



دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهراء (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۱۰۵-۱۱۸)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

* این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم با عنوان: «مطالعه تجربه شیفتگی بازدیدکنندگان موزه بر اساس مدل میهالی (مورد پژوهی طراحی تجربه شیفتگی از طریق کمیک استریپ و مانگا)» است.

ظرفیت شناسی بصری فرم هنری مانگا و کمیک به مثابه ابزار تفسیری مفاهیم موزه‌ای*

چکیده

یکی از ابزارهای تفسیری قابل استفاده از در موزه‌ها برای انتقال اطلاعات و معنای خلق شده توسط موزه ابزار تفسیری کمیک و مانگا است. این فرم هنری که با در نظر گرفتن ویژگی برتر ترکیب متن و تصویر در نوع خود یکی از قدرتمندترین رسانه‌ها برای انتقال اطلاعات است، از ویژگی‌های منحصر بفردی برخوردار است. با نظر به این مورد از متخصصان حوزه موزه مصاحبه‌ای به عمل آمد تا برای تکمیل، ویژگی‌های منحصر این رسانه به عنوان یک ابزار تفسیری موزه شناسایی گردد. مجموع مفاهیم بدست آمده در قالب سه دسته؛ ویژگی‌های کمیک و مانگا، پیش شرط‌های استفاده از آن به عنوان ابزار تفسیری در موزه و نتایج استفاده از این ابزار در موزه، تکمیل کننده ویژگی‌های ذاتی این رسانه در موزه‌هاست. که در این میان طبق نظر متخصصان با رعایت اصول بومی سازی می‌توان به ظرفیت‌هایی چون افزایش توان تفسیر مخاطب و همچنین بازگشت دوباره به موزه و در نتیجه ایجاد تجربه‌ی بازدیدی لذت بخش برای مخاطب اشاره کرد. پژوهش حاضر هدف شناسایی ویژگی‌های کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری انتقال دهنده مفاهیم موزه‌ای را دنبال می‌کند که به صورت کیفی و در پارادایم تفسیری برای پاسخگویی به پرسش «ویژگی‌های کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری مفاهیم موزه‌ای چگونه است؟» مورد بررسی قرار گرفته است. ماهیت این پژوهش از منظر هدف؛ کاربردی توسعه‌ای و راهبرد مورد استفاده؛ تحلیل محتوا است.

پرنیان شکاری

کارشناسی ارشد مدیریت موزه، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

parnianshekari@yahoo.com

مرضیه حکمت

استادیار گروه موزه و گردشگری، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران، نویسنده مسئول.

m.hekmat@au.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۴-۲۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۸-۱۹

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.47710.1273

کلیدواژه‌ها: موزه، ابزار تفسیری، مانگا، کمیک

مقدمه

جمله؛ سوزنگر و شاه‌حسینی (۱۴۰۱) در پژوهشی با عنوان «تأثیر آموزش بهداشت فردی توسط رسانه کمیک‌استریپ بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان» نشان دادند که استفاده از کمیک‌استریپ به‌عنوان یک رسانه تصویری و جذاب در جهت آموزش مطالب بهداشت فردی می‌تواند منجر به تقویت مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی شود. همچنین محرمی و نیکنام (۱۴۰۲) در پژوهشان با عنوان «بررسی و تحلیل عناصر و ویژگی‌های ژانر عامیانه کمیک‌استریپ» به این نتیجه دست‌یافتند که در ژانر عامیانه، موضوعات اخلاقی و اجتماعی به‌منظور آشنایی با راه‌ورسم صحیح زندگی ارائه می‌شود. بر این اساس طرح‌های ساده‌تر، رنگ‌های زنده و پویاتر و فضا سازی با هیجان بیشتر از ویژگی‌های بارز این ژانر به‌شمار می‌آید. در همان سال، پورسجادی و سوزنگر (۱۴۰۲) در پژوهشی با عنوان «اثربخشی آموزش فلسفه توسط رسانه کمیک‌استریپ بر کیفیت ذهن آگاهی دانش‌آموزان پایه پنجم ابتدایی» اذعان داشتند که در راستای انتقال مفاهیم فلسفی، با رویکرد فیک، استفاده از کمیک‌استریپ تقویت سطح ذهن آگاهی کودکان در موقعیت‌های واقعی و عمق بخشیدن به تجربیات یادگیری را به دنبال دارد.

بحث تجربه بازدید کننده که برای اولین بار توسط نلسون گرابن در کنفرانس سالانه موزه‌های آمریکا ۱۹۷۷ مورد مطالعه قرار گرفت نشان داد که سنجش تجربه فقط با در نظر گرفتن شرایط اجتماعی و نیازهای افراد امکان پذیر است. چندی بعد از آن در سال ۱۹۹۴، آیلین هوپرگرین‌هیل در کتاب «موزه‌ها و بازدیدکنندگان آن‌ها»، راه‌هایی را بررسی می‌کند که در آن موزه‌ها باید عملکردهای ارتباطی خود را توسعه دهند و با نمونه‌هایی از مطالعات موردی، به چگونگی دستیابی به بهترین عملکرد می‌پردازد. یک سال بعد (۱۹۹۵) گرین‌هیل در کتاب «موزه، رسانه، پیام» ارتباطات موزه را در سه بخش؛ چگونگی انتقال سیستم‌های ارزش از طریق فرآیندهای مجموعه و نمایشگاه، طرح مسائل فلسفی و مدیریتی و کاوش در کار با مخاطبان خاص و معرفی روش‌هایی برای مطالعه تجربیات مخاطبان از رویدادهای ارتباطی در موزه‌ها بررسی کرد. در این میان حوزه تجربه بازدیدکننده، شناسایی پیش زمینه‌های یک تجربه و بررسی عواملی که بر روی این مقوله تأثیر می‌گذارند پررنگ‌تر شد. در همان سال (۱۹۹۵) این مفهوم در مقاله‌ای با عنوان «چه چیزی باعث می‌شود بازدیدکنندگان مایل به یادگیری باشند؟»

پیش‌ساز موزه‌های امروزی کابینت‌های کنجکاو قرن ۱۶ میلادی است. این کابینت‌ها با عنوان دیگری همچون اتاق‌های شگفتی نیز شناخته می‌شدند. مجموعه‌های کوچکی از اشیاء خارق‌العاده که مانند موزه‌های امروزی سعی در دسته‌بندی و بیان داستان‌هایی درباره شگفتی‌های دنیای طبیعی داشتند. این کنجکاو باعث حرکت دادن تعداد زیادی از افراد بود که مشتاق دیدن این اتاق‌ها بودند. برای برطرف کردن این کنجکاو و معنادار کردن تجربه بازدیدکننده، موزه‌ها در تلاش برای انتخاب روش‌های مناسب تفسیری برای مخاطبان خود هستند. روش‌هایی خلاقانه که علاوه بر تجربه لذت‌بخش انتقال دهنده‌ای رسا و قابل درک برای مخاطب باشد. پژوهش حاضر با هدف شناخت ویژگی‌های گُمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری موزه صورت گرفته است که برای پاسخگویی به پرسش اصلی «ظرفیت‌های بصری گُمیک و مانگا به مثابه ابزار تفسیری مفاهیم موزه‌ای چگونه است؟» به بررسی منابع کتابخانه‌ای و همچنین مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با متخصصان حوزه مخاطب و موزه با روش تحلیل محتوا پرداخت.

پیشینه پژوهش

هنر گُمیک و مانگا که به عنوان یک ابزار انتقال اطلاعات بصری در نظر گرفته می‌شود نظر پژوهشگران بسیاری را به عنوان یک ابزار برای ایجاد لذت و سرگرمی و همچنین ابزاری برای انتقال دانش به خود جلب کرده است. بر این اساس مالیا (۲۰۰۷) یک مطالعه مقدماتی را تحت عنوان «یادگیری از توالی: استفاده از گُمیک در آموزش» انجام داد تا به طور مستقیم اثربخشی گُمیک را به عنوان یک رسانه آموزشی بررسی کند. او به این نتیجه دست یافت که گُمیک‌ها می‌توانند در یادآوری اطلاعات و درک مفاهیم تاریخی ابزار قابل توجه‌ای باشند.

کارول بوسرت (۲۰۱۶) در پژوهشش با عنوان «برچسب‌های آزاد شده: شکستن استبداد اطلاعات» برای افزایش جذابیت لیبیل‌های موزه‌ای روش‌هایی چون به تصویر درآوردن داستان‌های اشیاء و یا استفاده از لیبیل‌های گرافیکی را پیشنهاد می‌کند تا در کنار لیبیل‌های تفسیری موزه بتوانند ابزاری کمک‌کننده باشند.

در ایران نیز پژوهشگرانی در پی بررسی نتیجه‌ی استفاده از کمیک‌استریپ در درک مفاهیم بودند از

و درک بهتر مفاهیم علمی نمایشگاه بود. همچنین در موزه ملی چک در سال ۲۰۲۲ با استفاده از ارائه روایات مربوط به زندگی چند آهنگساز معروف در قالب پنل‌های بزرگ کمیک استریپی موفق به ایجاد تجربه بازدیدی متفاوتی برای مخاطبان خود شدند. علاوه بر این موارد در سال ۲۰۱۹ در موزه علوم ژاپن موزه داران و مرمت‌گران با ارائه آثار متفاوت خود تجربیات بازدیدی متنوعی برای بازدیدکنندگان ارائه کردند. یکی از این موارد ارائه اطلاعات و مراحل مرمتی و حفاظتی در موزه‌ها برای مخاطبان بود که در قالب مانگاه‌های چهارپنلی عرضه شدند. با بررسی پژوهش‌های پیشین در راستای شناسایی ویژگی‌های بارز این رسانه می‌توان به صورت خلاصه به پژوهش‌های سرانتس (۲۰۱۴) در شناسایی ویژگی ایجاد تفکر به چالش کشیدن مخاطب بازخورد فوری و رضایت‌بخش، مک کوپلان و کاند (۱۹۹۶) روایت پردازی، ژن یانگ (۲۰۰۳) ایجاد انگیزه، سونز (۱۹۹۴) افزایش یادگیری، آکچانجا (۲۰۲۰) ابزار کمک آموزشی، ادموندز (۲۰۰۶) و آلیکسو و نوریس (۲۰۱۰) بهبود درک و ساده سازی در مفاهیم پیچیده علمی، موراکی و برایس (۲۰۰۹) و آلیکسو و نوریس (۲۰۱۰) اطلاعات زیرساختی دقیق- برانگیختن کنجکاوی افزایش درک اطلاعات- افزایش حافظه ی اطلاعات کلامی- افزایش توانایی پردازش اطلاعات، ماری و ویلیامز (۲۰۰۸) مک کلود (۱۳۹۴) و ژن یانگ (۲۰۰۳) زمان در دست مخاطب، تایمنسما (۲۰۰۹) تلاش کمتر برای خوانش، مالیا (۲۰۰۷) وجود عنصر لذت، کارول بوسرت (۲۰۱۶) روش کمکی در انتقال اطلاعات، و در نهایت سارا زیولکووسکا و ویویان هوارد (۲۰۱۴) وجود تجربه شیفتگی در خوانش این نوع فرم هنری اشاره کرد که پژوهش حاضر با تأکید و تأیید بر این ویژگی‌ها طبق نظر موافق متخصصان ویژگی‌ها و پیش شرط‌های دیگری را نیز متناسب با کارکرد این ابزار در موزه ارائه کرده است.

روش پژوهش

ماهیت و هدف این پژوهش؛ کاربردی توسعه‌ای است. پژوهش حاضر با تجزیه و تحلیل عمیق محتوای بدست آمده از داده‌های کتابخانه‌ای و اسناد مرتبط با چگونگی تجربیات بازدیدکننده، کمیک و مانگا جایگاه این رسانه در تجربه بازدیدکننده را مورد شناسایی قرار داده است. همچنین برای رسیدن به پاسخ پرسش اصلی پژوهش، مصاحبه نیمه‌ساختاریافته‌ای در راستای شناسایی محتوای قابل ارائه متناسب با این ابزار، از ۱۵ متخصص حوزه موزه و مخاطب که همگی تجربه برگزاری نمایشگاه موزه‌ای را داشتند صورت گرفت (جدول ۱) که با تجزیه و تحلیل پاسخ متخصصان محتواهای متناسب شناسایی و دسته بندی گردید.

توسط سیکزنت میهایلی و کیم هرمانسون جهت بررسی تمایل ذاتی بازدیدکنندگان برای یادگیری از نمایشگاه‌های موزه نوشته شد.

در سال (۱۹۹۷) کریستوفر ویتل در حوزه ارتباط با بازدیدکننده پژوهشی را انجام داد که در آن مدل‌هایی را ارائه کرد که توضیح می‌دهد چگونه یک موزه می‌تواند به عنوان یک وسیله ارتباطی برای عموم عمل کند. او اذعان کرد که یک مدل تک بعدی دیگر برای توضیح ارتباط بین موزه و بازدیدکننده کافی نیست و تمرکز بر مدلی است که آنچه را که بازدیدکننده می‌خواهد و نیاز دارد در نمایشگاه‌ها، تورها، فیلم‌ها و برنامه‌های چندرسانه‌ای ارائه می‌کند و به بازدیدکنندگان اجازه می‌دهد تا نمایشگاه و توسعه برنامه را راهنمایی کنند. او عواملی که در ارتباط موثر نقش دارند را به؛ توانایی بازدیدکننده در درک نمایشگاه، توانایی رسانه برای به تصویر کشیدن دقیق پیام و مناسب بودن رسانه نمایشگاه تقسیم کرد. در سال (۱۹۹۹) دورینگ، پکاریک و کارنز با بررسی تاثیر انتظارات بازدیدکننده بر نتایج تجربیات آن‌ها از بازدید، رضایت مندی و تجربه رضایت‌بخش را از مطالعاتشان بدست آوردند. بر این اساس، فالک و دیرکینگ در سال ۲۰۰۰ در پژوهشی تحت عنوان «یادگیری از موزه‌ها: تجربیات بازدیدکنندگان و ایجاد معنا» با بررسی علل، تجربه و نتایج بازدید، مدل زمینه‌ای یادگیری را پیشنهاد کردند که در آن عوامل پیش زمینه‌ای مثل عقاید و انگیزه‌های شخصی، انتظارات و کلیه عوامل درونی که بازدیدکننده می‌تواند با خود قبل از ورود به موزه به همراه داشته باشد، عوامل فرهنگی اجتماعی که می‌تواند در حین بازدید بر روی تجربه بازدیدکننده تاثیر بگذارد و نتیجه‌ای که پس از بازدید از بازدیدکننده بدست می‌آید را مورد پژوهش قرار داد. در ادامه تام هنیس (۲۰۰۲) در مقاله‌ای با عنوان «بازنگری در تجربه بازدیدکنندگان: تبدیل مانع به هدف» به افزایش پتانسیل‌های نمایشگاه‌های موزه‌ای برای ارائه تجارب آموزشی جذاب‌تر و یادگیری غیررسمی به بازدیدکنندگان از طریق ارزیابی عوامل موثر مثل معیارهای تجربه، سازماندهی محتوا و ... پرداخته است.

معنا و پیامی که موزه برای مخاطب در نظر می‌گیرد در برخی کشورهای جهان در قالب استفاده از ابزار تفسیری کمیک استریپ یا مانگا مورد بهره برداری قرار گرفته است. کشورهای چون کره جنوبی که در سال ۲۰۱۶ پنوم سان چانگ و همکارانش پژوهشی با عنوان «کمیک استریپ برای همراهی با نمایشگاه‌های موزه علوم» را انجام دادند که به بررسی تاثیر استفاده از کمیک استریپ در لیبیل‌های یک نمایشگاه علوم در کره پرداختند و نتیجه حاصل از این پژوهش جذابیت

جدول ۱- ویژگی‌های جمعیت‌شناسی خبرگان مورد مصاحبه (شکارت و حکمت، ۱۴۰۲: ۶۸)

مصاحبه شونده	تخصص	شغل
مدیر مرکز فرهنگی موزه ای هنر ایران (کاخ مرمر)	پژوهشگر، فعال فرهنگی در حوزه هنر و موزه	Interview 1
مختص حوزه موزه	دکتری موزه شناسی	Interview 2
پژوهشگر و مدرس گروه موزه و گردشگری	کاندیدای دکتری مدیریت گردشگری	Interview 3
مختص حوزه موزه	دکتری تاریخ تطبیقی	Interview 4
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای مسئول خزانه بافته	کارشناس ارشد مطالعات موزه	Interview 5
مختص حوزه موزه	دکتری پژوهش هنر	Interview 6
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه (میراث فرهنگی و بنیاد مستضعفان انقلاب اسلامی)، مسئول خزانه پول و آرایه	کارشناس موزه داری	Interview 7
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه، مدیر گنجینه‌های اموال موزه‌ای سازمان بنیاد مستضعفان انقلاب اسلامی	کارشناس ارشد تاریخ	Interview 8
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه- مسئول توسعه خدمات موزه‌ای	کارشناس ارشد ایران شناسی	Interview 9
ریاست موزه خیمه شب بازی	بازیگر/ کارگردان / خیمه شب باز/ نمایشگر عروسکی	Interview 10
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه (بنیاد مستضعفان انقلاب اسلامی) مسئول خزانه سفال	دکتری تاریخ تطبیقی کارشناس ارشد مطالعات موزه	Interview 11
کارشناس موزه گوهر و آرایه، سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه	کارشناس ارشد باستان شناسی	Interview 12
راهنمای موزه سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای	کارشناس ارشد پژوهش هنر- کارشناسی موزه	Interview 13
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای	کارشناس ارشد مدیریت موزه	Interview 14
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای	کارشناس ارشد مدیریت موزه	Interview 15

مبانی نظری

گُمیک و مانگا

به عرصه نهادند، بنابراین واژه گُمیک به عنوان نام آن‌ها ماندگار شد، اما در واقع امروزه دیگر گُمیک‌ها لزوماً کم‌دی نیستند. اختلاف عمده گُمیک استریپ و کتاب گُمیک در رسانه‌ای است که از طریق آن ارائه می‌شوند (علوی و همکاران، ۱۳۹۳: ۴۷). گُمیک استریپ‌ها از طریق رسانه‌هایی مانند روزنامه، مجله، کتاب و اینترنت عرضه می‌شوند. چنانچه داستان مصور در قالب مجله و با انتشار منظم و متوالی عرضه شود به کتاب گُمیک معروف است (ترابی

رسانه‌ها افکار را به جلوه‌هایی در دنیای فیزیکی تبدیل می‌کنند تا بتوانند با حواس افراد دیگر دریافت شوند و مجدداً به افکار تبدیل شوند. در گُمیک این تغییر و تبدیل بین ذهن، دست، کاغذ، چشم و دوباره ذهن صورت می‌گیرد (مک کلود، ۱۳۹۴: ۲۰۳). گُمیک‌ها در ابتدا با ژانرهای کم‌دی پا

تأثیرات کمیک و مانگا

ویژگی‌ها و تأثیرات این دو فرم هنری را به دلیل ساختار مشترکشان می‌توان مشترک پنداشت. از جمله مهم‌ترین این تأثیرات، ترکیب دو حافظه کلامی و غیرکلامی در درک اطلاعات دریافتی طبق نظریه کدگذاری دوگانه پایویثو^۴ است.

پایویثو توضیح می‌دهد که سیستم شناختی ما از دو بخش سیستم کلامی و سیستم‌های غیرکلامی تشکیل شده‌است. هنگامی که تصاویر با ورودی کلامی مطابقت دارند، توسط هر دو سیستم کلامی و غیرکلامی کدگذاری می‌شوند، بنابراین حافظه را قوی‌تر از ورودی‌های کلامی یا صرفاً بصری می‌کند. این ترکیب‌بندی تأثیرات متقابل دیگری را نیز به همراه دارد که می‌توان مواردی از قبیل افزایش توانایی پردازش اطلاعات همراه با تصاویر، قابل درک شدن مطالب زمانی که سرخ‌های بصری از علت و معلول در کنار یکدیگر وجود داشته باشد، تأثیر قوی‌تر به دلیل ویژگی خوانش در زمان کوتاه آن‌ها نسبت به کتاب‌های درسی، تأثیر چند رسانه‌ای بودن در یادگیری و اثربخشی به عنوان یک ابزار آموزشی نام برد (Murakami et al, 2009).

حضور متقابل کلمات و تصاویر در این فرم هنری خوانندگان را ملزم می‌کند تا سرخ‌هایی را که هنرمندان این گونه هنری با دقت مرتب کرده‌اند، به طور فعال کنار هم قرار دهند (Ieshima et al, 2020: 53). درواقع خواندن این آثار نیازمند مشارکت فعال، هرچند عمدتاً ناخودآگاه، از سوی خواننده است. از چنین مشارکتی به عنوان «بسته شدن» یاد می‌شود که به موجب آن خواننده جزئیات فضای خالی بین پانل‌ها را پر می‌کند و نتیجه این فرآیند «تقویت صمیمیت بین خالق و مخاطب» است (Versaci, 2001: 62-63). طبق نظر مالیا (۲۰۰۷) به دلیل توالی موجود در روایت تصویری و استفاده از شخصیت‌هایی که هر یک روایت را به گونه‌ای پیش می‌برند مخاطب می‌تواند در حفظ و تداعی اطلاعات به بهترین شکل عمل کند (Mallia, 2007). و منجر به قدرت بخشی در یادگیری او شود (Sones, 1944: 232-240). مخاطب دیگر برای یادگیری و تمرین مهارت‌های درکی نیازی به رمزگشایی متن ندارد، در واقع قالب این فرم به او این امکان را می‌دهد تا داستان‌های بسیار پیچیده‌تری را درک (URL1) و تصور آسانی از مفاهیم پیچیده در ذهنش ایجاد کند (Aleixo et al, 2010: 73). این مفاهیم پیچیده که گاه در قالب حجم زیادی از اطلاعات ارائه می‌شوند و

مهربانی، ۱۳۹۳: ۹). اما به عنوان یک فرم هنری، مجموعه‌ای از صفحات به هم پیوسته است که در آن همه جنبه‌های روایت به واسطه تمثال‌های تصویری و زبان‌شناسی در دنباله‌ای از پانل‌ها و صفحات پشت هم فشرده شده‌اند (علوی و همکاران، ۱۳۹۳: ۴۷). در ادامه بحث منظور از واژه کمیک هر دو نوع کمیک استریپ‌ها و کتاب‌های کمیک است.

آنچه که امروزه با نام مانگا در جهان شناخته می‌شود حاصل چندین دهه تغییرات و دگرگونی‌ها در ساختار یک روایت تصویری از دوران باستان ژاپن تا به امروز است. در سال ۱۹۲۰ بود که در ژاپن برای اشاره به کمیک‌ها از اصطلاح «مانگا» استفاده شد که از اصطلاح چینی «مانهوا» گرفته شده بود. این در حالی است که اولین بار کاتسوشیکا هوکوسای^۱ از این اصطلاح برای طراحی‌های پداهه خود استفاده کرده بود. این فرم همانند کمیک‌های غربی با تفاوت‌هایی در ساختار و تکنیک‌های شخصیت پردازی، روایتی را در قالب همنشینی تصاویر و متن ارائه می‌کند. تزوکا^۲ ادعا می‌کند که مانگا، معنا را از طریق هزل، مخفف و تغییر شکل بیان می‌کند. مانگا خوانندگان را سرگرم می‌کند و در عین حال اطلاعات دقیقی را در اختیار قرار می‌دهد و موضوعات دشوار را قابل درک می‌کند (Murakami et al, 2009: 47).

مانگاها و کمیک‌ها دارای دستور زبان یا عناصری هستند که ساختار اصلی آن‌ها را تشکیل می‌دهد. این ساختار شامل؛ صفحات و قاب‌بندی که دربرگیرنده دیالوگ‌ها، شخصیت‌ها و فضا است و عملکردی برای ادغام زمان و مکان دارد، زیرنویس‌ها و دیالوگ‌ها (گفتگو بین شخصیت‌ها و اطلاعاتی تکمیلی برای پانل‌ها)، بالن‌های گفتگو (فضاهای ابرمانند برای قرارگیری متن دیالوگ‌ها یا مونولوگ‌ها و اطلاعات تکمیلی، از دو بخش تشکیل شده است؛ بالونی که دیالوگ را نگه می‌دارد و دمی که به شخصیت یا اشیایی که صحبت می‌کنند اشاره می‌کند. با استفاده از این مکانیسم کتاب‌های مصور می‌توانند به صمیمیت بزرگی دست یابند، زیرا ارتباط مستقیم با شخصیت را بدون روایت سوم شخص امکان‌پذیر می‌سازد (Masami, 2001). صداواژه‌ها^۳ که مهم‌ترین عنصر این فرم و انتقال دهنده احساسات و صداها در یک صحنه بخصوص در روایت هستند. این‌ها یا برای غنی‌سازی محتوای متون و ارائه توضیحات واضح‌تر از محیط، یا افزایش درجه موسیقایی متون گفتاری و نوشتاری و تعمیق تأثیر خوانندگان نسبت به پیام استفاده می‌شوند (Kambuziya et al, 2014: 220). تأثیر متقابل بین بیان صداواژه و تصویر امکان ارتباط قوی‌تری با معنا را فراهم می‌آورد، به این معنی که تأثیرات بلاغی متن را افزایش می‌دهد (Elveljung, 2019: 5-6).

خوانش و درک آن‌ها مستلزم صرف زمان زیادی برای مخاطب است می‌توانند در این فرم هنری به عنوان یک ابزار انتقال و ارتباط عرضه شوند (URL1). در این میان نویسندگان در پی انتقال مفاهیم پیچیده علمی با ارتباط دادن آن به جریان‌ات روزمره از این فرم هنری استفاده می‌کنند درواقع آن‌ها سعی بر این دارند تا با ارتباط دانش با تجربه قبلی خواننده، مفاهیم را برای آن‌ها آشنا کنند و درک و یادآوری را بهبود بخشند (Chung et al, 2016). ویژگی‌ای که در این فرم، برجسته دیده می‌شود تصمیم‌گیری خوانش آن بر عهده مخاطب است. خواننده می‌تواند تصمیم بگیرد که از کجا شروع کند و چه مدت به تصاویر نگاه کند. آن‌ها می‌توانند انتخاب کنند که ابتدا به کلمات یا تصاویر نگاه کنند یا صفحه را به صورت یکپارچه بخوانند (Marie et al, 2008: 13). رویکرد مستقیم این نوع داستان‌ها خواننده را درگیر روایت می‌کند و به دلیل ادغام تصاویر و متن توجه متمرکزتر و تلاش کمتری برای خوانش نیاز است (Tiemensma, 2009: 6).

مفهوم زمان در یک روایت تصویری چون گمیک و مانگا مطابق با سرعت چشمان مخاطب است. در یک کتاب گمیک، زمان فقط به همان سرعتی پیش می‌رود که خواننده چشمانش را در سراسر صفحه حرکت می‌دهد (مک کلود، ۱۳۹۴: ۱۰۸) و سرعت انتقال اطلاعات به طور کامل توسط خواننده تعیین می‌شود (URL2). از دیدگاه ورساچی (۲۰۰۱) این فرم هنری می‌تواند «به معنای واقعی کلمه چهره انسانی را روی یک موضوع معین قرار دهند» و در نتیجه یک ارتباط صمیمی و عاطفی بین خواننده و شخصیت‌های داستان ایجاد می‌کند (Versaci, 2001). یکی از اصول ارتباط با مخاطب برانگیختن کنجکاوی در اوست. این فرم هنری رسانه‌ای است که از کنجکاوی طبیعی مخاطبان استفاده می‌کند. این فرم دارای موارد سرگرم کننده و منابع آموزشی غنی است و کنجکاوی و اشتیاق خوانندگان را برای یادگیری مادام‌العمر برآورده می‌کند (van der Sluis, 2021). در آزمایش هاجینسون (۱۹۴۹) با برنامه درسی ساخته شده حول محور مجله گمیک پاک^۵، ۷۴ درصد از معلمان مورد بررسی، گمیک‌ها را «برای ایجاد انگیزه مفید» می‌دانستند (URL2).

موزه و ارتباط با بازدیدکننده

موزه در اجتماع نقش‌های زیادی را به عهده دارد و یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های آن نقش ارتباط با مخاطب است. هر چه یک موزه در برقراری ارتباط با مخاطب

بهتر عمل کند، در ترویج رسالت خود مؤثرتر خواهد بود. پیچیدگی‌های بازدید از موزه نشان‌دهنده تعامل پیچیده‌ای از احساسات، شناخت و زمینه است که در نهایت به تجربه‌ای ادغام می‌شود که می‌تواند برای تمام عمر با مخاطب باقی بماند (Morse et al, 2021). پیامی که در موزه ایجاد می‌شود باید متناسب با گروه بازدیدکننده آن ارائه شود تا موزه در انتقال و درک پیام توسط مخاطب به موفقیت دست پیدا کند. توانایی بازدیدکنندگان در درک پیام نمایشگاه، در نظر گرفتن زمینه‌های فرهنگی-اجتماعی و شخصی بازدیدکنندگان، توانایی ابزار منتخب برای انتقال دقیق پیام و انتخاب شی مناسب برای انتقال مفهوم آن، عواملی است که باید در ایجاد یک ارتباط مؤثر بین موزه و مخاطب در نظر گرفته شود (Whittle, 1997).

معنا در موزه

هر شیء زمانی که در معرض نمایش قرار می‌گیرد دارای معنایی است که گذر زمان و بافت مکانی که از آن خارج شده و یا قرار گرفته است روی آن تأثیر می‌گذارد. معنای یک شیء نه با نمایش آن متوقف می‌شود و نه با مکان آن در نمایشگر یا توصیف ارائه شده از آن در لیبل مشخص می‌شود، بلکه معنای یک شیء در قدرت تخیل بازدیدکننده که با تجربیات و احساسات خود همراه است ادامه می‌یابد (Silverstone, 1994: 164). با تجربیات و احساسات خود همراه است ادامه می‌یابد (Silverstone, 1994: 164).

موزه‌ها به عنوان مکان‌های فیزیکی یادگیری و دسترسی به اطلاعات، نقش ویژه‌ای در تفسیر و معناسازی دارند. این معنا در موزه در قالب دو نوع روایت شیء و روایت برگزار کننده (کیوریتور) ارائه می‌شود. روایت شیء اغلب در متنی که همراه با شیء موزه‌ای در قالب برچسب، کاتالوگ، راهنمای صوتی و موارد مشابه گنجانده می‌شود و روایت برگزارکننده همچون رشته‌ای در اطراف تعدادی شیء موزه‌ای می‌پیچد تا برای نمایشگاه یا بخشی از آن روایت ایجاد کند (دشتی‌زاده، ۱۴۰۱: ۳۲). در واقع این انتقال روایت چه به صورت ابزارهای مختلف چه به صورت یک ارتباط انسانی، تفسیری از معنای موجود در موزه‌هاست. فرآیند تفسیری با یک شیء یا مفهوم آغاز می‌شود که به‌طور فیزیکی در ناحیه‌ای که برای تفسیر با دیدگاه و نگارش داستانی متصدی ایجاد شده است، قرار می‌گیرد و سپس توسط افرادی که دارای تجربیات، دیدگاه‌ها و ترجیحات پدیدارشناختی خود هستند، بازدید و تفسیر می‌شود (Toronchuk, 2018). تفسیر عناصر مختلفی دارد که

محیط‌های نمایشگاهی بی‌تردید چندوجهی هستند، زیرا منابع نشانه‌شناختی مختلف، مانند تصاویر، اشیاء فیزیکی سه بعدی، فضا و زبان، به روش‌های پیچیده‌ای برای ساخت معنا به کار گرفته می‌شوند. رویولا بیان می‌کند که این وجه‌های نمایشگاهی همگی حالتی هستند که در کنار یکدیگر و با کمک هم می‌توانند معانی مشخص شده را به بازدیدکننده منتقل کنند (Roppola, 2012: 52).

کمیک و مانگا در موزه

هنر مانگا و کمیک با دارا بودن ویژگی‌هایی منحصر بفرد در انتقال مفاهیم در برخی از موزه‌های جهان به عنوان یک ابزار تفسیری انتقال به معنا مورد استفاده قرار گرفته‌اند. این معناها گاه در قالب روایت یک زندگی (URL3)، یک مفهوم پیچیده علمی (Gwangju National Science Museum, 2016) و یا روشن سازی مفهوم مرمت در موزه‌ها (Science Museum, 2019) بیان شده‌اند (تصویر ۱).



تصویر ۱- خوانش از راست به چپ. مانگای چهارپانلی «در حال مرتب کردن مجموعه هشتم» مرمت داس زنگ زده (URL4)

سازی موضوع مورد بحث با استفاده از مثال‌های مختلف و یا استعارات، استفاده از عنصر طنزپردازی و سرگرم‌کننده، طراحی قوی‌تر برای ساخت شخصیت‌های داستان و خلاصه‌گویی در بالون‌های گفتگو در هر پلان است (Chung et al, 2016: 144).

یافته‌ها

برای شناسایی ویژگی‌های مختص این رسانه به عنوان یک ابزار تفسیری در موزه از ۱۵ متخصص حوزه موزه و مخاطب مصاحبه نیمه ساختاریافته‌ای

وجود این به عناصر انتقال معنای ایجاد شده کمک می‌کند. از میان ۱۵ مورد مد نظر محققانی چون میلز^۶ (۱۹۲۰)، تیلدن^۷ (۱۹۵۷)، لری بک^۸ و تد کیبل^۹ (۲۰۱۱) سه مورد از نظر پژوهش حاضر حائز اهمیت است. این سه مورد شامل (Beck et al, 2011):

۱. ارائه تفسیری به عنوان یک اثر هنری باید به عنوان داستانی طراحی شود که اطلاعات می‌دهد، سرگرم می‌کند و مفاهیم را روشن می‌سازد.

۲. تفسیر برای تمامی گروه‌های مخاطب از جمله کودکان، نوجوانان، سالمندان و بزرگسالان باید از رویکردهای اساسی متفاوت و متناسب با آن‌ها پیروی کند.

۳. هر مکانی تاریخی دارد. مفسران می‌توانند گذشته را زنده کنند تا حال را لذت بخش‌تر و آینده را معنادارتر کنند.

در پروژه‌ای که بئوم سان چانگ و همکارانش در پی بررسی تاثیر کمیک در لیب‌های یک نمایشگاه علوم برگزار کردند نظرسنجی صورت گرفته از مخاطبان در نتیجه شناسایی قدرت این کمیک‌ها در انتقال اطلاعات علمی انتقادهایی ارائه شد که با بررسی آن‌ها پژوهش حاضر مواردی را به عنوان پیش شرط‌های استفاده از کمیک در موزه ارائه می‌کند. این پیش‌شرط‌ها شامل؛ استفاده از فریم‌های بیشتر و پرهیز از استفاده از کمیک‌ها و یا مانگا‌های چهار پانلی^{۱۱} (در صورت پیچیدگی محتوا)، شفاف

به عمل آمد تا بتوان با استفاده از تجزیه و تحلیل عمیق پاسخ آن‌ها در کنار ویژگی‌های بدست آمده از پژوهش‌های مورد مطالعه برای این رسانه، ظرفیت‌های بصری آن را به عنوان یک ابزار تفسیری در موزه شناسایی کرد (جدول ۴).

جدول ۴. متن مصاحبه با متخصصان حوزه موزه در راستای شناسایی ویژگی‌های کمیک و مانگا (شکاری و حکمت، ۱۴۰۲)

مفهوم اصلی	متن مصاحبه	مصاحبه شونده
Interview10 Interview8	پایه اصلی این روش حس لذت است. حس لذت، افزایش یادگیری و به دنبال آن ایجاد انگیزه و تکرار آن را به دنبال دارد.	افزایش زمان بازدید افزایش زمان توقف
Interview7 Interview11 Interview4	مانگا یا کمیک اگر به صورت چاپی و در قالب یک پنل گرافیکی در کنار شی قرار بگیرند باعث افزایش یادگیری، خیال پردازی و افزایش زمان توقف در موزه می‌شود.	
Interview1 Interview4 Interview10 Interview7 Interview5 Interview8 Interview12	جذابیت در اجرا، زمانبندی مناسب در انتقال، ضرباهنگ یا ریتم پویا در ارائه، دکوپاژ مناسب روایت، داستان یا مفاهیمی که بنا است منتقل شود به جذابیت بیشتر کمیک و مانگا کمک بسیاری خواهد کرد. استفاده از قوه تخیل برای بازدیدکننده کودک (استفاده از عناصر فانتزی و تخیلی برای این گروه مخاطبان در راستای انتقال مفاهیم تاریخی و علمی پیچیده). این تکنیک همانند سینما باید از تکنیک دقایق اولیه طلایی استفاده کند تا بتواند مخاطب خود را درگیر کند و تا انتهای داستان بکشد. مخاطب وقتی این تکنیک را یک بار تجربه می‌کند در شی بعدی ممکن است جذابیت تجربه بار اولش را نداشته باشد بنابراین این تکنیک باید یگانه و منحصر بفرد اجرا شود. می‌توان تعلیق نمایشگاه را با این تکنیک ایجاد کرد به صورتی که مخاطب برای ادامه دادن نقطه تعلیق فضای موزه را کاوش کند.	
Interview7 Interview15	تصاویر سیاه و سفید نسبت به رنگی بودن باعث می‌شود تا خواننده رنگ دنیای اطراف شی را با تخیل خود تصویرسازی کند.	تعامل خواننده در تصویرسازی دنیای شی (با تکیه بر سیاه و سفید بودن)
Interview5	یک بخش باید به عهده مخاطب گذاشته شود. در موضوع رنگ بندی مخاطب علاقه‌مند است تا بخشی از دنیای شی را در ذهنش تصویرسازی کند. با ارائه نکردن همه‌ی جزئیات و سیاه و سفید بودن تصاویر به مخاطب می‌توان این تعامل مخاطب را ایجاد کرد.	
Interview10 Interview5	این روایت و داستان پردازی و در عین حال گرافیک و ارائه جذاب آن است که تعامل با سوژه (که ممکن است شی؛ شخصیت، زندگینامه، یک جریان تاریخی هنری و یا فرهنگی باشد) را از طریق کمیک یا مانگا گسترش می‌دهد.	گسترش تعامل از طریق روایت پردازی و گرافیک این رسانه
Interview1 Interview3 Interview10 Interview11 Interview7 Interview2	مانگا و کمیک اگر به صورت چاپی تولید شوند بازگشت به موزه را افزایش می‌دهند.	اقدام به تجربه دوباره
Interview8 Interview12	طراحی آثار باید از ساده به سمت سطح سخت حرکت کند. باید اثر با مخاطب بزرگ شود. چالش‌ها متناسب با گروه‌های سنی باشد. وقتی یک کمیک یا مانگا مخاطب اصلی خود را پیدا کرد باید پله به پله با مخاطب رشد و چالش‌ها به آرامی تغییر کند.	به چالش کشیدن مخاطب نسبت به گروه سنی آن‌ها

ابزار کمکی برای راهنما جلوگیری از جذاب دیده شدن این ابزار نسبت به اثر	یک ابزار کمک کننده به راهنمای موزه است تا راهنما با استفاده از آن به شکل دهی تصویر ذهنی مخاطب کودک و نوجوان کمک کند.	Interview5
	هنرمند طراح کمیک و مانگا نباید هنر خودش را به عنوان یک اثر موزه‌ای در کنار شی ارائه دهد.	Interview2 Interview1
	در یک موزه شی محور، نباید کمیک را وارد جریان طراحی نمایشگاه کرد. کمیک را می توان به عنوان یک ابزار برای آموزش کنار شی، در دست آموزشیار موزه قرار داد. این رسانه باید در ساحتی ارائه شود که جایگاه شی موزه‌ای خدشه دار نشود.	Interview1
	تاکید بیش از حد روی موضوع خاص می تواند تفسیر اشیا را تحت تاثیر قرار دهد.	Interview5 Interview13
	چه شرح متنی چه بصری، باید به گونه‌ای باشد که مواجهه مستقیم مخاطب با شی را تحت تاثیر قرار ندهد. ممکن است جذابیت این رسانه نسبت به شی بیشتر باشد و باعث شود که شی مورد توجه قرار نگیرد.	Interview11 Interview9 Interview5
جلوگیری از جهت دهی ذهن مخاطب بیان روایت‌های همه جانبه بدون جهت گیری خاص	نباید روایتی که برای اثر انتخاب می شود این اطمینان را در مخاطب ایجاد کند که این تنها روایت از شیء است. مخاطب باید جایی برای انتخاب داشته باشد و ترغیب شود تا روایات دیگر را نیز بررسی کند.	Interview9
	جهت دهی بیش از حد باعث تضعیف اثر می شود. روایتی که با این تکنیک ساخته می شود باید توانایی در برگزیده تمامی جنبه‌های شی را داشته باشد.	Interview5
استفاده از شی به عنوان بخش اصلی مانگا و کمیک	باید شیء، کاراکتر یک داستان و هدف ما معرفی جایگاه شی در داستان باشد.	Interview2
	باید ارتباط دهنده‌ای بین پلان‌ها باشد که غیرمستقیم یا مستقیم به شیء اشاره کند.	Interview6
متناسب بودن با شرایط محیطی نمایشگاه یا موزه رنگ بندی متناسب با ابعاد شی رنگ بندی متناسب با رنگ‌های مسلط شی رنگ بندی متناسب با نوع شی	مولفه‌هایی که در نمایش شیء مهم هستند باید در نظر گرفته شوند. مولفه‌هایی چون؛ نورپردازی، شکل فضا، موضوع شی، شکل ابزار نمایشی شیء و اینکه شیء به چه شکل دیده می شود و ابزار تفسیری باید در کنار آن به چه صورت و در چه ترکیب بندی به نمایش درآید.	Interview2
	هرچقدر فضاسازی و ارائه کمیک یا مانگا، در محیطی مناسب تر و به شیوه‌ای جذاب انجام شود تعامل بازدید کننده با سوزده از طریق این شیوه بیانی بیشتر خواهد شد.	Interview1
	نسبت این رسانه با ابعاد شی، رنگ‌های مسلط شی، وجود شی در دسته بندی‌های تاریخی و هنری مشخص می کند که این رسانه چه رنگ بندی باید داشته باشد.	Interview5
افزایش توان تفسیر مخاطب	این روش می تواند در موزه‌های پست مدرن توان تفسیرهای گوناگون مخاطب را نیز ایجاد کند. با استفاده از این ابزار می توان بخش‌های از داستان را ناگفته و تفسیر آن‌ها را به عهده مخاطب گذاشت.	Interview1

بومی سازی	این تکنیک در صورتی که در همان کانسپت و فضای اثر خلق شود می‌تواند به روایی شدن موزه‌ها کمک کند.	Interview1 Interview11 Interview7
	اگر کمیک و مانگا بومی سازی شوند ارتباط فرمی با ارزش‌های بصری اثر رخ می‌دهد.	Interview2
شناخت مخاطب	شناخت مخاطب یکی از مهم‌ترین پیش شرط‌های این است که بخواهیم تصمیم بگیریم که چه چیزی از اثر را در داستان روایت کنیم.	Interview4 Interview2 Interview1 Interview7 Interview9 Interview3
متناسب بودن با رسالت موزه	بررسی اینکه کدام آثار و کدام موزه‌ها برای این تکنیک مناسب‌تر هستند از پیش شرط‌های دیگر استفاده از این روش است. ممکن است این روش برای یک موزه بسیار رسمی و جایگاه ملی بازخورد خوبی نداشته باشد اما در موزه یا نمایشگاهی با پتانسیل روایتی بودن، مثل موزه عروسک‌ها می‌تواند زمینه ساز ارتباط بیشتر با این مجموعه در مخاطب شود. استفاده از این سبک بستگی به رسالت و سبک موزه، موضوع شی و قدرت طراح دارد.	Interview4 Interview11
	بکارگیری از این هنر و شیوه بیان و برخورد با آن به عنوان نوعی ابزار هنری و روایی پست مدرن، با موضوع موزه، نیازمند هماهنگی و همگنی است. یعنی هر موزه‌ای قادر به بهره‌گیری شیوه‌های روایی و یا رویکرد پست مدرن در تفسیر و تعبیر موزه نیست و این ابزار و یا شیوه‌های روایی و تسهیل‌گری، باید در تناسب با مجموعه‌ای که در آن بکار می‌روند قرار گرفته باشند.	Interview1
دادن دستورالعمل برای خوانش این رسانه	شناخت مخاطب، راهنمایی مخاطب در شیوه بهره‌گیری از این ابزار و یا دادن سرنخ‌هایی در برقراری ارتباط با این زبان مانند هر زبان دیگری که نیاز به دانستن دستور بکارگیری آن دارد، در بهره‌داری از آن مؤثرتر خواهد بود. این نوع کمیک و مانگا برای گروه‌های خاصی که طرفدار این سبک هستند قدرت تاثیرگذاری بیشتری دارد. چراکه با قواعد این سبک کار آشنا هستند. این روش دنیای جدید با فضا سازی جدید است که مخاطب یا با آن ارتباط برقرار می‌کند یا به هیچ عنوان نمی‌تواند ارتباط برقرار کند.	Interview1 Interview2 Interview4 Interview9 Interview5
در دسترس بودن این ابزار قابلیت منتقل شدن به روش‌های مجازی	موزه‌های امروزی به دنبال دیجیتالی شدن هستند. بزرگ‌ترین نکته مثبت استفاده از این روش این است که این روش هیچگونه محدودیت‌های تکنولوژی را ندارد. محدودیت‌هایی چون قطعی برق، از شبکه خارج شدن و ... در واقع این رسانه همیشه در دسترس است. حال می‌توان این روش را نیز با تمهیداتی به روش مجازی هم تسری داد. (مثلا به زبان‌های دیگر، یا گسترده‌تر به شکل یک داستان مفصل‌تر در قالب کد QR)	Interview9 Interview13 Interview15
اگزوتیک بودن	این رسانه بار اگزوتیک دارد. اگزوتیک بودن به معنای چیزی اسرار آمیز است. اسرار آمیز بودن یک فرهنگ یا اثر تاریخی. (احساس اگزوتیک نسبت به فرهنگ چین، ژاپن و یا هند). با این توصیف اگر خود محتوا نیز این اگزوتیک بودن را به همراه داشته باشد احساس شگفت زدگی و اسرار آمیز بودن در مخاطب بیشتر می‌شود.	Interview4

از تجزیه و تحلیل پاسخ متخصصان و ادبیات موضوع می‌توان به سه حوزه در رابطه با این فرم هنری در موزه دست پیدا کرد. این سه حوزه شامل؛

- ۱- ویژگی‌های کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری
 - ۲- پیش شرط‌های استفاده از کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری در موزه
 - ۳- نتایج احتمالی استفاده از کمیک و مانگا در موزه
- ویژگی‌های این فرم هنری با استفاده از تحلیل ادبیات موضوع به صورت ویژگی‌های ذاتی این رسانه که در تمامی زمینه‌ها خود را نشان می‌دهند شامل موارد جدول ۵ است.

جدول ۵- ویژگی‌های ذاتی فرم هنری کمیک و مانگا (ادبیات موضوع)

(Van der Sluis, 2021)	دسترس پذیر کردن اطلاعات از طریق استعاره‌های بصری
	محرك كنجكاوى براى يادگيرى دائمى
	ايجاد حس لذت و تعامل در يادگيرى
(Murakami et al, 2009)	بالا بردن سطح درك خواننده و محرك تفكر انتقادى
	زيرساختى مبنى بر اطلاعات دقيق و صحيح
(Malia, 2007)	لذت بيشتر خوانش يك داستان تصويرى نسبت به نسخه متنى
(Versaci, 2001)	مشاركت فعال مخاطب در ارتباط دادن پانل‌ها و تقويت صميميت بين مخاطب و خالق
	احساس ارتباط با شخصيت‌هاى داستان
(Sones, 1944)	افزايش قدرت يادگيرى
(Yang, 2003)	ايجاد انگيزه و دوام بصرى
(Edmunds, 2006)	انتقال حجم بالاى اطلاعات در مدت زمان کوتاه بدون سختى
(مک کلود، ۱۳۹۴)	کنترل سرعت زمان در دست مخاطب
(Tiemensma, 2009)	درگیری مستقیم با داستان و نگهداشتن توجه و تمرکز
(Marie et al, 2008)	تصميم آزادانه در خواندن
(Aleixo et al, 2010) (Edmunds, 2006)	ساده سازى مفاهيم پيچيده علمى
(Mallia. 2007) (Chung et al, 2016)	بهبود درك و يادآورى اطلاعات

مخاطب را وادار کند تا این ارتباط را از طریق کنجکاوی برانگیخته شده‌اش کشف کند. زمانی که این رسانه به عنوان یک ابزار در فرایند تفسیری حضور پیدا کند با ایجاد حس لذتی که در مخاطب ایجاد می‌کند منجر به اقدام برای تجربه دوباره در موزه می‌شود و بازگشت به موزه را رقم خواهد زد. ویژگی دیگری که این رسانه را از سایر رسانه‌های موجود در موزه به عنوان ابزار تفسیری و انتقال محتوا متمایز می‌کند در دسترس بودن آن در تمامی شرایط احتمالی ایجاد شده در موزه است. همچنین تعاملی که بین طراحان گرافیکی موزه، متصدیان و مسئولان موزه در ایجاد روایت و خوانش این رسانه توسط مخاطب برقرار می‌شود، تعاملی سه‌گانه از متصدی (مسئول خلق معنا)، طراح (خالق اثر) و خواننده (مخاطب موزه) را برای موزه ایجاد خواهد کرد.

این فرم هنری با قابلیت‌های بخصوص خود می‌تواند جایگاه خود را به عنوان ابزار تفسیری در موزه تثبیت کند. با تحلیل پاسخ متخصصان؛ زمانی که مخاطب این رسانه بازدیدکننده موزه در بستر موزه باشد، در ویژگی کلیدی مانگا و کمیک که عبارت است از تعامل خواننده در قالب ارتباط با شخصیت داستان، جایگاه شخصیت می‌تواند به شیء تغییر پیدا کند و ارتباط مخاطب با شیء برقرار شود. تعامل خواننده در تصویرسازی دنیای شیء به موزه این امکان را می‌دهد تا از طریق این ابزار مخاطب را با دنیای اطراف شیء درگیر کند و ذهن او را مستلزم به ادامه تصویرسازی دنیای مفهوم مورد نظر یا شیء مورد نظر کند. این ابزار می‌تواند به راحتی در ارتباط دادن روایت‌های متصل در موزه ایفای نقش کند و

نتیجه‌گیری

گمیک و مانگا به عنوان یک رسانه قدرتمند در انتقال مفاهیم در مباحث آموزشی و سرگرمی عمل می‌کند. این رسانه از نظر بسیاری از پژوهشگران ویژگی‌های بارزی از جمله ابزاری کمک آموزشی، تسهیل‌کننده در درک مفاهیم پیچیده و افزایش حافظه اطلاعات کلامی را دارا است. بر این اساس برای استفاده از این ابزار به عنوان یک ابزار تفسیری انتقال‌دهنده مفاهیم موزه برای مخاطب شرایط مصاحبه با متخصصان حوزه موزه را ایجاد نمود تا بتوان از نظر تخصصی آن‌ها در راستای شناسایی ویژگی‌های مختص موزه‌ای این رسانه گام برداشت. در نتیجه تحلیل پاسخ متخصصان می‌توان از این ابزار با در نظر گرفتن ویژگی‌های موزه‌ای، عمل به پیش‌شرط‌های استفاده از آن و توجه به نتایجی که برای مخاطب عرضه می‌کند به عنوان یک ابزار تفسیری انتقال‌دهنده مفاهیم موزه در راستای رسالت موزه و شناخت مخاطب بهره برد. چراکه با شناخت بهتر مخاطب و در نظر گرفتن پیش‌زمینه‌های فردی و اجتماعی آن‌ها می‌توان در انتخاب یک ابزار تفسیری مناسب به بهترین شکل عمل کرد. همچنین این ابزار و یا شیوه‌های روایی و تسهیل‌گری، باید در تناسب با مجموعه‌ای که در آن بکار می‌روند باشند. طبق نظر متخصصان می‌توان این گونه استنباط کرد که استفاده از این فرم هنری در موزه‌ها نیازمند ارائه اصول خوانش آن است که خوشبختانه با توجه به افزایش میزان خوانش و علاقه به این نوع کتاب‌ها در بین مخاطبان کودک و نوجوان با ارائه اصول کلیدی خوانش آن‌ها می‌توان مخاطب را به سرعت با این نوع روایات در موزه‌ها مرتبط کرد. همچنین متخصصان تأکید داشتند تا این فرم هنری با بومی سازی در اختیار مخاطب قرار گیرد تا انتقال مفهوم مورد نظر موزه با عمق بیشتر متناسب با ریشه وجودی تمدن و فرهنگ خود، حتی متناسب با هر منطقه فرهنگی به مخاطب عرضه گردد.

این بهره‌وری می‌تواند در موزه‌های تخصصی مثل موزه‌های باستان‌شناسی، علوم و موزه‌های صنعتی

در قالب بیانی ساده و جذاب برای مخاطب عرضه شود تا در درک و یادگیری او از مفاهیم تخصصی مد نظر موزه‌ها تاثیرگذار باشد. همچنین موزه‌هایی که روایت‌پردازی زمینه اصلی آن‌هاست و ارائه دهنده اشیا و چیزهایی چون ابزارهای بازی، نمایش‌گردانی و هرآن چیزی که همراه با روایت‌هایی خاص از یک فرهنگ ناملموس است می‌توانند از این ابزار تفسیری برای انتقال معنای مدنظر استفاده کنند تا تجربه‌ای ماندگار و لذت‌بخش برای مخاطب خود ایجاد کنند.

پی‌نوشت

1 Katsushika Hokusai

۲ Osamu Tezuka: متولد ۳ نوامبر ۱۹۲۸ در شهر تویناکا، اوزاکا، پدر مانگای جهان. کار او مفهوم کارتون ژاپنی را تغییر داد و آن را به یک شکل هنری مقاومت ناپذیر تبدیل کرد و انواع سبک‌های جدید را در ایجاد «کارتون داستان» به کار برد.

3 Onomatopoeia

4 Dual Coding Theory, Paivio (1986)

۵ Puck magazine: اولین مجله طنز موفق در ایالات متحده از کارتون‌های رنگارنگ، کاریکاتور و طنز سیاسی از مسائل روز بود. این نشریه در سال ۱۸۷۶ به عنوان یک نشریه آلمانی زبان توسط جوزف کپلر، کاریکاتوریست مهاجر اتریشی تأسیس شد.

6 Enos Mills

7 Freeman Tilden

8 Larry Beck

9 Ted T Cable

10 Currently organizing the collection! A curator's overly detailed daily life (ただいま収蔵品整理中!学芸員の細かすぎる日常)

۱۱ مانگاها و کمیک‌هایی که داستان اصلی آن‌ها فقط در چهار پلان (قاب) تصویر می‌شوند.

منابع

- ترابی‌مهربانی، مهدی. (۱۳۹۳). *تاریخچه تحلیلی کمیک/استریپ*. چاپ دوم. تهران: انتشارات سوره مهر.
- دشتی‌زاده، مریم. (۱۴۰۱). *قدرت پنهان روایت در فضای نشاندار موزه*. پژوهشنامه گرافیک و نقاشی، ۵ (۸)، ۳۰-۴۱. Doi:10.22051/PGR.2022.41510.1166

• شکاری، پرنیان و مرضیه حکمت. (۱۴۰۲). *مطالعه تجربه‌ی شیفتگی بازدیدکنندگان موزه براساس مدل میهای (مورد پژوهی طراحی تجربه شیفتگی از طریق کمیک و مانگا)*، پایان نامه کارشناسی ارشد، مدیریت موزه، دانشکده پژوهشهای عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان.

• علوی، آناهیتا. گودرزی، مصطفی و محمدرضا دوست محمدی. (۱۳۹۳). *بررسی تطبیقی ژانرشناسی کمیک ایرانی: با نگاهی به کمیک امریکایی*. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای تجسمی، ۱۹(۳)، ۴۵-۵۴.

Doi: 10.22059/jfava.2014.55410

• مک کلود، اسکات. (۱۳۹۴). *هنر کمیک ۲*. ترجمه فرناز خوشبخت. تهران: آبان. چاپ اول.

References

- Akihiko, Ieshima, Yi Shan Tsai, Brent Allison and Tomoya Yamamoto. (2020). *Tackling Cyberbullying and Related. Innovative Usage of Games, Apps and Manga*. Edited by Yuichi Toda, Insoo Oh-Chapter: Positive use of visual media to understand and prevent bullying the popularity and possibility of manga. London: Location London.
- Alavi, A., Goudarzi, M., Doostmohammadi, M. (2014). A Comparative Study for Recognition of Iranian Comics with Use of Americans Comics. *Journal of Fine Arts: Visual Arts* 19(3), 45-54. (Text in Persian).
- Aleixo, Paul and Norris Claire. (2010). *the Comic Book Textbook. Education and Health*, 28(4), 72-74.
- Atkinson, Paul. (2012). Why Pause? The Fine Line between Reading and Contemplation. *Studies in Comics* 3 (1), 63-82.
- Beck, Larry and Cable Ted T. (2011). *The Gifts of Interpretation: Fifteen Guiding Principles for Interpreting Nature and Culture*. United States: Sagamore Publishing Inc; 3rd edition.
- Chung Beom Su, Park Eun-mi, Kim Sang Hee, Sook-kyoung Cho and Min Suk Chung. (2016). Comic Strips to Accompany Science Museum Exhibits. *Journal of Education and Learning Department of Anatomy*. Ajou University School of Medicine. Suwon, Republic of Korea. Gwangju National Science Museum. 5(4), 141-146.
- Dashtizadeh, M. (2022). "The Hidden Power of Narrative in the Symbolic Space of Museum". *Journal of Graphic Arts and painting Research*. 5(8), 30-41. (Text in Persian).
- Elveljung, Desirée. (2019). A THUD OR A BANG? A Study of the Translation of Onomatopoeia in Manga. *Department of languages and literatures*, 16-21.
- Hendrik van der Sluis. (2021). Manga, graphic novels, and comics in Higher Education. Magazine: *New Vistas* 7(1).
- Kambuziya, Aliyeh and Zeinolabedin Rahmani. (2014). A Comparison between Onomatopoeia and Sound Symbolism in Persian and English and Their Application in the Discourse of Advertisements. *International Journal of Basic Sciences and Applied Research*. 3 (SP), 219-225.
- Mallia, G. (2007). *Learning from sequence: The use of comics in instruction*. ImageText: Interdisciplinary Comics Studies, 3.
- Marie, Rachel. (2008). Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom,

Crane Williams. *The art education*. 2008: Nov, 13-19.

- Masami, Toku. (2001). What is Manga? The Influence of Pop-culture in Adolescent Art. California State. March issue of the *Journal of National Art Education Association*. 54(2).

- McCloud, S. (2014). *Comic Art 2*. Translated by: Farnaz Khokhbat. (1st Ed). Tehran: November. (Text in Persian).

- Morse, Christopher. Niess, Jasmin. Bongard-Blanchy, Kerstin. Rivas Salvador, Lallemand Carine and Vincent Koenig. (2021). Impressions that last: representing the meaningful museum experience. *Behaviour & Information Technology*, 42 (8), 1127-1154.

- Murakami, Satsuki. Mio Bryce. (2009). Manga as an Educational Medium. *International Journal of the Humanities*, 7(10), 47-55.

- Roppola, Tiina. (2012). *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York, NY: Routledge.

- Shekhari, P., Hekmat, M. (2023). *Studying the Flow Experience of Museum Visitors based on Mihaly's Model: A Case Study of Designing the Flow Experience through Comic and Manga*, master's thesis, museum management, faculty of art and entrepreneurship, Isfahan University of Arts. (Text in Persian).

- Silverstone, Roger. (1994). *The medium is the museum: on objects and logics in times, in towards the Museum of the Future*. Edited by Roger Miles and Lauro Zavala. London and New York: Routledge. 161-176.

- Sones, W.W.D. (2015). The Comics and Instructional Method, *Journal of Educational Sociology*, 18(4). 232-240.

- Tiemensma, Leoné. (2009). *Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics*. World library and information congress: 75th IFLA general conference and council. 23-27 August 2009, Milan, Italy L. Published – Art.

- Torabi Mehrabani, M. (2013). *Analytical history of comic strips*. (2nd Ed). Tehran: Surah Mehr Publications. (Text in Persian).

- Toronchuk, Natalia. (2018). Metaphor, Meaning-Making, and Museums. *MSc Journal: The Museum Scholar*. Volume 2. Publisher: Rogers Publishing. Issue: 1.

- Versaci, R. (2001). How comic books can change the way our students see literature: One teacher's perspective, *English Journal*. 91 (2), 62-63.

- Whittle, Christopher. (1997). *the Museum as a Communication System: A Review and Synthesis*. U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION Office of Educational Research and Improvement (OERI) Educational Resources Information Center (ERIC).

URL

URL1: <https://www.tracyedmunds.com/home/why-should-kids-read-comics>

Edmunds, T. 2006. Why should kids read comics? (Retrieved 10 September 2023).

URL2: <https://www.geneyang.com/comicsedu/> Gene Yang. 2003. Comics in Education. (Retrieved 15 August 2023).

URL3: <https://www.nm.cz/en/program/exhibitions/famous-czech-composers> Národní Muzeum. 2022. Famous Czech Composers. (Retrieved 23 August 2023).

URL4: <https://withnews.jp/article/f0190726001qq0000000000000000W06910101qq000019507A> Noguchi, Minako. 2019. Things that will rot in 10 years... A comic depicting people inside a museum is emotional. (Retrieved 23 August 2023).

Understanding the Visual Capacities of Manga and Comic Art as Interpretative Tools

Abstract:

Problem Statement

The precursor to today's museums can be traced back to the curiosity cabinets of the 16th century. These extraordinary collections showcased the wonders of the natural world and inspired eager individuals to explore these fascinating rooms. Since that time, museums have sought to engage this curiosity and enhance the visitor experience by selecting appropriate interpretive methods that convey clear and comprehensible messages to their audiences. In this context, comic strips, mangas, and other illustrated narratives are particularly relevant, as they resonate with children and teenagers of all ages. By combining images and text within a single frame, these stories provide a gateway for audiences to immerse themselves in narrative worlds. However, effectively utilizing this artistic form in relation to the meanings and narratives of museums as an interpretive tool necessitates identifying the key characteristics of this artistic-literary genre, especially emphasizing its potential as an interpretive instrument. Therefore, the present research aims to examine and identify these capabilities to offer guidelines on how to employ this form as an interpretive tool in museums.

Research Questions

The main question of this research is; "What are the Features of Comics and Manga as interpretive tools of museum concepts?"

Research Method

The nature and purpose of this research



Parnian Shekari

MA of Museum Management, Faculty of Research Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.
parnianshekari@yahoo.com

Marzieh Hekmat

Assistant Professor, Department of Museum and Tourism, Faculty of Advanced Studies in Art and Entrepreneurship, Isfahan University of Art, Isfahan, Iran. Corresponding Author.
m.hekmat@au.ac.ir

Date Received: 2024-07-10

Date Accepted: 2024-11-09

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.47710.1273

are both developmental and applied. This study has identified the role of comics and manga in enhancing the visitor experience by thoroughly analysing content obtained from library data and documents related to visitor interactions. Additionally, to address the primary research question, a semi-structured interview was conducted with 15 museum and audience specialists, all of whom have experience in organising museum exhibitions, to identify suitable content for this medium. The specialists' responses were analysed, leading to the identification and categorisation of appropriate content.

Research Results

Comic books and manga serve as powerful mediums for conveying concepts in educational topics. Researchers have identified several inherent features of these media, including: making information accessible through visual metaphors; stimulating curiosity for continuous learning; fostering a sense of enjoyment and interaction in the learning process; enhancing reader comprehension; and promoting critical thinking. Additionally, they provide a foundation based on accurate and reliable information, making the experience of reading a visual story more enjoyable than that of a text version. The active participation of the audience in connecting the panels strengthens the bond between the audience and the creator, allowing readers to feel a connection with the characters. This engagement enhances the learning experience, creates motivation, and improves visual retention. Furthermore, comic books and manga can convey a substantial amount of information in a short period without overwhelming the reader, allowing them to control the pace of their experience. They encourage direct involvement with the narrative, maintaining attention and concentration, while also offering the freedom to choose how to read. Finally, these formats simplify complex scientific concepts, thereby improving understanding and recall of information. Reason: Improved clarity, vocabulary, and

technical accuracy while maintaining the original meaning.

According to researchers, this medium possesses distinctive features, such as serving as an educational aid that facilitates the understanding of complex concepts and enhances the retention of verbal information. Based on this premise, to utilise this medium as an interpretative tool for conveying museum concepts to the audience, experts in the field, along with previous research, have identified and classified three domains: the characteristics of comics and manga as interpretive tools, the prerequisites for employing comics and manga in a museum context, and the potential outcomes of their use within museums. Furthermore, to elaborate on these features, it is important to consider that when the audience for this medium consists of museum visitors, the key characteristic of manga and comics—namely, the interaction between the reader and the story's characters—allows for a shift in perspective. In this context, the character can be perceived as an object, thereby altering the nature of the relationship between the visitor and the object. The reader's interaction in visualising the world of an object enables the museum to engage the audience with the context surrounding that object. This process encourages the audience's imagination to continue exploring the desired concept or object. Furthermore, this tool effectively connects the narratives within the museum, allowing the audience to uncover these connections through their heightened curiosity.

When this medium is utilised as a tool in the interpretation process, it generates a sense of pleasure for the audience, which encourages them to return to the museum for further experiences. One distinguishing feature of this medium, compared to other forms of media used in museums for interpretation and content delivery, is its adaptability to various conditions within the museum environment. Furthermore, the collaboration among graphic designers, curators, and museum officials in crafting

a narrative and facilitating audience engagement with this medium fosters a triadic interaction among the curator (who is responsible for creating meaning), the designer (who produces the work), and the audience (the museum visitors).

This tool can be utilised by considering the characteristics of the museum, adhering to its usage prerequisites, and paying attention to the results it provides to the audience as an interpretive instrument. It conveys the museum's concepts in alignment with its mission while also taking into account the audience's understanding. By gaining a deeper insight into the audience's personal and social backgrounds, it becomes possible to select the most suitable interpretive tool effectively. Furthermore, these tools, as well as narrative and facilitation methods, should be proportionate to the collection in which they are employed.

This productivity can be presented to audiences in a simple and engaging format in specialised institutions such as archaeology museums, science museums, and industrial museums. The goal is to enhance their understanding and learning of the specialised concepts these museums address. Additionally, museums focused on storytelling, which showcase items such as gaming tools and management artifacts accompanied by specific narratives of intangible culture, can utilise this interpretive tool to convey meaningful messages. This approach aims to create a lasting and enjoyable experience for visitors.

Keywords: Museum, Interpretation Tool, Manga, Comics