


انیمیشن ژاپن در مقابل آمریکا

امیرمسعود علمداری 



صفت می‌روند، تا سرزمینی را از چنگال او به در آورند.

فیلم‌های بلند بعدی ژاپنی توسط پدر انیمیشن ژاپن «اسامو تزوکا» در سال ۱۹۶۹ ساخته شد که هزار و یک شب و کئو پاترا نام داشت. این آثار برای بزرگ سالان ساخته شده و با ارایه آن‌ها، سبک ژاپنی بنیان گذاری شد.

ژاپنی‌ها با تیزهوشی و پشتکار عجیبی که داشتند، موفق شدند تا سبکی تازه ارائه دهند. برای این توفیق، در ابتدا مدیون داستان‌های متفاوت و شرقی خود بودند. ژاپنی‌ها به خوبی دریافته‌اند که دنباله رو بودن تنها می‌تواند آن‌ها را به تولیدکننده و تکرارکننده دست دوم آثار آمریکایی بدل کند. همان کاری که متأسفانه امروز در آثار ما به چشم می‌خورد. ژاپنی‌ها هوشیارانه به داستان‌های مختص و برخاسته از فرهنگ خود روی آوردند و در این مسیر، با استفاده از تکنیک‌های آمریکایی و دنباله روی از فن آوری مسلط آمریکایی‌ها، دست به تولید انیمیشن زدند.

با مطرح شدن و گسترش آثار ژاپنی، کم‌کم طرح‌های جدید و فنون تازه تکنیکی ژاپنی‌ها خودنمایی کرد، تا جایی که بعدها علاوه بر آثار سینمایی متعدد و موفق، مثل سایه سامورایی، روح در صدف، شهر فاسد، قلعه‌ای در آسمان، نازیکای دره باد، قلعه متحرک هاول و... اکنون در هفته، ۴۰ مجموعه تلویزیونی و در سال، یک فیلم سینمایی انیمیشن در ژاپن تولید می‌شود. تولید انیمیشن در حال حاضر از بخش‌های اشتغال‌زا و درآمدزا در ژاپن است. سبک ژاپنی این روزها به سایر کشورهای بلوک

هنگامی که در سال ۱۹۲۸ فیلم سینمایی انیمیشن سفید برفی و هفت کوتوله توسط «والت دیزنی» ساخته شد، همه هنرمندان تنها به تحسین پرداختند. البته با مشاهده این اثر به فکر الهام و یادگیری هنر و فن دیزنی افتادند.

سال‌ها بعد همچنان این فیلم و سبک مورد نظر آمریکایی‌ها، تنها روش موفق در تولید آثار انیمیشن به شمار می‌رفت. اگرچه همزمان در سال ۱۹۱۷ اولین انیمیشن کوتاه ژاپنی با تکنیکی مشابه دیزنی ساخته شده بود. اما فاصله بین این آثار چه از نظر کمی و کیفی قابل توجه بود.

ژاپنی‌ها اولین انیمیشن بلند خود را در سال ۱۹۴۵ توسط «میتو یوسیو» به نام جنگ آوران در حمایت خدایان ساختند. این یک فیلم داستانی ۷۴ دقیقه‌ای است که طی آن سربازان حیوان شکلی به جنگ موجودی پلید و شیطان

ژاپنی‌ها متکی بر پیام‌های منطقه‌ای، بومی و نهایتاً شرقی‌اند. اما آمریکایی‌ها تفکری جهانی دارند و حتی در استفاده از داستان‌های بومی و منطقه‌ای و حتی شرقی، آماده سازی آن‌ها برای جهانی شدن را جز اساسی‌ترین برنامه‌های خود قرار می‌دهند.

در آثار ژاپنی شخصیت‌ها عموماً انسانی‌اند و مضامینی که غلبه انسان بر طبیعت یا غلبه انسان بر انسانی دیگر را مطرح می‌کند، ارجحیت دارد. در این نوع نگرش شخصیت‌های تک بعدی و سیاه و سفید و حتی ماشینی و ضد بشری و البته تعارض و جنگ، بیشتر دیده می‌شود. اما در آثار آمریکایی شخصیت‌ها عموماً حیوان و البته به اصل تعریف کلاسیک انیمیشن نزدیک ترند. البته این حیوان‌ها رفتارهای انسانی دارند و هم‌زمان می‌توانند ترکیبی از رفتارهای انسان (خوبی و بدی) را بروز دهند. به همین ترتیب، این شخصیت‌ها قابل دگرگونی و تأثیر پذیرند و تبدیل دیو و انسان به هم طی یک روند احساسی ممکن خواهد بود.

در آثار ژاپنی، مبالغه هم در داستان و هم در خیال پردازی‌های موقعیتی صورت می‌گیرد. اما در آثار آمریکایی این مبالغه عموماً در شخصیت پردازی و البته در داستان است.

ژاپنی‌ها با توجه به مشکلات و معضلات روز (سیاسی، اجتماعی، محیطی زیست و...) سوژه‌های خود را انتخاب می‌کنند. این نگرش به وضعیت بومی مورد نظر بر می‌گردد. فشارهای اقتصادی، ظلم، گسترش بیماری‌ها و... نیز از مضامین مورد نظر ژاپنی‌هاست، اما آمریکایی‌ها در یک نگرش همه گیر و جهانی، همواره به

شرق نیز راه یافته است، از جمله در کشور ما نیز دنباله روهای بسیاری دارد. البته در گره نیز آثار برجسته‌ای با الهام از این سبک ساخته می‌شود. از جمله می‌توان به **Sky Blue آسمان آبی** و **apple seed دانه سیب** اشاره کرد.

سبک ژاپنی در مقایسه با آمریکایی

تفاوت در محتوا

در سبک ژاپنی محتوای اثر در خدمت آموزش، پیام، مبانی فرهنگی، اصالت و تاریخ است. همین نگرش موجب می‌شود که مخاطب این آثار؛ کودک یا بزرگسال باشد و البته در عمده آثار مخاطب بزرگسال است.

در آثار آمریکایی هدف تنها سرگرمی و افزایش اطلاعات و ارتقا احساسات تماشاگر است و عموماً به منظور پُر کردن اوقات فراغت کودکان ساخته می‌شود. بدیهی است که جذابیت این آثار همیشه توانسته است بزرگسالان را نیز تحت تأثیر قرار دهد.

در آثار ژاپنی فانتزی به کار رفته عموماً براساس اعتقادات و افسانه‌هاست و تکیه بر اسطوره‌ها و داستان‌های بومی ژاپن و به عبارتی شرق دارد. اما آثار آمریکایی از فانتزی بر مبنای تخیل بهره می‌برد.

پرداخت ژاپنی‌ها متکی به اصول و پای‌بند به اعتقادات و گاهی تعصب و باورهای آن‌هاست، در حالی که آمریکایی‌ها به جزییات و حتی کلیات داستان، به طور ساده انگارانه و آسان‌نگر می‌اندیشند. هر اتفاقی در آثار آمریکایی، وقتی می‌افتد که جذاب باشد و نخواهد افتاد، اگر به جذابیت‌ها چیزی نیفزاید.

در مورد قهرمان زن، بیشتر اتفاق می‌افتد. اما در آثار آمریکایی همذات پنداری چندان مدنظر نیست و بیشترین حس، تهیج از مبارزه یک قهرمان و تحریک تماشاگر است.

داستان‌های ژاپنی به واقعیت‌ها بسنده نمی‌کنند و به سوی دنیای ماوراء و متافیزیک نیز نظر می‌کند البته عرفان شرق و سیرهای معنوی درونی و بیرونی و سیر غیر مادی را می‌توان در این روایت‌ها مشاهده کرد، این ویژگی در آثار آمریکایی وجود ندارد.

ژاپنی‌ها سعی دارند تا زنان را به افسانه تبدیل کنند و البته پایین تر از مردها قرار می‌دهند! احساس ترحم و تحریک احساس را با استفاده از آنان بیشتر مدنظر دارند. این گونه داستان‌ها معمولاً پسرانه و دخترانه می‌شود و تفاوت‌های این دو جنس و تماشاگران در اثر ژاپنی کاملاً محسوس است، تا جایی که در ژاپن استفاده از اصطلاح «انیمه» و «شوآن» (آثار مربوط به پسران و دختران) در این موارد رایج است، اما آمریکایی‌ها بیشتر از زن به خاطر ویژگی لطافت، مهربانی و زیبایی استفاده می‌کنند و تعریف دیگری از تفاوت دو جنس در آن‌ها دیده نمی‌شود.

تفاوت در فرم

ژاپنی‌ها برخلاف فیزیک خودشان، علاقه مند به چشمان گشادانند! و در شخصیت‌های انسانی که در آثار ژاپنی دیده می‌شود، چشم‌های گشاد مشهود است.

شخصیت‌های بد ژاپنی عموماً چهره‌های منفور، زشت و کریهه دارند. کمتر شخصیت ضد قهرمانی را در این آثار خواهید یافت که بدریخت

موضوعات فانتزی و جذابی می‌پردازند که تاریخ مصرف ندارد و تعیین زمان در ماجرا، تنها ضرورت پرداخت در ساختمان داستان است.

در داستان‌های ژاپنی تعلیق قابل توجهی وجود ندارد، فراز و نشیب فقط با روند تحول شخصیت‌ها پیش می‌رود و البته خط داستان معمولاً قابل پیش بینی و پایان مشخص است. اما در آثار آمریکایی تعلیق در داستان نهفته است و اگر چه همه می‌دانیم که آثاری که برای کودکان ساخته می‌شود، بایستی پایان خوشی داشته باشد، سازندگان آمریکایی نیز به خوبی این واقعیت را می‌دانند، اما حدس پایان داستان هم‌چنان مشکل است!

آثار ژاپنی کمتر از طنز استفاده می‌کنند و اصولاً شخصیت‌های منظم و جدی ژاپنی‌ها، در داستان‌پردازی مشهورند. شخصیت‌های فرعی کمتر نقشی را به عهده دارند و شخصیت‌های جدی و کوشنده اصلی هستند که داستان را پیش می‌برند. اما در آثار آمریکایی طنز، شیرین کاری و شخصیت‌های فرعی تأثیرگذار متعددند و جنگ و بدجنسی و خیانت، بدون طنز و لطافت دیده نمی‌شود.

در آثار ژاپنی کمتر ترانه دیده می‌شود و تنها موسیقی متن وجود دارد و آثار موزیکال چندان مرسوم نیست. اما آثار آمریکایی بدون ترانه کامل نمی‌شود و گرایش روز افزون به آثار موزیکال همچنان مشاهده می‌شود، تا جایی که توالی ترانه‌های در زمان‌های مشخص و مکرر جزو اصول یک اثر به شمار می‌رود.

آثار ژاپنی به دنبال ایجاد احساس هم‌ذات پنداری در تماشاگر است و این حس خصوصاً

طراحی‌های می‌دانند، اما به هر حال این ویژگی به مشخصه‌ای در آثار ژاپن تبدیل شده است که جذابیت‌های خاص خود را دارد.

در مقابل آثار آمریکایی از ترفندهایی استفاده می‌کند که حاصل تفکر و خلاقیت به وجود آورندگان آثار است. تغییر قیافه کاراکتر قبل از خوردن ضربه، تغییر فرم و شکل، دورخیز کردن و چرخیدن پاها قبل از حرکت شخصیت، سقوط از ارتفاع پس از آگاه شدن کاراکتر از وضعیت خودش و... مختص آثار آمریکایی است.

آثار ژاپنی به کلیات می‌پردازد. این کلیات در طراحی‌های شخصیت‌ها گرفته تا بک‌گراند‌ها و... مشاهده می‌شود. ثبت و اجرای حرکات جزئی فریم به فریم البته کار دشواری و هم‌چنین پُر هزینه است، اما کمتر کسی می‌تواند اهمیت و تأثیر این کوشش را در جذابیت و ارتقاء کیفیت انیمیشن رد کند.

قابل ذکر است که کارگردان‌های موفق و متأخر ژاپنی مانند «میزاکی» به دلیل تأثیرپذیری و کار در جوار سبک‌های آمریکایی و البته تبخیر بیش از پیش این ویژگی‌ها را تعدیل کرده‌اند و آثار کنونی ژاپن جزئیات را به خوبی انعکاس می‌دهد تا جایی که پرداخت میزاکی به بک‌گراند‌های شلوغ و دقیق مورد اعتراض برخی منتقدان قرار می‌گیرد و مدعی‌اند که شخصیت‌های اصلی در این آثار کمرنگ می‌شوند.

گفتنی است که جزئیات تصاویر در آثار آمریکایی شاهکاری بی‌بدیل است. تغییرات میمیک چهره ولیپسینگ از جمله موارد مهم در پرداخت به جزئیات است.

و ناموزن نباشد. اما در آثار آمریکایی ضد قهرمان‌ها نیز جذاب‌اند. حتماً مشاهده کرده‌اید که برخی از کودکان، جادوگرهای کارتونی‌های آمریکایی را دوست دارند! و البته شخصیت منفی کریهی در این آثار مشاهده نمی‌شود.

هنرمندان ژاپنی همواره از خطوط تند و تیز و کشیده استفاده می‌کنند. اما در آثار آمریکایی طراحی‌ها نرم، منحنی و لطیف است. ویژگی خطوط ژاپنی این است که آسان‌تر ترسیم می‌شود و برای بزرگ‌نمایی مقطعی و استفاده از اندازه‌های مختلف تصاویر و حرکات‌های شخصیت‌ها مشکلات کمتری به وجود می‌آید.

در حالی که جزئیات در آثار آمریکایی نیاز به تبخیر و دقت خارق‌العاده‌ای دارد. به نظر می‌رسد این ویژگی در آثار ژاپن به منظور صرفه‌جویی و سهولت ساخت انیمیشن به وجود آمده باشد.

در آثار ژاپنی عملی که به وقوع می‌پیوندد با حداکثر اغراق، نمایش داده می‌شود و تماشاگر دقیقاً آن را مشاهده می‌کند. مثل جهیدن برق از شمشیر، ساعقه و خطوطی که در اثر برخورد دو شی، انسان و... ترسیم می‌شود (خطوط اکشن). اما در آثار آمریکایی مفهوم بیان‌گر عمل است، چه بسا که صحنه‌هایی مستقیماً به تماشاگر نشان داده نمی‌شود، ولی تشخیص اتفاق و عمق آن توسط تماشاگر صورت می‌گیرد.

در آثار ژاپنی حرکات‌های دوربین به طور گسترده (پن) مکرر مشاهده می‌شود و اصولاً تدوین ژاپنی‌ها مشخص است. برخی نسبت به حرکت‌ها طولانی و مکرر این آثار خرده می‌گیرند و دلیل این حرکات را صرفه‌جویی در فریم و

سال‌های قبل مشخصه کارتون‌های ژاپنی را در دو بعدی بودن می‌دانستیم و اصولاً کمتر اثر کامپیوتری و سه بعدی در ژاپن ساخته می‌شد، اما امروزه این واقعیت دیگر صادق نیست.

در پایان فراموش نکنیم که سبک ژاپنی و آمریکایی بنابر نیاز جامعه، ویژگی‌های قومی، ملی و فرهنگی و البته امکانات و ویژگی‌های در دسترس تکنیکی و فنی، تعریف و در طول زمان گسترش یافته است. موفقیت آثار انیمیشن در هر سبک مرهون خلق و کوشش یک حرکت، حاصل اندیشه و تلاش هنرمندان است. به امید این که انیمیشن ایران نیز دنباله رو آن راهی نباشد که براساس نیاز و ضرورت جوامع دیگر شکل گرفته است.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی