



## Transmedia Storytelling and Convergence of the Japanese Visual Aesthetics with the Contemporary Cinema

Sadreddin Taheri\*<sup>1</sup>, Avesta Mahmoudvand<sup>2</sup>

Received: 21/05/2024  
Accepted: 30/08/2024

\* Corresponding Author's E-mail:  
s.taheri@au.ac.ir

### Abstract

After reviewing the history of manga and anime in Japan, this article examines the anime movies that made this medium popular in the world and caused its impact on contemporary live-action cinema. This research is a historical case study that was achieved with a qualitative method with documentary data, and its main purpose is to review the impact of the Japanese aesthetic language on contemporary cinema. Anime is a medium whose foundations are long before the beginning of cinema and which coincides with the development of the Japanese aesthetic view of the world. Convergence is a cultural phenomenon that connects old and new mediums. This transferring content across multiple platforms shapes transmedia storytelling. The best example of this convergence is the Matrix series, which reveals the transition of the Japanese visual language from manga to anime and then to live-action movies, digital gaming, and other media products. But sometimes the reconstructed Movies are not successful in this way,

1. Asst. Prof., Department of Art Studies, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan, Tehran.

<https://orcid.org/0000-0003-2507-7533>

2 Ph.D. Student, Department of Art Studies, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan, Tehran

<https://orcid.org/0009-0003-6746-2488>



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY - NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



because they only repeat the original story of the manga in new forms. This influence of the anime industry on contemporary cinema is important because it established a new visual language that moves against the previous ideals of Hollywood; That is, instead of aiming to create realistic animation to the point of extreme reality, it follows the key elements of anime.

**Key Words:** Transmedia Storytelling, Convergence, Japanese Visual Language, Manga, Anime.

### **1.Introduction**

To understand the audiovisual structure of anime, you must first know manga. The relationship between the two is like the one between American comic books and superhero live-action films from companies like Marvel and DC. Most anime are adaptations of manga, and even original anime are influenced by the visual aesthetics of manga. To understand the narrative in manga, you have to follow the images more than the words. For this reason, in both manga and anime, understanding the visuals is more important than understanding the dialogue.

Most researchers see anime as a cultural product of the East and put it in contrast with Western animation. However, anime started its journey before cinema was established and progressed alongside related technological advancements. Although the history of anime is influenced by the history of cinema, their relationship is mutual. As filmmaking and broadcasting technologies have evolved over the years, anime has experienced various periods at the same time, as an influential medium, it has been able to affect cinema through its visual language.

Though Henry Jenkins developed his theory of convergence and transmedia storytelling two decades ago to interpret the connections between artistic media in contemporary America, it seems that Japanese artists were already practicing convergence and transmedia storytelling long before that. The main goal of this research is to find a



---

form of storytelling in Japanese art and to examine its influence on global cinema.

In this article, after a brief review of the history of manga and anime in Japan, we will analyze famous anime that originated from manga and helped this medium gain global recognition. Then, we'll examine the influence of these anime on live-action cinema, which has led to the creation of convergence and transmedia storytelling.

**Research Questions:** In this article, we try to answer these questions: How does anime progress alongside live-action cinema, and how does it influence live-action cinema over time? And finally, how can anime become a form of transmedia storytelling with regard to The Matrix franchise?

## **2. Review of Literature**

Due to the immense popularity of manga and anime worldwide, numerous books have been published on the history of these art forms, as well as their aesthetics and internal rules. Among the most useful studies on manga are *Manga, Manga: The World of Japanese Comics* by Frederik L. Schodt, *Manga: ٤٠ Years of Japanese Comics* by Paul Gravett, the article "A History of Manga in the Context of Japanese Socio-Cultural History" by Kinko Ito, *Hokusai, First Manga Master* by Jocelyne Bachelard and Christophe Marquet, and *Manga: The Complete Guide* by Jason Thompson. The following insightful books can also be used for a better understanding of anime: *The Anime Companion* by Gilles Poitras, *Anime: A Guide to Japanese Animation* by Andrea Baricordi et al., *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation* by Patrick Drazen, *The Anime Encyclopedia* by Jonathan Clements and Helen McCarthy, *Anime Cinema* by Stephen Brown, *Understanding Manga and Anime* by Robin Brenner, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* by Thomas Lamarre, *Anime: A History* by Jonathan Clements, *The Soul*



---

*of Anime* by Ian Condry, *Anime Aesthetics* by Alistair Swale, and *Interpreting Anime* by Christopher Bolton. In several books and articles, such as "Transmedia Storytelling", *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, and *Welcome to Convergence Culture*, Henry Jenkins explained his central idea about this contemporary form of narratology. However, the authors of this study address the connection between manga, live-action cinema, and storytelling. This is a topic that has not been examined from this particular point of view before.

### **3. Methodology**

In this study, we will use a descriptive-analytical method to trace the relationship of anime from painting to animation and live-action cinema. Through this approach, we will demonstrate how anime becomes a transmedia storytelling medium. Following this path, The Matrix franchise has been selected as a specific case study to identify the elements that make it a trans-media.

### **4. Discussion and Conclusion**

The analyses presented earlier reveal that convergence culture and transmedia storytelling, as introduced by Jenkins, are fully observable in Japanese visual arts. The majority of Japan's top-grossing films are anime or live-action adaptations of manga. Their narratives expand into other media, such as video games, music, clothing, and toys. This form of proliferation shows that transmedia storytelling and convergence are dominant in Japanese art.

An examination of the history of Japanese art, from manga to anime and live-action cinema, shows that what makes the prevailing storytelling in manga and anime distinct and prominent is not just a special visual language. Instead, Japanese narratives, through the connection between manga and anime, can move fluidly and continuously between various texts and media (from video games and live-action films to toys and clothing) and do not remain static in a



single medium. The dynamism of these narratives, which allows for this transmedia movement, has even enabled them to transcend the boundaries of Japanese culture, to the extent that they have influenced some of Hollywood's most important cinematic productions. By attracting numerous audiences from around the world, they have become a part of contemporary popular culture.

The Japanese visual language evolves from the stability and immobility of scrolls and woodblock prints to manga, which attempts to represent movement through a series of image frames. This movement then becomes more vibrant in limited form through cel animation, and subsequently reaches its peak in computer-animated films. Anime is a medium whose foundations were laid long before the start of cinema, in parallel with the evolution of the Japanese aesthetic worldview. This path creates a fascinating context for today's conventional cinema, especially Hollywood, to benefit from the Japanese visual language in producing specific works. This has gone so far that adapting and remaking anime films into live-action has become a part of Hollywood's current strategy. These Hollywood remakes sometimes lead to convergence and transmedia storytelling, where creators expand the story and create a thriving and growing narrative by properly utilizing the tools of new media, such as the successful model of *The Matrix*. At other times, however, this effort fails because it merely repeats the original manga story in new forms. The influence of the anime industry on conventional cinema is important because it has established a new visual language that moves in opposition to previous Hollywood ideals. This means that instead of aiming to create realistic animation to the point of hyperreality, it follows its own path within specific limitations (including the flatness of the image and the importance of initial assumptions, world, and characters). In works created with this approach, adherence to the rules of the Japanese aesthetic framework is more important than a realistic narrative or representation.

دوفصلنامه روایت‌شناسی

سال ۹، شماره ۱۸، پاییز و زمستان ۱۴۰۴، صص ۱۷۵-۲۰۹

مقاله پژوهشی

## روایت‌گری فرارسانه‌ای و همگرایی زیبایی‌شناسی

### دیداری ژاپنی با سینمای معاصر

صدرالدین طاهری\*<sup>۱</sup>، اوستا محمودوند<sup>۲</sup>

(دریافت: ۱۴۰۳/۰۳/۰۱ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۶/۰۹)

#### چکیده

هنری جنکینز پدیده‌ای فرهنگی را که رسانه‌های قدیمی و جدید را به هم پیوند می‌دهد همگرایی نامیده است. این همگرایی جریان محتوا در پلتفرم‌های چندگانه، مسیر تازه‌ای را در روایت‌شناسی شکل می‌دهد که او روایت‌گری فرارسانه‌ای می‌نامد. این پژوهش، یک موردکاوی تاریخی است که با روش کیفی به ثمر رسیده و داده‌های آن به شکل اسنادی گردآوری شده است. این پژوهش تلاش دارد به این پرسش پاسخ دهد که روایت‌گری فرارسانه‌ای چگونه در هنرهای دیداری ژاپن پا گرفته و چه تأثیری بر سینمای معاصر نهاده است؟ در راستای دستیابی به این هدف، پس از مرور تاریخچه مانگا و انیمه، به بررسی

---

۱. استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول)

\*s.taheri@au.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0003-2507-7533>

۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان،

ایران

<https://orcid.org/0009-0003-6746-2488>



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY - NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

انیمه‌هایی می‌پردازیم که بر سینمای لایواکشن معاصر تأثیر نهاده‌اند. هنر توالی‌مند (سکانسی) که در ژاپن توسط راهبان تصویرنگار در قرن دوازدهم میلادی آغاز شده بود، با ظهور اوکیوئه تثبیت شد و بعدتر توسط پیشگامانی همچون هوکوسای و تزاکا به بنیان‌گذاری مانگا انجامید. از آنجایی که آثار تصویرگری‌شده با این شیوه، همچون فیلم‌های روایت‌گر از رابطه فضا - زمانی برخوردارند، پس از زایش سینما نیز همچنان مورد توجه باقی ماندند و به تدریج بنیادی شدند برای ظهور پویانمایی ویژه ژاپنی. گرچه جنکینز روایت‌گری فرارسانه‌ای را برای توصیف هنرهای دیداری معاصر در غرب به‌کار برده، اما این گونه از روایت‌گری پیش از آن در ژاپن به ثمر رسیده و سپس بر تولیدات هالیوود نیز تأثیر نهاده است. بهترین نمونه از این همگرایی و روایت‌گری فرارسانه‌ای، مجموعه ماتریکس است که انتقال زبان دیداری ژاپنی را از مانگا به انیمه و سپس به فیلم لایواکشن، بازی دیجیتال و سایر محصولات رسانه‌ای آشکار می‌سازد.

**واژه‌های کلیدی:** روایت فرارسانه‌ای، همگرایی، زبان دیداری ژاپنی، مانگا، انیمه.

### ۱. مقدمه

برای شناخت ساختار دیداری - شنیداری انیمه، نخست باید مانگا<sup>۱</sup> (کمیک ژاپنی) را شناخت. رابطه این دو همسان پیوندی است که میان داستان‌های کمیک آمریکایی با فیلم‌های لایواکشن<sup>۲</sup> ابرقهرمانی کمپانی‌های مارول<sup>۳</sup> و دی‌سی<sup>۴</sup> برقرار است. بیشتر انیمه‌ها از مانگاها اقتباس شده‌اند و حتی انیمه‌های ابتکاری نیز از زیبایی‌شناسی انیمه برخوردارند که تحت تأثیر ویژگی‌های دیداری مانگاست. برای فهم روایت در مانگا تصاویر را باید بیشتر از کلمات دنبال کرد، از این رو در خوانش مانگا و انیمه شناخت تصاویر مهم‌تر از درک دیالوگ‌هاست.

بیشتر پژوهشگران، انیمه را محصولی فرهنگی از شرق دانسته و در برابر انیمیشن غربی قرار داده‌اند، اما باید دانست که انیمه مسیر خود را پیش از تثبیت سینما شروع

کرده و همراه با دستاوردهای تکنولوژیک مرتبط پیش رفته است. گرچه تاریخ انیمه متأثر از تاریخ سینماست، اما رابطه آن‌ها دوسویه است. انیمه با رشد فناوری‌های ساخت و پخش فیلم در طول سال‌ها دوره‌های گوناگونی را تجربه کرده، اما هم‌زمان به عنوان مدیومی تأثیرگذار توانسته از طریق زبان دیداری خود بر سینما تأثیر بگذارد.

گرچه هنری جنکینز<sup>۵</sup> نظریه خود در باب همگرایی<sup>۶</sup> و روایت‌گری فرارسانه‌ای<sup>۷</sup> را دو دهه پیش و برای خوانش پیوندهای موجود میان رسانه‌های هنری در آمریکای معاصر تدوین کرده، اما به نظر می‌رسد بسیار پیش‌تر از آن همگرایی و روایت‌گری فرارسانه‌ای توسط هنرمندان ژاپنی اجرا شده بوده است. هدف اصلی این پژوهش یافتن گونه‌ای از روایت در هنر ژاپنی و پی‌جویی تأثیرگذاری آن بر سینمای جهان است. در این مقاله پس از مروری کوتاه بر تاریخچه مانگا و انیمه در ژاپن، به بررسی انیمه‌های مشهوری خواهیم پرداخت که از دل مانگا زاده شده و به شناخت جهانی این رسانه کمک کرده‌اند. سپس تأثیر این انیمه‌ها را بر سینمای لایواکشن بررسی می‌کنیم که به ایجاد همگرایی و خلق روایت‌گری فرارسانه‌ای منتهی شده است.

## ۲. پیشینه پژوهش

به سبب محبوبیت بسیار مانگا و انیمه در جهان، کتاب‌های پرشماری درباره تاریخچه این رسانه‌های هنری، و زیبایی‌شناسی و قواعد درونی آن‌ها منتشر شده است. از سودمندترین پژوهش‌ها درباره مانگا می‌توان به کتاب مانگا، مانگا اثر فردریک اسکات (۱۹۸۳)، کتاب مانگا، شصت سال از کمیک ژاپنی اثر پل گراوتی (۲۰۰۴)، مقاله «تاریخچه مانگا در بافت فرهنگی - اجتماعی ژاپن» اثر کینکو ایتو (۲۰۰۵)، کتاب

هوکوسای، نخستین استاد مانگا اثر جوزلین بوکیلارد و کریستوف مارکت (2007) و کتاب مانگا: یک راهنمای کامل اثر جیسون تامپسون (2007) اشاره کرد.

از کتاب‌های پربار زیر نیز می‌توان برای شناخت بهتر انیمه بهره برد: همراهی با انیمه اثر گیلز پویتراس (1998)، انیمه، راهنمایی به پویانمایی ژاپنی اثر آندرا باریکوردی و همکاران (2000)، انفجار انیمه اثر پاتریک درازن (2003)، فرهنگ‌نامه انیمه اثر جاناتان کلمنتز و هلن مک‌کارتی (2006)، سینما انیمه اثر استیون براون (2006)، فهم مانگا و انیمه اثر رابین برنر (2007)، ماشین انیمه، یک تئوری رسانه‌ای درباره پویانمایی اثر توماس لامار (2009)، تاریخ انیمه اثر جاناتان کلمنتز (2013)، روح انیمه اثر یان کاندردی (2013)، زیبایی‌شناسی انیمه اثر آلیستر سوال (2015)، و تفسیر انیمه اثر کریستوفر بولتون (2018).

هنری جنکینز در چندین کتاب و مقاله همچون روایت‌گری فرارسانه‌ای (2003)، فرهنگ همگرایی: پیوند رسانه‌های قدیمی و جدید (2006a) و به فرهنگ همگرایی خوش‌آمدید (2006b) ایده مرکزی خویش را درباره این شیوه معاصر در روایت‌شناسی تشریح کرده است. بر پایه این نظریه وی، پژوهش‌های سودمندی انجام شده که از آن میان می‌توان به آموزش همگرایی رسانه‌ای و چالش‌های آن اثر سراجول بویان (2010)، بازانديشی فرهنگ همگرایی اثر جیمز هی و نیک کولدردی (2011)، سرانجام: روایت‌گری فرارسانه‌ای و فرهنگ عامه در سده بیستم اثر اسکولاری و همکاران (2014) و فرهنگ همگرایی در صنایع خلاق اثر مارک دیوز (2016) اشاره کرد.

### ۳. چارچوب نظری

هنری جنکینز استاد ارتباطات و رسانه در دانشگاه کالیفرنیا جنوبی، در سال ۲۰۰۳ به شیوه تازه‌ای از روایت‌گری در تولیدات دیداری هنر معاصر آمریکا اشاره کرد که با

روش‌های خطی و تکرسانه‌ای روایت که پیش از آن رواج داشت متفاوت است. او این شیوه تازه را روایت‌گری فرارسانه‌ای نامید (Jenkins, 2003). در این اساس، وی پدیده‌ای فرهنگی که رسانه‌های جدید و قدیمی را به هم وصل می‌کند همگرایی نام‌گذاری می‌کند. همگرایی، جریان محتوا در پلتفرم‌های گوناگون رسانه‌ای است، همکاری بین صنایع چندرسانه‌ای و رفتار مهاجرانه مخاطب رسانه‌ها که برای چیزی که می‌خواهد حاضر است هر جایی برود. این همگرایی در شکل ایدئال خود به روایت‌گری فرارسانه‌ای یا چندپلتفرمی<sup>۸</sup> می‌انجامد.

از نظر تولید، روایت‌گری فرارسانه‌ای شامل ایجاد محتوایی است که با استفاده از شگردهای گوناگون نفوذ، مخاطب را در زندگی روزمره خود درگیر می‌کند. برای دستیابی به این تعامل، یک تولید فرارسانه‌ای داستان‌هایی را در اشکال مختلف رسانه ایجاد می‌کند و در هر کانال محتوای متفاوتی را ارائه می‌دهد. البته این تکه‌های محتوا نه تنها به یکدیگر هم‌بسته هستند (به طور آشکار یا نامحسوس)، بلکه در هماهنگی روایی با یکدیگر نیز قرار دارند (Pratten, 2015, p. 224).

روایت فرارسانه‌ای برخلاف روایت‌های سنتی از یک الگوی روایی خطی در درون یک رسانه استفاده نمی‌کند، بلکه مدیوم‌های گوناگون را به کار می‌گیرد تا روایت در مسیرهای مختلف به شکل مرکززداد<sup>۹</sup> پیش برود. این شکل از روایت مخاطب را وا می‌دارد برای دریافت پیام فقط به پرده سینما بسنده نکند و در میان رسانه‌های متفاوت به دنبال درک ارجاعات متن باشد. روایت فرارسانه‌ای مبتنی بر شخصیت‌های منفرد یا خطوط داستانی مشخص نیست، بلکه بر جهان‌های پیچیده‌تری استوار است که در آن‌ها شخصیت‌ها و خطوط داستانی متعدد می‌توانند با هم پیوند یابند و برای مدت زمان طولانی‌تری حفظ شوند.

این گونه از روایت، ابزارهای نشانه‌شناختی پیچیده‌ای را در اختیار مصرف‌کنندگان با سلیقه‌های گوناگون می‌نهد و آن‌ها را بر اساس رابطه‌شان با رسانه‌های هنری دسته‌بندی می‌کند. نوجوان علاقه‌مند به بازی ویدیویی، می‌تواند داستان بازی را بدون نیاز به خواندن کتاب یا دیدن فیلم درک کند، اما در عین حال ممکن است چنان جذب روایت شود که آن را در سایر متن‌های مرتبط نیز دنبال کند. در این فرهنگ نوین، رسانه‌های مختلفی در پلتفرم‌های گوناگون وجود دارند که مصرف‌کننده می‌تواند برای درک یا پیگیری یک روایت وارد آن‌ها شود.

این روش، هنر گسترش یک داستان در رسانه‌ها و پلتفرم‌های متنوع است که مدل کسب‌وکار بهتری برای سازندگان و تجربه بهتری برای مخاطبان ایجاد می‌کند.

جنکینز (2006a) اصول زیر را برای روایت‌گری فرارسانه‌ای بر می‌شمرد: ۱. قابلیت پخش شدن در برابر قابلیت کند و کاو؛ ۲. تداوم در برابر کثرت؛ ۳. غوطه‌وری در برابر قابلیت استخراج؛ ۴. جهان‌سازی؛ ۵. سریالی بودن؛ ۶. ذهنی‌گرایی؛ ۷. اجرا.

این رویکرد به روش‌های سنتی رابطه رسانه با مخاطب پایان داده و آغازگر شیوه‌های جدید است که در آن رضایت مخاطب در اولویت قرار دارد.

در فرم ایدئال روایت‌گری فرارسانه‌ای، هر رسانه کاری را که باید بکند به بهترین نحو انجام می‌دهد، داستان کلی در فیلم معرفی می‌شود و در سریال و رمان و کمیک‌ها روایت بسط پیدا می‌کند و جهان آن روایت در بازی کامپیوتری قابلیت تعاملی پیدا می‌کند و در سواری شهربازی قابل لمس می‌شود (Jenkins, 2006a, p. 73). همچنین همه کالاهایی که در ارتباط با اثر و برای طرفداران آن تولید می‌شوند (از لباس و کیف تا اسباب‌بازی و لوازم تزئینی) می‌توانند بخشی از این همگرایی باشند.

تقلید روایت‌گری فرارسانه‌ای از زندگی روزمره، آن را همچنین به یک ابزار آموزشی ثمربخش تبدیل می‌کند. سطح درگیری ارائه شده توسط روایت‌گری فرارسانه‌ای برای آموزش نسل هزاره سودمند است، زیرا دیگر یک رسانه واحد نمی‌تواند کنجکاوی آنها را ارضا کند (Wilson, 2004, p. 106). استفاده از روایت‌گری فرارسانه‌ای به عنوان یک ابزار آموزشی، که در آن دانش‌آموزان با پلتفرم‌هایی مانند توییتر، فیس‌بوک، اینستاگرام یا تامبلر<sup>۱۰</sup> ارتباط برقرار می‌کنند، به آنها اجازه می‌دهد با دیدگاه‌ها، تجربیات و منابع در دسترس خود هوش جمعی مشترکی را ایجاد کنند که جذاب و دارای غوطه‌وری است، توجه یادگیرندگان را به خود جلب می‌کند و به آنها اطمینان می‌دهد که در تولید تجربه سهم دارند (Warren et al, 2013, p. 67). روایت‌گری فرارسانه‌ای امکان تفسیر داستان را از منظر فردی فراهم می‌کند، راه را برای معناسازی شخصی‌شده باز می‌کند، و درمورد پروژه‌های کاملاً مشارکتی و تعاملی به شرکت‌کنندگان اجازه می‌دهد تا به خالق داستان تبدیل شوند (Gambarato & Dabagian, 2016, p. 232).

پژوهش حاضر یک موردکاوی تاریخی است که داده‌های آن به شکل اسنادی گردآوری شده است.

گزینش یک موردکاوی از سوی پژوهشگران، تأکید آن‌ها بر ژرفای تحقیق، پردازش جزئیات و تحلیل زمینه را آشکار می‌سازد (Given, 2008, p. 32). تحقیق اسنادی استفاده از منابع، اسناد و مدارک خارجی برای حمایت از دیدگاه یا استدلال یک اثر پژوهشی است. فرایند تحقیق اسنادی اغلب شامل مفهوم‌سازی، استفاده و ارزیابی اسناد می‌شود (Scott, 2006, p. 14).

با توجه به تاریخچه مانگا و انیمه، آن‌ها را می‌توان از نخستین رسانه‌هایی دانست که با تأثیرپذیری از مدیوم‌های دیگر و تأثیرگذاری بر آن‌ها در این زنجیره همگرایی قرار

گرفته‌اند. مسئله اصلی این پژوهش تطبیق هنر ژاپنی با ایده فرهنگ همگرا و روایت‌گری فرارسانه‌ای جنکینز است، اما پیش از پرداختن به آن لازم است نگاهی به تاریخچه شکل‌گیری هنر دیداری ژاپن داشته باشیم تا بدانیم چگونه مانگا و انیمه با یکدیگر در پیوند هستند و این هر دو چگونه سرانجام بر سینمای معاصر جهان تأثیر نهاده‌اند.

#### ۴. بحث و بررسی

##### ۴-۱. مانگا در فرهنگ ژاپنی

بررسی انیمه بدون شناخت درست مانگا امکان‌پذیر نیست. مانگا همچون کمیک‌ها و رمان‌های بصری، هنر توالی‌مند (سکانسی)<sup>۱۱</sup> محسوب می‌شود. هنر سکانسی روایتی دیداری است که گاه با کلام همراه است و به شکل تصاویر پی‌درپی در صفحه تعریف می‌شود (McCloud, 1994, p. 9). با توجه به این تعریف، هنر سکانسی نیز همچون فیلم‌های روایت‌گر از رابطه فضا - زمانی<sup>۱۲</sup> برخوردار است (Bordwell & Thompson, 2012, p. 226). هنر سکانسی در ژاپن توسط تصویرنگاری راهبان در قرن دوازدهم میلادی آغاز شد. این آثار به شکل طومارهایی دربرگیرنده طرح‌های جانوری (همچون چوجو گیگا<sup>۱۳</sup>) و درس‌های آموزنده اخلاقی هستند که در آن‌ها تمهیداتی مثل استفاده از فضا و خوش‌نویسی برای بازنمایی حالت و حرکت شخصیت‌ها استفاده شده است (Brenner, 2007, p. 1). ارزش این طومارها در تاریخ مانگا به سبب شکل روایت‌گری آن‌هاست که سکانسی را برمی‌گزینند و آن را در طول صفحه دنبال می‌کنند. این الگو در آینده شکل امروزی‌اش را در مانگا پیدا می‌کند. جهش بعدی مانگا در قرن شانزدهم میلادی و با ظهور موج اوکیوئه<sup>۱۴</sup> اتفاق می‌افتد (Brenner, 2007, p. 2). در این دوره نقش دیداری رنگ و خط بارزتر می‌شود. ریشه بسیاری از عناصری که امروزه در مانگا

و انیمه جزو کلیشه‌ها محسوب می‌شوند، همانند طراحی کاریکاتوری شخصیت‌ها، خونی که به شکل استیلیزه نقاشی می‌شود یا هنر اروتیکی که در ارومانگا<sup>۱۵</sup> دیده می‌شود، به دوران ترویج اوکیوئه می‌رسد (Schodt, 1983, p. 36).

نام‌گذاری کلمه مانگا توسط کاتسوشیکا هوکوسای<sup>۱۶</sup> انجام شده است. اما مانگای هوکوسای از تعریف امروزی مانگا به عنوان رسانه‌ای دیداری و روایت‌گر متفاوت است. مانگا هوکوسای (طرح‌های هوکوسای) مجموعه‌ای از طرح‌ها با موضوعات گوناگون شامل مناظر، گیاهان و جانوران، زندگی روزمره و مضامین فراطبیعی است که در سه رنگ (سیاه، خاکستری و صورتی)، شامل هزاران تصویر در ده جلد طی سال‌های ۱۸۱۴ تا ۱۸۱۹ منتشر شد. کلمه مانگا در اینجا به مانگای داستان‌گوی معاصر اشاره نمی‌کند، زیرا طرح‌های موجود در اثر به یکدیگر متصل نیستند. این کلمه در دوره ادو<sup>۱۷</sup> به معنای طراحی‌های غیررسمی، احتمالاً پیش‌طرح‌های نقاشی‌ها استفاده می‌شد (Thompson, 2015, p. 19). کلمه مانگا ابداع هوکوسای است؛ به معنای قلم‌مو در حال فرار از خودش؛ تصاویر تصادفی و خنده‌دار برای مخاطب جریان اصلی که البته از نظر روحیه اثر به مانگای امروزی نزدیک است. فروش بالای مانگا و رواج کنونی آن را می‌توان با محبوبیت باسمه‌های چوبی و کتاب‌های مصور دوره ادو مقایسه کرد، زیرا هر دوی این آثار برای اکثریت مردم دردسترس بوده‌اند. استقبال از باسمه‌های چوبی به تدریج رو به افول رفت، اما انگیزه تولید تصویر زیبا، ارزان‌قیمت و تأثیرگذار در تولید مانگا تبلور پیدا کرد. هنر مانگا البته ابداع هوکوسای یا تزاکا<sup>۱۸</sup> یا اشخاص دیگر نیست، بلکه در طول زمان، در هر دوره هنرمندان خلاق بر شکل‌گیری و رشد آن تأثیر نهاده‌اند. هوکوسای برای مجموعه جلد زردها<sup>۱۹</sup> تصویرسازی کرد و گاهی اوقات برای آن‌ها داستان می‌نوشت. جلد زردها در تصویر و متن پر از هجو هستند، زیرا کمیک‌هایی

برای رده سنی بزرگسال بودند. او در اوایل قرن نوزدهم با باکین همکاری می‌کرد و یک سبک جدید از تصویرسازی مملو از حرکت و انفجار کلمات دراماتیک را به کار برد که یومیهن<sup>۲۰</sup> نامیده می‌شد، به معنای کتاب‌هایی برای خواندن. تصاویر هوکوسای در کنار گفت‌وگوی دراماتیک به روایت‌گری این کتاب‌های داستانی کمک کرده است. مسیر مانگا که از طومارها شروع شد، در رمان‌های مصور جلد زرد ادامه پیدا کرد و بعد از ورود آمریکایی‌ها به ژاپن در قالب روزنامه پانچ<sup>۲۱</sup> ژاپن و کارتون‌های کم‌دی که برای آن کشیده می‌شد ادامه پیدا می‌کرد. در این مرحله است که مانگا به شکل کمیک استریپ در می‌آید. در ژاپن تحت سلطه متحدین، فرمی داستان‌گو از روایت دیداری پدید آمد که به کتاب قرمز<sup>۲۲</sup> معروف شد و از معروف‌ترین تصویرگران آن اوسامو تراکاست. تراکا پدر مانگا و انیمه به‌شمار می‌رود و صنعت مانگا و انیمه بعد از او به شکل مدرن تعریف می‌شود (Brenner, 2007, p. 6).

تراکا با تأثیر گرفتن از غرب جان تازه‌ای به تصویرگری ژاپنی بخشید. او با الهام از والت دیزنی<sup>۲۳</sup> و میلث گروس<sup>۲۴</sup> سبک دیداری ژاپنی را با سبک آمریکایی ترکیب کرد و بر هنرمندان پس از خود تأثیر بسیار نهاد. بسیاری از هنرمندان مانگا<sup>۲۵</sup> از تصویرگری سنتی و کمیک الهام می‌گرفتند، اما تراکا تحت تأثیر سینما بود. او به تدوین به عنوان تمهیدی که هدایت‌گر داستان است علاقه داشت و از پنل‌هایش (پنجره‌های درون صفحه مانگا) به عنوان لنز دوربین استفاده می‌کرد. تراکا از پن<sup>۲۶</sup>، زوم<sup>۲۷</sup> و جامپ کات<sup>۲۸</sup> برای فضای بین پنل‌هایش بهره می‌برد، یعنی از فضای بین دو پنل مثل برش سینمایی استفاده می‌کرد. تراکا در مانگاهایش به صدا اهمیت می‌داد و آن‌ها را به تصویر درمی‌آورد و مانگاهایش نمونه روایت بلند بودند. او سعی می‌کرد در ژانرهای مختلفی کار کند و در هر ژانر جنبه بصری مانگا را به کار گیرد.

اگر در صنعت مانگا، تراکا جریان اصلی را نمایندگی می‌کرد، در طرف دیگر مجله گار<sup>۲۹</sup> قرار داشت. در این مجله به هنرمندان مانگا این آزادی داده می‌شد که هر شکل و هر نوع داستان را به تصویر بکشند (Kinsella, 2000, p. 104)، برخلاف مجله‌های نشر شویشا<sup>۳۰</sup> که مانگاها به رأی گذاشته می‌شد و هر مانگا که رأی نمی‌آورد، حذف می‌شد. مانگا از ابتدا با مسئله ژانر درگیر بوده است و بسیاری از گونه‌های مانگا مستقیماً در اقتباس به شکل انیمه انتقال پیدا کرده‌اند. ژانرها نه تنها از نظر ادبیات نوشتاری با یکدیگر متفاوت هستند، بلکه این تفاوت در طراحی گرافیکی هم پدیدار می‌شود. با توجه به اینکه مانگا ارزان و در دسترس است و به باور تراکا قابلیت روایت‌گری در هر ژانر را دارد، توانسته است در هر سن و سال و جنسیتی مخاطبان را جذب کند. تراکا از نظر دیداری از انیماتورهای غربی، الهام می‌گرفت، در این زمینه می‌توان به طراحی بزرگ چشمان توجه کرد که البته امروزه خود از ویژگی‌های انیمه محسوب می‌شود.

تراکا معروف‌ترین مانگای خودش، *آسترو بوی*<sup>۳۱</sup> را به انیمه اقتباس کرد و البته این الگویی است که برای نمونه در کارهای میازاکی<sup>۳۲</sup> (همچون *نئوشیکا از دره باد*<sup>۳۳</sup>) و کاتسوهیرو اتومو<sup>۳۴</sup> (همچون *آکیرا*<sup>۳۵</sup>) هم می‌توان دید. مانگای *آسترو بوی* از ۱۹۵۲ تا ۱۹۶۸ منتشر شد، انیمه آن نیز در سال ۱۹۶۳ در چهار فصل ساخته شد و ۴۰ درصد افرادی که به تلویزیون دسترسی داشتند آن را دیدند (Clements, 2006, p. 37).

گفته شده است که مانگا بازنمود مناسبی برای وحدت سرمایه‌داری و دموکراسی است. برخلاف موسیقی و ادبیات که آثار متوسط را با تبلیغات و نقد به بازار ارائه می‌کند، گسترش مانگا به توصیه افراد و انتخاب شهروندان در کنار دهه‌ها متکی است. مانگا ارزان‌قیمت است و افراد به شکل سرپایی آن را در دهه‌های کتابفروشی می‌خوانند و اگر از اثری خوششان بیاید آن را به دوستانشان معرفی می‌کنند. موفقیت مانگا وابسته

به همین چرخش بازخوردها بین مخاطب و تهیه‌کننده است (Condry, 2013, p. 107). این رابطه می‌تواند مثال یکی از اصول روایت فرارسانه‌ای باشد که هنری جنکینز به آن قابلیت پخش شدن می‌گوید. به این معنا که طرفداران مانگا خودشان تشویق می‌شوند که آثار را به افراد دیگر معرفی کنند و نهایتاً به پخش شدن گسترده مانگا منجر شوند (Jenkins, 2006a, p. 70).

#### ۲-۴. زبان دیداری مانگا

شاید برای بسیاری در اولین برخورد با صفحه مانگا، فضای خالی بین پنل‌ها توجه را جلب کند. این فضا را گاتر<sup>۳۶</sup> می‌گویند. این بخش جادویی مانگا و قلب رسانه است. فاصله بین پنل را می‌توان با برش سینمایی مقایسه کرد. مخاطب در مواجهه با مانگا فضای بین پنل‌ها را در ذهنش پر می‌کند که به این امر بستار<sup>۳۷</sup> می‌گویند. مک‌کلاود<sup>۳۸</sup> بستارها را به شش دسته تقسیم می‌کند: بر اساس لحظه، کنش، سوژه، صحنه، منظر و غیرمنطقی (McCloud, 1994, p. 70).

این درگیری می‌تواند در تماشای فیلم نیز در ذهن مخاطب به وجود بیاید، اما در در کمیک و مانگا امر مهمی است که برای فهم کامل اثر باید روی دهد، یعنی مخاطب باید میان هر دو پنجره را به اختیار خودش پر کند. فیلم با توجه به آپاراتوس سینمایی زمان و مکان را شبیه‌سازی می‌کند، در حالی که این شبیه‌سازی در هنر سکانسی به قرارداد نویسنده و بیننده وابسته است. شماری معانی گرافیکی مخصوص در تصویرگری ژاپنی وجود دارد و آیکن‌هایی<sup>۳۹</sup> که وجود حرکت یا احساسات را نشان می‌دهد، مثل خط‌هایی که در تصویر سرعت را نشان می‌دهند، یا خون‌دماغ شدن به‌نشانه طغیان

هوس. این نمادها و استعاره‌های دیداری شکل‌های گوناگونی دارند، برای مثال در ژانر شوجو<sup>۴۰</sup> از گلبگ استفاده می‌شود.

مک‌کلاود پس از مقایسه کمیک‌های آمریکایی با مانگاهای ژاپنی، به این نتیجه می‌رسد که آمریکایی‌ها از کنش‌های زیاد سوژه و انتقال‌های صحنه‌ای استفاده می‌کنند، اما مانگاهای ژاپنی انتقال‌های لحظه‌ای را معرفی و از انتقال منظری استفاده کرده‌اند که در کمیک آمریکایی به ندرت دیده می‌شد (McCloud, 1994, p. 80). در کمیک‌های آمریکایی از هر پنل تصویری به پنل تصویری دیگر حرکت و رخداد مهم است. در مانگا گرچه حرکت نشان داده می‌شود، اما در برخی از پنل‌ها تمرکز برای نشان دادن مکان و زمان است که می‌تواند به ایجاد حس‌وحال<sup>۴۱</sup> در تصویر منجر کلی شود. این تفاوت‌های فرهنگی را مک‌کلاود این گونه توجیه می‌کند که مانگاها چون امکان انتشار به شکل کتاب را دارند، بیشتر از پنل استفاده می‌کنند، همچنین فرهنگ آسیایی نسبت به فرهنگ آمریکایی کم‌تر هدف‌محور است و در مانگا حضور (در اینجا به معنای نشان دادن لحظات) مهم‌تر از رسیدن (یعنی گذر کردن بدون توجه به لحظات) است.

اما اگر بخواهیم این مقایسه را با زبان بصری سینما داشته باشیم می‌توانیم به دو فرم از تصویر اشاره کنیم که ژیل دلوز آن‌ها را تصویر - حرکت<sup>۴۲</sup> و تصویر - زمان<sup>۴۳</sup> نام‌گذاری کرده است. کمیک آمریکایی تصویری از حرکت را با نشان دادن کنش‌های زیاد به بیننده انتقال می‌دهد که شبیه تصویر - حرکت است و مانگا تصویری از زمان را با به تصویر کشیدن منظرها و مکان‌های گوناگون ایجاد می‌کند که شبیه تصویر - زمان است.

به باور نیل کوهن<sup>۴۴</sup>، همان‌گونه که زبان‌های گفتاری متفاوت هستند، زبان‌های دیداری نیز با هم تفاوت دارند؛ مانگاهای ژاپنی به زبان تصویری ژاپنی نوشته می‌شوند، و کمیک‌های آمریکایی به زبان تصویری آمریکایی (Cohn, 2013, p. 54). او نگاه

مک‌کلاود به انواع انتقال‌ها را از نظر ساختاری سطحی می‌بیند و مانگا را یک زبانی دیداری خاص می‌داند. پنل‌ها و انتقالشان به یکدیگر مثل بخش‌های مختلف جمله بررسی می‌شود و کوهن به‌جای خوانش پنل‌ها به شکل خطی، آن‌ها را در سلسله مراتبشان مطالعه می‌کند. عناوین گرامری بصری کوهن شامل بنیاد<sup>۴۵</sup>، آغازگر<sup>۴۶</sup>، اوج<sup>۴۷</sup>، رهایی<sup>۴۸</sup> و پالایشگر<sup>۴۹</sup> است. این دسته‌بندی تمرکز را از آنچه بین پنل‌ها اتفاق می‌افتد به سمت تأثیر چگونگی نشستن محتوای پنل‌ها بر معماری شناختی<sup>۵۰</sup> مخاطب مانگا می‌برد. بررسی دیگر کوهن بر روی اندازه سوزهای است که در مانگا نشان داده می‌شود که به شکل بزرگ، تک، کوچک و چندشکلی<sup>۵۱</sup> است. کوهن به این نتیجه می‌رسد که زبان بصری ژاپنی بر بخش‌های فردی بیشتر از نشان‌دادن کل تمایل دارد. استفاده بیشتر از پنل اهمیت را به سمت تصاویر سوق می‌دهد و فهم را بیشتر به سمت درک تصاویر می‌برد تا کلماتی که در آن‌ها استفاده شده است.

#### ۴-۳. زبان دیداری انیمه

صنعت انیمیشن ژاپن بیش از یک قرن سابقه دارد. پخش نخستین انیمیشن خارجی در ژاپن به سال ۱۹۱۲ باز می‌گردد و اولین انیمیشن ژاپنی در سال ۱۹۱۷ تولید شد (Tsugata, 2003, p. 16). در ژاپن به صنعت سرگرمی و چاپ و رسانه صنایع محتوا<sup>۵۲</sup> می‌گویند، یعنی تمام این آثار از نظر تولیدی به عنوان محتوا دسته‌بندی می‌شوند.

براساس برخی از تخمین‌ها، شصت درصد پخش کارتون از کانال‌های تلویزیون جهان اختصاص به کارتون‌های ژاپنی دارد (Condry, 2013, p. 1) و انیمه اکنون در جهان به عنوان فرمی خلاقانه و محصول فرهنگ ژاپنی شناخته می‌شود که بخشی از برنامه قدرت نرم ژاپن با عنوان ژاپن باحال<sup>۵۳</sup> (Kazuaki, 2012, p. 3) است. البته نباید

فراموش کرد که انیمه در ابتدای راه و قبل از دهه ۱۹۸۰ بدون اینکه شرکت‌های بزرگ در توسعه آن دستی داشته باشند، رشد کرده است. این می‌تواند بازنمودی از جهانی شدن به شکل از پایین به بالا باشد.

تقریباً شصت درصد تولیدات انیمه اقتباس از مانگاهای پرطرفدار هستند. سریال‌های انیمه‌ای برای اینکه سودرسان باشند به محصولات تبلیغاتی و اسباب‌بازی وابسته‌اند، به این معنا که پخش سریال انیمه در تلویزیون به سود مالی منجر نمی‌شود، بلکه محصولاتی که به آن وابسته هستند مثل اسباب‌بازی‌ها می‌توانند سریال را به سود برسانند. فیلم‌های انیمه‌ای اما تنها راه سودرسانی‌شان فروش خود فیلم است.

هایائو میازاکی یکی از موفق‌ترین کارگردانان انیمه اعتقاد دارد که به انیمه باید مانگا فیلم گفته شود. میازاکی آثار خودش و استودیو جیبلی<sup>۵۴</sup> را از انیمه جدا می‌کند، مانگا فیلم‌ها الزاماً از مانگا اقتباس نشده‌اند، بلکه فیلم‌های بلند پویانمایی هستند که کودکان و بینندگان عام مخاطبش بوده و همان‌هایی هستند که در دهه ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ در استودیو تویی<sup>۵۵</sup> ساخته می‌شدند که به آن‌ها تویی دگا<sup>۵۶</sup> به معنی نقاشی‌های متحرک می‌گفتند. میازاکی آثار خودش و جیبلی را در امتداد فیلم‌های انیمیشن تویی می‌داند، جایی که خودش در دهه ۱۹۶۰ کار می‌کرد و هدفش رقابت مستقیم با دیزنی بود. میازاکی در مقابل مانگا فیلم، انیمه تلویزیونی یا انیمیشن تلویزیونی را قرار می‌دهد. میازاکی روی انیمیشن‌های تلویزیونی نیز کار کرده، اما ادعا می‌کند که در آن‌ها هم تلاشش بر تولید چیزی شبیه مانگا فیلم بوده تا بتواند سنت تویی را حفظ کند.

توماس لامار اعتقاد میازاکی در دسته‌بندی مانگا فیلم و انیمه را با دوگانه انیمیتیزم<sup>۵۷</sup> و سینماتیزم<sup>۵۸</sup> مقایسه می‌کند (Lamarre, 2009, p. 43). اگر سینماتیزم حرکت گلوله‌وار دوربین تک‌چشمی همانند حرکت دوربین سوار بر دماغه قطار باشد، انیماتیزم دیدن

جهان از کناره است، همانند نشستن در قطار و جهان را از پنجره آن دیدن یا درک اندازه و فاصله با نگاه دقیق به درختان و تپه‌ها که با توجه به سرعت‌های مختلف تغییر می‌کند (Condry, 2013, p. 160).

کارگردان انیمه مسئولیت استوری‌بوردها را بر عهده دارد که روی کاغذهایی به اندازه تقریبی ۴-۵ طراحی می‌شوند. هر صفحه شامل ۵ فریم است که به شکل عمودی در صفحه قرار می‌گیرند و بین قاب‌ها فضای خالی برای نوشتن کنش در صحنه، دیالوگ‌ها و جلوه‌های بصری و زمان هر صحنه و تعداد برش‌ها وجود دارد. استوری‌بوردها کنجکاوی برانگیز طراحی می‌شوند، زیرا برای فرایند تولید مهم هستند، اما سرانجام به پسماند یا محصولی ناماننا بدل می‌شوند که دور ریخته یا انبار می‌شود. آنچه به عنوان فیلم انیمه بر پرده سینما دیده می‌شود، تنها بخش کوچکی از فرایند تولید است (Condry, 2013, p. 21).

لامار تمایز بین کشیدن حرکت (پویایی شخصیت‌ها) و نقاشی به حرکت درآمده (نقاشی‌های پیش‌زمینه و پس‌زمینه که روی هم سر می‌خورند) را دو راه برای درک انیمه می‌داند. او در تلاش است با خلق نظریه‌ای رسانه‌ای، انیمه را خارج از سینمای لایواکشن درک کند. تمرکز سینمای لایواکشن بر روی دوربین تک‌چشمی است که به شکل گلوله‌وار در فضا حرکت می‌کند. در ساخت انیمه اما دوربین چندلایه نگاهی از بالا به پایین رو به لایه‌های برگه‌های سل دارد که حرکت سل‌ها در رابطه با یکدیگر حس پویایی و حرکت زنده را ایجاد می‌کند (Lamarre, 2009, p. 303). هر استودیو ژاپنی استفاده متفاوتی از این نیروی بالقوه کرده است، بنابراین آثار استودیوهای جیبلی و گاینکس<sup>۵۹</sup> به گونه‌های متفاوتی کمک می‌کنند تا به رابطه‌مان با تکنولوژی فکر کنیم (Condry, 2013, p. 42). برخلاف رنگ مو و شکل اغراق‌شده چشم و دهان، انیمه‌ها

جزئیات محیط را با جدیت شبیه‌سازی می‌کنند، مثل بازتاب باورکردنی نور در آب یا طراحی دقیق وسایل ترابری و جنگ اما هدف انیمه بازسازی واقعیت نیست، بلکه ساختن چیزی واقعی‌تر از آن است، یعنی یک حادثه واقعیت بی‌مرجع. مشخص است که انیمه فرمی از هنر نیست که باز نمود واقع‌گرایانه را در اولویت قرار دهد یا امکانات طراحی سه‌بعدی را به تکنیک‌های گرافیکی پیش از سینما ترجیح دهد، بر عکس متخصصان برتر سینمای انیمه هر دو را در کارشان سنتز می‌کنند ( Swale, 2015, p. 121). تفاوت دیگر انیمه با نمونه غربی آن در آپاراتوس است، به این معنی که در ژاپن شخصیت‌ها با طراحی دوبعدی و به شکل دستی خلق می‌شوند و پس‌زمینه و بافت تصویر به شکل سه‌بعدی و کامپیوتری، در صورتی که در آمریکا کل فرایند تولید انیمیشن سه‌بعدی شده است.

پژوهشگرانی که درباره انیمه (چه سریال‌های تلویزیونی و چه فیلم‌های سینمایی) نوشته‌اند، در تحلیل روایی این آثار به اطلاعاتی درباره ژاپن یا بینش‌هایی از سیاست فرهنگی با توجه به جنسیت، تکنولوژی، تاریخ و غیره ارجاع می‌دهند (از جمله: Brown, 2006)، کندی اما بر این باور است که روایت در انیمه اهمیتی دست‌دوم دارد، به‌ویژه در انیمه‌های اورجینال<sup>۶۰</sup>. در اتاق خلاقه انیمه، پیش از روایت، سه عنصر اصلی وجود دارد شامل شخصیت‌ها، پیش‌فرض اولیه<sup>۶۱</sup> و جهان<sup>۶۲</sup>. مانگاها نقش تعیین‌کننده‌ای در خلق شخصیت‌ها، پیش‌فرض اولیه و جهانی دارند که انیمه در آن شکل می‌گیرد (Condry, 2013, p. 107). مسئله فاصله بین لایه‌های سل که لامار مطرح می‌کند، در شکل‌گیری روایت انیمه نیز به چشم می‌آید، جایی که لایه پس‌زمینه (پیش‌فرض اولیه و جهان) از پیش‌زمینه (شخصیت‌ها) جدا می‌شود.

اگر انیمیشن را تولید فیلم براساس ساخت فریم به فریم در نظر بگیریم، یعنی برخلاف سینمای مرسوم لایواکشن که تصویر را براساس پیوستگی فریم‌ها ضبط می‌کند، یکپارچگی انیمیشن برآمده از محتوا یا سبک متفاوت تولیدش یا نحوه‌ای که توسط مخاطب دیده می‌شود نیست، بلکه آنچه انیمیشن را یکپارچگی می‌بخشد در معنای بنیادینش و توانایی‌اش در رساندن مفاهیم است. ایسائو تاکاهاتا<sup>۶۳</sup> (از پایه‌گذاران استودیو جیبلی) این پرسش را مطرح می‌کند که چه پدیده‌ای توسعه شگفت‌انگیز مانگا و انیمه را توضیح می‌دهد؟ او یادآوری می‌کند که در شرایط دشوار پس از جنگ اقیانوس آرام، مانگا که تولیدش فقط نیاز به کاغذ و قلم داشت ارزان تمام می‌شد و از هنرهای نمایشی مثل تئاتر و فیلم در دسترس‌تر بود. هر قدر تولید مانگا بیشتر شد، تهیه‌کنندگان انیمه ماده خام بیشتری برای اقتباس داشتند و مخاطبانی که وقتشان را برای تصویر ثابت گذاشته بودند به سمت تصویر متحرک آمدند (Takahata, 1999, p. 3).

هنگامی که کمپانی تویی بر روی انیمیشن‌های بلند کار می‌کرد، تراکا تصمیم بر انتقال انیمه به تلویزیون گرفت که در آن زمان به آن مانگای تلویزیونی می‌گفتند. تراکا نه تنها الگوی اقتباسی مانگا به انیمه را پایه‌گذاری کرد، بلکه استودیوی او تفکر انیمه تلویزیونی با بودجه کم و انیمیشن محدود<sup>۶۴</sup> را به وجود آورد. در انیمیشن محدود به جای اینکه شخصیت‌ها انیمیت شوند، لایه‌های تصویر به حرکت در آورده می‌شوند، یا به شکلی دیگر شمار فریم‌های نقاشی را پایین می‌آورند. مثلاً برای یک ثانیه انیمه، ۸ تصویر نقاشی استفاده می‌کنند، در حالی که در انیمیشن‌های ساخته شده در کمپانی‌هایی همچون والت دیزنی یا تویی یک ثانیه معمولاً از ۲۴ فریم حاصل می‌آید. این تفاوت در شمار فریم قابل مقایسه است با مسئله‌ای که پیش‌تر به آن پرداختیم؛ یعنی نشان دادن حرکات در برابر نشان دادن زمان. در مانگا فیلم، روان بودن انیمیشن حرکت را طبیعی‌تر نشان

می‌دهد پس به سینمای لایواکشن مرسوم شبیه‌تر است. اما در انیمه محدود، شمار کم‌تر فریم‌ها به جای اینکه بیننده را به واقعیت نزدیک‌تر کند، به او یادآوری می‌کند که با واقعیت مواجه نیست.

#### ۴-۴. روایت فرارسانه‌ای و همگرایی در هنر ژاپن

به باور الیستر سوال<sup>۶۵</sup> نیروی بالقوه‌ای در انیمه وجود دارد که جاذبه آن را از پیش از آغاز تاریخ سینما تا دوران پساسینما (فیلم‌هایی که بدون حضور دوربین اما به شکل شبیه‌سازی سینمای مرسوم ساخته شود) می‌گسترده. در ساخت انیمه چه با محدودیت‌های اولیه (مثلاً در سریال آسترو بوی) و چه با فناوری‌های نو (مثلاً در فیلم *فانتزی آخر، ارواح درون*<sup>۶۶</sup>)، تصویر دست‌کاری‌شده همواره نقش آن نیروی بالقوه را بازی کرده است (Swale, 2015, p. 2).

صنعت تولید محتوای ژاپن درست به همان شیوه‌ای عمل می‌کند که مدنظر جنکینز در تعریفش از همگرایی و روایت‌گری فرارسانه‌ای است. مانگایی که منتشر می‌شود، از همان ابتدا هم احتمال اقتباس به شکل انیمه را دارد و هم به شکل لایواکشن. برپایه هزینه‌ها، یک مانگا ممکن است اصلاً اقتباس نشود مثل *واگاباند*<sup>۶۷</sup>، در حالی که مانگایی مثل *دث نوت*<sup>۶۸</sup> در تمام شکل‌های ممکن مورد اقتباس قرار بگیرد و حتی در هالیوود هم بازسازی شود.

این روایت‌ها پس از گذار از مانگا به انیمه، راه خود را به سوی دیگر رسانه‌های هنری نیز ادامه داده‌اند؛ مثلاً بسیاری از بازی‌های ویدیویی محبوب را می‌توان برشمرد که در مانگا و انیمه ریشه دارند (همچون *کاپیتان سوباسا*<sup>۶۹</sup>، *یورش به تایتان*<sup>۷۰</sup>، *وان پیس*<sup>۷۱</sup> و...). همچنین به فیلم‌های بسیاری می‌توان اشاره کرد (چه در سینمای شرق آسیا و چه در هالیوود) که پیوند آشکاری با یک مانگا یا انیمه برآمده از آن دارند.

یکی از فیلم‌های انیمه مهمی که بر سینمای مرسوم تأثیر گذاشت *آکیرا* اثر کاتسوهیرو اتومو بود، فیلمی که انیمه را به عنوان بخشی از سینمای مرسوم به جهان، به‌ویژه آمریکا معرفی کرد. فیلم یک سال پس از ساختش در سال ۱۹۸۸ در سینماهای آمریکا پخش شد (Bolton, 2018, p. 25). پخش شدن آن در سینما این امکان را فراهم آورد که به دست مخاطبان بیشتری برسد و در رسانه‌های غربی نقد شود. *آکیرا* جزو فیلم‌هایی است که بر واچفسکی‌ها در ساخت *ماتریکس*<sup>۷۲</sup> تأثیر نهاد. این اثر موضوع پژوهش‌های بسیاری بوده است، از جمله خوانش سوزان نیپر<sup>۷۳</sup> از شخصیت تتسوئو<sup>۷۴</sup> به‌عنوان نماینده ژاپن آن سال‌ها (Napier, 2005, p. 40). پس از پخش انیمه *آکیرا*، اشتیاق بسیاری برای خواندن مانگای آن ایجاد شد. انیمه از ابتدا در غرب نقشی فرارسانه‌ای داشته و مخاطب با دیدن فیلم ترغیب می‌شد که مانگا را بیابد و بخواند و حتی محصولات دیگر هم‌بسته با آن را تهیه کند. با توجه به برنامه‌ریزی کمپانی برادران وارنر<sup>۷۵</sup> برای تولید نسخه لایواکشن *آکیرا* به کارگردانی تایکا وایتیتی<sup>۷۶</sup>، این همگرایی رسانه‌ای به زودی تکمیل خواهد شد.

یک مثال موفق از روایت‌گری فرارسانه‌ای جنکینز در آمریکا مجموعه *ماتریکس* است، شامل سه فیلم، فیلم‌های انیمیشن کوتاه (در مجموعه *انیماتریکس* شامل نه فیلم کوتاه انیمه‌ای)، کتاب کمیک و بازی‌های کامپیوتری که هر کدام جایی از جهان داستان را پر می‌کنند. اما همچنان که بسیاری از منتقدان اشاره کرده‌اند، مجموعه *ماتریکس* از جنبه‌های گوناگون و امدار زبان دیداری ژاپنی است.

*ماتریکس* نقطه‌ای از تاریخ سینما است که تأثیر دیداری - شنیداری انیمه در سطح جهانی مشخص می‌شود، تأثیری که از آن پس به شکل‌های مختلفی ادامه پیدا کرده است. واچفسکی‌ها<sup>۷۷</sup> در مصاحبه‌های خود به تأثیر انیمه بر کارشان مستقیماً اشاره

کرده‌اند (Silver, 1999). آن‌ها به تهیه‌کننده‌شان انیمه شبح درون پوسته<sup>۷۸</sup> اثر مامورو اوشی<sup>۷۹</sup> را نشان می‌دهند و می‌گویند که می‌خواهند نسخه لایواکشن این انیمه را با استفاده از بازیگران بسازند. بعدها نیز اسپیلبرگ<sup>۸۰</sup> از این انیمه در ساخت فیلم هوش مصنوعی<sup>۸۱</sup> و کمرون<sup>۸۲</sup> در ساخت مجموعه آواتار<sup>۸۳</sup> تأثیر می‌پذیرند (Rose, 2009). در این مسیر، انیمه به عنوان یک پیش‌متن و به عنوان فرمی از زیبایی‌شناسی بصری بر سینما تأثیر می‌نهد. زبان دیداری ژاپنی<sup>۸۴</sup> از مانگا به انیمه انتقال پیدا کرده است و سازندگان انیمه با دوربین به عنوان آپاراتوس سینمایی آشنا بوده‌اند، چه زمانی که دوربین چندلایه<sup>۸۵</sup> برای ساخت انیمیشن استفاده می‌شده است و چه در سال‌های اخیر که در ساخت انیمیشن، دوربین حقیقی وجود ندارد و تصاویر به شکل فریم به فریم در محیط نرم‌افزار رایانه‌ای ساخته می‌شوند.

رابطه شبح درون پوسته ساخته مامورو اوشی در سال ۱۹۹۵ با ماتریکس انکارناپذیر است (Ruh, 2004, p. 139). نشانه‌های دیداری از متن انیمه وارد فیلم می‌شوند، از تیتراژ ابتدایی گرفته تا صحنه‌های تیراندازی و حتی نشان دادن جاذبه از طریق تأثیر فیزیکی شخصیت‌ها بر جهان فیلم. تبدیل شدن تصویر - حرکت به تصویر - زمان (طبق تعریف ژیل دلوز) را با توجه به پیشرفت فناوری، نه تنها در خود فیلم بلکه در فرایند تولیدش هم می‌توان دید. جلوه‌های ویژه ماتریکس پیش‌تر در کارهایی کم‌ترشناخته استفاده شده بودند، اما واچفسکی‌ها آن‌ها را برای مخاطب عام ارائه دادند. تأثیرپذیری ژرف‌تر را می‌توان در فضای تخیل شده باز یافت، به این معنا که جهان اثر می‌تواند چندپاره شود و احتمالات و موقعیت‌های موازی را حمل کند. این فضا در فیلم شبح درون پوسته، جهان اینترنت است و در مجموعه ماتریکس، جهان ماتریکس (Swale, 2015, p. 50).

در این مسیر منطق کارتونی وارد سینما می‌شود، مثلاً در نحوه نگه داشتن گلوله‌ها در هوا توسط نئو یا شیوه مبارزه او با یک دست. نکته مهم اتفاقی است که در این انتقال رخ داده و آن مفهوم همراهی - خلاقیت<sup>۸۶</sup> است، به این معنا که آنچه از نظر تکنولوژیک تاکنون ممکن نبوده، به دلیل همکاری دو عامل ممکن می‌شود؛ در اینجا انسان و ماشین. انسانی که عامل خلق اثر است و ماشین یا کامپیوتری که در خلق عناصری که نیاز به دستکاری دارند به کار می‌آید.

شبح درون پوسته نیز مسیر روایت فرارسانه‌ای را که از مانگا آغاز شده است ادامه می‌دهد و در سال ۲۰۱۷ در هالیوود مورد بازسازی قرار می‌گیرد. حتی بعدتر در سرویس پخش نتفلیکس هم سریالی در سال ۲۰۲۰ این بار با سبک سه بعدی اما با طراحی‌های شبه انیمه دوبعدی پخش می‌شود که ادامه‌دهنده روایت است.

شکل دیگری نیز از رابطه مانگا و انیمه با سینمای مرسوم وجود دارد که از صنعت سینمای ژاپن، هنگ کنگ و کره جنوبی ریشه می‌گیرد. برای مثال می‌توان فیلم دسته نینجاها<sup>۸۷</sup> را در نظر گرفت که از روی مانگایی به همین نام ساخته شد. کارگردان این فیلم ناگایسا اوشیما<sup>۸۸</sup> از فیلمسازان مؤلف موج نو ژاپن است. فیلم نه به صورت انیمیشن ساخته شده نه لایواکشن، بلکه اوشیما پنل‌های مانگا را فیلمبرداری کرده و بر روی آن صداگذاری راوی داستان و شخصیت‌ها را انجام داده است. در این فیلم محدودترین شکل انیمیشن را می‌بینیم، البته اگر معنای انیمیشن را پویا کردن در نظر بگیریم.

این فیلم مورد مناسبی برای بررسی اقتباس‌ها از مانگاست، زیرا در ژانر شمشیرزنی قرار می‌گیرد، اما به دلیل امکانات محدود جلوه‌های ویژه به شکل لایواکشن و یا انیمه اقتباس نشد، بلکه فیلم‌ساز ترجیح داد از خود تصاویر مانگا بهره بگیرد. شمشیرزنی ژانری است که اقتباس‌های دهه ۱۹۷۰ سینمای ژاپن از مانگا به سمتش می‌رود؛ از این

شمار می‌توان به مجموعه گرگ تنها و توله<sup>۹۰</sup> اشاره کرد که سبک دیداری مانگا در محتوا و نحوه نشان دادن خشونت کاملاً در قالب فیلم‌های سامورایی می‌گنجد. یا مانگای بانوی برف خونی<sup>۹۱</sup> که نه تنها در ژاپن به شکل لایواکشن و با بهره مستقیم از پنل‌های مانگا اقتباس می‌شود، بلکه الگویی برای تارانتینو<sup>۹۲</sup> و فیلم بیل را بکش<sup>۹۳</sup> می‌شود که نه تنها در آن موتیف‌های دیداری همسان می‌بینیم، بلکه روایت آن هم بر اساس انتقام شکل می‌گیرد. همراهی - خلاقیت تارانتینو را می‌توان در بخش داستان شخصیت زن ژاپنی فیلم یعنی ارن ایشی<sup>۹۴</sup> دید، که این بخش به شکل انیمه توسط استودیو آی.جی.<sup>۹۵</sup> پویانمایی شده است (Cavallaro, 2006, p. 21). این مسئله را در فیلم اولین عشق<sup>۹۶</sup> تاکاشی میکه<sup>۹۷</sup> نیز می‌توان دید، در صحنه‌ای که اتومبیل از پارکینگ به سمت خیابان سقوط می‌کند و به شکل پویانمایی ساخته شده است. او مانگا و انیمه ماجراهای عجیب جوجو<sup>۹۸</sup> را هم به شکل لایواکشن اقتباس کرده است و در فیلم نشان<sup>۹۹</sup> نیز تحت تأثیر انیمه است.

## ۵. نتیجه

تحلیل‌هایی که پیش از این آمد، آشکار می‌سازند که فرهنگ همگرا و روایت‌گرایی فرارسانه‌ای، آن‌گونه که جنکینز معرفی می‌کند، به‌طور کامل در هنرهای دیداری ژاپن قابل کشف و مشاهده است. بیشتر فیلم‌های پرفروش ژاپنی، انیمه‌ها یا لایواکشن‌های اقتباس‌شده از مانگا هستند که روایت آن‌ها در رسانه‌های دیگری همچون بازی ویدیویی، موسیقی، و تولید پوشاک و اسباب‌بازی و... نیز پهنه می‌گستراند. این شیوه تکثیر نشان می‌دهد روایت فرارسانه‌ای و همگرایی بر هنر ژاپن حکمفرماست.

بررسی تاریخ شکل‌گیری هنر ژاپنی از مانگا تا انیمه و سینما نشان می‌دهد که آنچه روایت‌گری رایج در مانگا و انیمه را متفاوت و برجسته می‌کند فقط یک زبان دیداری ویژه نیست، بلکه اصولاً روایت‌های ژاپنی از طریق پیوند میان مانگا و انیمه این قابلیت را دارند که بین متن‌ها و رسانه‌های گوناگون (از بازی‌های ویدیویی و فیلم‌های لایواکشن گرفته تا اسباب‌بازی و لباس و...) به‌طور شناور و پیوسته حرکت کنند و در یک مدیوم ساکن باقی نمانند. پویایی این روایت‌ها که اجازه این حرکت فرارسانه‌ای را به آن‌ها می‌دهد حتی این قابلیت را داشته است که آن‌ها را از دایره فرهنگ ژاپن فراتر ببرد، تا جایی که بر برخی از مهم‌ترین تولیدات سینمایی هالیوود اثر بگذارند، و با جذب مخاطبان پرشماری از سراسر جهان تبدیل به بخشی از فرهنگ عامه معاصر شوند.

زبان دیداری ژاپنی از ثبات و بی‌تحركی طومارها و باسمه‌های چوبی به مانگایی می‌رسد که تلاش دارد حرکت را در تداوم قاب‌های تصویر بازنمایی کند، سپس این حرکت به شکل محدود در انیمه‌های ساخته‌شده با روش سل انیمیشن جان بیشتری می‌گیرد و پس از آن در قالب فیلم‌های انیمه رایانه‌ای به اوج می‌رسد. انیمه رسانه‌ای است که بنیادهایش بسیار پیش از آغاز سینما و هم‌پای تکوین نگاه زیبایی‌شناختی ژاپنی به جهان ریشه گسترده است. مسیر یادشده پیش‌متنی جذاب برای سینمای مرسوم امروز به‌ویژه سینمای هالیوود می‌سازد تا از زبان دیداری ژاپنی در تولید آثاری خاص بهره ببرد؛ تا آنجایی که اقتباس و بازسازی فیلم‌های انیمه به‌شکل لایواکشن به بخشی از استراتژی کنونی هالیوود بدل شده است. این بازسازی‌های هالیوودی گاه به همگرایی و روایت‌گری فرارسانه‌ای منجر می‌شود که طی آن سازندگان آثار، داستان را بسط داده و با بهره‌گیری درست از ابزارهای مدیوم‌های جدید روایتی شکوفا و رو به رشد خلق

می‌کنند، مثل مدل موفق ماتریکس؛ و گاه در این راه ناتوان است، زیرا تنها همان داستان اولیه مانگا را در شکل‌هایی تازه تکرار می‌کند. این تأثیر صنعت انیمه بر سینمای مرسوم از آن رو واجد اهمیت است که یک زبان بصری تازه را بنیان نهاده که برخلاف ایدئال‌های پیشین هالیوود حرکت می‌کند؛ یعنی به جای آنکه خلق پویانمایی واقع‌گرایانه تا حد رسیدن به حادواقعیت را هدف خود قرار دهد، مسیر خود را در قالب محدودیت‌های مشخص (از جمله تخت بودن تصویر و اهمیت پیش‌فرض اولیه و جهان و شخصیت‌ها) دنبال می‌کند. در آثاری که با این رویکرد ساخته می‌شوند، پای‌بندی به قواعد چارچوب زیبایی‌شناختی ژاپنی از روایت یا بازنمایی واقع‌گرایانه اهمیت بیشتری دارد.

#### پی‌نوشت‌ها

1. Manga
2. Live Action
3. Marvel
4. DC
5. Henry Guy Jenkins
6. Convergence
7. Transmedia storytelling
8. Multiplatform storytelling
9. Decentralized
10. Tumblr
11. Sequential art
12. Temporospatial
13. Chōjū-giga
14. Ukiyo-e
15. Eromanga
16. Katsushika Hokusai
17. Edo period
18. Osamu Tezuka
19. Kibyoshi
20. Yomihon
21. Punch
22. Akahon

23. Walter Elias Disney
  24. Milt Gross
  25. Mangaka
  26. pan
  27. zoom
  28. Jump cut
  29. Garo
  30. Shueisha
  31. *Astro Boy*
  32. Hayao Miyazaki
  33. *Nausicaä of the Valley of the Wind*
  34. Katsuhiro Otomo
  35. *Akira*
  36. Gutter
  37. Closure
  38. Scott McCloud
  39. Kei Yu
  40. Shojo
  41. Mood
  42. L'image-mouvement
  43. L'image-temps
  44. Neil Cohn
  45. Establisher
  46. Initial
  47. Peak
  48. Release
  49. Refiner
  50. Cognitive
  51. Macro, Mono, Micro and Polymorphic
  52. Content Industry
۵۳. Cool Japan بخشی از استراتژی کلی برند ژاپن است با هدف انتشار جذابیت‌های ژاپن در جهان، که پهنه گسترده‌ای از بازی، مانگا، انیمه، مد، کالا، خوراک، و آیین‌های سنتی را تا روبات‌ها، و فناوری‌های پایدار دربر می‌گیرد.
54. Ghibli
  55. Toei
  56. Toei Doga
  57. Animetism
  58. Cinematism
  59. Gainax

۶۰. انیمه‌هایی که از روی مانگا و رمان اقتباس نشده‌اند.

61. Settei
62. Sekaikan
63. Isao Takahata
64. Limited animation
65. Alistair Swale
66. *Final Fantasy the Spirits Within*
67. *Vagabond*
68. *Death Note*
69. *Captain Tsubasa*
70. *Attack on Titan*
71. *One Piece*
72. *Matrix*
73. Susan Jolliffe Napier
74. Tetsuo
75. Warner Bros. Pictures
76. Taika Waititi
77. Lana and Larry Wachowski
78. *Ghost in the Shell*
79. Mamoru Oshii
80. Steven Spielberg
81. *A.I. Artificial Intelligence*
82. James Cameron
83. *Avatar*
84. Japanese visual language
85. Multiplane camera
86. Con-creativity
87. *Band of Ninja*
88. Nagisa Ōshima
89. *Lone wolf and cub*
90. *Lady Snowblood*
91. Quentin Jerome Tarantino
92. *Kill Bill*
93. O-Ren Ishii
94. I.G
95. *First Love*
96. Takashi Miike
97. *JoJo's Bizarre Adventure*
98. *Imprint*

## References

- Baricordi, A., de Giovanni, M., Pietroni, A., Rossi, B., & Tunesi, S. (2000). *Anime: A Guide to Japanese Animation (1958-1988)*. Montreal: Protoculture Inc.
- Bhuiyan, S. (2010). Teaching Media Convergence and Its Challenges. *Asia Pacific Media Educator* (20). pp. 115-122.
- Bolton, C. (2018). *Interpreting Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2012). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Bouquillard, J., & Marquet, C. (2007). *Hokusai: First Manga Master*. New York: Abrams.
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. North Carolina: McFarland Incorporated Publishers.
- Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia*. California: Stone Bridge Press.
- Clements, J. (2013). *Anime, a history*. London: Palgrave Macmillan.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime*. London: Duke University Press.
- Drazen, P. (2003). *Anime Explosion: The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Deleuze, G. (1989a). *Cinema 1: The Movement Image*. Trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam. London & New York: The Athlone Press.
- Deleuze, G. (1989b). *Cinema 2: The Time Image*. Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. London & New York: The Athlone Press.
- Deuze, M. (2016). "Convergence culture in the creative industries". *International Journal of Cultural Studies*. 10 (2), 243-263.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential art*. Florida: Poorhouse Press.
- Elsaesser, T. & Hagen, M. (2015). *Film Theory: An Introduction through the Senses*. New York: Routledge.
- Gambarato, R. & Dabagian, L. (2016). *Transmedia dynamics in education: the case of Robot Heart Stories*. *Educational Media International*, 53 (4), 232.

- Given, L. M., ed. (2008). *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Thousand Oaks: Sage.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design.
- Greenberg, R. (2011). The Animated Text: Definition. *Journal of Film and Video*, 63 (2). pp. 3-10.
- Hay, J., & Couldry, N. (2011). Rethinking Convergence/Culture. *Cultural Studies*, 25 (4-5), 473-486.
- Ito, K. (2005). A history of manga in the context of Japanese culture and society. *The Journal of Popular Culture*, 38 (3), 456-475.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. [www.technologyreview.com](http://www.technologyreview.com).
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). Welcome to Convergence Culture. [www.henryjenkins.org](http://www.henryjenkins.org).
- Johnson-Woods, T. (2010). *Manga*. New Zealand: Bloomsbury Academic.
- Kazuaki, N. (2012). Exporting culture via 'Cool Japan'. [www.japantimes.co.jp](http://www.japantimes.co.jp).
- Kinsella, S. (2000). *Adult manga*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Leung, W. (2009). Misogyny as radical commentary - Rashomon retold in Takashi Miike's *Masters of Horror*: Imprint. [www.ejumpcut.org](http://www.ejumpcut.org).
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial.
- Napier, S. (2005). *From Akira to Howl's Moving castle: Experiencing Japanese Contemporary Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Pratten, R. (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. London: CreateSpace.
- Poitras, G. (1998). *Anime Companion*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Rose, S. (2009). Hollywood is haunted by Ghost in the Shell. [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com).
- Ruh, B. (2004). *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*. New York: Palgrave Macmillan.
- Schodt, L. F. (1983). *Manga! Manga!*, New York: Kodansha USA.
- Scolari, C., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). Conclusions: Transmedia Storytelling and Popular Cultures in the Twentieth Century. *Transmedia Archaeology*, Berlin: Springer, pp. 72-77.

- Scott, J. (2006). *Documentary Research*. London: Sage Publications.
- Silver, J. (1999). Interviewed in "Making The Matrix" featurette on The Matrix DVD.
- Steven, T. B. (2006). *Cinema Anime*. New York: Palgrave Macmillan.
- Swale, D. A. (2015). *Anime Aesthetics*. New York: Palgrave Macmillan.
- Takahata, I. (1999). *Juuni Seiki no Animeeshon (12th Century Animation)*. Tokyo: Tokuma Shoten.
- Thompson, J. (2007). *Manga: The Complete Guide*. New York: Ballantine Books.
- Thompson, S. (2015). *Hokusai*. Boston: MFA Publications.
- Toshiya, U., & Arnold, M. (2006). Kurenai no metalsuits, Anime to wa nani ka/What is animation. *Mechademia, 1*, 111-118.
- Tsugata, N. (2003). Research on the Achievements of Japan's First Three Animators. *Asian Cinema, 14*(1), 13-27.
- Warren, S., Wakefield, J.S., & Mills, L. (2013). Learning and Teaching as Communicative Actions: Transmedia Storytelling. in Laura A. Wankel, p.atrick Blessinger (ed.) *Increasing Student Engagement and Retention using Multimedia Technologies: Video Annotation, Multimedia Applications, Videoconferencing and Transmedia Storytelling*, Bingley: Emerald Group Publishing Limited, 67-94.
- Wilson, M. E. (2004). Teaching, learning, and millennial students. *New directions for student services* (106).