



ڙايمڻه انسيمه

شماره اول / زمستان ٩٩





فهرست:

- ۱۷ پیشگفتار/سامان کرمپور
- ۱۱ آکیهابارا، معبد آنیمه / نسیم پوربریمی
- ۱۶ مروی کوتاه برچگونگی تولد آنیمه درژاپن / ساغر اسماعیلی
- ۲۳ صنعت آنیمه ژاپن؛ نیمة تاریک / اریک مارکولیس، ترجمه: پاپیروس
- ۳۵ آنیمه، آنیما، آنیمیسم / جواد قاسمی
- ۴۳ سفری کوتاه به جهان دریاها با نقدی کوتاه بر دو آنیمه ژاپنی / ساغر اسماعیلی
- ۵۵ عاقل ترین دیوانه در پادشاهی رویاها / سینا چراغی
- ۶۷ تنبی غول تشن؛ درباره ایسائو تاکاها / سینا چراغی
- ۷۹ شهر اشباح؛ هایاتومیازاکی / مریم انارکی
- ۹۵ آهسته بال بزند؛ طبیعت عصبانی و خشمگین است / نازنین باران
- ۱۰۳ گفتگو با هیولاها؛ وطنی «گُمدَا»
- ۱۰۷ به «نینجو» برمی‌گردم / نازنین باران
- ۱۱۳ آینه‌هایی که دروغ می‌گویند / امیر محمد صمدی
- ۱۱۵ ساتوشی کُن، راننده رویاها / سامان کرمپور
- ۱۲۱ شبح و کالبد آنیمه بر هالیوود / سامان کرمپور
- ۱۲۳ ربات به مثابه منبع رمانس و درام / امیر محمد صمدی
- ۱۲۷ نگاهی به تاریخچه و تحولات موسیقی آنیمه / Amiyo Takeuchi ترجمه: امید سلطانی
- ۱۳۳ شانزده نغمه از ده آنیمه / ایمان وثوقی
- ۱۳۹ عشق جهان دو بعدی / سینا چراغی Moe

لينک تهيه
نسخه كامل



کودک درون‌مایک (اوتاکو) است.

سامان کرم‌پور

هر چیزی به ژاپن ربط داشته باشد، بالقوه ارزش کنجه‌کاوی و پرسی دارد. موضوعاتی متنوع در فرهنگ ژاپن پیدا می‌شود که در جایی دیگر نمونه‌ای شبیه به آن را پیدا نمی‌کیم. یکی از این مواد که ژاپن را از سایر نقاط جهان متمایز می‌کند، خرد فرهنگی است تحت عنوان «اوتاکو». اوتاکوها افرادی‌اند که به شکل افراطی، برای یک سرگرمی مشخص، وقت می‌گذرانند و این سرگرمی تبدیل به بخشی جاذب‌شدنی از هویت آن‌ها می‌شود. اوتاکوها در ژاپن سراغ سوژه‌های مختلفی می‌روند. از علاقهٔ وافر به قطار و عکاسی مدام و از آن‌ها گرفته تا پرداختن بی‌حد مرز به ربات‌ها، بازی‌های کامپیوتراً خاص و مهم‌ترین و پررنگ‌ترین مورد که اینمه و مانگا است.

اوتاکوهای وابسته به اینمه 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 جستجو کنیم، متوجه می‌شویم خیلی از هم‌نسل‌های مادر ایران هم به نوعی تبدیل به یک اوتاکو شده‌اند و در این بستر فعالیت می‌کنند و برای خود جوامعی محاجی و حتی فیزیکی شکل داده‌اند.

جدا از اوتاکوها، اینمه وجهی نوستالژی هم دارد و انگار در ناخودآگاهی‌مان حک شده‌است. ذهن خیال‌پرداز مستعد دوران کودکی‌مان که هنوز بال‌هایش برای خیال‌پردازی هرس نشده بود، با اینمه‌های ژاپنی که از تلویزیون پخش می‌شد، به پرواز درمی‌آمد. اکثرمان از اینمه‌هایی مثل (فوتبالیست‌ها)، (بابا لنگ‌دراز)، (قلعه‌ای در آسمان) و (همسایه من توتورو) تصویرهایی در ذهن داریم. اما دیدن اینمه برخلاف اینمیشن‌های آمریکایی، به سن و سال وابسته نیست. خیلی از اینمه‌هایی که فضای کودکانه دارند، مخاطب بزرگ‌سال را هم به همان اندازه درگیر می‌کنند و غیر از آن، بخشی بزرگ‌تر از اینمه‌ها برای کودکان مناسب نیستند و مخاطب آن‌ها صرفاً قشر بزرگ‌سال است.

شماره اول دفترچه‌ای اورسی با موضوع اینمهٔ ژاپن شروع شد و سعی کرده‌ایم شیرجه‌ای کوتاه در جهان بی‌انتهای اینمهٔ بزنیم. فرهنگ ژاپن بر از پیجیدگی 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 دفترچه 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 نشریهٔ اورسی قصد داریم در هر یک از شماره‌ها، سراغ خردۀ فرهنگی از جایی در دنیا یا دسته‌ای از انسان‌ها برویم و بهانهٔ موضوعات مختلف، به کشف و سفر در آن خردۀ فرهنگ بپردازیم. ●

آکیهابارا؛ معبد آنیمه

نسیم پوربریمی



در حالیکه توکیو چند محله دارد که مکان‌هایی عالی برای خرید کالاهای آنیمه‌اند، اما برای اوتاکوها آرمان شهری رؤیایی است. آکیهابارا 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 الکترونیک، به لپتاپ جدید احتیاج دارید؟ آسان است. به وکی‌تکی نیاز دارید؟ آکیبا دارد. دنبال برخی تجهیزات جاسوسی اید؟ هر مدلی که بخواهید می‌توانید پیدا کنید. اما در این سال‌ها، آکیبا با حفظ هویت گذشته‌اش، تبدیل به منطقه‌ای شد برای عاشقان بازی، آنیمه و مانگا. حال آکیبا با خیابان‌هایی آکنده از چراغ و صفحه‌های نمایش، پر است از شخصیت‌های معروف آنیمه که با شکستن دیوار چهارم شما را در میان داستان‌ها همراهی می‌کنند.

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

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

^۲ کانجی حرفی تصویری یا واژه‌نگار است.

مروری کوتاه

بر چگونگی تولد انیمه در ژاپن

ساغرا اسماعیلی



● در مقابل تمام آثار مخربی که پس از جنگ بر پیکر کشوری باقی می‌ماند، مانگا جزو معده‌دود 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 طفیل 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. مشخصهٔ باز این اثر نقاشی‌هایی است با اغراق بیش از اندازه در انداختن های 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 اندازهٔ 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 انیمه‌ژاپن؛ نیمه‌تاریک

اریک مارگولیس — مترجم: پاپیروس

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



● سال ۱۹۹۸ برق «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 دختردیبرستانی‌های افسون‌گر که برای نجات سیاره‌های دور می‌روند در «ملوان ماه»؛ دزدان دریایی، آدم‌مکانیکی‌ها (سایبورگ‌ها) و جستجوگران گنج افسانه‌ای در «وانپیس»؛ و سفرهای اش-کتچام در «بومون» که کچومان گویان از همه‌شان بیشتر فروخت.

این انیمه‌های کلاسیک و بسیاری دیگر، طلایه‌داران ماجرا بودند. در فاصله ۰۰۰۲ تا ۰۰۱۷، صنعت انیمه پووار شد و سود سالانه اش از ۱۹ میلیارد دلار تجاوز کرد. سرانجام همین ماه، عرضه یکی از معروف‌ترین و تاثیرگذارترین انیمه‌ها، «نئون ننسیس اونگلیون»، در نتفلیکس آغاز شد و این نشانهٔ پایان سال‌های انتظار و اوجی دوباره برای انیمه در گسترهٔ جهانی است.

اما در دل این موفقیت ظاهری انیمه، یک واقعیت اقتصادی اساسی خواهید است که آزاردهنده است: بسیاری از انیماتورهای پشت این جعبهٔ جادویی، درهم‌شکسته‌اند و

شرایط کاری‌شان طوری است که آن‌ها را از پا درمی‌آورد و چه بسا می‌گشند.

در کشاکش بین ساختاری رحمنهٔ این صنعت و آرمان‌گرایی هنری انیمه، انیماتور مجبور می‌شود به عشق هنر، با درد استثمار بسازد بی‌اینکه راه حلی پیش پایش باشد.



جواد قاسمی

انیمه، انیما، انیمیزم



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

به هوش باش، که طبیعت، تماشاخانه شعبد است. مادر متعال، استاد شعبدی باز آن
است و تمام این جهان، آکنده است از نقش‌های بی شمار (او).
او پایشادها

● این مقاله در ابتدا بنا بود هایاتو میازاکی و انیمه‌هایش را دست‌مایه‌پرداختن به سوژه‌هایی مانند شمنیزم شینتو، اکوفمینیزم، انیمیزم (که آن را در فارسی به «زنده‌انگاری» برگردان کرده‌اند)، کیمیاگری سبز Future-Sacred Ecology، Primitivism و Primitivism و چند لفظ و پدیده‌دهان پرکن دیگر قرار دهد. اما در پایان، این نوشتار صرفاً به صورت دیباچه‌ای برای آن مباحثت درآمد. سوژه محوری اما، همان سوژه 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 نقش درمان‌گری‌های آثار مشهورش را می‌توان در سه واژهٔ کلیدی چکاند: «طبیعت»، «زنانگی»، «دگردیسی».

سفری کوتاه به جهانِ دریاها، بانقدی کوتاه بر دو اینیمهٔ ژاپنی

ساغر اسماعیلی



● **پونیو** که براساس داستان «پری دریایی کوچک» نوشته شده است، داستان ماهی قزم کوچکی است که از خانهٔ خودش در اعمق دریا فرار و به سطح آب‌ها سفر می‌کند. پس از آن با گرفتار شدن در زباله‌های انسانی سطح دریا، به ساحل می‌رسد. آنجا پسرچه‌ای (که قهرمان داستان است) برای نجات او تلاش می‌کند. شیشه‌ای که پونیو در آن گرفتار شده است رامی‌شکند و با وجود زخمی شدن سرانگشتیش اورانجات 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 خشک، 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 هرچیز حس نامنی و در معرض خطر بودن را در دل مخاطب ایجاد می‌کند بنا شده است. هنگامی که در اثنای داستان، باد و 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 پیشی‌رو و از آسمان جدا می‌کند. حتی با نگاهی دیگر می‌شود فهمید که صخره جایی است که زمین در آن دریک نقطه با آسمان و دریا پیوند می‌خورد. آسمان



سینا چراغی

عاقل‌ترین دیوانه در پادشاهی رویاها

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

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

۲- ژاپنی‌ها بای خطاک درون یکدیگر به اسم از چند سیوند استفاده می‌کنند (مگر درباره دو دوست بسیار صمیمی، همراه و تقریباً همسن و سال)، سان. برای اشاره به فردی است با سن و سال بالاتر.

۳- اشاره به هایانو میازاکی کارگردان معروف.

۴- ایساکو تاکاها تهیه‌کنندۀ و کارگردان جیبوری

۵- یاسوپوشی توکوما مؤسس و مدیرعامل هولدنیک توکوما مطالع در نشر کتاب، موسیقی، مجله، اینمه، مانگا، بازی‌های ویدیویی و فیلم‌های سینمایی در ژاپن و شرق آسیا



تبیل غول تشن؛ درباره ایسائو تاکاهاتا

سينا چراغی



● میازاکی در دنیای اینیمه (یا دست کم جیبوروی) مثل باخ در موسیقی باروک است! سایه سنگین باخ بر باروک اجازه نمی‌دهد بدون حرف زدن از باخ درباره باروک حرفی زد. نوشتن درباره اینیمه و استودیو جیبوروی بدون اشاره به میازاکی ناممکن است. در مقاله پیش خرد روابیت‌هایی از توشیو سوزوکی آورده‌یم. در این مقاله به سراغ ضلع دیگر مثلث جیبوروی، یعنی ایسائو تاکاهاتا می‌رویم. کارهای تاکاهاتای فقید درست مثل دیتریش بوکسته‌هوده^۱ زیر سایه سنگین توجه جهانی به میازاکی مورد کم‌لطفي قرار گرفته‌اند. طبعاً با توجه به باخ‌گونگی میازاکی، بخش زیادی از این مقاله هم ناخواسته در باب رابطه میازاکی- تاکاهاتا و مقایسه سیک‌کاری این دو کارگردان است.

ایسائوی کاتالیست

در مقاله پیشین گفتم اگر سوزوکی نبود استودیو جیبوروی دوام نمی‌آورد. با این حال اگر تاکاهاتا نبود اصلاً چیزی به اسم استودیو جیبوروی شکل نمی‌گرفت. میازاکی در نهایت

۱- آهنگساز دانمارکی دوران باروک. باخ یک باره سفری سه ماهه رفت تا بنوادن نوازنگی او را زنده‌کننده‌ی دیتریش Buxtehude کند و درس‌هایی از نواختن ارگ کلیساپی بیاموزد.

SPIRITED

AWAY



مریم انارکی

شهر اشباح؛ هایائومیازاکی



● چیهیرو اوگینوی ده ساله، بدون خواستهٔ خود پا به دنیای می‌گذارد که در آن باید در مواجه با خطر تصمیم‌هایی س سورانه بگیرد. در این دنیای جدید، او به تمرين می‌پردازد، دوستی و از خود گذشتگی 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 مرغی تبدیل می‌شود که تا وقتی سرش بریده می‌شود تخم بگذارد! با این حال، اگر چیهیرو بگوید: «می‌خواهم اینجا کار کنم!» حتی یوبایاً قدرتمند هم نمی‌تواند به او بی‌اعتنایی کند یا او را رها کند.

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



آهسته بال بزنید؛

طبیعت عصبانی و خشمگین است

نازنین باران

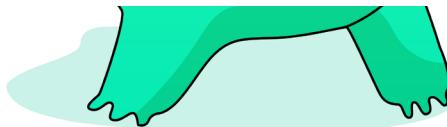


● یکی از مضماین ثابت در آثار میازاکی، «طبیعت» است. او به مخاطب نشان می‌دهد نه فقط انسان بلکه تمام امور طبیعی، زنده و صاحب درک‌اند. به عقیده‌ او محرك‌های قوی برای عبور انسان مدرن از مرزهای عادت، در مکان‌های طبیعی یافت می‌شوند و همین امر این مکان‌ها را از ارزش‌های معنوی و زیبایی‌شناسی قابل توجهی برخوردار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

یکی از اینمه‌های درخشان میازاکی با این مضمون، «پرنیسیس مونونوکه» (۱۹۹۷) است که اغلب به عنوان افسانه‌ای زیست‌محیطی از آن یاد می‌شود. واقعیت داستان در عصر هم‌زیستی انسان و خدایان و همچنین آغاز انقلابی صنعتی رخ می‌دهند. این اینمه روایت سفر «آشیتاكا» آخرین شاهزاده دهکده (امیشی) است که هنگام متوقف کردن حمله گرازی وحشی و خشمگین به دهکده، توسط گراز به نیروی اهربینی آلودگی شده است که به او قدرت فوق‌بشری بخشیده است. این نیروی شر، درحال پخش شدن در بدن اوست و می‌تواند آن قدر گسترش بابد که در نهایت او را بکشد. مسبب آلودگی گراز وحشی، انسان است. یک گلوله آهنه ساخت بشرکه 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 هیولا های وطنی «کمد»



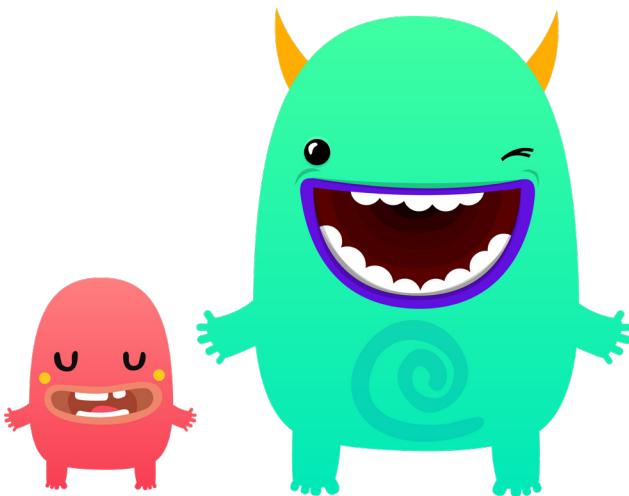
توی فرهنگ فولکلور ژاپن، برای اشیا هم روح یا به قول خودشون «کامی» در نظر می گیرن. شبکه اجتماعی خرید و فروش «کمد»، حامی این شماره هم برای خودش یک کامی داره به اسم کملولو که توی کمد لباس دخترها زندگی می کنه. امروز سراغ کملولو او مدیم تا باهاش مصاحبہ ای رو انجام بدیم.

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

چون توی کل جهان، هیچ جا آرامش کمد لباس دخترها رو نداره. خیلی وقت ها چیزی رو که می خرن برای همیشه فراموشش می کنن و دیگه کاری به کارش ندارن.

پس بالین حساب «کمد» آسایش رواز شما سلب کرده؟

چهار سال پیش دخترها درهای کمدهشون رو به روی بقیه باز کردن و شروع کردن توی کمدهای همدیگه شرک کشیدن. خیلی وقت ها شده که حتی اینجا دورهمی می گیرن. خلاصه از اون موقع هیچ وقت وضع مثل سابق نشد.



از کملولوچه رفیق شماره یک کملولو هم در مورد کمدا پرسیدیم.

شماهم مثل کملولواز «کمدا» گله و شکایت دارید؟

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

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

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

شماهم توی کمددخترها می‌کنید؟

نه، مدتیه که او مدم تو قفسه کتاب. کتاب هم داستانی مثل کمد لباس‌ها رو داره. خیلی از کتاب‌هایمون رو بیشتر از یک مرتبه نمی‌خونیم و می‌مونه توی قفسه و خاک می‌خوره. اینجوری با حفظ حس وحال کتاب کاغذی، درخت‌ها هم قطع نمی‌شن و هزینه کتاب خوندن هم کم می‌شه.^۶

به «نینجو» برمی‌گردم

زنان در اینیمه‌های میازاکی

نازینین باران



● یکی از جذابیت‌های داستان‌های میازاکی، حضور قهرمان‌ها و گاهی ضدقهرمان‌های قدرتمند زن است. زنان در داستان‌های او کنگکاو، کامل، دادا، مستقل، هنرجارشکن، واقعی و قابل درک آند و قابلیت قهرمان بودن را به اندازه مرد داستان دارند. زنانی که نیاز به دوست و حامی دارند اما خود نجات دهنده‌اند و مثل پرنیس‌های غمگین و شکننده استودیوی دیزني 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 «سریال تحويل 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 شرایطی دشوار رو به رو می‌کند که نهایتاً منجر به رشد و شکوفایی مهارت‌های فردی و اجتماعی اش می‌شود. در «نانوشیکا دره باد»، نانوشیکا زنی دانشمند است با مهارتی خاص در پرواز با گلاییدر، او کاوش‌گری تنها و در رویارویی با جنگل سمتی و موجوداتش نترس است. در «پرنیس مونونوکه»



آینه‌هایی که دروغ می‌گویند

امیرمحمد صمدی

دانشجویی‌زندگی — دستگاه اسناد — (۱۴۰۰)



● از آنجاکه همه‌گیر شدن آنیمه در ژاپن و خارج از آن، در خلال جنگ جهانی دوم و پس از آن به قوع پیوسته است، غیر از اقتباس‌های صنعت آنیمه ژاپن از ادبیات اروپا، خیلی‌ها تحولات این صنعت را مدبوغ تأثیرپذیری‌اش از آنیمیشن‌های ساخته شده در شرکت «والت دیزنی» می‌دانستند.

آنیمیشن‌هایی که توanstند پس از جنگ، راه خود را به ژاپن پیدا کنند و محبوب شوند. ولی این تأثیرگذاری آخرین ارتباط هالیوود با دنیای آنیمیشن‌های ژاپنی نبود و بارها در آثار سینمایی آمریکا راجاعات متعدد به آنیمه‌ها مشاهده شده است. در این پرونده سراغ ارتباط سینمای آمریکا و آنیمه‌های ژاپن رفتاریم.

یکی از این مثال‌ها که پا را از رجاع بسیار فراتر می‌گذارد، «قوی سیاه» اثر «دارن آرونوفسکی» (۲۰۱۲) است که از آنیمه «آبی تمام عیار» ساخته «ساتوشی گن» (۱۹۹۷) تأثیر گرفته است. ارتباط بین آرونوفسکی و آبی تمام عیار تا حدی عمیق است که او برای بازسازی دقیق یکی از نهادهای مشهور این آنیمه در فیلم «مرثیه‌ای برای یک رویا» (۴۰۰) مجبور به خردباری حق کپی اش شد. قوی سیاه که در ایران آن قدر محبوب شد که حتی دلیل آشنایی با باله (دریاچه قو) چایکوفسکی برای بسیاری از مخاطبین ایرانی سینما است، موقفيت خود را امام دار اثر کمتر دیده شده آبی تمام عیار است. گرچه خط سیر و طرح این دو اثر کاملاً یکی نیست و شاید نتوان گُوی سیاه را بازسازی تمام و کمال (آبی تمام عیار) دانست ولی شباهت‌های فراوان این دو اثر وجود تأثیرپذیری مستقیم راقطعی می‌سازد.

(نینا) در قوی سیاه و (میما) در آبی تمام عیار، 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



شب و کالبِ اnimه بر هالیوود

سامان گرمپور



وقتی برادران واچفسکی (برادران سابق، خواهران فعلی) مشغول ارائه فیلم‌شان (ماتریکس) به تهیه‌کننده‌ها بودند، ویدیویی ^{۸۲} دقیقه‌ای از کارتنی ژاپنی پخش کردند و گفتند: «ما این رو می‌خواهیم واقعاً انجام بدم». اnimه «شب درون پوسته» در ژانر سایبرپانک قرار می‌گیرد. یکی از زیرسیک‌های داستان‌های علمی-تخیلی که بر پادآمان شهر (دیستوپیا) تمرکز دارد. شهرهایی در آینده که در آن‌ها فناوری‌های پیشرفته وجود دارد اما کیفیت زندگی پایین است.

«شب درون پوسته» در دنیای اnimه تبدیل به یک کالت شده است، اما قطعاً فیلم‌های Her، سریال Westworld و خیلی از ساخته‌های هالیوود که مستقیم و غیرمستقیم تحت تاثیر این اnimه‌اند بیشتر دیده و شناخته شده‌اند. این اnimه 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. سؤالاتی فلسفی که همیشه وجود داشته، اما انگار آینده بشریت و پیچیدگی‌های آن به عمیق شدن تناقض‌ها دامن زده است.



نگاهی به تاریخچه و تحول موسیقی‌ایمیه

امیدسلطانی

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

اگر به سال ۱۹۶۳ بازگردیم، نخستین آهنگی که برای یک اینیمه ساخته شد برای اینیمه (Astro Boy) بود. پیش از آن برای تیتراژ آغازین و پایانی اغلب اینیمه‌ها از ترانه‌هایی استفاده می‌شد که کودکان یا شخصیت اصلی اثر آن را می‌خواندند؛ بدون موسیقی. تا اوایل دهه هفتاد میلادی دیگر خوانندگانی ظهرور کرده بودند که تنها برای خواندن تیتراژ و تم اینیمه‌ها و متناسب با موضوع و فضای هر اینیمه آموزش می‌دیدند. یکی از اولین خوانندگان، میتسوکو هوری^۱ بود که صدای او روی تیتراژ آغازین اینیمه Kurenai رفت. کم‌کم محبوبیت این آهنگ‌ها به اندازه‌ای بالا رفت که اواخر دهه ۱۹۷۰ و سرتاسر ۱۹۸۰، خوانندگان آنی‌سانگ به عنوان خواننده ترانه‌هایی هم‌پسند، ترانه‌هایی که همه می‌توانستند آن را بخوانند، به شهرت زیادی رسیدند.

این آهنگ‌ها به طور مستقل به صورت مجموعه روی سی‌دی‌ها به فروش می‌رفت و به چارت‌های موسیقی ژاپن راه پیدا کرد. آنی‌سانگ‌ها تا امروز به عنوان یکی از محبوب‌ترین ترانه‌های پاپ‌شناخته می‌شوند و ژاپنی‌ها به صورت گسترده در بازی‌های کارآوکه از آن‌ها استفاده می‌کنند.

شانزده نغمه از ده آنیمه به انتخاب اورسی

ایمان و ثوّقی



فیلم-آنیمه تاریخی-درام «باد برمی خیزد» محصلو ۲۰۱۳، به کارگردانی هایانو میازاکی،
بیوگرافی‌ای تخیلی است از زندگی جیرو هوریکوشی، که روایت آنیمه او را سازندهٔ
هوایپمایی جنگ در جنگ جهانی دوم معرفی می‌کند. آهنگ‌ساز این آنیمه چوهیسایشی
است. قطعه‌هایی که او برای آنیمه‌ها نوشته است معمولاً تم‌هایی رویابی، نوستالژیک و
ماجراجویانه دارند. این قطعه به نام «یک سفر» احساسات و سختی‌های قهرمانان اصلی
دانستان را در آغاز ماجراجویی شان نشان می‌دهد.



سینا چراغی

Moé؛ عشق جهان دو بعدی



مقدمه

یک بار لیستی دیدم از میزان روابط جنسی میان زوج‌های سراسر دنیا در طول یک سال. ژاپن با افتخار در انتهای این لیست قرار گرفته بود. مطابق آمارها، ژاپن یکی از پرمجردترین جوامع دنیاست. ژاپنی‌ها هر قدر در دهه ۱۹۸۰ در اوج بودند در دهه ۹۰ 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 با بودن در رابطه‌ای نزدیک، برای بسیاری از ژاپنی‌ها تبدیل به چالش شد. در ژاپن یک خردمنگ و سبک زندگی بحث برانگیز وجود دارد به نام moé. جایی در اوآخر دهه ۹۰ وقتی موجوداتی که آن‌ها را (اوتاکو) otaku می‌نامیم با یکدیگر از عشق آتشین به دخترهای «دو بعدی» مانگا و انیمه حرف زند moé پدیدار شد. عشقی که نمی‌شد با دختران «سه بعدی» دنیای واقعی تجربه کرد...

اصحابه‌های پاتریک گلبریک را بخوانیم با سه اوتاکوی moé. هر سه اهل آکادمی.



لينك تهيه
نسخه كامل





کمدا، شبکه اجتماعی دخترونه برای خرید و فروش!

www.komodaa.com

@komodaa



نصب اپلیکیشن

