

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۵/۰۱

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۰۸/۲۶

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۲/۱۱/۱۵

مهدی کشاورز افشار<sup>۱</sup>، حسن شکری<sup>۲</sup>

## مطالعه بینامتنی تصاویر انیمه ژاپنی با مضمون ایرانی با تکیه بر نظریه ژرارژنت (نمونه موردی: انیمه امیرارسلان نامدار)

### چکیده

اکنون که روایات سنتی به داده‌های جهانی تبدیل شده‌اند، یک هنرمند می‌تواند از اطلاعات دیگر فرهنگ‌ها به‌عنوان پیش‌متن در اثر خود به‌کار گیرد، اما به‌دلیل بومی نبودن هنرمند ممکن است اثر هنری یا متن حاضر خواسته و یا ناخواسته دچار تغییراتی شود که به نظر می‌رسد انیمه‌ی ژاپنی با مضمون ایرانی به نام امیرارسلان نامدار اثر نوریوکی آبه، یکی از همین دسته آثار است. همان‌گونه که این انیمه یک پیش‌متن ایرانی نیز داشته است، تحقیق و تحلیل تصاویر آن با تکیه بر آراء ژرارژنت در بینامتنیت می‌تواند ابزاری کاربردی باشد. بدین‌صورت پژوهش حاضر در پی پاسخ به این پرسش است که در تصاویر انیمه ژاپنی امیرارسلان نامدار که مضمون ایرانی نیز دارد چه نوع ارتباط بینامتنی از منظر ژرارژنت به چشم می‌خورد؟ و هدف آن نیز مطالعه بینامتنی تصاویر انیمه ژاپنی امیرارسلان نامدار با مضمون ایرانی از منظر ژرارژنت است. این پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی بوده و با به‌کارگیری ابزار کتابخانه‌ای و اینترنتی به انجام رسیده است و یافته‌ها گویای حضور برخی روابط بینامتنی با تکیه بر پیش‌متن ایرانی به‌صورت صریح و ضمنی در بخش‌هایی همچون روایت اثر، طراحی شخصیت و چهره، عناصر تزئینی و سنتی ایرانی، سبک زندگی و بازنمایی مضامین دینی در انیمه امیرارسلان نامدار هستند.

واژگان کلیدی: انیمه، تصویر، امیرارسلان نامدار، مطالعه بینامتنی، ژرارژنت.

<sup>۱</sup> استادیار و عضو هیئت علمی گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول)  
Email: m.afshar@modares.ac.ir

<sup>۲</sup> دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران  
Email: hasan.shokri@modares.ac.ir

## مقدمه

بازگویی افسانه‌ها و روایات یک جامعه به هدف انتقال مفهوم و اندیشه‌ی موجود در آن‌ها به‌گونه‌ای متفاوت و در قالبی نو تأثیر بسیاری بر ذهن و روان مخاطب می‌گذارد. انیمه‌های ژاپن به‌عنوان گونه‌ای خاص از انیمیشن که متعلق به این فرهنگ هستند، علاوه بر جنبه سرگرمی و جذابیت، قابلیت فراوانی در به‌کارگیری از ساختار روایات و افسانه در قالبی جدید دارند. افسانه‌ها بخش گسترده‌ای از فرهنگ و هنر ایران هستند و به‌دلیل برخورداری از انسجام و عناصر ساختاری مناسب، منبع خوبی برای تولید انیمه‌اند. بهره‌گیری از قابلیت‌های انیمه‌ها برای انتقال مفاهیم موجود در افسانه‌ها با استفاده از روش‌هایی همچون اقتباس و بازآفرینی موجب ارتباط مؤثری میان حال و آینده می‌شود. یکی از این قابلیت‌ها وجود عنصر تصویر است، برگرداندن یک افسانه و یا متن به تصویر، درک آن را راحت‌تر خواهد ساخت و علاوه بر آن متحرک بودن این تصاویر برقراری ارتباط با اثر را دوچندان می‌کند. امروزه افسانه‌ها و روایات سنتی یک جامعه در واقع تبدیل به داده‌های جهانی برای تولید آثار هنری شده‌اند، بدین‌صورت که یک هنرمند می‌تواند علاوه بر تکیه به پشتوانه‌های فرهنگی خود، با الهام و اقتباس از آثار دیگر جوامع دست به تولید اثر هنری بزند، که این مورد به‌وفور در تولید انیمه و انیمیشن به چشم می‌خورد. از این جهت می‌توان گفت ارتباطی بینامتنی میان اثر تولیدشده و پیش‌متن‌های آن در جریان خواهد بود. به‌کارگیری این نوع ارتباط در تولید انیمه بستری مناسب را برای به تفکر واداشتن مخاطب فراهم خواهد کرد (Person & Uricchio, 1990:93)، که البته نوع اقتباس و میزان بهره‌گیری می‌تواند متفاوت نیز باشد. در یک بهره‌گیری موفق و هوشمندانه، هنرمند با شناخت دقیق عناصر موجود در افسانه‌ها و اعمال تغییراتی معقولانه به‌صورتی که اصل اثر یا پیش‌متن دچار آسیب نشود، می‌تواند اثری جذاب و تأثیرگذار را خلق کرده و همچنین معرف دیگر جوامع به مخاطبان خود باشد. یکی از انیمه‌هایی که به کارگردانی نوریوکی آبه تولید شده است، امیرارسلان نامدار<sup>۱</sup> نام دارد، این انیمه در واقع بهره‌گرفته از رمانی ژاپنی<sup>۲</sup> به همین نام از یوشیکی تاناکا<sup>۳</sup> است، همان‌گونه که از عنوان این اثر نمایان است، برخاسته از پیش‌متن ایرانی بوده اما در قالبی مختص کشور ژاپن بازتولید شده است. از این جهت برای آزمون این انیمه پرسشی که برای پژوهش‌گر مطرح شده است، بدین‌صورت است که: در تصاویر انیمه ژاپنی امیرارسلان نامدار که مضمون ایرانی نیز دارد چه نوع ارتباط بینامتنی‌ای از منظر ژرارژنت به چشم می‌خورد؟ و هدف آن نیز مطالعه بینامتنی تصاویر انیمه ژاپنی امیرارسلان نامدار با مضمون ایرانی از منظر ژرارژنت است. این پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی بوده و با به‌کارگیری ابزار کتابخانه‌ای، اینترنتی و مشاهده مجموعه‌ی امیرارسلان نامدار به انجام رسیده است. ضرورت انجام این پژوهش بررسی و خوانش اثر هنری با محتوای ایرانی است که در دیگر جوامع تولید شده‌اند، با تکیه بر آن، هم شکاف و هم گسست آثار خارجی مشخص شده و نیز قابلیت‌های موجود در پیش‌متن و یا افسانه‌های ایرانی برای هنرمندان این کشور در جهت تولید اثر بومی نمایان خواهد شد. با توجه به بررسی‌های انجام‌شده، اثرپذیری از افسانه‌ها در خلق انیمه‌ها همواره وجود داشته است و هنرمندان و نویسندگان با تأثیرپذیری از افسانه‌ها دست به خلق آثار بسیاری زده‌اند اما تاکنون پژوهشی که به‌صورت مستقل و مستقیم به بررسی بینامتنی تصاویر انیمه‌ای ژاپنی با محتوای ایرانی پردازد، مشاهده نشده است. برای تحلیل و بررسی محتوای تصویری انیمه‌ی موردنظر نیز از رویکرد بینامتنیت ژرارژنت بهره‌گرفته شده است زیرا با تکیه بر آن متون بهره‌گرفته شده در اثر و نوع آن نیز آسان‌تر شناسایی می‌شوند (Haastrup, 2014: 96).

## چارچوب نظری

ارتباط یک متن با متون دیگر از مسایل مهمی است که با ساختارگرایی باز و پساساختارگرایی توجه پژوهش‌گران زیادی را به سمت خود جلب کرده است.<sup>۵</sup> ژولیا کریستوا<sup>۶</sup> اولین بار در دهه‌ی ۱۹۶۰ میلادی واژه‌ی بینامتنیت را برای ارتباط بین هر نوع متن مختلف استفاده کرده است. بعد از آن ژرارژنت با گسترش دامنه‌ی مطالعاتی کریستوا هر نوع رابطه میان یک متن با متن‌های دیگر یا غیر خود را با واژه‌ی جدید ترامتنیت نام‌گذاری و آن را به پنج دسته تقسیم کرد که بینامتنیت یکی از اقسام آن محسوب می‌شود. اقسام دیگر ترامتنیت عبارت‌اند از: سرمتنیت، پیرامتنیت، فرامتنیت و پیش‌متنیت که هر یک تقسیم‌بندی دیگری را شامل می‌شوند. بینامتنیت ارتباط بین دو متن با تکیه بر اصول هم‌حضور است و به عبارت دیگر هر وقت قسمتی از یک متن (متن ۱) در متن دیگری (متن ۲) حاضر باشد، رابطه‌ی بین این دو ارتباط بینامتنیتی محسوب خواهد شد. ژرارژنت بینامتنیت را به سه قسمت عظیم تقسیم می‌کند: لفظی و صریح، کمتر صریح و غیرصریح و همچنین باز کمتر صریح. این سه دسته با مضامین و تعاریف زیر، مورد مطالعه قرار می‌گیرند: صریح و اعلام‌شده که در آن به صورت واضح حضور پیش‌متن محسوس است؛ پنهان یا غیرصریح که هیچ اثری از پیش‌متن دیده نشده است و در برخی آثار نوعی سرقت محسوب می‌شود، و ضمنی، که در آن مخاطب با برخی کنایات، تلمیحات و نشانه‌هایی مواجه می‌شود و در واقع سرنخ‌هایی از حضور پیش‌متن هستند (نامور مطلق، ۱۳۸۶: ۵۶). در مسیر این پژوهش با تکیه بر انواع روابط بینامتنی از نگاه ژرارژنت می‌توان به نوع بهره‌گیری از پیش‌متن‌های سنتی ایرانی و قابلیت‌های موجود در آن‌ها در جهت تولید محصولات انیمیشن دست یافت.

## روش تحقیق

این پژوهش در دسته تحقیقات کیفی قرار گرفته و با روش توصیفی-تحلیلی به انجام رسیده است، و در جهت بررسی عناصر سنتی و تصاویر نیز از روش بینامتنیت ژرارژنت بهره گرفته شده است. در این مقاله، ابتدا انیمه‌ی امیراسلان نامدار به عنوان نمونه موردی پژوهش، مورد بررسی قرار گرفته و سپس برای توجه به تمام ابعاد مسئله، به پایان‌نامه‌ها، کتاب‌ها، مقالات و داده‌های اینترنتی که به نقد، تحلیل و بررسی انیمه‌های ژاپنی پرداخته‌اند توجه شده است و با تکیه بر آن‌ها برخی عناصر سنتی و تصویری اثر موردنظر تحلیل شده است، بدین صورت گام بعدی، پیرامون منابعی برداشته شده است که به بیان روابط بینامتنی پرداخته‌اند و در این مسیر نیز مطالعه مکتوبات پژوهشی ضروری دانسته شده است. جمع‌آوری این داده‌ها و اطلاعات به روش اسنادی است.

## پیشینه تحقیق

در میان تحقیقاتی که در ارتباط با انیمه‌ها شکل گرفته‌اند، پژوهش‌های کمتر هم‌سو با عنوان مقاله موردنظر انجام شده است، از این جهت نمونه‌های اندکی راه‌گشای مسئله پژوهش‌گر بوده‌اند، از جمله: عبدی‌خانی و همکاران (۱۳۹۸) در مقاله‌ای تحت عنوان «تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو» با تأکید بر اثر انیمه ناروتو، تأثیرات متقابل اساطیر و سینمای انیمه را مورد مطالعه قرار داده‌اند و همچنین تمرکز آنان بیشتر بر بررسی روش واقعی جلوه دادن اساطیر کشور ژاپن برای مخاطبان به کمک سینما بوده است. اشتري (۱۳۹۶) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «رابطه انسان مدرن با طبیعت در آثار هایانو میازاکی»

ارتباط میان انسان مدرن و طبیعت را در آثار هایانو میازاکی مورد مطالعه قرار داده است، زیرا میازاکی در آثار خود با الهام از طبیعت دست به خلق الگوهایی زده است که تعامل میان انسان و حیوان را تشدید می‌کنند. جهانی (۱۳۹۰) در مقاله‌ای تحت عنوان «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن» سعی در معرفی روش‌های اقتباس و بهره‌گیری از افسانه‌ها به کمک امکاناتی که در آن‌ها وجود دارند را برای تبدیل به یک انیمیشن دارد. وجوه افتراق مقاله حاضر با منابع ذکر شده این است که در منابع معرفی شده تمرکز بر روی آثار متفاوتی بوده و هیچ‌یک از نمونه‌های موردی نام برده شده، اشاره‌ای به انیمه امیرارسلان نامدار ندارند. این مقاله با در نظر داشتن عنصر تصویر و تغییرات انجام شده روی آن اشاره به انیمه‌ای ژاپنی با مضمون ایرانی دارد که حاوی مضمون سنتی و فولکلور است و در نهایت پژوهشی است که تاحدودی مسیر آغازین بهره‌گیری از تصاویر سنتی برای تولید یک اثر مدرن را برای علاقه‌مندان این حوزه هموارتر خواهد ساخت.

### انیمه امیرارسلان و همپوشانی روایت ایرانی با اثر ژاپنی

داستان امیرارسلان برخاسته از سنت شفاهی (نقالی) بوده و باورهای عامیانه در شکل‌گیری آن نقش داشته‌اند. تلاش نقالان برای انتقال ملموس روایات به شنوندگان چنان بود که گاه خود صحنه‌های نقالی را به عینه تجسم می‌کردند و با شخصیت‌های داستان یکی می‌شدند (آیدنلو، ۱۳۸۹: ۲۴۸). این اثر آخرین رمانس فارسی شناخته شده است که در عصر قاجار نقل شده و به صورت مکتوب درآمده است. نویسنده آن محمدعلی نقیب‌الممالک بود اما به استناد سخن پژوهش‌گران، فخرالدوله (تومان آغا)، دختر ناصرالدین‌شاه نیز در روایت کردن آن دخیل بوده است. داستان امیرارسلان از این‌قرار است که خواجه نعمان، بازرگان مصری، همسر باردار پادشاه را که برای فرار از دست بیگانگان در جزیره پنهان شده بود، پیدا می‌کند و پس از تولد فرزندش، او را به همسری خود درمی‌آورد. خواجه نعمان آن کودک را به فرزندگی می‌پذیرد و نام ارسلان را برایش انتخاب می‌کند. امیرارسلان در ۱۸ سالگی به هویت واقعی خودش پی می‌برد و پس از آن با لشکری روم را تسخیر می‌کند و به غارت کلیساها می‌پردازد تا اینکه با دیدن تصویر فرخ‌لقا، دختر پطرس، پادشاه فرنگ، عاشقش می‌شود و برای رسیدن به وی به شکل ناشناس عازم آن سرزمین می‌شود. در این میان اتفاقات عجیبی روی می‌دهد و باعث می‌شود که امیرارسلان برای رسیدن به فرخ‌لقا با موجوداتی از قبیل اژدها، دیو، جن و حتی یکی از وزیران پطرس که خود نیز شیفته فرخ‌لقا بود مبارزه کند (کاسب و نقیب‌الممالک ۱۳۸۸: ۲۱). داستان امیرارسلان اثری بینامتنی و حاصل مقطع تاریخی در حال دگرگونی است. می‌توان آن را نقطه تلاقی جهان کهن و ارزش‌های در حال فروپاشی و شکل‌گیری دنیای نو دانست. این داستان هم در قالب سنت روایی ایرانی آکنده از سرگرمی و سحر و جادو نوشته شده و هم تحت تأثیر رمان‌های غربی، به شکلی واقع‌گرا زندگی روزمره و باورهای مردم عصر قاجار و مناسبات قدرت را بازتاب می‌دهد. این اثر ترکیبی از روایت شفاهی و نوشتاری نیز است به صورتی که خود امیرارسلان موجودی دو چهره و ترکیبی از تیپ افسانه‌ای و شخصیت رمانی دارای فردیت و عمق درونی است. «افسانه امیرارسلان قهرمان<sup>۴</sup>» یک مجموعه رمان فانتزی ژاپنی است که توسط یوشیکی تاناکا با اقتباس از نسخه‌ی ایرانی آن نوشته شده است. داستان در دنیایی تخیلی الهام‌گرفته از تاریخ ایران، حول‌محور ارسلان، شاهزاده جوان پارس می‌گذرد. پس از سقوط پادشاهی به دلیل خیانت، ارسلان با همراهی یاران وفادار خود برای بازپس‌گیری تاج و تخت و برقراری صلح اقدام می‌کند. این روایت به موضوعات جنگ، سیاست و رهبری می‌پردازد و بر رشد شخصیت

تأکید می‌کند، زیرا ارسال با چالش‌های حکومت‌داری دست‌وپنجه نرم می‌کند. تاناکا به طرز ماهرانه‌ای تأثیرات فرهنگی و تاریخی را باهم ادغام می‌کند و محیطی لذت‌بخش ایجاد می‌کند. این مجموعه به دلیل داستان‌سرایی قانع‌کننده، شخصیت‌های پیچیده و اقتباس موفق در مانگا و انیمه مورد تحسین قرار گرفته است و تأثیری ماندگار بر ژانر فانتزی بر جای گذاشته است (Toole, 2013: 7). این رمان که در سال ۱۹۸۶ منتشر شد، از آن زمان به مانگا، انیمه‌ها و رسانه‌های دیگر گسترش یافته است. اگر بخواهیم به صورت کلی این رمان و حال‌وهوای آن را توصیف کنیم، لازم به ذکر است که: داستان حول محور شاهزاده ارسال، وارث پادشاهی پارس، می‌چرخد. پس از سقوط پادشاهی به دلیل یک خیانت توسط افراد خائن، ارسال خود را در جست‌وجوی انصاف و بازپس‌گیری تاج‌وتخت می‌یابد. داستان موضوعات جنگ، سیاست، و پیچیدگی‌های رهبری را دنبال می‌کند. شخصیت‌ها در این رمان تحولات قابل‌توجهی را تجربه می‌کنند و همچنین با چالش‌های متعددی نیز روبه‌رو می‌شوند. به‌ویژه، ارسال از یک شاهزاده محافل به یک رهبر جذاب بدل می‌شود و در طی این مسیر در مورد حکومت، وفاداری، و واقعیات سخت جهان آموزش‌های ارزشمندی نیز دریافت می‌کند. یوشیکی تاناکا بافتی از تأثیرات فرهنگی و تاریخی ایرانی و خاورمیانه‌ای را به داستان اضافه کرده است که موجب شکل‌گیری یک دنیای جذاب شده است. علاوه بر چند جلد رمان، این داستان به مانگا و انیمه نیز تطبیق یافته است. به‌ویژه، نسخه انیمه‌ی آن به موجب کیفیت ساخت بالا مورد تعریف و تمجید قرار گرفته است. طرفداران این انیمه و رمان به موضوعاتی نظیر رهبری، اخلاق، و پیامدهای جنگ در آن توجه خاصی داشته‌اند (Carlos, 1998: 21). در نسخه‌ی انیمه امیر ارسال (تصویر ۱) و در مقایسه‌ی آن با پیش‌متن و روایت ایرانی، داستان از این‌قرار است که: آندراگوراس سوم که پادشاهی خشن است هیچ شباهتی با شاهزاده آرام و ساده‌لوح داستان ما ندارد. آندراگوراس سوم برای دستیابی به قدرت، برادر خود را سرنگون کرد، برادرزاده خود را تنها برای به‌دست‌آوردن تاج‌وتخت سوزاند و ولیعهدش را نیز تبعید کرده است، فقط به این دلیل که در معرض ربه‌شده شدن قدرت نباشد. ارسال که ولیعهد پادشاه است بسیار دل‌رحم و بخشنده بوده و در ابتدای داستان نشان داده‌شده که با وجود تمرینات شمشیربازی‌اش چندان قوی نیست. با این‌وجود از همان ابتدا می‌توان دریافت که نوعی تحریف در بهره‌گیری از پیش‌متن وجود دارد که این مسئله ممکن است دو دلیل داشته باشد، یکی این‌که عمدی و در جهت خوشایند سازنده، داستان تغییر کرده است. دوم این‌که به دلیل جذب مخاطب و ایجاد قابلیت‌های تصویری در جهت پویانمایی این اتفاق افتاده است.



تصویر ۱: پوستر انیمه ژاپنی امیر ارسلان نامدار. ماخذ: (URL1)

از دیگر وجوه تمایز روایت اصلی امیر ارسلان نامدار ایرانی با رمانی ژاپنی به همین نام اثر یوشیکی تاناکا که منبع الهامی برای تولید انیمه‌ی آن نیز بوده است، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

### محیط و زمان:

رمان ژاپنی «امیر ارسلان» محیط و زمان داستان را به گونه‌ای به محیط و زمان ژاپن مدرن منتقل کرده است، در صورتی که داستان ایرانی «امیر ارسلان نامدار» مرتبط با محیط و زمان تاریخی و همچنین منطبق با معیارهای افسانه‌های ایرانی است.

### شخصیت‌ها:

همان‌گونه که پیش‌تر نیز به آن اشاره شد، رمان ژاپنی شخصیت‌های داستان را با تغییراتی در ویژگی‌ها، گاه حتی اسامی و رفتارها تعریف می‌کند تا به سلیقه و نیاز مخاطبان ژاپنی بیشتر پاسخ دهد اما داستان ایرانی شخصیت‌های تاریخی و افسانه‌ای ایرانی را با وفاداری بیشتری پیش خواهد برد.

### ساختار داستان:

رمان ژاپنی از ساختار یک رمان مدرن و خط ژاپنی پیروی می‌کند که شامل تغییرات در روایت و نحوه‌ی توصیفات می‌شوند اما داستان ایرانی از ساختار ادبی و روایت سنتی ایرانی پیروی می‌کند که شامل استفاده از اشعار و گاه تصویرسازی‌های تاریخی می‌شوند.

### مضمون و پیام:



رمان ژاپنی مضامین و پیام‌های متفاوتی را به مخاطبان ژاپنی منتقل می‌کند که با مسایل و ارزش‌های ژاپنی مرتبط هستند، اما داستان ایرانی به موضوعات و ارزش‌های مرتبط با فرهنگ، هنر، تاریخ و اساطیر ایرانی تأکید دارد. این تفاوت‌ها نشان می‌دهند که چگونه داستان «امیراسلان» در محیط‌ها و فرهنگ‌های مختلف قرار گرفته و با توجه به نیازها و سلیقه‌های جماعت‌های مختلف بازنویسی و بازتعریف شده و خواهد شد.

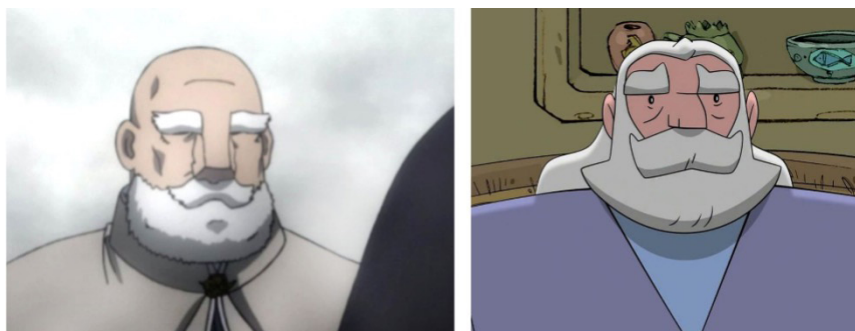
## طراحی شخصیت و چهره

در حوزه هنر، شخصیت می‌تواند به صورت تخیلی همانند شخصیت افسانه‌ها بهره گرفته از عقاید سنتی بوده و به صورت امروزی اجرا شوند و یا از واقعیت‌های ممکن وام گرفته شده باشد. طراحی و خلق یک شخصیت به معنای ترسیم جوهری وجودی و ویژگی‌های درونی هستند که در واقع ترسیم‌گر حالات بیرونی و مشخصه‌های شخصیتی در قالب ظاهر آن است (خیریه، ۱۳۸۶: ۵۹). شخصیت در شاخه‌های تصویرسازی و انیمه در هنرهای تجسمی از اهمیت بالایی برخوردارند. می‌توان گفت در میان حوزه‌های هنری، انیمه و انیمیشن دارای بیشترین تمهیدات خلق شخصیت هستند، تمهیداتی مانند: حرکت، ویژگی‌های تصویری، صوت و گفتار و یا حتی قدرت بازیگری. در واقع یکی از بالاترین سطوح انیمه، بازیگری است و به صورت مستقیم با شخصیت اصلی موجود در ارتباط است. این دسته حرکات در انیمه فولکلور علاوه بر تأثیری که از طبیعت و عناصر سنتی می‌پذیرند دلیل‌های روان‌شناختی نیز در خود دارند که به آن‌ها هنر اجرا گفته می‌شود. در این دسته حرکات، مخاطب نوع حس و احساسات موجود در درون یک شخصیت را تجربه خواهد کرد از جهتی یعنی نه تنها فعالیت‌های یک شخصیت قابل درک هست بلکه نوع تفکر و بروز احساسات نیز هویدا می‌شود. این سطح از انیمه برای شخصیت‌پردازی و پرداختن به خصلت و روحیات شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها کاری مهم و ضروری است. مشخصه‌های تصویری و بصری باید به صورت خلاق، انطباق‌یافته با فرهنگ و هم‌سو با شخصیت‌پردازی شخصیت‌ها باشند و توانایی القای یک شخصیت به صورت تصویری و غیرمستقیم را داشته باشد، همچنین تأثیرات ماندگاری به نسبت دیگر شیوه‌ها مانند بیان گفتاری داشته باشد. اما در نمونه‌ی ژاپنی موردنظر اگر مخاطب ایرانی باشد، یا از جهانی شناختی نسبی نسبت به شخصیت‌های ایرانی داشته باشد با نوعی دوقطبی مواجه می‌شود، زیرا با تکیه بر پیش‌متن‌های ایرانی، طراحی و نوع پوشش بیشتر شخصیت‌ها در انیمه همچنان پیرو طراحی مانگایی هستند، برای مثال اغراق در تصویرسازی صحنه‌های ابراز احساساتی همچون دردکشیدن، گریه کردن و احساس خجالت (Yoshida, 1998: 42). اگر بخواهیم دقیق‌تر به طراحی شخصیت‌های اثر نگاهی بیندازیم، درمی‌یابیم که شخصیت‌های اصلی همچون اسلان، مادرش و برخی سلحشوران چهره‌ای مانگایی دارند، بدین صورت که بدنشان لاغر و فک و بینی نوک‌تیز که گاهی با یک خط نشان داده می‌شوند، لبانی کوچک، موهای دسته‌بندی‌شده‌ی براق و رنگی و چشمان درشت به تصویر درآمده‌اند. اما در مقابل در طراحی باقی شخصیت‌ها از این قراردادها پیروی نشده است، این‌گونه که سربازان و خدمتکاران و باقی افرادی که نقش اصلی ندارند به نوعی یادآور شخصیت‌های انیمیشن‌های ایرانی هستند، همچون پوریای ولی و همراهانش در انیمیشن پهلوانان (تصاویر ۲ و ۳) با این وجود می‌توان اذعان بر بهره‌گیری ضمنی از پیش‌متن ایرانی را داشت، همان‌گونه که ژنت در این نوع ارتباط بینامتنی متن حاضر را برگرفته از پیش‌متن اما با برخی تغییرات و دستکاری اعلام می‌کند. حال ممکن است به کارگیری قراردادهای تصویری ژاپنی در طراحی شخصیت‌های

اصلی ایرانی از نگاه سازندهی انیمه نوعی اعلام برتری از طرف او نیز بوده باشد.



تصویر ۲: تصاویر سمت چپ: شخصیت‌های اصلی با فرم چهره‌ی مانگایی، تصاویر سمت راست: شخصیت‌های فرعی متفاوت با فرم چهره‌ی مانگایی.  
 ماخذ: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.



تصویر ۳: تصویر سمت چپ: شخصیت با فرم مشابه انیمیشن ایرانی در انیمه، تصویر سمت راست: شخصیت پوریای ولی در انیمیشن ایرانی پهلوانان.  
 ماخذ: تصویربرداری مستقیم از انیمه و انیمیشن توسط نگارندگان.

## عناصر تزئینی و سنتی ایران

داستان افسانه امیرارسلان در دنیایی جریانی دارد که از خاورمیانه الهام گرفته شد. پس‌زمینه‌ها در مقایسه با سایر انیمه‌های ژاپن چندان پایبند به طبیعت نیستند، اما نکته مهم درکنار به تصویرکشیدن صحنه‌های این انیمه که به درک و برقراری ارتباط مخاطب با آن بی‌تأثیر نیست، بهره‌گیری از موسیقی پس‌زمینه‌ی شرقی مناسب اثر تارو ایواشیرو است. از موسیقی متن این انیمه تمجید نیز شده است. نام‌های به‌کاررفته در انیمه، نام‌های ایرانی و اسلامی هستند و فضاسازی این اثر در برخی موارد و با تکیه بر برخی تمهیدات به‌گونه‌ای است که مخاطب از همان دقایق اولیه در جهان پادشاهی پارس غرق می‌شود. در راستای موارد مذکور



پس زمینه‌ی اثر را در بخش‌هایی عناصر زینتی و صنایع‌دستی ایران تشکیل می‌دهند و از آن‌جهت که این انیمه قلمرو پارس، شهر اکباتان با ارتشی عظیم را شامل می‌شود، دور از ذهن نیست که مخاطب در برخی صحنه‌ها شاهد ظروف سفالین، اجاق‌های گلی، فرش و بافته‌های ایرانی باشد. پس از جنگ و نجات جان ارسالان توسط داریون، آن‌ها روانه‌ی خانه‌ی یکی از نزدیکان دربار به نام نارسوس می‌شوند. میز غذایی که برای آنان آماده شده است در واقع کرسی‌ای با تزیین یک بافته‌ی ایرانی است. این رومیزی دارای نقوش گل لوتوس، فرم‌های هندسی و برگ بر زمینه‌ی قرمز رنگ است، که به صورت صریح نشان از فرش ایرانی دارد که دارای طیف رنگی، ظرافت و دقت است (کونل، ۱۳۵۵: ۱۹۱) همچنین در قصر نیز فرش ایرانی در مرکز توجهات واقع شده است (تصویر ۴).



تصویر ۴: مشابهت فرم فرش ایرانی طرح ترکمن با فرش موجود در انیمه. ماخذ: تصویر سمت راست (URL2)، تصویر سمت چپ: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

یکی دیگر از عناصری که در بیشتر صحنه‌های این انیمه خودنمایی می‌کند معماری است، که به نظر می‌رسد سازنده‌ی انیمه تلاش‌هایی بر نمایش تصاویر معماری ایران باستان داشت، اما می‌توان گفت موفق نبوده است زیرا فرم‌های ساختمانی و نماهای به‌کارگرفته‌شده در تصاویر این اثر که در واقع خود به‌نوعی هویت‌بخش هستند (Deilman, Bikenabach & Pfeiffer, 1987: p23) در بیشتر موارد یادآور معماری دمشق با گنبد و گل‌دسته و کاخ الحمراء در اسپانیا بوده که حتی در بخشی مجسمه‌ی شیرها در حوض قصر انیمه، به صورت صریح یادآور حیاط شیران کاخ الحمراء است (تصویر ۵) در مواردی نیز فرم‌های گنبد روسی به چشم می‌خورند. اما فقط برخی فرم‌های خشتی به‌کارگرفته‌شده در معماری را می‌توان همسان با معماری ایران باستان دانست. یکی از دلایل گزینش نادرست نوعی معماری در انیمه می‌تواند ریشه در بومی نبودن هنرمند سازنده‌ی اثر داشته باشد و از جهاتی این‌گونه به نظر می‌رسد که نوریوکی آبه، تصورش برگرفته از همان فرم‌های موجود در انیمیشن‌های سندباد و علاءالدین است. بدین صورت نوع بهره‌گیری از پیش‌متن در این بخش را نیز می‌توان ضمنی به‌شمار آورد.



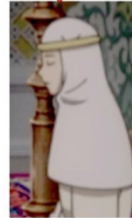
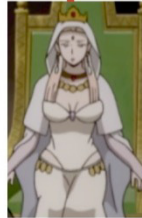
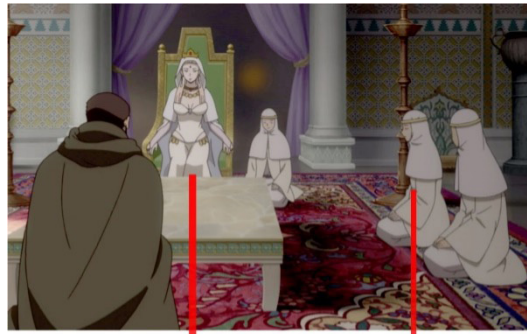
تصویر ۵: مشابهت فرم مجسمه شیران کاخ الحمراء با مجسمه شیرها در حیاط قصر در انیمه. ماخذ: تصویر سمت راست (URL3)، تصویر سمت چپ: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

## سبک زندگی

در تصاویر موجود در صحنه‌های انیمه‌ی امیرارسلان نامدار سبک و شیوه زندگی مرسوم سنتی ایرانی، شهری و حتی اشرافی دارای روابطی بر پایه اصول هم حضوری هستند، حضوری که از طریق آثار تصویری سنتی ایرانی قابل درک است. از نظر ژنت متن‌ها قادر به آن هستند که توسط فرایندهای خود پیرایی دگرگون، تقلید، حذف و تقلیل شوند، و زیرمتن‌ها قادر به بسط، آرایش و گسترش هستند. ژنت این‌گونه بیان می‌کند که «گاهی هنرمند و یا نویسنده پس از بهره‌گیری از دیگر متون آن‌ها را در مسیر هدف خویش دگرگون می‌کند» (آلن، ۱۳۹۷: ۱۵۶-۱۵۸) همانند تصاویر مبنی بر کوی و برزن ایران در انیمه. از جمله قابل توجه‌ترین بخش اثر مذکور که به‌نوعی نمایان‌گر سبک زندگی است، تصاویر بازار، کوچه و خیابان هستند. در بازارچه‌ها محصولات دست‌سازي همچون فرش ایرانی، کوزه‌های سفالین و محصولات زراعی مردم قابل مشاهده‌اند. یکی از قابل توجه‌ترین بخش این مکان حضور اقشار مختلف مردم در کنار یکدیگر است بدین‌صورت که در بخش‌هایی زنان با حجاب کامل به چشم می‌خورند (تصویر ۶)، اما در یک‌سری از موارد، به‌طرز عجیبی این مورد جنبه‌ای متناقض دارد. شخصیت‌هایی نظیر ملکه تهمینه و همچنین بانو فرنگیس (که مبارزی فرستاده‌شده از عبادتگاه است) لباس‌هایی مغایر با فرهنگ ایرانی اسلامی دارند و این درحالی است که حتی ندیمه‌های ملکه تهمینه هم حجاب کاملی دارند (تصویر ۷).



تصویر ۶: تصویری از بازار سنتی ایرانی با اشاره به اقشار مختلف جامعه. ماخذ: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.



تصویر ۷: پوشش باز ملکه تهمینه در مقابل پوشش بسته‌ی ندیمه‌ها و باقی زنان قصر. ماخذ: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

در داستان ایرانی امیرارسلان نامدار در مسیر داستان مردم با موجوداتی همچون اژدها، جن و کوتوله‌ها روبه‌رو هستند، اما این شخصیت‌ها در نمونه‌ی انیمه در میان مردم کمتر ظاهر می‌شوند و بیشتر درگیری‌ها بین انسان‌ها رخ می‌دهد و از جهتی نیز در انیمه سیستم سیاسی و واقعیات جنگ مبتنی بر حرص و آز و یا حتی به جهت تعصبات مذهبی به تصویر کشیده می‌شود که این مقصود در جنگ‌های ایرانی کم‌اهمیت و یا نبوده‌اند. از مهم‌ترین مسایل در داستان این انیمه، مسئله برده‌داری است، سرزمین پارس بر مبنای این اثر بردگان بی‌شماری دارد که آن‌ها روزگار سختی را سپری کرده و شکنجه می‌شوند. شاهزاده ارسلان که پس از ملاقات با اتویل و نارسوس تحت تأثیر عقیده‌شان برای برچیدن برده‌داری قرار می‌گیرد، دنبال راهی برای ریشه‌کن کردن نظام برده‌داری است. هرچند که شاهزاده ارسلان به‌زودی متوجه می‌شود که تاجه‌اندازه عملی کردن خواسته‌اش دشوار بوده و آزادی بردگان به ضرر اشراف است. در صورتی که در واقعیت بیگاری کشیدن و شکنجه کردن برده‌ها در ایران باستان امری مرسوم نبوده است.

## بازنمایی دین در انیمه

با اندکی دقت از همان ابتدای انیمه و با توجه به ساختار لشکر دشمن، می‌توان گفت که این اثر اشاره به زمان ورود اسلام به ایران را دارد. در قسمت‌های آغازین، بعد از شکست سنگین لوستانیایی‌ها، پارسی‌ها اسیرانی از کشور لوستانیا می‌گیرند. لوستانیا در واقع نمادی از حکومت مذهبی و دین‌دار است، آن‌ها به دنبال این هستند که به هر طریقی ملت‌های دیگر را به دین و مسلک خود هدایت کنند که از زوایای دیگر می‌توان آن‌ها را نمادی از مسلمانان نیز دانست. البته تمام شخصیت‌های لوستانیا این‌گونه نیستند و این مورد به بخش مذهبی آن و همچنین سربازان و فرماندهان عادی آن مربوط می‌شود که قسمت عظیمی از قدرت لوستانیا را تشکیل داده‌اند. لازم به ذکر است که در ژاپن ادیان از طریق رسانه‌ی انیمه و قابلیت بالای آن در تلاش برای جذب پیروان برای خود هستند. (Inoue, 1998). در اثر مذکور یکی از اسیران در سرزمین پارس که پسر بچه

زبروزرنگی است، با نزدیک شدن به امیرارسلان، موفق به گروگان‌گیری شاهزاده و فرار می‌شود. این پسر بچه لوستانیایی که شاهزاده ارسلان را جلوی پای خود انداخته است، با مشاهده بقیه مردم و با تلقین حس حقارت به امیرارسلان می‌گوید: «خدای ما با همه انسان‌ها با مساوات رفتار می‌کند ولی مردم خودتان را ببین! شما برای آدم‌ها جایگاهی پست‌تر از آدم‌های دیگر قائلید، این نظام برده‌داری دیگر چیست؟ خدای ما این چنین اجازه‌ای نمی‌دهد! بلکه همه انسان‌ها باهم برابرند»، انگار که مفاهیم اسلامی را در دهان این شخصیت گذاشته باشند و او آن‌ها را مانند یک خطیب، بر زبان می‌آورد. شاهزاده ارسلان که مانند دیگر افراد حکومت برده‌داری را یک موضوع عادی و پیش‌پاافتاده می‌داند، پس از شنیدن آن سخنان آزادی‌بخش، دچار تعجب و شگفتی می‌شود. سخنان فراری آن‌چنان روی شاهزاده ارسلان تأثیر گذاشت که به جرات می‌توان گفت او با کمی تفکر، هدف آینده‌ی خود را با همان سخنان انتخاب کرده است. شخصیتی که امیرارسلان در انیمه دارد در این انتخاب تأثیر زیادی داشته است، او تقریباً با شخصیتی ضعیف، ترسو، احساساتی و همچنین با قلبی بسیار مهربان به تصویر کشیده شده است. جدای از این مطلب، بحث‌برانگیزترین بخش داستان، مذهبی‌های داستان هستند. مذهبی‌های بسیار تندرو و تفکرشان این است که همه افراد باید به دین آنان باشند و اگر کسی به دین‌شان ایمان نیاورد، کافر محسوب شده و باید کشته شود. حال آنکه طی داستان و حتی از زبان ارسلان که به این دین علاقه پیدا کرده است، می‌شنویم هیچ‌جای کتاب مقدس‌شان سخنی راجع به کشتن کافران زده نشده و این چیزی جز تندروی نامعقول مذهبی‌ها نیست، و یا در سکانشی، مذهبی‌ها شروع به آتش کشیدن تمام کتاب‌های پارسی کرده‌اند که شامل کتاب‌های علمی و تاریخی بوده است، سکانشی که در آن هر آدم اهل فرهنگ و دغدغه‌ای ناراحت می‌شود. این ناراحتی را به‌وضوح در شخصیتی به‌نام نارسوس سردار سلحشور پارسی می‌بینیم که از شدت ناراحتی خواستار قتل آن شخص به‌دست خودش است. در بخشی از این انیمه نیز مردمی به چشم می‌خورند که در حال عبادت در اطراف آتش هستند، آن‌ها با صورتی پوشیده با ماسک، خشمگین و هولناک به تصویر کشیده شده‌اند و این‌گونه به تصویر کشیده شدن ممکن است در جهت مخالفت با آیین زرتشتی باشد (تصویر ۸).



تصویر ۸: تصاویر مبنی بر عبادت زرتشتیان با حالتی خشمگین و رعب‌آور. ماخذ: تصویربرداری مستقیم از انیمه توسط نگارندگان.

همان‌گونه که مشخص است به‌کارگیری پیش‌متن‌های دینی و یا موارد در راستای آن، بیشتر حالتی ضمنی دارند، بدین‌صورت که برخی دیالوگ‌ها برخاسته از آیین و تفکرات اسلامی هستند اما در واقع ما با اشاره‌ای به کتاب مقدس روبه‌رو نخواهیم بود، و یا تصاویری از عبادات زرتشتیان مشاهده می‌شود بدون آن‌که به‌صورت مستقیم به آن‌ها اشاره داشته و حتی از نامشان سخنی به‌میان آید.



## نتیجه‌گیری

روایات و افسانه‌های ملل پیش‌متن‌های مناسبی برای تولید محتوا در دنیای امروز هستند، چراکه قابلیت‌های موجود در حوزه‌ی انیمه و انیمیشن شخصیت و روایات فرهنگی، سنتی و تاریخی را ملموس‌تر می‌سازد. هنرمندان گاه دست به اقتباس از داده‌های سنتی کشورهای دیگری به‌جز زادگاه خود می‌زنند که خواسته و ناخواسته، آثار شکل‌گرفته در برخی موارد، قدرتمند عمل کرده و در برخی، حکم برداشت ضمنی ناموفق در معرفی یک کشور با تمام وجوهش را دارند. در نمونه موردی این پژوهش، انیمه‌ی ژاپنی امیرارسلان اقتباسی از رمانی ژاپنی به همین نام اثر تاناکا و برگرفته از داستان امیرارسلان نامدار ایرانی است، و انواع روابط بینامتنی از نگاه ژرارژنت میان داده‌ها برقرار می‌شود. از ریشه تفسیر این داستان در دو فرهنگ ایرانی و ژاپنی خواه‌وناخواه تغییرات پایه‌ای و اساسی می‌یابند، زیرا خالقین اثر پیش از هرچیزی تلاش بر همگام‌سازی داستان با مخاطبان و یا ملیت خود دارند و در همان ابتدا تغییراتی در راستای عناصر فرهنگی، هنری، تاریخی، اسطوره‌ای و افسانه‌ای در دو داستان یافت می‌شوند. در ادامه باید به این موارد اشاره کرد که در انیمه‌ی ژاپنی برخلاف نسخه‌ی ایرانی آن خبری از موجودات عجیب‌الخلقه همچون دیو، پری و جن نیست و داستان‌ها به سمت دو مقصد متفاوت، یکی برای به‌دست آوردن معشوقه و دیگری به‌سمت نجات کشور پیش می‌روند. درخصوص طراحی چهره و شخصیت‌ها در انیمه، شخصیت‌های اصلی حامل ویژگی‌هایی مانگایی ژاپن هستند اما شخصیت‌های فرعی متفاوت با آن‌ها و از جهاتی با شخصیت‌های ساخته‌شده در انیمیشن‌های ایرانی قرابت دارند. به‌کارگیری اولویت‌های مانگایی در طراحی شخصیت‌ها ممکن است برخاسته از عرق ملی سازنده‌ی انیمه باشد. در حوزه عناصر سنتی و تزئینی ایرانی نیز به‌صورت صریح از عناصری همچون ظروف سفالین و فرش‌های ایرانی در بازار، خانه‌ها و قصر به‌کارگرفته شده‌است. اما در صحنه‌ای از درون و حیاط کاخ، فواره‌هایی به شکل شیر مشاهده می‌شوند که یادآور حیاط شیران کاخ الحمراء در قرطبه بوده و برداشتی ضمنی از پیش‌متن را به نمایش می‌گذارند. سبک زندگی در انیمه به‌صورت صریح مطابق با فرهنگ ایرانی است. در صحنه‌های این انیمه تصاویری از بازار و کوی و برزن ایران به چشم می‌خورد که مردان و زنان با پوشش‌های مختلفی در حال فروش محصولات زراعی و صنایع‌دستی خود هستند. از دیگر موارد چشمگیر این انیمه پوشش کامل زنان و ندیمه‌های دربار است که در مقابل آن‌ها ملکه تهمینه بدون حجاب کامل به چشم می‌خورد. در محوریت بازنمایی دین در این اثر نیز در صحنه‌هایی بیاناتی از اسلام به گوش می‌رسد اما چیزی مبنی بر آن به تصویر کشیده نشده است حتی در مواردی به عبادت زرتشتیان پرداخته شده‌است که بر اساس اقتباس ضمنی دستخوش برخی تغییرات توسط سازنده‌ی اثر نیز شده‌اند.

## پی‌نوشت‌ها

1. Arslan Senki.
2. Arslan Senki アルスラーン戦記.
3. Yoshiki Tanaka.
4. The Heroic Legend of Arslan.
5. Manga
6. Taro Iwashiro.

۷. Lusitania. از استان‌های رومی در امپراتوری روم بود. این استان در سال ۲۷ پیش از میلاد مسیح در شبه جزیره ایبری ایجاد شد.

## فهرست منابع

- آلن، گراهام (۱۳۹۷)، بینامتنیت، ترجمه: پیام یزدانجو، تهران: مرکز.
- آیدنلو، سجاد (۱۳۸۹)، دفتر خسروان، تهران: سخن.
- اشتری، شیرین (۱۳۹۶)، «رابطه انسان مدرن و صنعت در آثار هایاتو میازاکی»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه هنر.
- جهازی، ناهید (۱۳۹۰)، «شیوه تبدیل افسانه به انیمیشن»، فرهنگ مردم ایران، شماره (۲۴)، صفحه‌های ۳۳-۴۸.
- خیریه، راشین (۱۳۸۶)، «مطالعه‌ای بر تصویرسازی انیمیشن با تأکید بر تصویرسازی کودکان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه الزهرا.
- عبدی‌خانی، فاطمه و همکاران (۱۳۹۸)، «تأثیر سینما و اسطوره ژاپن بر انیمه ناروتو»، مطالعات فرهنگ و هنر آسیا، شماره (۱)، صفحه‌های ۱۹۷-۲۲۱.
- کاسب، عزیزالله و نقیب‌الممالک، محمدعلی (۱۳۸۸)، کتاب هفت‌جلدی امیرارسلان رومی و ملکه فرخ‌لقا، گلی، تهران.
- کونل، ارنست (۱۳۵۵)، هنر اسلامی. ترجمه: هوشنگ طاهری، تهران: توس.
- نامورمطلق، بهمن (۱۳۸۶)، «ترامتنیت مطالعه روابط یک متن با دیگر متن‌ها»، شناخت، شماره (۵۶)، صفحه‌های ۸۳-۹۸.
- Carlos, R. (1991). "Heroic Legend of Arslan ". THEM Anime Reviews. Retrieved January 21, 2021.
- Deilmann, H., Bickenabach, G., & Pfeiffer, H. (1987). *Living in Cities*. Stuttgart: K. Krämer.
- Haastrup, HK. (2014). *Storytelling Intertextuality: From Dango Uchained To The Matrix*. Film International-Curis. Ku. Dk.
- Inoue, Nobutaka (1995). *Johoka Shakai no Otoshiana, in naniga Oumo o umidashita ka. Pitfalls of the information Society*. In Causes the birth of Aum. Asahi Shimbonsa, 48-87. Tokyo.
- Person, R. E. & Uricchio, W. (1990). *Dante`s Inferno and Caesar`s Ghost. Intertextuality and Condition`s of Reception in Early American Cinema*. Journal of Communication Inquiry, 14(2), 71-85.
- Toole, M (2013). "Heroic Legend of Arslan: Age of Heroes". Anime Jump. Archived from the original on November 7, 2007. Retrieved January 21, 2021.
- Yoshida, Kaori(1998). Beyond the boarder, The debut of japan animation, in the west, A.M, thesis.Univercity of Calgary, Alberta.

## URLs

- URL1: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.filimo.com>
- URL2: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Ffe-farsh.com>
- URL3: <https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fppt90.ir>



Received: 2023/07/23

Accepted: 2023/11/17

Published: 2023/11/21

## **Intertextual Study of Japanese Anime Pictures with Iranian Theme Based on Gerard Genette's Theory, "Case Study: Arslan Senki's anime"**

**Hasan Shokri**, PhD Student of Art Research, Faculty of art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

**Mehdi keshavarz Afshar**, Assistance professor, Department of Art Research, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, iran.

### **Abstract**

Legends are a large part of Iranian culture and art, and they are a good source for anime production mainly due to their coherence and suitable structural elements. Utilizing the capabilities of anime to convey the concepts in legends by using methods such as adaptation and re-creation creates an effective connection between the present and the future. Turning a legend or text into a Picture will make it easier to understand, and in addition, the animation of these Pictures helps the audience to relate better to the work of art. Today, the legends and traditions of a society have become universal data for the production of artwork, in such a way that an artist can, in addition to relying on his cultural supports, be inspired and use different adaptation techniques to benefit from the works of other societies. It can be said that there is an intertextuality connection between the produced work and its pre-texts. Using this type of communication in anime production will provide a suitable platform to make the audience think. Of course, the type of adaptation and the amount of use can be different. One of the amines directed by Noriyuki Abe is called Arslan Senki. This work is based on a Japanese novel of the same name by Yoshi Ki Tanaka. As it is evident from the title of this work, it originated from a completely Iranian pre-text, but it was reproduced in a format specific to Japan. Therefore, to test this anime, the question raised for the researcher is as follows: what kind of intersexual communication can be seen from Gerard Genette's point of view in the Pictures of the famous Japanese anime by Arslan Senki, which also has an Iranian theme? Therefore, the purpose of this research is to study the intertextuality of Japanese anime pictures by Arslan Senki with an Iranian theme from Gerard Genette's point of view. This research is done using a descriptive-analytical method library and internet tools are utilized and Arslan Senki is watched and analyzed as the case study. The necessity of conducting this research is to examine and read works of art with Iranian content that have been produced in other societies. As a result, both the gap and the discontinuity of foreign Artworks as well as the capabilities of the pre-text or legends can be identified. The intertextuality of Japanese anime Pictures with Iranian content has not been analyzed before. To analyze and examine the visual content of the anime in question, Gerard Genette's intertextuality approach has been used.

**Keywords:** Anime, Picture, Arslan Senki, Intertextual Study, Gerard Genette.