



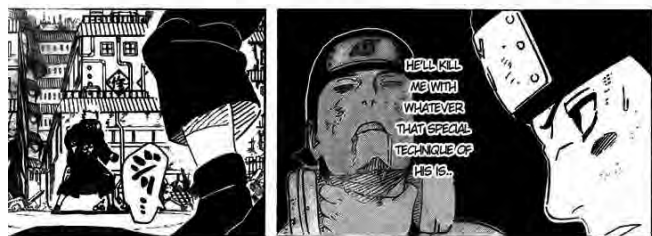
# حقایق مجازی

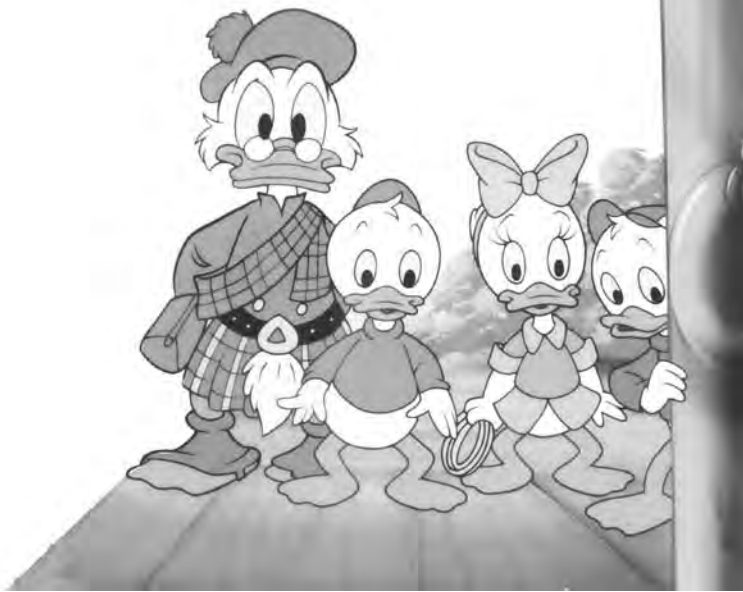
## تأملی در مانگای ژاپنی و کارتون آمریکا

ترجمه: حبیب یوسفزاده

کارتون مختص بچه‌ها است. نویسندگان مانگای ژاپنی، برای هر نوع مخاطب، از خردسالان معصوم گرفته تا افراد غرق در انحرافات اخلاقی، مطلب می‌نویسند. اما حتی نوع کودکانی آن‌ها، بر خلاف مشابه‌های آمریکایی‌شان، از ساده‌انگاری دور است. مانگای بچه‌ها و کارتونی‌های تلویزیونی در ژاپن گاهی به توصیف مسئله‌ی مرگ می‌پردازد، ولی آثار آمریکایی مشابه آن‌ها به نحو محسوسی از پرداختن به این قبیل حقایق مسلم زندگی طفره می‌روند. اغلب مانگاها و کارتونی‌های ژاپنی صحنه‌هایی از قبیل کلاس درس، انجام تکالیف و مشاغل اداری را به تصویر می‌کشند که به نظر می‌رسد در همه‌ی آن‌ها یک نوع پای‌بندی به اصول اخلاقی در روح اثر حکم‌فرما است. همچنین مانگا و کارتونی‌های ژاپنی نسبت به مسئله‌ی فناوری رویکردی موافق دارند و سعی می‌کنند به جزئیات کامل به آن بپردازند، در حالی که برخی آثار آمریکایی یا از کنار آن رد می‌شوند، یا آن را تقبیح می‌کنند و یا تا حد ممکن ساده می‌کنند. سومین وجه تمایز مانگا و کارتونی

خیلی‌ها ممکن است بگویند، «مانگا همان تصویر کارتونی از نواح ژاپنی آن است». این حرف تا حدی درست است، اما می‌تواند گمراه‌کننده نیز باشد. شاید بعضی‌ها تصور کنند که ژاپنی‌ها تصاویر کارتونی کمیک را از غرب به سرقت برده‌اند؛ اما این موضوع واقعیت ندارد؛ چون قراین نشان می‌دهد که ژاپنی‌ها از دیرباز مهارت زیادی در نقاشی‌های کارتونی داشته‌اند. برای مثال، نقاشی‌های طنز متعلق به صدها سال قبل در ژاپن، که از حیوانات و مردم به صورت کاریکاتور و با استفاده از مرکب کشیده شده‌اند، شباهت حیرت‌آوری با مانگای امروزی دارند. با این‌که برخی جنبه‌های مانگا از غرب اقتباس شده است، اما خصوصیات اصلی آن، از قبیل سادگی خطوط و سبک خاص آن، مشخصاً ژاپنی است و حتی ممکن است بیشتر تحت تأثیر هنر چین بوده باشد تا غرب. دیگر این‌که، مانگا و کارتونی ژاپنی به شکل‌های مختلف و برای همه‌ی گروه‌های سنی تهیه می‌شود. برخلاف آمریکایی‌ها که عموماً عقیده دارند «داستان‌های





بعدي حفظ کند. بنابراین گره‌ی داستان باید مورد پرداخت قرار گیرد و با ایجاد برش‌های نسبتاً سریع در مسیر داستان، عملاً به جذابیت آن افزوده شود.

آخرین وجه تمایز مربوط می‌شود به خصوصیت آوایی زبان ژاپنی که در آن جلوه‌های صوتی بهتر جا می‌افتند و نسبت به کارتون‌های انگلیسی کمتر مضحک به نظر می‌رسند. این موضوع فقط به ساختار زبان برمی‌گردد و از این‌رو، جلوه‌های صوتی مانگا در صورت ترجمه لطافت خود را از دست می‌دهند. اما بیش از هر چیز شاید آمیختن عریان با دنیای وسوسه‌انگیز خیال است که به مانگا و کارتون ژاپنی این اندازه جذابیت می‌بخشد.

بعضی از این کارتون‌های دنباله‌دار رویکردی تربیتی دارند و به زندگی آدم‌های عادی می‌پردازند؛ آدم‌هایی که به مدرسه می‌روند، تکالیفشان را انجام می‌دهند و توسط والدین خود تشویق یا تنبیه می‌شوند. بعضی کارتون‌ها نیز درباره‌ی کسانی است که یک زندگی شبح‌گونه و متفاوت با سایرین دارند، که این تفاوت یا وجه تمایز، یا به دلیل استعداد خاص خودشان است و یا به‌خاطر داشتن رابطه با دوستان به‌خصوص. این دوستان ممکن است روایات‌هایی متعلق به زمان آینده، و موجودات فضایی از سیارات دیگر باشند. همه‌ی این عوامل موجب می‌شود از طرفی، خواننده خود را در متن ماجرا حس کند و با شخصیت‌های داستان همدردی نماید و از طرف دیگر به او فرصت می‌دهند لحظاتی از زندگی کسل‌کننده و یکنواختی روزمره جدا

مانند که بسیاری از آثار کارتون‌ی جدید در آمریکا نیز کلیشه‌های قدیمی را کنار گذاشته‌اند، که از این نظر امیدوارکننده به نظر می‌رسند.

یک وجه تمایز عمده‌ی دیگر بین مانگای ژاپنی و تصاویر کارتون‌ی رایج این است که داستان مانگا معمولاً توسط یک نویسنده یا حداکثر دو نویسنده نوشته می‌شود ولی در نگارش داستان‌های مبتنی بر فوق‌قهرمان‌های رایج، نویسندگان مختلف سعی می‌کنند گره‌های متعدد و البته ساختگی در کار ایجاد کنند.

مانگا یک رمان است، دنیایی کامل با شرح جزئیات و از زاویه‌ی دید یک نویسنده‌ی واحد. در مانگا شخصیت‌ها ثبات دارند و به آن‌ها اجازه داده می‌شود رشد کنند و تکامل یابند.

در کنار همه‌ی این ویژگی‌ها، به این نکته نیز می‌توان اشاره کرد که تصاویر مانگا برای هفته‌نامه‌هایی تهیه می‌شوند که حاوی داستان‌های کمیک کارتون‌ی زیادی از سایر نویسندگان هستند و سردبیران خواستار داستان‌هایی هستند که، به اصطلاح، «نفس‌گیر باشند و پایان هر قسمت بتواند اشتیاق خوانندگان را برای خواندن ادامه‌ی آن در شماره‌ی

ژاپنی، سبک منحصر به فرد آن است که کاملاً مشخص و به سادگی قابل درک است. البته این بدان معنی نیست که این سبک محدودکننده است، بلکه در بطن این سبک فراگیر، هر هنرمندی شیوه‌ی منحصر به فرد و خاص خود را دنبال می‌کند. برای مثال درست است که در مانگای ژاپنی یک شخصیت کلیشه‌ای با موهای پر پشت و بلند و چشمانی درشت به چشم می‌خورد اما تنوع زیادی در پرداخت آن وجود دارد. قهرمانان ناموزون و زشت و مجاله شده در آثار موتسیمو و قیافه‌های موزون و مطبوع در آثار «میزاکی» نمونه‌هایی از این‌گونه تنوع در پرداختن به شخصیت قالبی هستند. و البته برخلاف آن‌چه در آمریکا متداول است، در مانگا تأکید کمتری بر شخصیت قهرمانان وجود دارد و در اکثر مانگاهای ژاپنی توانمندی کاراکترها بدون مبالغه و اغراق به تصویر کشیده می‌شود، لباس چسبان به تن آن‌ها نمی‌کنند و فیگورهای ویژه به آن‌ها نمی‌بخشند.

در حقیقت، مد لباس شخصیت‌های مانگا و کارتون‌های ژاپنی از سلیقه‌های خاص، مبتنی بر زیباشناسی پیروی می‌کند؛ و ناگفته

شود و خود را در دنیای خیالی و کاملاً متفاوت حس کند. حتی در داستان‌هایی که به زمان آینده و گذشته‌های دور می‌پردازند، خواننده خود را در قالب یک شخصیت حقیقی می‌پندارد. شخصیتی که نقایص زیاد، عادت‌های پیش‌پا افتاده‌ی احمقانه و ضعف‌های شخصیتی عمده‌ای دارد، چنین شخصیتی امیدها و آرزوهای خاص خود را دارد و خواننده می‌تواند

### ◆ بر خلاف بعضی فوق‌قهرمان‌های آمریکایی که اغلب کار و هدفی جز شکست دادن افراد شرور ندارند، شخصیت‌های ژاپنی معمولاً اهداف دیگری دارند؛ اهدافی که نقش خاصی در زندگی آن‌ها بازی می‌کند

نسبت به او احساس «خویش‌پنداری» کند  
برخلاف بعضی فوق‌قهرمان‌های آمریکایی که اغلب کار و هدفی جز شکست دادن افراد شرور ندارند، شخصیت‌های ژاپنی معمولاً اهداف دیگری دارند و این هدف، نقش خاصی در زندگی آن‌ها بازی می‌کند. از یک نظر، مانگا و کارتون‌های ژاپنی را می‌توان «شخصیت محور» تلقی کرد. در آن‌ها گره‌های داستان بر شخصیت‌ها تحمیل نمی‌شود و اصراری وجود ندارد، تا این کفش تنگ را به زور به پای شخصیت‌های داستان نکنند، بلکه داستان‌ها از درون شخصیت‌ها می‌جوشند. قلب مانگا و کارتون ژاپنی همگام با قلب شخصیت‌های آن‌ها می‌تپد و خود این

امر سه جنبه‌ی دیگر از خصوصیات مانگا را به ما می‌نمایاند: حقایق دنیایی، معنویت و این واقعیت که هر چیزی پایانی دارد.

در آثار کمیک، آمیختگی هنر نقاشی و کلمات، رسانه‌ی منحصر به‌فردی را تشکیل می‌دهند. یک تصویر ممکن است گویاتر از هزاران کلمه باشد. در عین حال کلمه‌ها گاهی می‌توانند مفاهیمی را انتقال دهند که از هیچ تصویری بر نمی‌آید، اما هر دو با هم می‌توانند بسیار تأثیرگذار باشند. تصاویر کارتونی قادر به انجام کارهایی هستند که تا قبل از پیدایش گرافیک رایانه‌ای، حتی به مخیله‌ی بهترین کارشناسان «جلوه‌های ویژه» هم خطور نمی‌کرد. همان‌طور که اشاره شد تصاویر کمیک و کارتون‌های کودکنه‌ی ژاپنی به مسائلی از قبیل مرگ می‌پردازند. آن‌ها هم چنین نشان می‌دهند که دشمنان لزوماً شرور نیستند. در بعضی از این مجموعه‌های کارتونی می‌توان مشاهده کرد که دشمنان امیدها و آرزوهای خاص خود را دارند و کارهایشان متکی بر دلایلی است که از نظر خودشان موجه است. آن‌ها مطلقاً دیوانه یا مطلقاً شرور نیستند، بلکه اعمالشان پیامدهای طبیعی خود را دارد. اگر از قهرمانان داستان خطایی سر بزند باید عواقبش را تحمل کند و اگر زیرک باشد می‌تواند عبرت بگیرد و به یاد داشته باشد که بار دیگر مرتکب آن خطا نشود! در مانگا شخصیت‌ها رشد می‌کنند، متحول می‌شوند، مهارت‌های تازه به‌دست می‌آورند و مهارت‌های قبلی خود را ارتقا

می‌دهند. یکی دیگر از ویژگی‌های مانگا و کارتون ژاپنی گرایش آن‌ها به دربر داشتن یک نوع حس خوش‌بینی معمولی است... چیزی فراتر از مفهوم معمولی غلبه‌ی نیکی بر بدی.

و بالاخره، مثل همه داستان‌های واقعی و خوب، مانگا و کارتون ژاپنی گرایش به پایان یافتن دارند. قهرمانان یا می‌میرند یا از دواج می‌کنند یا ناپدید می‌شوند. مجموعه‌های کارتون ژاپنی مملو از این قبیل سرانجام‌ها است و معمولاً یکی از این سه نوع پایان را با خود دارند. قهرمانان داستان برنده‌ی مبارزه می‌شوند (برنده شدن ممکن است تصاحب تاج و تخت، رسیدن به جنس مخالف و چیزهایی از این قبیل باشد).

قهرمان معمولاً پس از برنده شدن می‌میرد. او کامیاب می‌شود، اما به قیمتی گزاف. کارتون ژاپنی یا مانگا معمولاً طوری طراحی می‌شود که یا اشک بیننده را در بیاورد و یا او را دچار حیرت کند و این همان چیزی است که در پایان هر فیلم خوب و ارزشمندی می‌توان دید.

البته برخی مانگاها و تصاویر کارتونی بی‌خاصیت هم وجود دارند که در آن‌ها خبری از گره داستانی نیست، شخصیت‌ها سطحی هستند و مثل لطیفه‌های بی‌مزه به هیچ دردی نمی‌خورند.

اما این نباید باعث شود که گوهرهای گران‌بهارا از نظر دور بداریم. مانگا و کارتون ژاپنی پنجره‌هایی هستند گشوده به دنیایی سرگرم‌کننده، آموزنده و مملو از نشاط و شادمانی.