳۹۶: ۱۲۷). وجود کنتراست چه در محتوا و چه در لایه‌هایی دیداری اثر، تقابل یک زندگی با آرامش و یک زندگی سرشار از اضطراب و درد ناشی از جنگ را نشان می‌دهد. در بخش محتوایی اثر می‌توان به شکوفه‌های گیلان اشاره کرد، در ژاپن سالانه در زمان شکوفایی شکوفه‌های گیلان مراسمی به

جنگ و کنتراست^{۱۰} در انیمه

اهمیت حضور مفهوم تضاد در طبیعت آشکارا حس می‌شود، زیرا یکی از پایه‌های اساسی شکل‌گیری همه عناصر است. برای نمونه، از تضادهای موجود می‌توان به گرما و سرما، خوبی و بدی، سفیدی و سیاهی، خیر و شر اشاره نمود که این واژه در مقابل تشابه معنا می‌یابد. همان اندازه که تشابه فراوان می‌تواند گاه کسالت‌بار باشد تضاد قدرت ایجاد پویایی و تنوع را با خود به همراه دارد. در هنرهای دیداری این مفهوم در بیشتر موارد با وجود و فقدان نور معنا می‌یابد. حضور داشتن و نداشتن رنگ تأثیر خاصی در تیره و روشن دیده شدن عناصر ندارد، به این صورت اهمیت تضاد برای مشاهده و طراحی



تصویر ۵: لحظه‌ی حضور خانواده در میان شکوفه‌های گیلان، منبع: تصویر برداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

به‌گونه‌ای دردآور جان خود را از دست می‌دهند (تصویر ۵)،

در بخش تصویری اثر نیز از همان لحظات آغازین انیمه، تضاد شدید تصویری که نشان از حضور منورهای جنگی و بمب‌ها را دارد، به چشم می‌خورد. این تضادها بیشتر بر روی قطارها که بیانگر سفر زندگی دو کودک هستند و همچنین به‌صورت

همراه گشت و گذار در طبیعت برپا می‌شود. این شکوفه‌ها چندروزی بیشتر زنده نمی‌مانند و زود از دست می‌روند (ریو، ۱۳۸۸: ۴۴). به تصویر کشیدن خانواده چهارنفره سیتا و ستسوکو در میان انبوهی از شکوفه‌های گیلاس، در واقع می‌تواند نشان از عمر کوتاه این خانواده جنگ‌زده باشد. زیرا در باقی صحنه‌های این انیمه هر یک از این شخصیت‌ها



تصویر ۶: تضاد بالای تصویر قطار. منبع: تصویر برداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

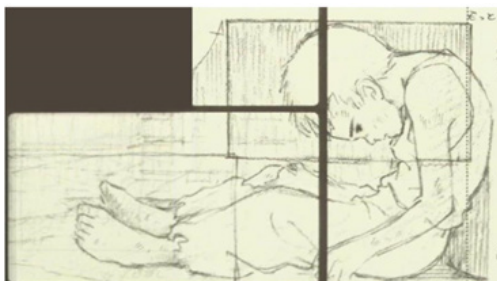
طاهری: ۱۳۹۹). ترکیب‌بندی در تصاویر حوزه انیمه و انیمیشن در واقع همان میزانسن تعریف می‌شود، که سازمان یافتن اشکال، بافت، نور و تاریکی و یا خلق رابطه‌ای پویا میان عناصر پس‌زمینه و پیش‌زمینه است (بوردل و تامسون، ۱۳۸۹: ۱۷۶). روشن است که عناصر مورد نظر خود به خود و یا به‌صورت اتفاقی سبب ایجاد یک سکانس نمی‌شوند. بلکه این کارگردان است که برحسب محوریت اثر و محتوای موجود در آن دست به چینش شخصیت‌ها و باقی عناصر موجود می‌زند. در انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب این‌گونه به نظر می‌رسد که ترکیب‌بندی در آن با دقت و با تکیه بر اصول مطابق با هنرهای تجسمی و همچنین سینما انجام گرفته‌است. برای نمونه، در تصاویر ابتدایی فیلم بدن نیمه‌جان سیتا در ایستگاه قطار نشان‌دهنده به‌کارگیری تناسبات طلایی در ترکیب‌بندی تصویر انیمه مورد نظر است (تصویر ۷).

به‌کارگیری به‌جا و درست عناصر موجب شد که از این اثر به‌عنوان بهترین انیمه ضد جنگ یاد شود. تصاویر موجود در این انیمه همانند تابلوهای نقاشی هستند که با وجود تصویرکردن داستانی تلخ و تیره، زیبایی خود را حفظ کرده‌اند. در تصویر سکانس فرار سیتا و ستسوکو ترکیب‌بندی صفحه به‌گونه‌ای است که دو شخصیت توسط دایره‌ها محصور شده‌اند.

مستقیم بر پیکره دو شخصیت اصلی انیمه قابل مشاهده‌اند (تصویر ۶).

جنگ و ترکیب‌بندی در انیمه

به‌صورت غریزی نخستین و ماندگارترین برخورد دیداری، احساسی و تأثیرپذیری دریافتگر با اثر، ترکیب‌بندی تجسمی آن است. به‌گفته گرنهاین «گشتالت را علم روانشناسی شناخت شکل و فرم، معنا می‌کنند، که از سال ۱۹۲۰ در میان روانشناسان آلمانی مطرح شده‌است. نظریه گشتالت این‌گونه بیان می‌کند که مغز انسان برای درک موضوعات پیچیده‌ای که از اجزای گوناگون تشکیل شده‌اند، این‌گونه عمل می‌کند که تمامی اجزا را در قالب یک موضوع واحد جمع‌بندی می‌کند و ابتدا یک درک کلی از آن موضوع حاصل می‌کند. هر چقدر اجزای این مجموعه ارتباط منطقی‌تری باهم داشته باشند، آن مجموعه مستحکم‌تر بوده و از جهتی درک پیچیدگی آن نیز آسان‌تر است. طبق این نظریه انسان‌ها دنیا را در کل معنادار تجربه می‌کنند و در آن محرک‌های جداگانه‌ای مشاهده نمی‌شود» (هرگنهان، ۱۳۸۳: ۲۸۵). ترکیب سازمان‌دهی اجزای مختلف اثر هنری به‌گونه‌ای است که یک کل منسجم را به وجود می‌آورد و این کل منسجم در راستای پیام اثر، فرم‌های خاصی به خود می‌گیرد (دانشگر و



تصویر ۷: ترکیب‌بندی تصویر سیتا در ایستگاه قطار، منبع: URL2

عناصر موجود در اثر دارند (حسینی شکیب، ۱۳۷۹: ۱۳۴). در تصویرسازی انیمه‌های ژاپنی تکرار خطوط نشان از حرکت و جهت دارند. در لحظه حمله هوایی خطوطی که در پشت و اطراف هواپیماهای بمب‌افکن شکل گرفته‌اند، حس سرعت و حرکت به جلوی این عنصر را برای مخاطب القا می‌کنند (تصویر ۹). حرکت به‌عنوان عنصری دیداری در انیمه‌ها گاه حس افسون و جادو را نیز با خود به همراه دارد، در انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب، حرکت و جنب و جوش کرم‌ها احساسی جادویی و افسون‌گونه به مخاطب می‌دهند. زیرا هرگاه شخصیت‌های اثر ناامید می‌شوند، کرم‌های شب‌تاب خود نمایی می‌کنند. در میان شالیزارها در تاریکی شب وقتی سیتا و ستسوکو با هم حرف از خانواده و پدر و مادر می‌زنند آسمان پر از کرم‌های شب‌تاب می‌شود. هنگامی که قوطی آب‌نبات ستسوکو از دست مأمور ایستگاه قطار به‌عنوان زباله به بیرون از ایستگاه پرت می‌شود، دوباره از همان جا کرم‌های شب‌تاب به‌صورت نقطه‌های نورانی و جادویی به حرکت در می‌آیند (تصویر ۱۰).

قرارگیری دو پیکره از نمای پشت در میان کادرهای دایره‌ای که خود القاکننده نگاهی ذره‌بین‌گونه هستند، حس تعقیب را در مخاطب برمی‌انگیزند، در این نماها از طریق طراحی ترکیب‌بندی درست، حتی حالات روحی شخصیت‌ها نیز به‌خوبی به مخاطب منتقل شده‌اند (تصویر ۸).

جنگ و حرکت در انیمه

دو عامل مهم ایجاد حس حرکت در انیمه خط و میزان تیرگی و روشنایی عناصر هستند. هنرمند با به‌کارگیری رنگ، خط و کنتراست توهم حرکت را برای مخاطب القا می‌کند و به این صورت بیننده را به سمت هدف خود می‌کشاند. مفهوم حرکت در انیمه و انیمیشن با هنرهای تجسمی متفاوت است، زیرا انیمیشن خود یعنی متحرک‌سازی عناصر دیداری. برای نمونه، هنگامی به یک نقاشی نگاه می‌کنید، چگونگی به‌کارگیری رنگ‌ها برای شما اولویت دارند تا خطوطی که به‌واسطه رنگ ایجاد شده‌اند. چنین مفهومی در انیمه نیز مطرح می‌شود، با وجود اینکه انیمه‌ها از مجموعه تصاویر تهیه می‌شوند خود تصاویر ارزش کمتری نسبت به القای حس حرکت توسط



تصویر ۹: خطوط بیانگر حرکت در اطراف هواپیماهای بمب‌افکن. منبع: تصویربرداری مستقیم از انیمه.



تصویر ۸: سیتا و ستسوکو در کادر دایره. منبع: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

نتیجه‌گیری

شفاف ظاهر می‌گردند. کنتراست در انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب، هم در مضمون و هم در تصویر یافت می‌شود. در مضمون به این‌صورت که عمر کم به‌همراه شادابی و زیبایی موجود در شکوفه‌های گیلاس در مقابل زندگی دردناک، عذاب‌آور و طولانی دوران جنگ قرار می‌گیرد و در تصویر نیز لحظات ابتدایی انیمه که در واقع به‌گونه‌ای نمایش‌گر زندگی پس از مرگ هستند با کنتراست بسیار بالا تصویر شده‌اند. عناصر موجود در تصاویر این انیمه به نظر می‌رسند که با پشتوانه فکری و دقیق چیدمان و ترکیب‌بندی شده‌اند. تصویر پیکر نیمه‌جان سیتا در ایستگاه قطار از تناسبات طلایی پیروی می‌کند و همچنین ترکیب‌بندی لحظه فرار دو کودک از میان کادرهای دایره‌ای بشکته‌های به هم پیوسته حس تعقیب و گریز را به مخاطب القا می‌کند. در نهایت نیز تمامی عناصر دیداری کم یا بیش در کنار یک‌دیگر به‌گونه‌ای حس حرکت در انیمه را ایجاد می‌کنند که نقش اساسی حوزه انیمیشن نیز حضور تصاویر متحرک است. برای نمونه، خطوط تکرارشونده در کنار سطوح و اشکال حس حرکت را بر می‌انگیزند به مانند هواپیماهای بمب‌افکن موجود در اثر که رو به جلو و با سرعت حرکت می‌کنند. لازم به ذکر است که برای انجام پژوهش‌های آتی، پژوهش در حیطه تغییرات عناصر دیداری در راستای مضمون و محوریت اثر در انیمیشن‌های داخلی و خارجی پیشنهاد می‌گردد، همچنین با تکیه بر یکی از عناصر دیداری به‌عنوان متغیر، می‌توان بررسی‌های بیشتر و عمیق‌تری نیز انجام داد.

پی‌نوشت

1. Hayao Miyazaki.
2. Isao Takahata.
3. The Grave of Fire Flight.
4. Manga.
5. Ghibli.
6. Akioki Nosaka.
7. Sita.
8. Setsuko.
9. Saturation.
10. Contrast.

جنگ در آثار مختلف هنری و در جوامع گوناگون نموده‌ها و پیامدهای مختلفی را با خود به همراه دارد. با مطالعه‌ای بر تاریخ در می‌یابیم که هیچ جنگی هر قدر هم که با آرمان‌های ستودنی آغاز گردد، در نهایت چیزی جز نابودی، ویرانی و مرگ با خود به همراه نخواهد داشت. تفاوتی ندارد که جنگ از کجا آغاز شده و به کجا ختم شود، در هر صورت در پایان یک فاجعه بشری شکل می‌گیرد. از این جهت، در میان آثار هنری که نگاهی آرمان‌خواهانه و همچنین قهرمان‌گرایانه به جنگ دارند آثار بسیاری به چشم می‌خورند که در آن هنرمند جنگ‌زده و پریشان نسبت به خاطرات جنگ، درد و رنج حاصل را به تصویری تلخ و دردآور تبدیل می‌نماید. انیمه مدفن کرم‌های شب‌تاب اثر ایسائو تاکاهاتا یکی از همین دسته آثار است که فجایع و دردهای جنگ جهانی دوم را به تصویر می‌کشد. به‌کارگیری درست و در راستای موضوع از برخی عناصر و کیفیات دیداری در تصاویر این انیمه هر یک به نحوی موجب جلب نظر و ایجاد ارتباط مخاطب با اثر می‌شوند. استفاده از اشکال و فرم‌های ساده به دور از هر گونه اغراق و فانتزی‌سازی در درجه اول مخاطب را متقاعد می‌سازد که هیچ اتفاق ماورایی در طول روایت اثر رخ نخواهد داد و در واقع مخاطب فقط با تصاویری که با زبان ساده‌تر از آن‌چه در روزمرگی خود ممکن بود مشاهده کند، همراه می‌گردد که این مورد هم‌ذات‌پنداری را نیز با خود به همراه دارد. یکی از نقش‌های اساسی عنصر خط در این انیمه در خدمت محوریت اثر یا جنگ قرار می‌گیرد. به این‌صورت که خطوط در ابتدای انیمه فقط نقش محیطی دارند و به مرور آسیب‌های واردشده به شخصیت‌ها و اشیاء، خطوط نقش یک زخم، جراحت، فرورفتگی پوست ناشی از سوء تغذیه و کشیفی را ایفا می‌کنند. یکی از مواردی که در بخش رنگ این انیمه خودنمایی می‌کند اشباع رنگ است. هم‌راستا با وقایع موجود در این اثر در لحظات پس از حمله هوایی با تصاویری روبه‌رو می‌شویم که اشباع رنگ بالایی دارند یا به عبارتی ترکیب خاکستری در رنگ‌های آن‌ها به وفور مشاهده می‌شود. ولی در مقابل سیتا و ستسوکو در مرکزیت تصاویر به صورت

منابع

- السون، متیو اچ؛ هرگنجان، بی. آر. (۱۳۸۳). *مقدمه‌ای بر نظریه یادگیری*، ترجمه علی‌اکبر سیف، تهران: دوران.
- بوردل، دیوید؛ کریستین، تامسون (۱۳۸۹). *هنر سینما* (چاپ هفتم)، ترجمه فتح محمدی، تهران: مرکز.
- حسنائی، محمدرضا؛ موسوی، سعیده‌سادات (۱۳۹۷). «مطالعه نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در شکل‌دادن به مفهوم هویت ملی در ژاپن در مقایسه‌ای تطبیقی با ایران»، *مطالعات میان‌رشته‌ای از تبادلات و رسانه*، ۲، ۴۴-۳۳.

- حسینی شکیب، ایمان (۱۳۷۹). انیمیشن ژاپنی در برابر انیمیشن آمریکایی «یک مقاله متقاعدکننده». بیداری رویاها، *کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان*، ۱۳۶-۱۲۹.
- داندیس، دونیس (۱۳۸۴). *مبانی سواد بصری* (چاپ دوازدهم)، ترجمه مسعود سپهر، تهران: سروش.
- دانشگر، فهیمه؛ طاهری، مینا (۱۳۹۹). «بررسی ترکیب‌بندی در بیلبردها و عرشه‌های پل شهری تهران (۱۳۹۶-۱۳۹۴)»، *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، ۵، ۶۵-۵۳.
- ریو، جان (۱۳۸۹). *هنر ژاپن: نگاهی به جزئیات*، ترجمه بابک محقق، تهران: فرهنگستان هنر.
- شهرزاد، بنفشه (۱۳۹۸). بررسی تطبیقی مقوله جنگ در آثار هنرمندان نقاشان اروپا و خاورمیانه از سال ۲۰۱۸-۱۹۴۰. پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، رشته نقاشی، دانشکده هنرهای زیبا، دانشگاه هنر تهران.
- کارگران، ابراهیم؛ فرج‌زاد ابرقویی، محمدحسین (۱۴۰۱). جریان مقاومت در انیمیشن و سینمای ژاپن «مطالعه موردی: تحلیل و بررسی انیمیشن مدفن کرم‌های شب‌تاب». *مطالعات رسانه‌ای*، ۱۱۷(۱)، ۶۲-۵۱.
- علمداری، امیرمسعود (۱۳۸۵). «انیمیشن ژاپن در مقابل آمریکا». *فصلنامه سینمایی فارابی*، ۶۲، ۷۷-۸۲.
- فرنیس، مورین (۱۳۹۵). *زیبایی شناسی انیمیشن (پویانمایی)*. ترجمه اردشیر کشاورزی، تهران: دانشگاه صدا و سیما.
- موسوی، وحیدالله (۱۳۹۶). «میزانسن و شخصیت‌پردازی»، *فصلنامه سینمایی فارابی*، بنیاد سینمایی فارابی، ۸۰، ۱۷۱-۱۵۴.

References

- Alamdari, A. (2005). "Japan vs America animation", *Farabi Cinema Foundation*, 2 (62), 77-82, (Text in Persian).
- Banafsheh, B. (2019). *A Comparative Study of the Category of War in the Works of European and Middle Eastern Painters from 1940-2018*, Master's thesis. Tehran University of Art. (Text in Persian).
- Bordwell, D., (1979). *Film Art: An Introduction*, (12nd ed), Translated by Fattah Mohammadi, Tehran: Nashre Markaz, (Text in Persian).
- Daneshgar, F., Taheri, M. (2020). "A composition survey on urban billboards and bridge decks of Tehran (2015-2017)", *Journals of Graphic Arts & Painting*, 1 (5), 53-65, (Text in Persian).
- Donis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*, (12nd ed). Translated by Masoud Sepehr, Tehran: Soroush, (Text in Persian).
- Freud, S. (1912). *Selected Papers on Hysteria and Other Psychoneuroses*. New York: Publishing Company.
- Furniss, M. (1998). *Animation (Cinematography)*, (1nd ed). Translated by Ardeshir Keshavarz, Tehran: IRIB University, (Text in Persian).
- Hosnaei, M., Mousavi, S. (2018). "The role of visual comic stories and animation in portraying the concept of national identity in Japan in a comparative study with Iran", *Ministry of Science, Research and Technology*, 1 (2), 33-64, (Text in Persian).
- Hosseini shakib, I. (2000). "Japanese animation vs. American animation "a persuasive essay" awakening dreams", *Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults*, 1 (2), 129-136, (Text in Persian).
- Olson, M. (1951). *An Introduction to Theories of Learning*, (8nd ed), Translated by Ali akbar Seif, Tehran: Nashre Doran, (Text in Persian).
- Radstone, S. (2003). *Regimes of Memory*, London: Routledge.
- Reeve, J. (2005). *Japanese Art in Detail*, (1nd ed). Translated by Babak Mohaghegh, Tehran: Iranian Academy of the Arts, (Text in Persian).
- Vahid Allah, M. (1997). "Mise-en-scène and characterization", *Farabi Cinema Foundation*, 2 (80), 154-171, (Text in Persian).

URLs

- URL1: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fbehtar.in.io%2Fgrave-of-the-fireflies>.
 URL2: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.the-pixels.com>

The Study of the Effects of War on the Visual Elements in the Pictures of the Japanese Anime Grave of the Fireflies by Isao Takahata

Abstract:

Throughout history, humans have faced the phenomenon of war in their lives, and war is also a set of social issues that are included in the category of anomalies in human life, as well as damage and consequences. It brings with itself destruction, anxiety, chaos, and death. Naturally, due to the mentioned reasons, the artists of the societies react to this issue and are influenced by it. Artists, as leaders of art and culture, have different approaches to war based on the time and place conditions, the aesthetic standards of their era, as well as their expertise in different artistic fields. The effects of historical wars, both big and small, can be seen in different ways in the cinematographic, visual, literary and musical Artworks. In Artworks related to war, artists represent narratives and individual and collective feelings. These concepts make the survivors and the new generation understand the events and disasters that sometimes bring a sense of shame and sometimes a sense of collective pride. Artists throughout history, inspired by some common cultural, political, and social conditions, record narratives or embody their personal view of events, among which some retell the war with a heroic perspective, and some also depict catastrophes and destructions. These cases are sometimes evident in the world of anime and animation. Anime and animation, due to their features, i.e., conveying feelings with the help of images and movement, the freedom of the artist in designing characters and using visual elements and qualities, makes it possible to create a deeper connection between the artist and the audience. Many artists around the world have recounted the tragedies and consequences of war by relying on this field of art. For example, Japanese anime art-



Hasan Shokri

PhD. Student, Department of Art Research, Faculty of art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran, Corresponding Author.

hasan.sh.art@gmail.com

Amir Abbas Mohammadi Rad

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

am.rad@aui.ac.ir

Date Received: 2023-03-16

Date Accepted: 2023-06-11

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.43216.1206

ists such as Miyazaki and Takahata have started creating works of art in line with the Second World War, which had engulfed Japanese society at times. The swing is considered to be the work of Isao Takahata. It should be noted that animes, which are animation products specific to Japan, include a collection of several artistic fields, including drawing, painting, acting, dancing, sculpture, photography, and music, and in this, it can be said: Anime art is included in the category of visual arts, in such a way that aesthetics, the effect of its elements and its visual quality require a general understanding of the principles and basics of the aforementioned arts, as well as having visual literacy, because having a coherent artwork comes from the basic combination of qualities and visual elements that some of these qualities and visual elements are changed in line with the theme of the anime. It seems that the focus of the war on some elements and visual qualities was not unaffected in the anime "Grave of the Fireflies". From this point of view, the question raised for the researcher is: What effect did the centrality of war have on some visual elements in the pictures of the Japanese anime, Isao Takahata's Grave of the Fireflies? And the purpose of this research is to study the effects of the focus of the war on the visual elements in the pictures of the Japanese anime, Grave of the Fireflies, by Isao Takahata. This article has been done in a descriptive-analytical way, and the information contained in it has been obtained through the use of some library and internet sources, as well as observation and study of Isao Takahata's Grave of the Fireflies anime have been collected. In this way, some of the visual elements and qualities present in the considered sample pictures have been investigated based on the effects of war on them. The findings of this research show that: the lines that in some way lead to the formation of the texture as well

as the rhythm, in the example of this research, have the task of showing the facial scars, scratches, and characters having mud on their bodies. In this anime, the intensity and weakness of the lines in some scenes intensify and induce the sense of isolation, loneliness, and suffering caused by war. If we pay attention to the design of the two characters Sita and Setsuko during the anime, we will find that the closer we get from the beginning of the work to the end, the more lines appear on their faces, bodies, and clothes, The multiplicity of these lines and the textures formed through them in the pictures of the artwork can express the helplessness, fatigue, endurance of many hardships and the physical damage caused by the war to Sita and Setsuko, which, of course, in this anime is similar to the rest of Takahata's works. The peripheral lines of the elements and characters are also preserved, of course, these types of peripheral lines are a signature of the director. In animes such as Grave of the Fireflies, which follows the theme of war, in the scene after the air strike on Kobe city in this anime, when Sita looks at the cityscape from a distance, the ruins look like they are covered with a layer of grey colour. For example, the greenness of the plains has been replaced by dull green colour and the blue colour of the sky has been mixed with grey as if they carry a layer of dust and sadness with them. Of course, it should be noted that the game with the element of colour and its saturation is also used as a tool for emphasis in the pictures of the work, such as when the people of the city start collecting debris and destroyed household items. They say that Sita and Setsuko appear in the centre of the frame with a bright and clear colour and the rest of the people who are struggling in the background are depicted with high colour saturation, thus emphasizing the main characters of the story. The presence of contrast both in the con-

tent and visual layers of the work shows the contrast between a peaceful life and a life full of anxiety and pain caused by the war. In the content part of the work, we can mention the cherry blossoms. In Japan, every year during the blooming of the cherry blossoms, a ceremony is held along with an excursion in nature. These blossoms do not survive more than a few days and soon they are lost. The depiction of the family of four, Sita and Setsuko, in the middle of a bunch of cherry blossoms, can be a sign of the short life of this war-torn family, because in the rest of the scenes of this anime, each of these characters painfully lose their lives. It is clear that the desired visual elements do not create a sequence by themselves or by chance, but it is the director who arranges the characters and other elements according to the centrality of the work and the content in it. In the anime "Grave of the Fireflies," it seems that the composition has been done carefully and based on the principles following visual arts and cinema. For example, the opening images of the movie Sita's Half-life at the train station, show the use of golden proportions in the composition of the desired anime image. The correct use of elements made this work known as the best anti-war anime. The images in this anime are like paintings that have preserved their beauty despite portraying a bitter and dark story. In the image of the escape sequence of Sita and Setsuko, the composition of the page is such that the two characters are surrounded by circles. The placement of two figures from the back view in the middle of the circular frames, which themselves induce a magnifying glass-like look, evokes a sense of pursuit in the audience, these views, through the correct composition design, even the moods, the spirit of the characters has also been well conveyed to the audience. Movement, as a visual element in anime, sometimes carries with it a sense of

enchantment and magic, in the anime "The Bury of the Glow Worms", the movement and vibrancy of the worms give the audience a magical and enchanted feeling. Because, when the characters of the work are disappointed, fireflies appear, in the middle of the rice fields in the dark of night when Sita and Setsuko talk about family and parents, the sky is full of worms. It becomes a nightshade. And when the candy can of Setsuko is thrown out of the station as garbage by the train station attendant, the fireflies start moving again in the form of luminous and magical points.

Keywords: Effects of War, Visual Elements, Pictures, Anime, Grave of the Fireflies.