

جریان ملی‌گرایی در انیمیشن و سینمای ژاپن «مطالعه موردی: تحلیل و بررسی انیمیشن سفرهای میتی کومون»

ابراهیم کارگران^۱ / محمدحسین فرج‌نژاد ابرقوئی^۲ / رفیع‌الدین اسماعیلی^۳

تاریخ دریافت مقاله: مهر ۱۴۰۱ تاریخ پذیرش نهایی: آذر ۱۴۰۱

چکیده

برای دستیابی به تحلیل دقیق و هوشمندانه هنر و سینمای هر کشوری، نگاه دقیق جریان‌شناسی همراه با اشراف بر جریان‌های فکری، دینی و سیاسی آن کشور، امری حیاتی است. شناسایی جریان‌های فعال ژاپنی از ابتدا تا کنون در عرصه حکومت، اندیشه، فرهنگ و رسانه ژاپن و همچنین تولید انیمیشن توسط کمپانی‌ها و شرکت‌های وابسته به این جریان‌ها، بسیار حائز اهمیت است. از این رو، شناسایی و بررسی «جریان ملی‌گرایی در انیمیشن و سینمای ژاپن» از اهداف این پژوهش است که در تحلیل مرسوم، کاستی آن احساس می‌شود. در این تحقیق با توجه به نقص‌ها و نقدهایی که به روش‌شناسی نوفرمالیستی وارد است، جهت دستیابی به فهم عمیق‌تر حکمت، زیبایی‌شناسی و تأثیرات رسانه‌ای و اجتماعی انیمیشن، در کنار فهم دقیق فرم و تکنیک آن، از روش‌شناسی ویژه‌ای موسوم به «فنی - حکمی» استفاده شده است که از جنس روش‌های تحلیل کیفی می‌باشد. در این روش، با فراروی از صرف فرم، به زمینه‌های اجتماعی و جریان‌های دینی، اندیشه‌ای و سیاسی پشتیبان و همچنین ارزیابی حکمی تأثیرات انیمیشن بر تعالی یا هبوط بشر نیز توجه می‌شود. در نهایت، در این پژوهش «جریان ملی‌گرایی» در ساخت محصولات انیمیشن ژاپن شناسایی و پویانمایی «سفرهای میتی کومون» نیز به عنوان مطالعه موردی بررسی شد. حاصل آنکه پویانمایی «سفرهای میتی کومون» به عنوان یکی از آثار سریالی جریان ملی‌گرایی در ژاپن توانست تدبیر هوشمندانه شوگون اعظم مینی بر ارسال بازرسانی به شهرهای مختلف ژاپن جهت نظارت بر عملکرد حاکمان و جلوگیری از فساد و ظلم آنان بر مردم به تصویر بکشد.

واژگان کلیدی: جریان‌شناسی رسانه، پویانمایی ژاپن، انیمیشن، ملی‌گرایی، سفرهای میتی کومون.

۱- دانشجوی دکتری سیات‌گذاری‌های فرهنگی، دانشگاه باقرالعلوم و پژوهش‌یار موسسه شناخت، تهران، ایران، (نویسنده مسئول)، پست الکترونیک:

kargaran1365.1080@gmail.com

۲- دانشجوی دکتری فلسفه حکمت‌های دینی، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم، ایران

۳- استادیار، گروه فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه جامع امام حسین، تهران، ایران

مقدمه

صنعت انیمیشن یکی از شاخه‌های خلاق است که در جهان به سرعت در حال رشد است. سودآوری، درآمدزایی و تأثیرگذاری فرهنگی از ویژگی‌های مهم این صنعت می‌باشد. از مهم‌ترین شاخه‌های فیلم‌سازی در ژاپن، صنعت انیمیشن است که از سال ۱۹۶۷ تا کنون به حیات خود ادامه است و در کنار صنعت مانگا و کمیک استریپ‌های ژاپنی، در جهان جایگاه معتبری دارد. «انیمیشن» ژاپنی محصول دو هنر سنتی و بومی یوکیوئه^۱ و مانگا^۲ است. در هنر یوکیوئه، ترسیم لحظه‌ای از گذر زندگی، مثلاً رقصنده‌ای در حال رقص یا ورزشکاری در حال دویدن یا کشتی گرفتن و خصوصاً لذت‌های گذرا، اصلی‌ترین هدف بوده است. پایه دیگر انیمیشن در ژاپن، «مانگا» است. مانگا کلمه‌ای ژاپنی است که در مقابل کلماتی چون «کمیک» یا «کمیک بوک» و «کارتون» به کار می‌رود. البته مانگاها در ژاپن به موضوع‌های مختلف زندگی، کار، تجارت و صنعت هم می‌پردازند. در مورد پیشینه مانگا، روایات مختلفی وجود دارد؛ برخی بر این باورند که مانگا اساساً از سوی آمریکایی‌ها در فاصله ۱۹۴۵ تا اوایل دهه ۱۹۵۰ به ژاپن وارد شد و مؤسسات سرگرمی‌سازی آمریکایی به ویژه «دیزنی» مروج آن بوده‌اند. گروهی نیز بر این اعتقادند که مانگاها در دوران «میجی» یا حتی قبل از آن و در قرون هجدهم و نوزدهم هم وجود داشته‌اند؛ ولی به هر حال، رواج مانگا در ژاپن از اوایل دهه ۱۹۵۰ بوده است. (خسروی دهکردی، ۱۳۹۵: ۹-۱۰)

شخصیت کودک تحت تأثیر عناصر وراثت، خانواده، مدارس، گروه همسالان و رسانه قرار می‌گیرد و عامل محیط، در معنای گسترده آن، احاطه کننده عناصر فوق می‌باشد. زمینه‌های وراثتی و ژنتیکی در کنش و واکنش با محیط از حالت بالقوه به بالفعل تبدیل می‌شوند. همچنین والدین، مدارس و گروه همسالان عناصر دیگر تأثیرگذار بر شخصیت کودک هستند که رسانه در مقایسه با عناصر دیگر، نقش بسزایی را ایفا کند. رسانه علاوه بر ارائه اطلاعات مشخص و فوری در مورد رویدادهای اجتماعی - سیاسی، توانایی انتقال ارزش‌های عمده مورد توافق هر جامعه را دارد. انیمیشن؛ به عنوان رسانه‌ای تأثیرگذار با بهره بردن از تصویرسازی زیبا، به کارگیری تخیل، موسیقی دلنشین و استفاده از کاراکترهای جذاب، بیشترین تأثیر ادراکی را بر سبک زندگی کودک و نوجوان دارد.

جریانات فکری، دینی و سیاسی هر کشوری در تلاشند تا اصول، اعتقادات، ارزش‌ها و باورهای خود را در قالب رسانه از جمله انیمیشن به مخاطب کودک و نوجوان انتقال دهند. وجود جریانات مختلف در صنعت سینما و انیمیشن ژاپن موجب تولیداتی با موضوعات

گوناگون از جمله سبک زندگی سکولار شده ژاپنی، ترویج شینتویسم، ملی‌گرایی سنتی ژاپنی، تسلیم‌پذیری در مقابل قدرت‌های زرگو و... شده است. برای تحلیل دقیق و هوشمندانه انیمیشن ژاپنی، لازم است از ابتدا تاکنون جریانات تأثیرگذار فعال ژاپن در عرصه حکومت، اندیشه، فرهنگ ژاپن و همچنین تولید انیمیشن توسط کمپانی‌ها و شرکت‌های وابسته شناسایی گردد. از سویی، با توجه به کاستی که در تحلیل مرسوم فیلم و انیمیشن احساس می‌شود، از این رو، تحلیل دقیق و هوشمندانه، بررسی و شناسایی جریان ملی‌گرایی در سینما و انیمیشن ژاپن امری ضروری است. بررسی تأثیرات رسانه‌ای، دستیابی به زمینه‌های اجتماعی جریان ملی‌گرایی و همچنین ارزیابی حکمی تأثیرات انیمیشن «سفرهای میتی کومون» را می‌توان از اهداف اثر پیش‌رو برشمرد. این پژوهش درصدد پاسخ به این سؤال است که جریان ملی‌گرایی در سینما و انیمیشن ژاپن چگونه اصول، اعتقادات، ارزش‌ها و باورهای خود را در قالب انیمیشن به مخاطب کودک و نوجوان انتقال می‌دهد؟

روش تحقیق

با توجه به نقص‌ها و نقدهایی که به روش‌شناسی نوفرمالیستی وارد است، جهت دستیابی به فهم عمیق‌تر حکمت، زیبایی‌شناسی و تأثیرات رسانه‌ای و اجتماعی انیمیشن، در کنار فهم دقیق فرم و تکنیک آن، در این پژوهش از روش‌شناسی ویژه‌ای موسوم به «فنی - حکمی» استفاده شده است که از جنس روش‌های تحلیل کیفی می‌باشد. در این روش، با فراروی از صرف فرم، به زمینه‌های اجتماعی و جریانات دینی، اندیشه‌ای و سیاسی پشتیبان و همچنین ارزیابی حکمی تأثیرات انیمیشن بر تعالی یا هبوط بشر نیز توجه می‌شود. در ادامه به توضیح روش مذکور پرداخته می‌شود.

روش فنی - حکمی نقد و تحلیل فیلم و انیمیشن

الف) مبانی فلسفی و حکمی روش فنی - حکمی: روش‌های مختلفی که در تحلیل فیلم و اثر هنری به کار می‌روند، هر کدام مبتنی بر انسان‌شناسی، هستی‌شناسی، معرفت‌شناسی، ارزش‌شناسی و عرفان خاصی هستند، حتی اگر تصریح بدان نداشته باشند. البته ممکن است گاهی برخی روش‌ها در برخی مبانی، نسبت به هم نزدیک یا دور شوند. مثلاً روش فرمالیسم، همان‌گونه که آمد، مبتنی بر مبانی کانتی که در کتب «نقد عقل محض» و «نقد عقل عملی» و «نقد قوه حکم» بدان رسیده است، بنا شده‌اند و لذا برای اینان فرم اصالت بیشتری دارد و هنر بیشتر در فرم خلاصه می‌شود و منظور از نقد هنری، نقد فرمال می‌باشد. برخی روش‌های کمی نیز، مبتنی بر جهان‌بینی پوزیتیویستی بنا شده‌اند. نظریاتی که متن هنری

^۲. Manga

^۱. Ukiyo-e

و معرفت‌شناسانه و تاریخی و اجتماعی هستند که از متن اثر هنری و گفتارهای مؤلف یا مؤلفین اثر درک و کشف می‌شود، گرچه ممکن است هنرمند در لحظه خلق اثر، توجه عقلی بدان نداشته باشد.

در روش مختار، هر ابزار خاص هنری و فرم تکنیکی، احساسات و معانی خاص خود را منتقل می‌کند. در این روش، فیلم و انیمیشن را نه صرفاً «یک کل مخلوق صرفاً هنری که رها شده است و ربطی به اخلاق و عقل و دین ندارد» بلکه، به عنوان یک متن هنری که آثار مختلف و اهداف و معانی خاصی را منتقل می‌کند و هنرمند طبق مبانی و فضای خاص فکری و تاریخی و اجتماعی بدان رسیده است، مورد توجه قرار داده و تلاش می‌شود که حداقل موارد مهم‌تر در یک اثر هنری مورد فهم، ادراک، تتبع و استکشاف قرار گیرد. در این روش از تکنیک‌های مانند جانشینی و همنشینی، کشف استعارات و کنایات و همچنین تکنیک کشف لایه‌های مختلف معنایی اثر مانند لایه ایدئولوژیک استفاده شده است.

ب) مراحل روش فنی - حکمی: به نظر می‌رسد برای رسیدن به یک روش نقد و تحلیل و تفسیر که بتواند اثر هنری را بهتر و کامل‌تر مورد ادراک و فهم قرار دهد نه اینکه تک‌ساخته و مبتنی بر فرم یا موضوع صرف باشد، باید مراحل ذیل پیموده شود:

۱- تلاش می‌شود تا با حرکت از سطح نمودهای عینی و تکنیک‌های مادی و فرم اثر سینمایی و سبک کارگردان در کلیت آثارش و این اثر خاص به طور ویژه و ژانر مورد استفاده وی، نقد و تحلیل آغاز گردد. قاعدتاً نوع فرم انتخاب شده در ساخت اثر هنری، در نوع انتقال مفاهیم و احساسات به مخاطبان مؤثر است و این نکته در این‌جا مد نظر خواهد بود. ولی برای اینکه به ذهن اجازه داده شود تا دقیق‌تر فیلم یا انیمیشن را مورد تأمل قرار دهد، لاجرم مراحل بعد باید با دقت پیموده شود تا با انتزاع ذهنی تحلیل درستی از فیلم یا انیمیشن ارائه حاصل گردد.

۲- در گام بعدی، به سمت فهم دقیق‌تر نوع فیلم‌نامه و تحلیل پیچ و خم‌های روایی اثر گام برداشته و تأثیرات این نوع فیلم‌نامه‌نویسی و ژانر انتخاب شده در روایت را بر مخاطب، مد نظر قرار خواهد داد. در این‌جا شاید لازم باشد ارجاعات فرهنگی و نظام جانشینی و همنشینی نیز مورد توجه قرار گیرد.

۳- از این بابت که فهم معانی تکنیک‌های مادی و ساختار فرمی و مؤلفه‌های زیبایی‌شناسانه هر اثر هنری، به شدت مبتنی بر فرهنگ، اقتصاد و سیاست هر جامعه است، در این مرحله باید مطالعاتی در باب فرهنگ و تمدنی که این فیلم ماحصل آن است، انجام شود تا ارجاعات فرهنگی، منطقه‌ای، سیاسی، اقتصادی، علمی و ... اثر صحیح درک گردد؛ مثلاً در هند لباس عزا سفید است و در ایران سیاه رنگ. اگر این تفاوت‌ها درست فهمیده نشود، قطعاً

را واجد هر معنا و تفسیری می‌دانند نیز، مبتنی بر هرمنوتیک نسبی‌گرا به وجود آمده‌اند. روش‌های نقد اجتماعی و ایدئولوژیک نیز، به فراخور گرایش فمینیستی یا مارکسیستی خود، مبتنی بر مبانی فمینیسم یا ماتریالیسم دیالکتیک، حرف می‌زنند و به تحلیل اثر هنری می‌پردازند. روش مختار ما، هیچ‌کدام از این‌ها نیست؛ بلکه روشی که مد نظر قرار گرفته است، تلاش دارد تا با توجه به فرم و معنای اثر، مبتنی بر مبانی جهان‌بینی فلسفی متداول در جهان اسلام، به یک روش نقد و تحلیل اثر هنری برسد که حداقل منافاتی با آموزه‌های قطعی اسلام شیعی نداشته باشد. البته، مدعی حرف نهایی نبوده و به نظر اهل تحقیق جهت تکمیل مطلب بها داده خواهد شد.

برخی مدعیان، نقد غیرفرمالیستی را به اسم نقد ایدئولوژیک تحقیر می‌کنند و از صحنه کنار می‌گذارند و مخالفان خویش را ساکت می‌کنند؛ در حالیکه توجه ندارند که اولاً: نقد فرمالیستی، اگر به عنوان یک روش تام مد نظر قرار گیرد، نیز مبتنی بر ایدئولوژی مدرنیستی و مبانی کانتی بنا شده است و تمام شیوه‌های نقد، به این معنا که مبتنی بر جهان‌بینی و ایده‌های خاصی بنا شده‌اند، ایدئولوژیک هستند. ثانیاً: نقد ایدئولوژیک به معنای مرسومش، به نقدی گویند که مبتنی بر فمینیسم یا مارکسیسم یا اگزیستانسیالیسم یا ... به سراغ فهم و نقد فیلم می‌رود و به نقدی که تلاش می‌کند جهان‌بینی و ایدئولوژی و مبانی مطرح شده‌ی درون هر فیلم را فهم و کشف کند، نقد ایدئولوژیک نمی‌گویند؛ بلکه حتی نوفرمالیست‌هایی چون بوردول و تامسون در هنر سینما نیز، تا حدی در پی کشف لایه‌های ایدئولوژیک و معنایی فیلم و انیمیشن هستند. (بوردول، دیوید و تامسون، کریستین، هنر سینما، ۱۳۹۳: ۵۵-۶۰)

در روش مورد استفاده ما، اثر هنری ترکیبی از حکمت (محتوا و مضمون) و صنعت (فن و تکنیک و فرم) می‌باشد که بدون شک، حامل معنایی است، هر چند سطحی یا عمیق و البته ممکن است در برخی آثار، بار حکمی بیشتری وجود داشته باشد یا در برخی آثار، بار فنی و تکنیکی، افزون‌تر باشد. در روش حاضر، هنرمند گرچه محصول اندیشه و رفتار و سبک زندگی خود را به صورت لایه‌های احساسی درون خود انباشته است و آن احساسات درونی خود را در صورت عین هنری به ظهور می‌رساند؛ ولی قبلاً نسبت به حقیقت وجود و منشأ جهان و ارزش‌های الهی، با اراده خود، جایگاه خود را تعریف کرده است و احساسات خود را متأثر از اعمال ارادی و جامعه خود، درون خود شکل داده است. همچنین هنرمند، ممکن است متعهد به حقیقت الهی یا بی‌تعهد بدان، به کشف عالم مثال (اعم از عالم مثال دانی‌تر از عقل یا عالم مثال عالی‌تر از عقل) و خلق اثر هنری دست زده باشد؛ لذا در این روش، هر اثر هنری، می‌تواند انسان‌ها را از حق دور کند یا راهی به آسمان باشد. همچنین به همین دلیل، آثار هنری واجد مبانی هستی‌شناسانه و انسان‌شناسانه

کارگردان یا فیلم‌نامه‌نویس یکسان هستند، ولی ممکن است مثلاً کارگردانی از اگزستانسیالیسم خداپاوار به کمونیسم ماتریالیستی، تغییر موضع معرفتی دهد که در آثار برخی کارگردانان یا فیلم‌نامه‌نویسان یا نویسندگان مانند «نیکوس کازانتراکیس» نویسنده رمان «آخرین وسوسه مسیح»، این تغییر مواضع مشهود است که در نتیجه، مبانی آثار بعدی با قبل تفاوت پیدا می‌کند و گاهی رسوبات جهان‌بینی قبلی در آثار بعدی مشهود است. همچنین ممکن است یک کارگردان، اثری را واقعاً مبتنی بر مبانی ذهنی خویش بسازد یا به دلایل مختلفی در اثرش حرفی را بزند که غیر از معارف ذهنی خودش باشد. در صورت دوم، غالباً اثر هنری، دلنشین و گویا نخواهد بود، لذا دیدن سایر آثار کارگردان و فیلم‌نامه‌نویس و دیدن مصاحبه‌های آنان در درک و تحلیل دقیق‌تر از فیلم یا انیمیشنی که ساخته‌اند، مؤثر خواهد بود.

۸- کوچک‌ترین آشنایی با روند تولید در هالیوود، ما را بدین نتیجه می‌رساند که سرمایه‌گذاران و تهیه‌کنندگان و کمپانی‌های قهر هالیوودی، تأثیر بسیار زیادی در روند طراحی و تولید یک فیلم یا انیمیشن می‌گذارند. به گفته مصطفی عقاد، کارگردان شهیر فیلم «الرساله، محمد رسول‌الله (صلوات‌له علیه و آله)»: «در هالیوود همه چیز کنترل می‌شود، حتی سوژه فیلم‌ها! در آنجا همه کاره، تولیدکنندگان و تأمین‌کنندگان مالی صهیونیست هستند که هرگز حتی اجازه مطرح کردن سوژه‌کاری خلاف نظرشان را به کارگردانان نمی‌دهند.» (بدری، ۱۳۸۴: شماره ۳)؛ پس عقل سلیم حکم می‌کند که برای رسیدن به یک روش‌شناسی بهتر در نقد و تحلیل اثر هنری در سینمای امروز، لازم است که با برنامه‌ها و اولویت‌گذاری‌ها و اهداف و سایر آثار شرکت تولیدکننده و تهیه‌کننده اثر نیز آشنایی کافی وجود داشته باشد خصوصاً در آثاری که «فیلم‌نامه‌نویس و کارگردان» یا «کارگردان و تهیه‌کننده» یک نفر باشد.

مبانی که در این‌جا مورد بحث قرار گرفت، بیشتر گویای اصول معرفتی و ژرف ساختار هنری است تا هنرمند؛ گرچه جدا کردن هنرمند از اثر هنری نیز، دشواری نزدیک به محال است و خیلی از آثار هنری بدون دیدن نظر هنرمند، قابلیت تفاسیری جز نیت مؤلف را پیدا خواهد کرد. حقیقت مطلب این است که برای تحلیل صحیح آثار هنری، عقلانیت و هوشمندی و مطالعه جدی لازم است و صرف کاربلدی در فن و فرم، کفایت نمی‌کند و نیاز به مطالعات و تجربیات مجدانه منتقد و مفسر اثر هنری در حوزه‌های اندیشه و تاریخ و هنر و دین دارد تا بتوان به وجوه حکمی و فنی و هنری اثر پی برد.

۹- در نهایت می‌توان با معیار قرار دادن و تأکید بر حکمت‌نظری و عملی آخرین دین حق الهی، درباره آثار مختلف اثر هنری بر سلوک انسان‌ها در مسیر حقیقت و راستی، چگونگی تأثیر واگویی‌ها و بازنمایی‌ها و محاکات اثر هنری و نسبتش با حقیقت وجود، به قضاوت نشست. البته پر واضح است که این نوع قضاوت با نگاهی متعصبانه و

شناخت سطحی ما از اثر نیز ناقص خواهد بود؛ چه رسد به اینکه قصد ما نزدیک شدن به نقد و تحلیل اثر هنری باشد. البته این شناخت فرهنگی و منطقه‌ای و ... در فهم دقیق پیچ و تاب‌های فیلم‌نامه و داستان و معانی و مبانی اثر نیز تأثیرگذار خواهد بود.

۴- سپس داستان صاف و برهنه اثر هنری را بازتعریف کرده و بدایع و هنر و نوع تأثیرات داستان و استعارات و کنایات آن حاصل خواهد شد. جهان داستان عیناً مانند جهان فیلم یا فیلم‌نامه نخواهد بود و فهم آن به فهم عمیق‌تر ما کمک خواهد کرد. برای فهم دقیق داستان باید استعاره‌ها و کنایات فرهنگی که اثر در داخل آن نوشته شده است را دقیقاً شناسایی گردد و برداشت درون فرهنگی از آن داستان لحاظ گردد. ۵- بعد از آن، شاید توانایی حاصل گردد تا با فهم منحنی احساسات و تعقل در جای‌جای داستان و فرم مستفاد در فیلم، نقاط اوج و فرود داستان و تأکیدات مد نظر کارگردان و نویسنده و عوامل دیگر را به خوبی درک نمود. در این‌جا نیز فهم دقیق ایمان‌ها و تحریک‌کننده‌های فرهنگی احساس، در جوامع مختلف، خصوصاً جامعه‌ای که اثر هنری در آن و جامعه‌ای که اثر هنری برای آن خلق شده، ضروری است. این مهم، در فیلم‌های تبلیغاتی و آثار سفارشی و ایدئولوژیک مثل سینمای صهیونیستی معنادارتر است. در این مرحله شاید بررسی دوباره موسیقی فیلم و نورپردازی و برخی نکات فنی نیز کمک‌یار منتقد است و بار روانی و ذهنی اثر مشخص می‌شود. ۶- اکنون باید کوشید تا لایه‌های مختلف معنایی اثر کشف گردد. لایه‌های عینی که معانی سطحی را منتقل می‌کنند تا لایه‌های عمیق‌تر و پنهان اثر، که از بررسی فرهنگ محیطی و ایمان‌های نمادین و استعاره‌های فیلم و گفته‌های دست‌اندرکاران فیلم به دست می‌آید. این معانی می‌تواند شامل معانی اجتماعی، اخلاقی، سیاسی، اسطوره‌ای، دینی، راهبردی و روانی باشد. برای فهم این معانی نیز، فهم معانی قراردادی و کهن الگوهای رایج و اساطیر و محیط سیاسی - فرهنگی جوامع و مثل‌های رایج در جامعه خلق اثر هنری، ضروری است.

۷- پس از طی مراحل قبل و فهم دقیق معانی طرح شده در فیلم و فیلم‌نامه و داستان، به سوی فهم مبانی اثر هنری می‌توان حرکت کرد. مبانی که گاه در اثر اشارت مستقیمی بدان نرفته است ولی از اثر هنری قابل استخراج است؛ از مبانی انسان‌شناسی و معرفت‌شناسی و هستی‌شناسی و خداشناسی که سنگ بنای هر اندیشه و هنری هستند تا مبانی الهیاتی و فلسفه اجتماعی و فلسفه سیاسی و فلسفه اخلاقی و ... که اثر هنری مبتنی بر آن‌ها ساخته شده است و هرگز نمی‌تواند خود را از آن‌ها خلاص کند. گاه اتفاق می‌افتد که عوامل خلق اثر هنری، بدون توجه لحظه‌ای به این مبانی، اثری را خلق کرده باشند؛ ولی چپستی هر اثر هنری و هویت آن، نهایتاً به همین مبانی می‌رسد چرا که هنر در واقع بیرون ریختن درونیات هنرمند است و مبانی فکری هنرمند در اثر هنری، خود را می‌نمایاند. این مبانی غالباً در تمام آثار یک

«ناسیونالیسم یا ملت‌گرایی، در اندیشه واضعان غربی‌اش، یعنی مردمی را که در قالب مرزهای جغرافیایی معین، نژاد و سابقه تاریخی و زبان و فرهنگ و سنن واحد گرد آمده‌اند، به عنوان یک واحد تفکیک‌ناپذیر، مبنا و اصل قرار دادن و آنچه در حیطه منافع و مصالح و حیثیت و اعتبار این واحد قرار گیرد، خودی و دوست داشتن و بقیه را بیگانه و دشمن خواندن.» (خسروپناه، ۱۳۸۹: ۳۶۷)

«موتوری» یکی از دانشمندان آیین شینتو می‌گوید: «هیچ خلقی در شأن و منزلت برابر با خلق ژاپنی نیست و دیگران باید همه دون مقام او قرار گیرند.» (رابرت، ۱۳۷۸: ۵۳۳)

ریشه‌های ناسیونالیسم

ملی‌گرایی ژاپنی، مجموعه‌ای از عقاید و احساسات مردم ژاپن در طول دو قرن گذشته نسبت به فرهنگ و سرنوشت سیاسی و تاریخی خود است. ملی‌گرایی ژاپن، به دو بخش ملی‌گرایی فرهنگی و ملی‌گرایی سیاسی یا دولت‌گرایی «شووا» تقسیم می‌شود. در دوره امپراطوری میجی در قرن ۱۹، تلاش‌هایی برای توسعه وحدت ملی و میهن‌پرستی صورت گرفت.

دوره میجی؛ آغاز عصر ملی‌گرایی در ژاپن

انقلاب یا اصلاحات میجی، به دلیل شرایط ویژه منطقه‌ای و بین‌المللی و مسابقه‌های نظامی تسلیحاتی اواخر سده ۱۹ و اوایل سده بیستم میلادی به رشد نظامی‌گری در ژاپن منتهی شد. به عبارتی، این‌گونه ملی‌گرایی، هم در دولت‌های تایشو و شووا برای توجیه اهداف تمامیت‌خواه و نظامی‌گرایی مورد استفاده قرار گرفت و موجب پیدایش نخستین پیامدهای رشد نظامی‌گری در ژاپن شد؛ یعنی بروز جنگ با چین در سال ۱۸۹۵ و جنگ با روسیه در سال ۱۹۰۴؛ جنگ‌هایی که ریشه بسیاری از اختلافات سرزمینی توکیو با پکن و مسکو در زمان حاضر به شمار می‌رود. بالا گرفتن اختلافات توکیو با قدرت‌های منطقه‌ای چون آمریکا، اتحاد جماهیر شوروی و چین سبب شد تا ژاپنی‌ها به جنگ جهانی دوم، به چشم فرصتی برای دستیابی به منافع و اهداف بین‌المللی خود بنگرند. نتیجه چنین نگرشی، ورود ژاپن به این جنگ بزرگ و در نتیجه، تحمل بمباران هسته‌ای و در نهایت تسلیم در برابر جبهه متفقین بود.

پیدایش ملی‌گرایی در ژاپن

در واپسین روزهای حکومت «توکوگاوا» به دلیل تهدیدات احتمالی نظامی خارجیان به خصوص بعد از ورود ناخدا «پری» به ژاپن و عقد قرارداد «کاناگاوا»، خیزش عقاید ملی‌گرایی در ژاپن به اوج خود رسید. بعضی مثل «دایمیو» نظریه بازگشت به گذشته یا 復古 را مطرح کرده‌اند و برخی، نظریه قدرت مطلقه امپراتور را طرح نمودند. این دو نظریه، خود موجب پیدایش نظریه 尊王攘夷 یا احترام امپراتور و اخراج خارجیان شد. اصلی‌ترین محرک برای خیزش اصلاحات، میجی بود.

ایدئولوژیک به آثار هنری متفاوت است و منصفانه با توجه به مکتب دینی و آئینی که کارگردان و سایر عوامل فیلم دارند، خواهد بود. بی‌شک در نگاه حکمی، نگاه قاضی و داور اثر هنری، نگاهی از روی خیرخواهی و دل‌سوزی و همچنین برای تعالی و تکامل همه جهانیان با توجه به زمینه‌های فرهنگی و عقیدتی هر فرد است؛ در حالیکه در نگاه ایدئولوژیک، قاضی و داور اثر هنری، فکر خود را محور قرار می‌دهد و همه را حول فکر خود اومانستی می‌سندد. از همین روست که نگاه‌های ایدئولوژیک در میان منتقدان وابسته به اردوگاه سوسیالیسم و سرمایه‌داری طرفداران زیادی دارد و برخی نقد و تحلیل‌های سینمایی، جز اینکه مبلغان برخی آثار باشند، چیز دیگری در چنته ندارند.

در این نوع نگاه حکیمانه و منصفانه است که توانایی همذات‌پنداری با برخی از کارگردانان حقیقتاً مستقل از سایر مکاتب شبه‌دینی که نسبت به سیستم مادی حاکم بر اکثر جهان منتقدند، فراهم خواهد شد و هر اثری از این افراد، به زبان هنری به ما می‌گوید که نقدهایش نسبت به انحراف‌یافتگان از حقیقت با ارجاع بشر به فطرت و درون الهی‌اش قابل درمان است. با این نگاه است که به خوبی می‌توان از سینماگران شرقی و غربی، به تعداد بیشتری نسبت به امروز که تکلیفمان با خودمان نیز در برخی وجوه نامعلوم است، در مسیر ایجاد تمدنی عقلانی و وحیانی و فطری که بشر لایق آن است، یارگیری گرفت و دوست و دشمن را دقیق‌تر شناخت. این نوع نگاه به آثار هنری، حداقل در مورد آثار سینمای ایران و کشورهای مسلمان، باعث رشد و ارتقای همه جانبه هنر سینما در مسیر رشد و شدن انسان‌ها خواهد شد و از بی‌هویتی مفرط و ابزارزدگی، رهایی یافته و به آستانه دینی شدن سینما و هنر با تمام وجوهش قدم برداشته خواهد شد. قصد نهایی ما در این روش نقد و تحلیل آثار سینمایی نیز همین می‌باشد. سایر کشورها نیز می‌توانند بنا به بهره‌ای که از حکمت برده‌اند، این روش را در نقدها و تحلیل‌های‌شان مورد استفاده قرار دهند. اگر نظام آموزش هنر و سینما نیز در ایران و جهان بر این قصد و نگاه مبتنی بود، شاید امروز سینماگران و منتقدان و سینمای بهتری در پیش‌روی ما بود.

در جدول ذیل، به ترتیب مراحل روش فنی - حکمی به اجمال آمده‌اند: (جدول ۱)

جریان شینتوییسم ملی‌گرایی ژاپنی

ناسیونالیسم و قبیله‌گرایی، به دنبال تفرقه بین انسان‌هاست؛ بنابراین، یکی از جریانات ضدفرهنگ می‌باشد. «ناسیو» به معنای قبیله عقب‌مانده و به معنای «ژان» می‌باشد. این واژه در فارسی و یا عربی، لغت‌های مشابهی دارد که از پیوند خونی و نژادی افراد حکایت می‌کند. (خسروپناه، ۱۳۸۹: ۳۶۵)

در ناسیونالیسم، نژاد و قومیت و نه فرهنگ و دین اصالت دارد و امور دیگر، در عنصر مرکزی ناسیونالیسم؛ یعنی قومیت معنا پیدا می‌کنند. استاد مطهری در تعریف و تبیین ملی‌گرایی می‌نویسد:

سامورایی از ادو خارج می‌شوند، میتی کومون می‌گوید: «در زبان سامورایی چیزی به نام من وجود ندارد». این یعنی سامورایی از خود اختیاری ندارد و باید کاملاً مطیع و در اختیار مقام بالاتر باشد.

ج) شینتویسیسم ملی: شینتو در میان ادیان جهان، از جهت نقشی که در شکل دادن به نظریه سیاسی و ثبات ملی پیروان خود داشته، منحصر به فرد است. بنابر اعتقاد مندرج در کتب مقدس این دین، جزایر ژاپن اولین مخلوقات آسمانی هستند و اولین «میکادو» یا «امپراتور» ژاپن نیز اصطلاحاً از نسل الهه خورشید در آسمان بوده که به زمین آمده است. اعتقاد به منشأ الهی دولت ژاپن و دوام ابدی آن، به طور ثابتی در اذهان ژاپنی‌ها نقش بسته است. (احمدی، ۱۳۹۴: ۵)

در انیمیشن «پونیو» (۲۰۰۸) شاهدیم که یکی از فرزندان خدای دریا، بر اثر علاقه‌ای که به یک پسر بچه پیدا می‌کند، با مکیدن قطره خونی از انگشت او، تبدیل به موجودی نیمه انسان و نیمه خدا می‌شود. نکته دیگر اینکه دو خدا به عنوان پدر و مادر پونیو نشان داده می‌شوند و این، بازسازی داستان آفرینش در آیین شینتو است. در رابطه با خدای بودن نسل امپراتور و پرستش آن‌ها می‌توان به این آثار اشاره کرد: در فیلم «نینجاهای موج سوار» (۱۹۹۳) فقط دو فرزند بازمانده از امپراتوری قبلی هستند که می‌توانند حکومت تشکیل دهند با این که هیچ اطلاعی از این موضوع ندارند. در فیلم «شمشیر برهنه دام لاس» نیز دربار، یکی از بهترین محافظان گارد سلطنتی را برای پیدا کردن آخرین شاهزاده نسل امپراتور می‌فرستد و در طول فیلم، بارها بیان می‌شود که تنها اوست که می‌تواند مردم را متحد کند و با دشمن بجنگد. (فرچ‌نژاد و همکاران، ۱۳۹۶: ۶۴۷)

د) آموزش و پرورش و ملی‌گرایی: اصول آموزش در دوره میجی بر ارزش‌های سنتی و ملی و همچنین دین و اخلاق تکیه داشت. با دستور امپراتور در سال ۱۸۹۰ مبنی بر آموزش اجباری، بازگشت به ارزش‌های سنتی «کنفوسیوس» در نظام روابط انسانی طبقه‌ای که اولویت را با سرزمین نسبت به فرد و سپس، اولویت را با امپراتور و نه فرد، در نظر می‌گرفت، کلید خورد. این سیاست که اندیشه‌های ملی‌گرایانه باید در کتب درسی گنجانده شود، در دوره شوا هم ادامه یافت و به عنوان ابزاری برای نظامی کردن ژاپن و تربیت سربازهای جدید به کار گرفته شد. در کتب درسی دوره شوا بیشتر به جنبه‌های فرهنگی ناسیونالیسم ژاپن و ضرورت آن در مدیریت سیاسی کشور پرداخته می‌شد. (احمدی، ۱۳۹۴: ۵)

در حقیقت، دستور امپراتور در سال ۱۸۹۰، بیان کوتاهی در دو پارگراف بود که اصول زیر بنای آموزش و پرورش را در بر می‌گرفت؛ فضیلت‌های اخلاقی وفاداری و محبت به خانواده، دوستان، امپراتور و ملت، یک اصل شمرده می‌شد. فرمان به ایده‌آل مردم، صورتی را ترتیب می‌داد و احساسات شدید ملی را که بر

مؤلفه‌های ملی‌گرایی در ژاپن، دوران شوا

مؤلفه‌های ملی‌گرایی در ژاپن، عمدتاً از ملی‌گرایی فرهنگی ژاپنی «Uniqueness of the Japanese People» سرچشمه می‌گیرند. این مؤلفه‌ها عبارتند از: کشور قوی و ارتش قدرتمند، بوشیدو، شینتویسیسم ملی، آموزش.

الف) نظریه کشور ثروتمند، ارتش قدرتمند: اختلاف شدید اقتصادی و نظامی ژاپن با قدرت‌های استعماری غرب، مهم‌ترین علت خیزش انقلاب میجی و اندیشه‌های ملی‌گرایانه بود. رأس استراتژی‌های دولت میجی، استراتژی کشور ثروتمند، ارتش قوی بود، او سعی کرد تا به عنوان حامی قدرتمند صنعت، در عرصه اقتصاد، حضوری فعال داشته باشد.

ب) بوشیدو؛ طریقت سامورایی: تفکر بوشیدو در قرن ۱۹ به عنوان تفکر ملی‌گرایی نظامی ژاپن شناخته شد. بوشیدو که به معنی «طریقت سامورایی» است، مجموعه‌ای از عقاید و تفکرات مناسب یک سامورایی است که در ۱۱ جلد با عنوان «هاگاگوره» منتشر شده است. تفکر بوشیدو که ابداعی ملی‌گرایانه در سال ۱۹۲۰ بود، همانند دستاویزی برای افسران نظامی تایشو در خدمت آموزش سربازان و تقویت احساسات ملی‌گرایانه آنان قرار گرفت. (احمدی، ۱۳۹۴: ۴-۱)

مذهب شینتو، از دیرباز با طریقت جنگاوران آمیزش یافته است که آن را «بوشیدو» نامیده‌اند. اصول کلی این طریقت، عبارتند از سلسله‌ای از سنن و آداب و دستورات غیر مکتوب که سرمشق رفتار و کردار سواران و دلاوران بوده است و در نهایت، یک سیستم اطاعت و فرمانبرداری محض نسبت به مهتران و یک حس شرف‌دوستی و عزت نفسانی را پیروی می‌کنند.

در دوره ظهور و رونق گرفتن پویانمایی، با توجه به جامعه به شدت سنتی حاکم بر ژاپن، درون‌مایه غالب داستان‌های به تصویر کشیده شده، درباره سامورایی‌ها بود که یک قشر سنتی نظامی خاص در جامعه ژاپن بودند. سامورایی‌ها، ویژگی‌ها و خصوصیات داشتند که در سال‌های ابتدایی تولد سینما و پویانمایی در ژاپن، پای ثابت سوژه‌های داستانی بودند و البته هنوز هم این سوژه، طرفداران پروپاقرصی به خصوص در دنیای پویانمایی در ژاپن و خارج از ژاپن دارد.

سامورایی‌های شجاع در سینما

در «سفرهای میتی کومون» در قسمتی که دختر حاکم از قصر فرار کرد، مربی دختر، یک سامورایی مسن است، وی دو بار قصد خودکشی و محاکمه خود را داشت که یک بار، ارباب و بار دیگر میتی کومون مانع او می‌شوند. دو شخصیت تسوکه و کایکو، هر دو، لباس مخصوص سامورایی به تن دارند و گیسوی سامورایی داشته و «سمبل مجسم سامورایی» هستند. نکته جالب در اولین قسمت، هنگام شروع سفر میتی کومون است و او به همراه دو

به نظامی خودکامه با محوریت امپراتور، یکی دیگر از اهداف بلندمدت ملی‌گرایی ژاپنی بعد از جنگ می‌باشد. (احمدی، ۱۳۹۴: ۸-۶)

صفت خاص و همیشگی ژاپنی‌ها، وطن‌دوستی و سنت‌گرایی است و این صفت، برخاسته از باورهای اساطیری آیین شینتو است که تا به امروز، نماد ملیت و ملی‌گرایی ژاپنی بوده است. ملی‌گرایی ژاپنی مفهومی دنیایی نیست بلکه امری مقدس است و ریشه در اساطیر دارد. (اعتضادی، ۱۳۸۱: ۶۷)

تحلیل انیمیشن «سفرهای میتی کومان»

معرفی اجمالی و سبک بصری پویانمایی: یکی از انیمیشن‌های ادبیات ملی‌گرایی که توانست به خوبی جایگاه حاکم جامعه را در نزد مردم ژاپن به تصویر کشد، «میتی کومان»^۱ است که در ایران با نام «سفرهای میتی کومان» شناخته می‌شود. «کازویوکی اوکاساکو» کارگردانی این اثر را در سال ۱۹۸۱ به همراه «تاداشی نیتا»^۲، بر عهده داشته است. این انیمه بر اساس زندگی «توکوگاوا میتسوکونی»^۳ (۱۶۲۸-۱۷۰۱) ملقب به «میتوکومون» ساخته شده است. توکوگاوا میتسوکونی یکی از شخصیت‌های محبوب تاریخ ژاپن است و از او به عنوان فردی شوخ‌طبع و خوش‌مشرّب، و یک پزشک و غذانشناس خبره یاد شده است. میتسوکونی سومین پسر توکوگاوا یوریفوسا، یازدهمین پسر توکوگاوا ایه‌یاسو اولین شوگون خاندان توکوگاوا و آغازگر دوره تاریخی اِدو در ابتدای قرن هفدهم میلادی در ژاپن بود. او در دوره اِدو و زمان حکومت شوگون توکوگاوا ایه‌میتسو، ۳۰ سال حاکم شهر میتو بود و به دلیل داشتن صداقت و عدالت و همچنین مورد اعتماد بودن از طرف حاکم بزرگ یکی از افرادی بود که برای نظارت بر کار حاکمان نواحی فرستاده می‌شد. این انیمه ژاپنی دو بعدی، با طراحی زیبا از طبیعت، ساختمان‌های ژاپنی و همچنین نقش‌های جذاب، باهوش و قدرتمند اصلی داستان، مخاطب خود را که مخالف با بدی‌هاست و بدنبال دستگیری و رسوایی آدم بدهاست، جذب می‌کند و با موسیقی هیجانی و شورانگیز با خود همراه می‌سازد.

جهان فیلمنامه و داستان

توکوگاوا میتسوکونی ملقب به میتی کومان در اواخر قرن هفدهم به مدت سی سال از ۱۶۶۱ تا ۱۶۹۱ میلادی در شهر کوچک میتو حکومت می‌کرد. او یکی از مطرح‌ترین و در عین حال محبوب‌ترین چهره‌های ژاپنی در دوره شوگون‌ها در عصر اِدو است. در دوره شوگون‌ها هر شهر و یا بخش ژاپن توسط یک حکومت تقریباً مستقل و خودمختار اداره می‌شد و حاکم بزرگ، شوگون اعظم بازرسانی را به شهرها و نقاط مختلف ژاپن می‌فرستاد تا بر نحوه حکومت حاکمان نظارت کنند. میتی کومان که خود یکی از حاکمان

شخص امپراتور متمرکز بود به صورت یک تعهد اخلاقی در می‌آورد. در عین حال، وانمود می‌کرد که میان اخلاق شخصی و خانوادگی از یک سو و وفاداری به دولت و امپراتور از سوی دیگر، پیوندی ناگسستنی وجود دارد. (کانل، و.ف، ۱۳۶۸: ۷۲-۷۱)

در این زمینه، می‌توان به فیلم «رکورد زنده بودن» (۱۹۵۵) اشاره کرد که در بحث قبل، اجمالاً بررسی شد.

شینتویسم و ژاپن بعد از جنگ

از ابتدای قرن هفدهم میلادی، ترس از دخالت ملت‌های غربی، منجر به سرکوب مسیحیت و دفع خارجی‌ها شد و آیین شینتویی که از جانب ادیان بودایی و کنفوسیوسی به سرکوب و حتی جذب در آن‌ها تهدید شده بود، به سنگر حفظ و استقلال فرهنگ قومی ژاپن تبدیل شد. در نیمه اول قرن نوزدهم، قدرت رو به توسعه غرب امپریالیست، تاریخ طولانی استقلال ژاپن را خدشه‌دار ساخت؛ کاملاً طبیعی بود که دین شینتویی که ارتباط نزدیکی با خاندان سلطنتی داشت، به مبنایی معنوی برای حفظ و استقلال فرهنگ قومی و حفظ کشور از خطر سلطه خارجی تبدیل شود. در نتیجه، شینتو خصلتی به غایت ناسیونالیستی پیدا کرد. از همین بابت هم در خلال جنگ جهانی دوم، افکار میهن‌پرستانه، جنبه مذهبی پیدا کردند، اما پس از این جنگ، به بازاندیشی درباره ناسیونالیسم تنگ‌نظرانه قبلی، بیش از پیش توجه شد. (اونو، ۱۳۸۷: ۱۰۵)

با اینکه در ماده‌های ۲۰ و ۸۹ قانون اساسی ژاپن بر جدایی دین و حکومت تأکید شده است؛ اما بازدید شینزو آبه نخست‌وزیر ژاپن در سال ۲۰۱۳ از این معبد که محل دفن بسیاری از جنایتکاران جنگی ژاپن بود که در دادگاه جنایات جنگی محکوم شده بودند، تحریک افکار عمومی را در برداشت که در جهت بازایی گونه‌ای از ملی‌گرایی در ژاپن بود که توانایی برگشتن به نظامی‌گری دوره شوا را داشته باشد. بهره‌گیری حزب لیبرال دموکرات ژاپن از واژه «**犠牲**»^۴ یا «ایثار مقدس» برای فداکاری سربازان ژاپنی در جنگ، که موجودیت ژاپن امروز مرهون رشادت‌های آنان است و ارزشمند شمردن مفهوم «ایثار مقدس» توسط سیاست‌مداران حزب لیبرال دموکرات، معنایی جز تأیید جنایت جنگی سربازان جنگ جهانی دوم و تأکید آن حزب، بر گونه‌ای از ملی‌گرایی سیاسی برای بازایی نقش سیاسی ژاپن در منطقه آسیای شرقی ندارد.

بدین ترتیب، ملی‌گرایی ژاپنی بعد از جنگ، جنبه‌ای سیاسی به خود گرفته و همانند دوران شوا، به ابزاری در دست سیاست‌مداران برای تحقق اهدافشان مخصوصاً در حوزه توسعه نظامی تبدیل شده است. همچنین، فراموشی گناه‌های دوران جنگ افروزی ژاپن و تغییر سیستم سیاسی آن

^۱ Tokugawa Mitsukuni، تلفظ: 徳川光圀؛ به ژاپنی.

^۲ Mito Kōmon، تلفظ: 水戸黄門؛ به ژاپنی.

^۳ Tadashi Nita، تلفظ: 仁田正； به ژاپنی.

به وطن و امپراتور، در راه خدمت به امپراتور از جان خود دریغ نکردن و وفاداری به بالادستان خصوصاً امپراتور به تصویر می‌کشد. نکته جالب در اولین قسمت، هنگام شروع سفر مبتی کومان است که او به همراه دو سامورایی از ادو خارج می‌شوند. مبتی کومون می‌گوید: در زبان سامورایی چیزی به نام من وجود ندارد. این یعنی سامورایی از خود اختیاری ندارد و باید کاملاً مطیع و در اختیار مقام بالاتر باشد.

آشنایی عمیق‌تر با سازندگان و شرکت سازنده

این سریال انیمیشنی توسط کمپانی ژاپنی «کناک»^۱ تهیه و تولید شده است. این کمپانی سابقه تولید کارتون‌های محبوب «پسر شجاع» و «مسافر کوچولو» را نیز در کارنامه دارد. با توجه به اینکه کمپانی سازنده این اثر، چند آثار متنوع، موفق و جذاب مورد پسند در ژاپن و دیگر کشورها از جمله ایران ساخته است، لازم است مروری بر کارنامه شرکت کناک و کارگردانان همکار این اثر داشته باشیم. «کازویوکی اوکاسکو»^۲ به همراه «تاداشی نیتا»، کارگردانی اثر را بر عهده داشتند. افراد مختلفی از جمله «یوهیسا آراکی»^۳، «یوشیکا یوشیدا»^۴ و «چجی تیان»^۵، نویسنده بخش‌های مختلف این اثر بودند. «کسوکو موریشیتا»^۶ به همراه «تاکاسو میزهو»^۷، طراح انیمیشن این مجموعه بودند. «کوجی موراتا»^۸ و «کنتارو هاندا»^۹، موسیقی این کارتون را بر عهده گرفتند. این کارتون در سال ۱۹۸۲ در ژاپن ساخته شد و در ۳۳ قسمت ۲۰ دقیقه‌ای آماده شد. «کازویوکی اوکاسکو» کارگردانی تمام قسمت‌های مجموعه «پسر شجاع» را به همراه «کوزو تاکاگاکي»^{۱۰} انجام دادند. این دو، تمام اپیزودهای مجموعه را به صورت مشترک و با همکاری یکدیگر ساختند. این سریال کارتون ژاپنی، محصول استودیو Knack است که در بین سال‌های ۱۹۷۵ تا ۱۹۷۸ تولید شده است. کازویوکی اوکاسکو در دوران فعالیت هنری خود در رسانه تلویزیون، حدود سه مجموعه تلویزیونی را در فاصله سال‌های ۱۹۷۵ تا ۱۹۸۴ میلادی کارگردانی کرد. اما همکار وی کوزو ناکاگاکي فعالیت بیشتری داشت و روی هم رفته پنج مجموعه تلویزیونی را به عنوان کارگردان ساخته و پرداخته کرد.

ارزیابی نهایی

این اثر بازگوکننده ظلم و فساد است که در دوران شوگان اعظم در شهرهای مختلف ژاپن در حال اتفاق افتادن است. ظلم و فساد که

محلی محسوب می‌شد به دلیل صداقت و عدالت فوق‌العاده زیادش و همچنین به خاطر اعتماد بیش از حد شوگون اعظم به او، کار بازرسی و سرکشی به سایر شهرها را به طور ناشناس و کاملاً ساده به همراه دو محافظ دلیرش انجام داده، شهر به شهر سفر کرده و حاکمان زورگو را به حکم حاکم بزرگ توبیخ می‌کند. در پایان هر قسمت، تسوکه «علامت مأمور مخصوص حاکم بزرگ» را نشان می‌دهد. «کایکو»، محافظ مهربان و قدرتمند مبتی کومان با بستن «دستمال قدرت» نیروی ویژه‌ای می‌یابد.

شروع داستان با خروج مبتی کومان به همراه دو محافظش از ادو جهت سرکشی به عملکرد حاکمان استان‌های مختلف و برقراری عدالت در حال سفر است و در این سفر با ماجراهایی روبرو می‌شوند. مبتی کومون در سفرهایش دو محافظ به نام‌های «ساساکی سوکه سومابورو» و «آتسومی کاکونوشین (کاکوسان)» را به همراه داشت؛ بنابراین شخصیت‌های «تسوکه» (ساساکی سوکه سومابورو) و «کایکو» (آتسومی کاکونوشین (کاکوسان)) در این فیلم وجود تاریخی داشته‌اند، اما «سه گارو» (نام اصلی در پویانمایی: سوتو مارو) و «زُمیبه» (نام اصلی در پویانمایی: دُنْبی) خیالی هستند. در ادامه سفرهای این گروه، یک بانوی اشرافی به نام خانم کوتو (اُکوتو) و دخترک شجاعی به نام ناتسو (آتاسو) نیز به آن‌ها می‌پیوندند.

نگاهی به معانی و مبانی این پویانمایی

کارگردان در این فیلم جامعه‌ای را به تصویر می‌کشد که در اکثر قسمت‌های آن، مسئولان، حاکمان و مأموران دولتی شهرهای ژاپن از شغل و جایگاه‌شان سوء استفاده کرده و به طور آشکار یا پنهان در حال تخلف، اختلاس و ظلم و ستم در حق مردم مظلوم هستند. همان‌گونه که گذشت؛ در دوره شوگون‌ها هر شهر و یا بخش ژاپن توسط یک حکومت تقریباً مستقل و خودمختار اداره می‌شد و حاکم بزرگ، شوگون اعظم با تدبیر هوشمندانه خود بازرسانی را به شهرها و نقاط مختلف ژاپن می‌فرستاد تا بر نحوه حکومت حاکمان نظارت کنند و جلوی فساد و ظلم و ستم به مرد را بگیرد. در واقع یکی از مبانی این فیلم تلاش برای برقراری عدالت و آزادی در جهان ارزشمند است.

یکی از گروه‌های وفادار به سرزمین ژاپن، سامورایی‌ها بودند. کارگردان با قراردادن دو شخصیت تسوکه و کایکو، که هر دو، لباس مخصوص سامورایی به تن داشته و گیسوی سامورایی دارند و «سمبل مجسم سامورایی» هستند، جایگاه و نقش سامورایی‌ها را در حق‌شناسی نسبت

^۱. Kesuke Morishita. تلفظ: 森下啓介. به ژاپنی.

^۲. Takasu Mizuho. تلفظ: 高須瑞穂. به ژاپنی.

^۳. Mito Kōmon. تلفظ: 水戸黄門. به ژاپنی.

^۴. Mito Kōmon. تلفظ: 水戸黄門. به ژاپنی.

^۵. Kouzo Takagaki. تلفظ: 高垣浩三. به ژاپنی.

^۱. Knack.

^۲. Kazuyuki Okasco. تلفظ: オカスコ・カズユキ. به ژاپنی.

^۳. Yohisha Araki. تلفظ: 荒木陽飛車. به ژاپنی.

^۴. Yoshika Yoshida. تلفظ: 吉田佳香. به ژاپنی.

^۵. Cheji Tian. تلفظ: チェジ・テイエン. به ژاپنی.

سازندگان آن اثر و تحلیل جریان‌شناسی حاکم بر آثار نیز مهم بوده و قابل مطالعه است. در واقع این روش، تلاش دارد تا با توجه به فرم و معنای اثر، مبتنی بر مبانی جهان‌بینی فلسفی اسلامی، به یک روش نقد و تحلیل غنی برسد که از طریق آن بتوان فهم جامعی از اثر هنری به دست آورد. در این پژوهش، پویانمایی «سفرهای میتی کومون» با روش مذکور مورد تحلیل و بررسی قرار گرفت. روشی که به کارگیری آن در تحلیل پویانمایی، وجه تمایز، نقطه قوت و وجه نوآوری این اثر به شمار می‌رود.

بر اساس روش فنی حکمی، یافته پژوهش، این چنین شد که پویانمایی سفرهای میتی کومون، از جذاب‌ترین و ماندگارترین انیمه‌هایی است که توانست بواسطه فیلم‌نامه کلاسیک جهت به تصویر کشیدن شوگان اعظم در برقراری عدالت و آزادی در کشور ژاپن، مورد استقبال فراوان در کشورهای چون ایتالیا، آلمان، ژاپن و همچنین ایران در دهه ۶۰ و ۷۰ قرار گیرد. این انیمیشن با تصویرسازی زیبا از طبیعت و ساختمان‌های ژاپنی، همچنین تصویرسازی نقش‌های جذاب، باهوش و قدرتمند اصلی داستان همراه با تحریک حس عدالت محوری و مبارزه با فساد و معنانشناسی وفواداری، جانثاری و حق‌شناسی سامورایی به وطن و امپراتور، تضاد طبقاتی بین حاکمیت و رعیت، ضدیت با ظلم، قربانی شدن مردم بی‌گناه به قیمت کسب منفعت حاکمان و منفعت طلبی مسئولین دولتی را به تصویر بکشد.

از سوی دیگر این انیمیشن مبتنی بر مبانی تئوریک و معرفتی منحصر به فردی در سینمای ژاپن است، از جمله نقد به بی‌عدالتی، نقد به استثمار، نقد به ظلم و فساد در جامعه، نقد حاکمیت ایالتی خود مختار فاقد بازرسی و نظارت. در نهایت جریان ملی‌گرایی به صورت عام بر خدایی بودن نسل امپراتور و این پویانمایی به صورت خاص بر وفواداری، جانثاری و حق‌شناسی سامورایی به وطن و امپراتور تأکید دارد.

برای مطالعات پیش‌رو نیز بررسی دیگر جریان‌های سینما و انیمیشن ژاپن مانند «مقاومت»، «سنت‌گرایی ژاپنی» و «غرب‌زده افراطی» پیشنهاد می‌گردد. پویانمایی در ژاپن، از سال‌های پیش از جنگ جهانی دوم تاکنون نقش بسزایی در گفتمان ملی‌گرایی این کشور ایفا کرده است. از این رو، تحلیل و بررسی پویانمایی‌هایی بلند ژاپنی مانند «عقاب‌های دریایی موموتارو»، «موموتارو؛ سرباز الهی دریا» با روش فنی حکمی از مواردی است که می‌تواند ذیل جریان ملی‌گرایی مورد بررسی قرار گیرد.

مردم مستضعف و روستائین نمی‌توانستند اقدامی در مقابل آن انجام دهند و به ناچار در زندگی روزمره خود به آن تن داده بودند؛ زیرا در اکثر موارد، ظلم و فسادها توسط برخی مسئولین، حاکمان و مأمورین دولتی انجام می‌گرفت. این نوع عملکرد بدین جهت بود که هر شهر و یا بخش ژاپن توسط یک حکومت تقریباً مستقل و خودمختار اداره می‌شد و به تبع این نوع استقلال و خودمختاری که فاقد نظارت و ارزیابی از طرف مقام مافوق نباشد همراه با مفسده خواهد بود.

در این میان، تدبیر و هوشمندی حاکم بزرگ، شوگون اعظم جهت نظارت و بازرسی نامحسوس و بدون تشریفات دولتی از شهرها و نقاط مختلف ژاپن توسط میتی کومان و تیم همراهش شروع می‌شود تا بر نحوه حکومت حاکمان شهرها و بخش‌های مختلف ژاپن نظارت کنند و جلوی فساد و ظلم و ستم به مرد را بگیرند. در واقع این انیمه راهکاری مناسب و کم هزینه را به دولت‌ها و حکومت‌ها در راستای نظارت و ارزیابی مسئولین تحت امر خود در بخش‌های مختلف پیشنهاد می‌دهد که از قضا بسیار کارآمد نیز می‌باشد. (جدول ۲)

جمع‌بندی

جریان ملی‌گرایی در انیمیشن و سینمای ژاپن که مهم‌ترین شاخصه‌های آن، کشور قوی و ارتش قدرتمند، بوشیدو، شینتویسم ملی، آموزش و پایبندی به سرزمین و وطن است، در صدد بیان و بازنمایی علاقه مردم ژاپن به این سرزمین، جایگاه حاکم جامعه نزد آنان، وفاداری به بالادستان خصوصاً امپراتور، داشتن عدالت، حق‌شناسی نسبت به وطن، حق‌شناسی نسبت امپراتور، در راه خدمت به امپراتور از جان خود دریغ نکردن، خدایی بودن نسل امپراتور و پرستش آن‌ها و وفاداری سامورایی‌ها به جامعه و ملت، است. ادبیات و آثار جریان ملی‌گرایی در صدد تحسین ژاپنی است که مردم آن با ایثار و از خود گذشتگی، به سرزمین و حاکمان خود وفادار هستند. پویانمایی «سفرهای میتی کومون» یکی از سریال‌های جریان ملی‌گرایی در ژاپن است که در دهه ۶۰ و ۷۰ از طریق رسانه ملی جمهوری اسلامی ایران نیز پخش شده، به خوبی توانسته با ادبیات ملی‌گرایی، وفاداری سامورایی‌ها به جامعه را به تصویر بکشد.

با توجه به خلاء موجود در پژوهش‌های صورت گرفته در تحلیل و نقد انیمیشن و همچنین با توجه به نقص‌ها و نقدهایی که به روش‌شناسی نوفرمالیستی وارد است، این مقاله تلاش کرده از روش فنی حکمی استفاده کند تا اثر هنری، کارکردها، معانی و مبانی یک پویانمایی با تکیه بر اصول علمی، زیبایی‌شناسانه و البته حکمی فهم شود. به همین جهت، در این روش، در کنار فرم و زیبایی‌شناسی اثر هنری، سایر آثار عوامل اصلی فیلم و فرهنگ اجتماعی که اثر هنری در آن ساخته شده است و آینده‌پژوهی مدنظر

جدول ۱- مراحل روش فنی - حکمی

مراحل نقد	عنوان توضیحی هر مرحله	جزئیاتی که در هر مرحله بررسی می‌شوند
مرحله اول	فهم ساختار سینمایی و فرم زیبایی‌شناسانه	تمام عناصر فنی - سینمایی، نکات زیبایی‌شناسانه اثر، سایر آثار کارگردان
مرحله دوم	فهم فیلم‌نامه	بررسی نوع فیلم‌نامه و کشش‌های دراماتیک اثر
مرحله سوم	شناخت فرهنگ زمینه‌ای فیلم و خصوصیات زمانه تولید اثر	شناخت تمدنی که فیلم در آن ساخته شده است، شرایط زمانی - مکانی و فهم اقتضانات سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی منطقه ساخت اثر
مرحله چهارم	شناخت داستان خطی اثر	جدا کردن مؤلفه‌های داستانی از عناصر فیلم‌نامه‌ای در اثر
مرحله پنجم	بررسی منحنی احساس و تعقل در فیلم	بررسی تم‌های عقلی و احساسی و نوع تأثیرات فیلم
مرحله ششم	معناشناسی اثر	شناخت معانی مطرح شده در فیلم و لایه‌بندی آن‌ها
مرحله هفتم	شناخت مبانی تئوریک و معرفتی اثر	کشف مبانی هستی‌شناختی، انسان‌شناختی، معرفت‌شناختی، خداشناختی، عرفانی، فلسفه سیاست، فلسفه حقوق، فلسفه اخلاق، فلسفه اقتصاد، حکمت و فلسفه هنر، فلسفه حیات و ... از درون اثر
مرحله هشتم	آشنایی عمیق‌تر با سازندگان اثر هنری و فهم تأثیرات اثر و جاعل آن	شناخت دقیق شرکت سازنده، راهبردها و سیاست‌ها و ارتباطات تولیدکننده، پشتیبان مالی، تهیه‌کننده، کارگردان، فیلم‌نامه‌نویس و سایر عوامل انسانی مؤثر بر ساخت اثر بر یکدیگر
مرحله نهم	بررسی حکمی اثر و ارزیابی نهایی	نسبت‌سنجی حکیمانه اثر هنری در پیشگاه حقیقت و بررسی انواع تأثیرات فیلم بر جامعه و انسان‌ها

جدول ۲ -

مراحل نقد	عنوان توضیحی هر مرحله	جزئیاتی که در هر مرحله بررسی می‌شوند
مرحله اول	فهم ساختار سینمایی و فرم زیبایی‌شناسانه	از جذاب‌ترین و ماندگارترین انیمه که در کشور ژاپن، ایتالیا، آلمان و همچنین در کشور ایران در دهه ۶۰ و ۷۰ پخش شد و مورد استقبال فراوان قرار گرفت. ساخت انیمه دو بعدی ژاپنی، با تصویرسازی زیبا از طبیعت و ساختمان‌های ژاپنی و همچنین نقش‌های جذاب، باهوش و قدرتمند اصلی داستان.
مرحله دوم	فهم فیلم‌نامه	فیلمنامه‌ای کلاسیک جهت به تصویر کشیدن شوگان اعظم در برقراری عدالت و آزادی در ژاپن.
مرحله سوم	شناخت فرهنگ زمینه‌ای فیلم و خصوصیات زمانه تولید اثر	در جامعه‌ای در اکثر مسئولان، حاکمان و مأموران دولتی شهرهای ژاپن از شغل و جایگاه‌شان سوء استفاده کرده و به طور آشکار یا پنهان در حال تخلف، اختلاس و ظلم و ستم در حق مردم مظلوم می‌کردند، شوگون اعظم با تدبیر هوشمندانه خود بازرسانی را به شهرها و نقاط مختلف ژاپن می‌فرستاد تا بر نحوه حکومت حاکمان نظارت کنند و جلوی فساد و ظلم و ستم به مردم را بگیرد. وجود دو شخصیت تسوکه و کایکو، که هر دو، لباس مخصوص سامورایی به تن داشته و گیسوی سامورایی دارند، جایگاه و نقش سامورایی‌ها را در حق‌شناسی نسبت به وطن و امپراتور، در راه خدمت به امپراتور از جان خود دریغ نکردن و وفاداری به بالادستان خصوصاً امپراتور به تصویر می‌کشند.
مرحله چهارم	شناخت داستان خطی اثر	این انیمیشن، درباره دوره شوگون‌هاست که هر شهر و بخش ژاپن توسط یک حکومت تقریباً مستقل و خودمختار اداره می‌شد و حاکم بزرگ، شوگون اعظم بازرسانی را به شهرها و نقاط مختلف ژاپن می‌فرستاد تا بر نحوه حکومت حاکمان نظارت کنند. «مبتی کومن» یکی از حاکمان محلی بود که بخاطر صداقت و عدالت فوق‌العاده‌اش همچنین بخاطر اعتماد بیش از حد شوگون اعظم به او، کار بازرسی و سرکشی به سایر شهرها را به طور ناشناس و کاملاً ساده به همراه دو محافظ دلیرش انجام می‌داد، شهر به شهر سفر کرده و حاکمان زورگو و متخلف را به حکم حاکم بزرگ توبیخ می‌کند.
مرحله پنجم	بررسی منحنی احساس و تعقل در فیلم	تصویرسازی زیبا از طبیعت و ساختمان‌های ژاپنی، همچنین تصویرسازی نقش‌های جذاب، باهوش و قدرتمند اصلی داستان همراه با تحریک حس عدالت محوری و مبارزه با فساد.
مرحله ششم	معناشناسی اثر	وفاواداری، جانثاری و حق‌شناسی سامورایی به وطن و امپراتور، تضاد طبقاتی بین حاکمیت و رعیت، ضدیت با ظلم، قربانی شدن مردم بی‌گناه به قیمت کسب منفعت حاکمان، منفعت طلبی مسئولین دولتی.
مرحله هفتم	شناخت مبانی تئوریک و معرفتی اثر	نقد به بی‌عدالتی، نقد به استثمار، نقد به ظلم و فساد در جامعه، نقد حاکمیت ایالتی خود مختار فاقد بازرسی و نظارت.
مرحله هشتم	آشنایی عمیق‌تر با سازندگان اثر هنری و فهم تأثیرات اثر و جاعل آن	«کازویوکی اوکاسکو» به همراه «تاداشی نیتا»، کارگردانی اثر را بر عهده داشتند. افراد مختلفی از جمله «یوهیسا آراکی»، «یوشیکا یوشیدا» و «چچی تیان»، نویسنده بخش‌های مختلف این اثر بودند. «کسوکو موریشیتا» به همراه «تاکاسو میزهو»، طراح انیمیشن این مجموعه بودند. «کوجی موراتا» و «کنتارو هاندا»، موسیقی این کارتون را بر عهده گرفتند. «کازویوکی اوکاسکو» کارگردانی تمام قسمت‌های مجموعه «پسر شجاع» را به همراه «کوزو تاکاگاکي» انجام دادند. این کارگردان منتقد ظلم و فساد برخی از حاکمان، مسئولین و مأمورین دولتی است.
مرحله نهم	بررسی حکمی اثر و ارزیابی نهایی	لزوم وجود بازرسانی از طرف حاکمیت جهت سرکشی از شهرها و نظارت بر مناطق تحت حاکمیت با توجه به وجود ظلم و فساد برخی از حاکمان، مسئولین و مأمورین دولتی.

فهرست منابع

- احمدی، احمدرضا. (۱۳۹۴). مؤلفه‌های ملی‌گرایی ژاپنی، دانشگاه تهران، مقالات دانشجویی ۶، مرکز مجازی مطالعات ژاپن.
- اعتضادی، لادن. (۱۳۸۱). ذن، فرهنگ و هنر ژاپن نقش مبنای معرفت‌شناختی ذن در هنر ژاپن، استادیار دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه شهید بهشتی، مجله علمی پژوهشی صفا، شماره ۳۵.
- اونو، سوکیو. (۱۳۸۷). شینتو: راه کامی، ترجمه عبدالرحیم گواهی، تهران، نشر علم.
- بدری، محمدحسین. (۱۳۸۴). مصاحبه با نادر طالب‌زاده با عنوان «اگر آوینی زنده بود، شمشیر می‌کشید»، مجله سوره، حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی، شماره ۳.
- بوردول، دیوید. و تامسون، کریستین. (۱۳۹۳). هنر سینما، ترجمه فتاح محمدی، تهران، نشر مرکز.
- خسروپناه، عبدالحسین. (۱۳۸۹). جریانشناسی فکری ایران معاصر، چاپ سوم، قم، نشر معارف.
- خسروی دهکردی، همایون. (۱۳۹۵). ماهنامه سینما و ادبیات، سال ۱۳، شماره ۵۴، شهریور و مهر، ص ۹-۱۰.
- فرج‌نژاد، محمدحسین، قشقایی، سعید. و عرب‌سالاری، محمدجواد. (۱۳۹۶). دین در سینمای شرق و غرب، قم، اداره کل پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما و انجمن سواد رسانه دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.
- کانل، و.ف. (۱۳۶۸). تاریخ آموزش و پرورش در قرن بیستم، ترجمه: حسن افشار، تهران، علامه طباطبایی.
- ویر، رابرت. (۱۳۷۸). جهان مذهبی (ادیان در جوامع امروز)، ترجمه عبدالرحیم گواهی، چاپ دوم، تهران، انتشارات نشر و فرهنگ اسلامی.

Nationalism Progress in Japanese Animation and Cinema «A Case Study on the Manga Mito Kōmon Anime»

Ebrahim Kargaran, Mohammadhosein Farajnejad Abarghoii, Rafioldin Esmacili

Abstract

In order to accurately and intelligently analyze the countries' art and cinema, it is vital to study the intellectual, religious and political trends of the country. Thus, it is essential to identify, from the beginning till now, the Japanese active trends and movements in government, thought, culture and media, as well as animations produced by companies affiliated with the trends. Therefore, one of the goals of the research, which seems to be left inattentive in the conventional studies, is identifying and investigating the "nationalism progress in Japanese animation and cinema". Considering the shortcomings and drawbacks of the neo-formalist methodology, in order to achieve a deeper understanding of the philosophy, aesthetics, media and social effects of the animation, along with the precise understanding of its form and technique, a special methodology known as "Technical- Philosophical" is used in the research as a kind of qualitative analysis methods. Based on this method, going beyond processing the form mere, attention is also paid to the social contexts and the supporting religious, ideological and political trends, as well as the philosophical evaluation of the animation effects on human exaltation or decline. Finally, the "nationalism trend" in Japanese animation products is identified and the "Manga Mito Kōmon" is also examined as a case study. As a result, the anime, as one of the series on nationalism in Japan, is able to portray the great Shogun's tact to send inspectors to various cities in order to monitor the performance of the governors and prevent their corruptions and cruelties.

Keywords: Media Typology, Japanese Animation, Animation, Nationalism, Manga Mito Kōmon.