



زاین
انیمه

شماره اول / زمستان ۹۹





فهرست:

- ۷ پیشگفتار/ سامان کرم پور
- ۱۱ آکیه‌آبارا، معبد انیمه / نسیم پور بریمی
- ۱۷ مروری کوتاه بر چگونگی تولد انیمه در ژاپن / ساغر اسماعیلی
- ۲۳ صنعت انیمه ژاپن؛ نیمه تاریک / اریک مارگولیس، ترجمه: پاپیروس
- ۳۵ انیمه، انیما، انیمیسیم / جواد قاسمی
- ۴۳ سفری کوتاه به جهان دریاها با نقدی کوتاه بر دو انیمه ژاپنی / ساغر اسماعیلی
- ۵۵ عاقل‌ترین دیوانه در پادشاهی رویاها / سینا چراغی
- ۶۷ تنبلی غول‌تشن؛ درباره‌ی ایسائو تاکاهاتا / سینا چراغی
- ۷۹ شهر اشباح؛ هایائومیازاکی / مریم انارکی
- ۹۵ آهسته بال بزئید؛ طبیعت عصبانی و خشمگین است / نازنین باران
- ۱۰۳ گفتگو با هیولا‌های وطنی («گمدا»)
- ۱۰۷ به «نینجو» برمی‌گردم / نازنین باران
- ۱۱۳ آینه‌هایی که دروغ می‌گویند / امیر محمد صمدی
- ۱۱۵ ساتوشی گن، راننده‌ی رویاها / سامان کرم پور
- ۱۲۱ شبح و کالبد انیمه بر هالیوود / سامان کرم پور
- ۱۲۳ ربات به مثابه منبع رمانس و درام / امیر محمد صمدی
- ۱۲۷ نگاهی به تاریخچه و تحولات موسیقی انیمه / Takahiro Takeuchi ترجمه: امید سلطانی
- ۱۳۳ شانزده نغمه از ده انیمه / ایمان وثوقی
- ۱۳۹ Moe؛ عشاق جهان دوبعدی / سینا چراغی



کودکِ درونِ مایک «اوتاکو» است.

سامان کرم‌پور

بیشتر گفتار

هر چیزی به ژاپن ربط داشته باشد، بالقوه ارزش کنجکاوی و بررسی دارد. موضوعاتی متنوع در فرهنگ ژاپن پیدا می‌شود که در جایی دیگر نمونه‌ای شبیه به آن را پیدا نمی‌کنیم. یکی از این موارد که ژاپن را از سایر نقاط جهان متمایز می‌کند، خرده فرهنگی‌ست تحت عنوان «اوتاکو». اوتاکوها افرادی‌اند که به شکل افراطی، برای یک سرگرمی مشخص، وقت می‌گذرانند و این سرگرمی تبدیل به بخشی جدانشدنی از هویت آن‌ها می‌شود. اوتاکوها در ژاپن سراغ سوژه‌های مختلف می‌روند. از علاقه‌وافر به قطار به عکاسی مداوم از آن‌ها گرفته تا پرداختن بی‌حدومرز به ربات‌ها، بازی‌های کامپیوتری خاص و مهم‌ترین و پررنگ‌ترین مورد که انیمه و مانگا است.

اوتاکوهای وابسته به انیمه و مانگا فقط به ژاپن محدود نمی‌شوند و گویی این کشور در حال صادرات فرهنگ خود به کل دنیاست. اگر در فضای وب فارسی هم جست‌وجو کنیم، متوجه می‌شویم خیلی از هم‌نسل‌های ما در ایران هم به نوعی تبدیل به یک اوتاکو شده‌اند و در این بستر فعالیت می‌کنند و برای خود جوامعی مجازی و حتی فیزیکی شکل داده‌اند.

جدا از اوتاکوها، انیمه و جهی نوستالژی هم دارد و انگار در ناخودآگاهمان حک شده است. ذهن خیال‌پرداز مستعد دوران کودکی‌مان که هنوز بال‌هایش برای خیال‌پردازی هزین نشده بود، با انیمه‌های ژاپنی که از تلویزیون پخش می‌شد، به پرواز درمی‌آمد. اکثرمان از انیمه‌هایی مثل «فوتبالیست‌ها»، «بابا لنگ‌دراز»، «قلعه‌ای در آسمان» و «همسایه‌ی من توتورو» تصویرهایی در ذهن داریم. اما دیدن انیمه بر خلاف انیمیشن‌های آمریکایی، به سن و سال وابسته نیست. خیلی از انیمه‌هایی که فضای کودکانه دارند، مخاطب بزرگ‌سال را هم به همان اندازه درگیر می‌کنند و غیر از آن، بخشی بزرگ‌تر از انیمه‌ها برای کودکان مناسب نیستند و مخاطب آن‌ها صرفاً قشر بزرگ‌سال است.

شماره اول دفترخه «اورسی» با موضوع انیمه ژاپن شروع شد و سعی کرده‌ایم شیرجه‌ای کوتاه در جهان بی‌انتهای انیمه بزنیم. فرهنگ ژاپن پر از پیچیدگی و گاه تناقض‌های متعدد است و مسائلی منطقی که در ذهن ما تعریف شده، شاید در چهارچوب ذهنی فردی ژاپنی جوری دیگر شکل گرفته باشد. مطالبی که در این دفترخه آمده هم از این قاعده مستثنی نیست و از فیلتر ذهنی نگارنده آن عبور کرده است و ممکن است با حقایق عینی فرهنگ ژاپن فاصله داشته باشد.

در نشریه اوریسی قصد داریم در هر یک از شماره‌ها، سراغ خرده‌فرهنگی از جایی در دنیا یا دسته‌ای از انسان‌ها برویم و به بهانه موضوعات مختلف، به کشف و سفر در آن خرده‌فرهنگ بپردازیم. ●



نسیم پور بریمی

آکیه‌بارا؛ معبد انیمه



● در حالیکه توکیو چند محله دارد که مکان‌هایی عالی برای خرید کالاهای انیمه‌اند، اما Akihabara برای اوتاکوها آرمان شهری رؤیایی است. آکیه‌بارا که به اختصار آکیبا نامیده می‌شود، به نام «شهر الکترونیک توکیو» نیز مشهور است و پیش از این مکانی بود برای خرید هر نوع لوازم الکترونیکی. به لپ‌تاپ جدید احتیاج دارید؟ آسان است. به واکی‌تاکو نیاز دارید؟ آکیبا دارد. دنبال برخی تجهیزات جاسوسی‌اید؟ هر مدلی که بخواهید می‌توانید پیدا کنید. اما در این سال‌ها، آکیبا با حفظ هویت گذشته‌اش، تبدیل به منطقه‌ای شد برای عاشقان بازی، انیمه و مانگا. حالا آکیبا با خیابان‌هایی آکنده از چراغ و صفحه‌های نمایش، پر است از شخصیت‌های معروف انیمه که با شکستن دیوار چهارم شما را در میان داستان‌ها همراهی می‌کنند.

کلمه آکیه‌بارا (秋葉原) از سه کانجی^۱ تشکیل شده است که ترکیبی از سه کلمه پاییز، برگ‌ها و مکان است. اما در اصل از واژه Akiba نشئت گرفته است. آکیبا خدای

۱ اوتاکو اصطلاحی است در زبان ژاپنی که به کسی که دیوانه‌وار علاقه‌مند چیزی است اطلاق می‌گردد. به ویژه در زمینه انیمه و مانگا.

۲ کانجی حرفی تصویری یا واژه‌نگار است.

مروری کوتاه

بر چگونگی تولد انیمه در ژاپن

ساغراسماعیلی



● در مقابل تمام آثار مخربی که پس از جنگ بر پیکره کشوری باقی می‌ماند، مانگا جزو معدود اثراتی است که پس از جنگ جهانی در ژاپن متولد می‌شود. کتاب‌هایی مصور حاصل طراحی‌های دستی، شبیه کمیک‌های آمریکایی که برخلاف آن‌ها جهت خواندن آن از راست به چپ بوده است و به جای داستان‌های خشن، داستان‌های لطیف داشته‌اند.

هرچند این کتاب‌های مصور ریشه تاریخی در فرهنگ ژاپن داشته، با این وجود بعد از جنگ جهانی و با تاثیر از کمیک‌های آمریکایی، به گونه‌ای پیشرفت می‌کند که چندی بعد به نماد فرهنگی ژاپن تبدیل می‌شود. مشخصه بارز این اثر نقاشی‌هایی است با اغراق بیش از اندازه در اندام‌های بدن (نظیر بیش از حد بزرگ بودن چشم‌ها یا کوچک بودن بینی و دهان) و البته رنگ‌های غیرطبیعی مو. مانگاها مدتی در روزنامه‌های ژاپن به چاپ می‌رسیدند اما کمی بعد به دلیل استقبال بیش از اندازه مخاطبان خود به صورت اثری مستقل در قالب کتاب چاپ شدند.

پس از گذشت چند سال از فعالیت‌های مانگا اثری دیگر بر مبنای مانگا تولید شد که در مدتی کم توانست میان مخاطبانی فراوان به محبوبیتی بسیار دست پیدا



صنعت انیمه ژاپن؛ نیمه تاریک

اریک مارگولیس — مترجم: پایپروس

سالانه ۱۹ میلیارد دلار سودآوری انیمه؛ و هنرمندان انیماتور محتاج نان شب



● سال ۱۹۹۸ برقی «پیکاچو» آمریکا را گرفت و زندگی یک نسل را عوض کرد.

همین که پا به قرن ۲۱ گذاشتیم، جنون انیمه در آمریکا آغاز شد؛ با دختر دبیرستانی‌های افسون‌گر که برای نجات سیاره‌های دور می‌روند در «ملوان‌ماه»؛ دزدان دریایی، آدم‌مکانیکی‌ها (سایبورگ‌ها) و جستجوگران گنج افسانه‌ای در «وانپیس»؛ و سفرهای اش‌کنچام در «پوکمون» که کچوام گویان از همه‌شان بیشتر فروخت. این انیمه‌های کلاسیک و بسیاری دیگر، طلایه‌داران ماجرا بودند. در فاصله ۲۰۰۲ تا ۲۰۱۷، صنعت انیمه پرور شد و سود سالانه‌اش از ۱۹ میلیارد دلار تجاوز کرد. سرانجام همین ماه، عرضه‌ی یکی از معروف‌ترین و تاثیرگذارترین انیمه‌ها، «نئون جنسیس اونگلیون»، در نتفلیکس آغاز شد و این نشانه‌ی پایان سال‌های انتظار و اوجی دوباره برای انیمه در گستره جهانی است.

اما در دل این موفقیت‌ظاهری انیمه، یک واقعیت اقتصادی اساسی خوابیده است که آزردهنده است؛ بسیاری از انیماتورهای پشت این جعبه جادویی، درهم‌شکسته‌اند و شرایط کاری‌شان طوری است که آن‌ها را از پا درمی‌آورد و چه بسا می‌کشد. در کشاکش بین ساختار بی‌رحمانه این صنعت و آرمان‌گرایی هنری انیمه، انیماتور مجبور می‌شود به عشقِ هنر، با درد استثمار بسازد بی اینکه راه‌حلی پیش‌پایش باشد.



هنوز جنگل، ابعاد بی شمار خودش را نمی‌شناسد.
سهراب سپهری

به هوش باش، که طبیعت، تماشاخانهٔ شعبده است. مادر متعال، استاد شعبده‌باز آن است و تمام این جهان، آکنده است از نقش‌های بی شمار (او).
اوپانیشادها

● این مقاله در ابتدا بنا بود هابائو میازاکی و انیمه‌هایش را دست‌مایهٔ پرداختن به سوژه‌هایی مانند شمنیزم شینتو، اکوفمینیزم، انیمیزم (که آن را در فارسی به «زنده‌انگاری» برگردان کرده‌اند)، کیمیاگری سبز Sacred Ecology، Primitivism و Future-Primitivism و چند لفظ و پدیدهٔ دهان پرکن دیگر قرار دهد. اما در پایان، این نوشتار صرفاً به صورت دیباچه‌ای برای آن مباحث درآمد. سوژهٔ محوری اما، همان سوژهٔ پیشین ماند: هستهٔ میوه‌های خیال پیرمردی هفتاد و نه ساله، انیماتور ژاپنی، که چهار سال پیش از بمباران هیروشیما و ناکازاکی به دنیا پا گذاشت و اساس و سرشت جان‌بخشی‌ها و نقش‌درمان‌گری‌های آثار مشهورش را می‌توان در سه واژهٔ کلیدی چکاند: «طبیعت»، «زنانگی»، «دگرپرسی».

سفری کوتاه به جهان دریاها، بانقدی کوتاه بر دو انیمه ژاپنی

ساغراسماعیلی



● **Ponyo \ پونیو** که براساس داستان «پری دریایی کوچک» نوشته شده است، داستان ماهی قرمز کوچکی است که از خانه خودش در اعماق دریا فرار و به سطح آب‌ها سفر می‌کند. پس از آن با گرفتار شدن در زباله‌های انسانی سطح دریا، به ساحل می‌رسد. آنجا پسر بچه‌ای (که قهرمان داستان است) برای نجات او تلاش می‌کند. شیشه‌ای که پونیو در آن گرفتار شده است را می‌شکند و با وجود زخمی شدن سرانگشتش او را نجات می‌دهد. در این حین پونیو خون سرانگشت پسر را می‌خورد و این اتفاق مسیر زندگی پونیو را عوض می‌کند و سودای انسان شدن را در جان او به وجود می‌آورد.

پونیو هم‌زمان در دو جهان، بخشی روی خشکی زمین و بخشی در دنیای بی‌انتهای زیر آب، روایت می‌شود و هر کدام با نشانه‌ها و نمادهای زیاد تصویر شده‌اند. برای مثال در بخش خشکی، خانه در مکانی نامتعارف بنا شده است. پیش‌تر در بسیاری از داستان‌ها و فیلم‌ها خانه‌های بسیاری را دیده‌ایم که غالباً با دلیل‌های منطقی روی مرتفع‌ترین بخش‌های کوه بنا شده‌اند. اما در پونیو، خانه نه در کوه بلکه روی صخره‌ای مرتفع، که بیش از هر چیز حس ناامنی و در معرض خطر بودن را در دل مخاطب ایجاد می‌کند بنا شده است. هنگامی که در اثنای داستان، باد و به دنبال آن طوفان رخ می‌دهد هر لحظه انتظار ویرانی جان می‌گیرد. با این حال با آمدن پونیو بر سطح آب و تبدیل شدنش به انسان، در یک لحظه اقیانوس و زمین به هم پیوند می‌خورند و اقیانوس تا حدی به آسمان نزدیک می‌شود که گویی می‌خواهد خانه را ببلعد. صخره جایی است که خانه را به کلی از اقیانوس پیش‌رو و از آسمان جدا می‌کند. حتی با نگاهی دیگر می‌شود فهمید که صخره جایی است که زمین در آن در یک نقطه با آسمان و دریا پیوند می‌خورد. آسمان



● استودیو جیبوری^۱ (Ghibli) اواخر دههٔ هشتاد، به دست چهار نفر تاسیس شد. میا سان^۲، پاکو سان^۳، توکوما سان^۴ و البته سوزوکی سان. توکوما بستر و سرمایه‌های لازم را در اختیار این تیم سه نفره قرار داد. مثلی که پروژهٔ موفق Nausicaa of the Valley of the Wind را در کارنامهٔ خود داشت. هدف از تاسیس جیبوری تداوم همکاری این تیم بود برای ساخت انیمه‌های بیشتر و موفق‌تر. دست‌یابی به این هدف، بی‌شک بدون حضور توشیو سوزوکی معروف به PRODUCER واقعاً ناممکن بود. این مقاله جنبه‌های مختلف

۱- ژاپنی‌ها در تلفظ «ال» مشکل دارند و «ا» تلفظ می‌کنند. اگر BMW را ب ام و می‌خوانید پس Ghibli هم «جیبوری» است اما اگر بی‌ام‌دبلیو می‌خوانید پس احتمالاً «جیبلی» را ترجیح می‌دهید.

۲- ژاپنی‌ها برای خطاب کردن یکدیگر به اسم از چند پسوند استفاده می‌کنند (مگر درباره دو دوست بسیار صمیمی، هم‌رده و تقریباً هم‌سن و سال)، سان- برای اشاره به فردی است با سن و سال بالاتر.

۳- اشاره به هایاتو میازاکی کارگردان معروف

۴- ایسانو تاکاهاتا تهیه‌کننده و کارگردان جیبوری

۵- یاسویوشی توکوما مؤسس و مدیرعامل هولدینگ توکوما فعال در نشر کتاب، موسیقی، مجله، انیمه، مانگا بازی‌های ویدیویی و فیلم‌های سینمایی در ژاپن و شرق آسیا



سینا چراغی

تنبل غول تشن؛ درباره‌ی ایسائو تاکاهاتا



● میازاکی در دنیای انیمه (یا دست کم جیبوری) مثل باخ در موسیقی باروک است! سایه‌ سنگین باخ بر باروک اجازه نمی‌دهد بدون حرف زدن از باخ درباره‌ی باروک حرفی زد. نوشتن درباره‌ی انیمه و استودیو جیبوری بدون اشاره به میازاکی ناممکن است. در مقاله‌ی پیش خرده‌روایت‌هایی از توشیو سوزوکی آوردیم. در این مقاله به سراغ ضلع دیگر مثلث جیبوری، یعنی ایسائو تاکاهاتا می‌رویم. کارهای تاکاهاتا‌ی فقید درست مثل دیتیریش بوکسته‌هوده^۱ زیر سایه‌ی سنگین توجه جهانی به میازاکی مورد کم‌لطفی قرار گرفته‌اند. طبعاً با توجه به باخ‌گونه‌ی میازاکی، بخش زیادی از این مقاله هم ناخواسته در باب رابطه‌ی میازاکی - تاکاهاتا و مقایسه‌ی سبک کاری این دو کارگردان است.

ایسائوی کاتالیست

در مقاله‌ی پیشین گفتیم اگر سوزوکی نبود استودیو جیبوری دوام نمی‌آورد. با این حال اگر تاکاهاتا نبود اصلاً چیزی به اسم استودیو جیبوری شکل نمی‌گرفت. میازاکی در نهایت

۱- Dieterich Buxtehude آهنگساز دانمارکی دوران باروک. باخ یک بار به سفری سه ماهه رفت تا بتواند نوازندگی او را از نزدیک تماشا کند و درس‌هایی از نواختن ارگ کلیسایی بیاموزد.

AWAY

مستانه

SPIRITED





مریم انارکی

شهر اشباح؛ هایائو میازاکی



● چیهیرو اوگینوای ده ساله، بدون خواسته خود پا به دنیایی می‌گذارد که در آن باید در مواجهه با خطر تصمیم‌هایی جسورانه بگیرد. در این دنیای جدید، او به تمرین می‌پردازد، دوستی و از خودگذشتگی را می‌آموزد و با هوش و پشتکار خودش راه بازگشت به خانه را می‌یابد. اینها همه تجربیاتی‌اند که چیهیرو قبل از قدم گذاشتن به این دنیای جدید تجربه نکرده است.

در این دنیای جدید کلمات بسیار قدرتمندند. اگر چیهیرو بگوید: «نمی‌توانم!» یا «می‌خواهم به خانه برگردم!» او رها می‌شود که تا زمان مرگش سرگردان بماند یا به مرگی تبدیل می‌شود که تا وقتی سرش بریده می‌شود تخم بگذارد! با این حال، اگر چیهیرو بگوید: «می‌خواهم اینجا کار کنم!» حتی یوبا بای قدرتمند هم نمی‌تواند به او بی‌اعتنایی کند یا او را رها کند.

در دنیایی که چیهیرو قدم به آن می‌گذارد، گرفتن نام کسی از او فقط به معنای عوض کردن نام او نیست، بلکه به معنای داشتن کنترل کامل روی اوست. آنجا هرکسی در معرض این خطر است که برای همیشه در آن بلعیده شود.

Chihiro Ogino -1

Yubaba -2



آهسته بال بزنید؛

طبیعت عصبانی و خشمگین است

نازنین باران

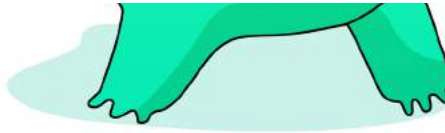


● یکی از مضامین ثابت در آثار میازاکی، «طبیعت» است. او به مخاطب نشان می‌دهد نه فقط انسان بلکه تمام امور طبیعی، زنده و صاحب درک‌اند. به عقیده او محرک‌های قوی برای عبور انسان مدرن از مرزهای عادت، در مکان‌های طبیعی یافت می‌شوند و همین امر این مکان‌ها را از ارزش‌های معنوی و زیبایی‌شناسی قابل توجهی برخوردار کرده است. علاوه بر آن، در انیمه‌های او همیشه درهم تنیدگی و وابستگی متقابل و گریزناپذیر وجود دارد بین طبیعت و دنیای انسان به عنوان اجزای اکوسیستم بزرگ طبیعی.

یکی از انیمه‌های درخشان میازاکی با این مضمون، «پرنسس مونونوکه» (۱۹۹۷) است که اغلب به عنوان افسانه‌ای زیست‌محیطی از آن یاد می‌شود. وقایع داستان در عصر همزیستی انسان و خدایان و همچنین آغاز انقلابی صنعتی رخ می‌دهند. این انیمه روایت سفر «آشیناکا» آخرین شاهزاده دهکده «امیشی» است که هنگام متوقف کردن حمله گراز وحشی و خشمگین به دهکده، توسط گراز به نیرویی اهریمنی آلوده شده است که به او قدرت فوق‌بشری بخشیده است. این نیروی شر، در حال پخش شدن در بدن اوست و می‌تواند آن قدر گسترش یابد که در نهایت او را بکشد. مسبب آلودگی گراز وحشی، انسان است. یک گلوله آهنی ساخت بشر که در نزاعی بین گراز و انسان به سوی او شلیک شده باعث بیدار شدن نفرتی در او شده که نهایتاً به مرگش منجر می‌شود.



گفتگو با هیولاهای وطنی «گمدا»



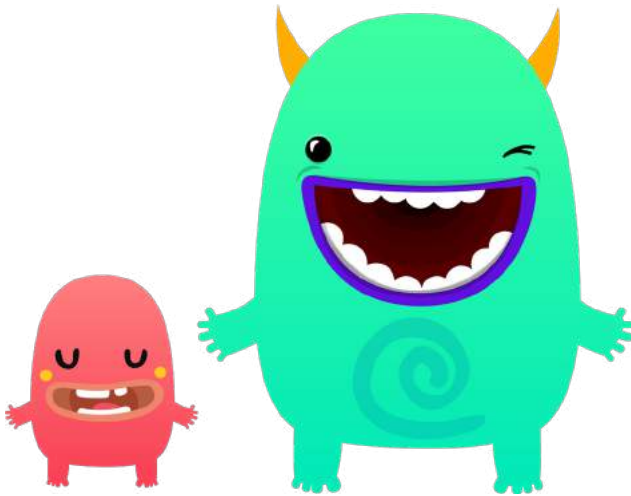
توی فرهنگ فولکلور ژاپن، برای اشیا هم روح یا به قول خودشون «کامی» در نظر می‌گیرن. شبکه اجتماعی خرید و فروش «گمدا»، حامی این شماره هم برای خودش یک کامی داره به اسم کملولو که توی کمد لباس دخترها زندگی می‌کنه. امروز سراغ کملولو اومدیم تا باهاش مصاحبه‌ای روانجام بده‌یم.

خب کملولو به عنوان سنوآل اول اینکه چرا کمد لباس دخترها رو برای زندگی انتخاب کردی؟

چون توی کل جهان، هیچ‌جا آرامش کمد لباس دخترها رو نداره. خیلی وقت‌ها چیزی رو که می‌خرن برای همیشه فراموشش می‌کنن و دیگه کاری به کارش ندارن.

پس با این حساب «گمدا» آسایش رو از شما سلب کرده؟

چهار سال پیش دخترها درهای کمدشون رو به روی بقیه باز کردن و شروع کردن توی کمدهای همدیگه سُرک کشیدن. خیلی وقت‌ها شده که حتی اینجا دورهمی می‌گیرن. خلاصه از اون موقع هیچوقت وضع مثل سابق نشد.



از کمولوچه رفیق شماره یک کملولو هم در مورد کمد پرسیدیم.

شما هم مثل کملولو از «کمد» گله و شکایت دارید؟

نه بر عکس کملولو، من فکر می‌کنم «کمد» به بشریت و لولوها خدمت می‌کند.

چرا فکر می‌کنید که آینده بشریت به باز شدن در کمد دخترها وابسته است؟

اول از همه اینکه خرید و فروش آیتم‌های اضافه که ممکنه هیچ وقت لازمشون نداشته باشن، یه سری چیزا رو دوباره به چرخه مصرف برمی‌گردونه و اینجوری از محیط زیست حفاظت میشه. از طرفی هم توی کمد حق تقدم با زن هاست و فضایی به وجود اومده که با همدیگه تعامل و گفتگو کنن.

شما هم توی کمد زندگی می‌کنید؟

نه، مدتی که اومدم تو قفسه کتاب. کتاب هم داستانی مثل کمد لباس‌ها رو داره. خیلی از کتاب‌هامون رو بیشتر از یک مرتبه نمی‌خونیم و می‌مونه توی قفسه و خاک می‌خوره. اینجوری با حفظ حس و حال کتاب کاغذی، درخت‌ها هم قطع نمی‌شن و هزینه کتاب خوندن هم کم میشه.

به «نینجو» برمی‌گردم زنان درانیمه‌های میازاکی



● یکی از جذابیت‌های داستان‌های میازاکی، حضور قهرمان‌ها و گاهی ضد قهرمان‌های قدرتمند زن است. زنان در داستان‌های او کنجکاو، کامل، دانا، مستقل، هنجارشکن، واقعی و قابل درک‌اند و قابلیت قهرمان بودن را به اندازه مرد داستان دارند. زنانی که نیاز به دوست و حامی دارند اما خود نجات دهنده‌اند و مثل پرنسس‌های غمگین و شکننده استودیوی دیزنی در انتظار ناجی ننشسته‌اند. آن‌ها زنانی بی‌پروا و ساده‌اند با ظاهری معمولی که در مسیر رشد و تغییر، شجاعانه از سنت‌ها و کلیشه‌های فرهنگی سرپیچی می‌کنند و می‌توانند هر آنچه می‌خواهند باشند. در «سرویس تحویل کیکی» (۱۹۸۹)، «کیکی» دختری جادوگر است که در هنر پرواز تخصص دارد و تصمیمش برای استقلال مالی و تنها زندگی کردن در سن سیزده سالگی او را با شرایط دشوار روبه‌رو می‌کند که نهایتاً منجر به رشد و شکوفایی مهارت‌های فردی و اجتماعی‌اش می‌شود. در «نائوشیکا دره باد»، نائوشیکا زنی دانشمند است با مهارتی خاص در پرواز با گلایدِر. او کاوش‌گری تنها و در رویارویی با جنگل سمی و موجوداتش نترس است. در «پرنسس مونونوکه»



امیرمحمد صمدی

آینه‌هایی که دروغ می‌گویند



● از آنجا که همه‌گیر شدن انیمه در ژاپن و خارج از آن، در خلال جنگ جهانی دوم و پس از آن به وقوع پیوسته است، غیر از اقتباس‌های صنعت انیمه ژاپن از ادبیات اروپا، خیلی‌ها تحولات این صنعت را مدیون تأثیرپذیری‌اش از انیمیشن‌های ساخته‌شده در شرکت «والت دیزنی» می‌دانستند.

انیمیشن‌هایی که توانستند پس از جنگ، راه خود را به ژاپن پیدا کنند و محبوب شوند. ولی این تأثیرگذاری آخرین ارتباط هالیوود با دنیای انیمیشن‌های ژاپنی نبود و بارها در آثار سینمایی آمریکا ارجاعات متعدد به انیمه‌ها مشاهده شده است. در این پرونده سرآغاز ارتباط سینمای آمریکا و انیمه‌های ژاپن رفته‌ایم.

یکی از این مثال‌ها که پارازارجاع بسیار فراتر می‌گذارد، «قوی سیاه» اثر «دارن آرونوفسکی» (۲۰۱۰) است که از انیمه «آبی تمام‌عیار» ساخته «ساتوشی گن» (۱۹۹۷) تأثیر گرفته است. ارتباط بین آرونوفسکی و آبی تمام‌عیار تا حدی عمیق است که او برای بازسازی دقیق یکی از نماهای مشهور این انیمه در فیلم «مرثیه‌ای برای یک رویا» (۲۰۰۰) مجبور به خریداری حق‌کپی‌اش شد. قوی سیاه که در ایران آن‌قدر محبوب شد که حتی دلیل آشنایی با باله «دریاچه قو» ی‌چاپکوفسکی برای بسیاری از مخاطبین ایرانی سینما است، موفقیت خود را وام‌دار اثر کمتر دیده شده آبی تمام‌عیار است. گرچه خط‌سیر و طرح این دو اثر کاملاً یکی نیست و شاید نتوان قوی سیاه را بازسازی تمام و کمال «آبی تمام‌عیار» دانست ولی شباهت‌های فراوان این دو اثر، وجود تأثیرپذیری مستقیم را قطعی می‌سازد.

«نینا» در قوی سیاه و «میما» در آبی تمام‌عیار، قهرمانان زن این دو قصه‌اند. دو قهرمانی که از خود بیگانه می‌شوند و در انتها، خود را بازمی‌یابند. میما پاپ استاری است که خوانندگی در گروهش را کنار می‌گذارد و به بازیگری رو می‌آورد. او در مسیر جدا شدن از



سامان کرم‌پور

شبح و کالبدِ انیمه بر هالیوود

● وقتی برادران واچفسکی (برادران سابق، خواهران فعلی) مشغول ارائهٔ فیلمشان (ماتریکس) به تهیه‌کننده‌ها بودند، ویدیویی ۸۲ دقیقه‌ای از کارتنی ژاپنی پخش کردند و گفتند: "ما این رو می‌خوایم واقعاً انجام بدیم." انیمهٔ «شبح درون پوسته» در ژانر سایبرپانک قرار می‌گیرد. یکی از زیرسبک‌های داستان‌های علمی-تخیلی که بر پادآرمان‌شهر (دیستوپیا) تمرکز دارد. شهرهایی در آینده که در آن‌ها فناوری‌های پیشرفته وجود دارد اما کیفیت زندگی پایین است.

«شبح درون پوسته» در دنیای انیمه تبدیل به یک کالت شده است، اما قطعاً فیلم‌های Her، Matrix، سریال Westworld و خیلی از ساخته‌های هالیوود که مستقیم و غیرمستقیم تحت تاثیر این انیمه‌اند بیشتر دیده و شناخته شده‌اند. این انیمه سال ۱۹۹۵ در ژاپن و براساس مانگایی از ماسامونه شیرو به تصویر کشیده شد. داستان آن در سال ۲۰۲۹ می‌گذرد که به واسطهٔ پیشرفت‌های تکنولوژیک و گسترش هوش مصنوعی، تناقضاتی در درک از وجود و هستی ایجاد شده است. سئوالاتی فلسفی که همیشه وجود داشته، اما انکار آیندهٔ بشریت و پیچیدگی‌های آن به عمیق شدن تناقض‌ها دامن زده است.



نگاهی به تاریخچه و تحول موسیقی انیمه

امیدسلطانی

● در مطالعات فرهنگ عصر دیجیتال در ژاپن و بررسی سیر تحولات برنامه‌های تلویزیونی این کشور، صدا و موسیقی انیمه بخشی از این پکیج فرهنگی و پیوسته به متن این تحولات خواهد بود. امروز موسیقی انیمه به حدی از استقلال رسیده که به‌عنوان بخشی مجزا از المان‌های انیمه ژاپنی توسط هواداران، ستایش و به دست منتقدان، بررسی و به نقد کشیده می‌شود. اگر اصطلاح آنی‌سانگ^۱ به گوش‌تان خورده باشد احتمالاً میزان جدیت پرداخت هواداران انیمه به تم موسیقایی آثار محبوبشان را درک کرده‌اید.

اگر به سال ۱۹۶۳ بازگردیم، نخستین آهنگی که برای یک انیمه ساخته شد برای انیمه Tetsuwan Atom (Astro Boy) بود. پیش از آن برای تیتراژ آغازین و پایانی اغلب انیمه‌ها از ترانه‌هایی استفاده می‌شد که کودکان یا شخصیت اصلی اثر آن را می‌خواندند؛ بدون موسیقی. تا اوایل دهه هفتاد میلادی دیگر خوانندگانی ظهور کرده بودند که تنها برای خواندن تیتراژ و تم انیمه‌ها و متناسب با موضوع و فضای هر انیمه آموزش می‌دیدند. یکی از اولین خوانندگان، میتسوکو هوری^۲ بود که صدای او روی تیتراژ آغازین انیمه Kurenai Sanshirō رفت. کم‌کم محبوبیت این آهنگ‌ها به اندازه‌ای بالا رفت که اواخر دهه ۱۹۷۰ و سرتاسر ۱۹۸۰، خوانندگان آنی‌سانگ به‌عنوان خواننده ترانه‌هایی همه‌پسند، ترانه‌هایی که همه می‌توانستند آن را بخوانند، به شهرت زیادی رسیدند.

این آهنگ‌ها به‌طور مستقل به‌صورت مجموعه روی سی‌دی‌ها به فروش می‌رفت و به چارت‌های موسیقی ژاپن راه پیدا کرد. آنی‌سانگ‌ها تا امروز به‌عنوان یکی از محبوب‌ترین ترانه‌های پاپ شناخته می‌شوند و ژاپنی‌ها به‌صورت گسترده در بازی‌های کارائوکه از آن‌ها استفاده می‌کنند.

۱- Anisong

۲- Mitsuko HORIE

شانزده نغمه از ده انیمه به انتخاب اوریسی

ایمان وثوقی



۱ فیلم-انیمه تاریخی-درام «باد برمی خیزد» محصول ۲۰۱۳، به کارگردانی هایائو میازاکی، بیوگرافی‌ای تخیلی است از زندگی جیرو هوریکوشی، که روایت انیمه او را سازنده هواییمایی جنگی در جنگ جهانی دوم معرفی می‌کند. آهنگ‌ساز این انیمه جو هیسایشی است. قطعه‌هایی که او برای انیمه‌ها نوشته است معمولاً تم‌هایی رویایی، نوستالژیک و ماجراجویانه دارند. این قطعه به نام «یک سفر» احساسات و سختی‌های قهرمانان اصلی داستان را در آغاز ماجراجویی‌شان نشان می‌دهد.



سینا چراغی

Moé؛ عشاق جهان دوبعدی

مقدمه

یک بار لیستی دیدم از میزان روابط جنسی میان زوج‌های سراسر دنیا در طول یک سال. ژاپن با اقتدار در انتهای این لیست قرار گرفته بود. مطابق آمارها، ژاپن یکی از پُرمجرب‌ترین جوامع دنیا است. ژاپنی‌ها هر قدر در دهه ۱۹۸۰ در اوج بودند در دهه بعد به لحاظ اقتصادی و اجتماعی، سقوط و رکودی سنگین را تجربه کردند. چنین شرایطی تغییرات فراوان در جامعه این کشور پدید آورد. از جمله در حوزه روابط انسانی. مسئله ازدواج یا بودن در رابطه‌ای نزدیک، برای بسیاری از ژاپنی‌ها تبدیل به چالش شد. در ژاپن یک خرده‌فرهنگ و سبک زندگی بحث‌برانگیز وجود دارد به نام moé. جایی در اواخر دهه ۹۰ وقتی موجوداتی که آن‌ها را (otaku) می‌نامیم با یکدیگر از عشق آتشین به دخترهای «دوبعدی» مانگا و انیمه حرف زدند moé پدیدار شد. عشقی که نمی‌شد با دختران «سه‌بعدی» دنیای واقعی تجربه کرد... مصاحبه‌های پاتریک گالبریک را بخوانیم با سه اوتاکوی moé. هر سه اهل آکادمی.



www.owrsi.com

لینک تهیه
نسخه کامل



کمدآ، شبکه اجتماعی دخترانه برای خرید و فروش!

www.komodaa.com

@komodaa



نصب اپلیکیشن

