

جریان مقاومت در انیمیشن و سینمای ژاپن «مطالعه موردی: تحلیل و بررسی انیمیشن مدفن کرم‌های شب‌تاب»

ابراهیم کارگران^۱ / محمدحسین فرج‌نژاد ابرقوئی^۲

تاریخ دریافت مقاله: اسفند ۱۴۰۰ تاریخ پذیرش نهایی: خرداد ۱۴۰۱

چکیده

جهت تحلیل دقیق و هوشمندانه هنر و سینمای هر کشور، 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، 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، به 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 مقاومت» در ساخت محصولات انیمیشن ژاپن شناسایی و پویانمایی «مدفن کرم‌های شب‌تاب» نیز به عنوان مطالعه موردی بررسی شد. حاصل آنکه پویانمایی «مدفن کرم‌های شب‌تاب» به عنوان یکی از آثار فاخر جریان مقاومت در ژاپن است که توانست با ادبیات مقاومت به خوبی نتایج ظلم آمریکایی‌ها را در خلال جنگ جهانی دوم بر مردم ژاپن به تصویر کشد.

واژگان کلیدی: جریان‌شناسی رسانه، پویانمایی ژاپن، انیمیشن، مقاومت، مدفن کرم‌های شب‌تاب.

۱- پژوهشگر موسسه شناخت و کارشناس ارشد مدیریت راهبردی فرهنگ، دانشگاه باقرالعلوم، قم، ایران، (نویسنده مسئول)، پست الکترونیک: kargaran1365.1080@gmail.com

۲- دکترای حکمت هنرهای دینی، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم، 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. وجود جریان‌های مختلف در صنعت انیمیشن موجب تولید انیمیشن 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، شناسایی جریان‌های فعال ژاپن از ابتدا تا کنون در عرصه حکومت، اندیشه و فرهنگ ژاپن و همچنین تولید انیمیشن توسط کمپانی‌ها و شرکت‌های وابسته، لازم است؛ لذا در این پژوهش جریان‌شناسی انیمیشن ژاپن مورد بررسی قرار گرفت.

«انیمیشن» ژاپنی محصول دو هنر سنتی و بومی یوکیوته و مانگا است. در هنر یوکیوته، 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 «مبجی» 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)

استودیوهای غربی در پنج دهه گذشته، خطوط تولید انیمیشن را به علت نیروی کار ارزان‌تر، ابتدا در ژاپن و سپس کره جنوبی، تایوان و اکنون در فیلیپین، مالزی و چین تأسیس کرده‌اند؛ اما ژاپنی‌ها از جنگ جهانی دوم با دعوت از برخی انیماتورهای سایر ملل، کیفیت و تنوع پویانمایی و محصولات جنبی آن را بالا برده و سهم حدود ۲۳۰ میلیاردی انیمیشن را از بازار جهانی با تأسیس وزارتخانه خاص انیمیشن، نصیب خود کرده‌اند. جهت تحلیل دقیق و هوشمندانه هنر و سینمای هر کشور، اشراف بر جریان‌های فکری و دینی و سیاسی آن کشور، امری حیاتی است. لذا شناسایی جریان مقاومت در سینما و انیمیشن ژاپن، از اهداف این پژوهش است.

روش تحقیق

در این تحقیق تلاش شده تا با استفاده از روش جریان‌شناسی، زمینه‌های اجتماعی و جریان‌های اندیشه‌ای و سیاسی پشتیبان استخراج گردد. جریان‌شناسی عبارت است از شناخت منظومه و گفتمان، چگونگی شکل‌گیری، معرفی مؤسسان و چهره‌های علمی و تأثیرگذار در گروه‌های فکری، فرهنگی، سیاسی و اقتصادی. (خسروپناه، ۱۳۹۷: ۱۰)

بدین جهت در جریان‌شناسی فکری تلاش بر این است با شناسایی و معرفی مهم‌ترین جریان‌های فکری و بیان مؤلفه‌های تاریخی مانند بنیان‌گذار، سال تأسیس، چگونگی شکل‌گیری اساس‌نامه و غیره، اصول و مبانی اندیشه، شخصیت‌های اصلی و تأثیرگذار، شناخت عمیقی از جریان‌های موجود جهت تحلیل وضعیت فکری و فرهنگی ارائه گردد تا مدیریت و تصمیم‌گیری در مورد آن‌ها دقیق‌تری باشد. روش‌شناسی جریان‌های فکری در این پژوهش به صورت استقرایی است. بنابراین با به وجود آمدن جریان‌های جدید، می‌توان آن‌ها را به این جریان‌ها افزود.

الف) تمهیدی بر روش فنی - حکمی نقد و تحلیل فیلم و انیمیشن

۱) 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 مبنای 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 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 مطرح‌شده‌ی 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 سبک‌زندگی 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 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.
۲) 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 این که تک‌ساخته و مبتنی بر فرم یا موضوع صرف باشد، باید مراحل ذیل پیموده شود:

* 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 این که 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 پویانمایی ارائه حاصل گردد.

* 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، مدنظر قرار خواهد داد. در این‌جا شاید لازم باشد ارجاعات فرهنگی و نظام جانشینی و همنشینی نیز مورد توجه قرار گیرد.

* از این بابت که فهم معانی تکنیک‌های مادی و ساختار فرمی و مؤلفه‌های زیبایی‌شناسانه هر اثر هنری، به شدت مبتنی بر فرهنگ و 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 شناخت سطحی ما از اثر نیز ناقص خواهد بود؛ چه رسد به این که 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.

* 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 درون‌فرهنگی از آن داستان لحاظ گردد. * 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

تحلیل دقیق‌تر از فیلم یا انیمیشنی که ساخته‌اند، مؤثر خواهد بود. * کوچک‌ترین آشنایی با روند تولید در هالیوود، ما را بدین نتیجه می‌رساند که سرمایه‌گذاران و تهیه‌کنندگان و کمپانی‌های قدر هالیوودی، تأثیر بسیار زیادی در روند طراحی و تولید یک فیلم یا انیمیشن می‌گذارند. به گفته مصطفی عقاد، کارگردان شهیر فیلم «الرساله، محمد رسول اله (صلوات اله علیه و آله)»: «در هالیوود همه چیز کنترل می‌شود، حتی سوژه فیلم‌ها! در آنجا همه‌کاره، تولیدکنندگان و تأمین‌کنندگان مالی صهیونیست هستند که هرگز حتی اجازه مطرح کردن سوژه کاری خلاف نظرشان را به کارگردانان نمی‌دهند.» (بدری، محمدحسین، مصاحبه با نادر طالبزاده با عنوان «اگر آوینی زنده بود، شمشیر می‌کشید» (مجله سوره، حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی: 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 ژرف‌ساخت اثر 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 تفسیری 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 پی‌برد.

* در نهایت می‌توان با معیار قرار دادن و تأکید بر حکمت نظری و عملی آخرین دین حق الهی، درباره آثار مختلف اثر هنری بر سلوک انسان‌ها در مسیر حقیقت و راستی، چگونگی تأثیر واگویه‌ها 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 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 می‌سجد. از همین روست که نگاه‌های ایدئولوژیک در میان

خوبی درک نمود. در این‌جا نیز فهم دقیق المان‌ها 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.

* اکنون باید کوشید تا لایه‌های مختلف معنایی اثر کشف گردد. لایه‌های عینی که معانی سطحی را منتقل می‌کنند تا لایه‌های عمیق‌تر و پنهان‌تر، که از بررسی فرهنگ محیطی و المان‌های نمادین و استعارای 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 کهن‌الگوهای رایج و اساطیر و محیط سیاسی - فرهنگی جوامع و مثل‌های رایج در جامعه خلق اثر هنری، ضروری است.

* 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 کارگردان یا فیلم‌نامه‌نویس یکسان هستند، ولی ممکن است مثلاً کارگردانی از اگزستانسیالیسم خداوآر 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

نمی‌دانیم، گرچه کارایی این شیوه‌های نقد را با صرف نظر از مبانی هستی‌شناسی و معرفت‌شناسی و انسان‌شناسی آن‌ها در برخی وجوه مد نظر خواهیم داشت. البته آثار هنری را نیز می‌توان به آثاری که ممکن است بار تبلیغاتی و رسانه‌ای قوی‌تری دارند یا آثاری که بار هنری و تکنیکی قوی‌تری دارند و آثاری که بار حکمی و فکری قوی‌تری دارند، تقسیم نمود که طبیعتاً وزن تحلیل در هر کدام به سمت خاصی پیش خواهد رفت. در این نوشته نیز لازم است از نتیجه و محصول نقد و تحلیل برخی آثار پویانمایی که واجد الگوها یا اساطیر یا پیام‌های یهودی یا مسیحی یا شرقی بوده‌اند، سخن گفته شود و نوشتن متن کامل تحلیل با روش مختار به مجال واسع تری نیاز دارد؛ اما چند اثر شاخص در هر بخش، با دقت بیشتری مورد نقد و تحلیل قرار گرفته‌اند. (فرچ‌ژاد و همکاران، ۱۳۹۶: ۱۰۲ - ۱۰۹)

برای تحلیل دقیق و هوشمندانه انیمیشن ژاپنی، شناسایی جریان‌ات فعال ژاپن از ابتدا تا کنون در عرصه حکومت، اندیشه و فرهنگ ژاپن و همچنین تولید انیمیشن توسط کمپانی‌ها و شرکت‌های وابسته، لازم است؛ لذا در این پژوهش جریان‌شناسی انیمیشن ژاپن مورد بررسی قرار گرفت.

جریان‌شناسی فکری - فرهنگی ژاپن

بی‌شک شناخت جریان‌ات رسانه‌ای و سینمایی در هر کشور، فرع بر شناخت کلی جریان‌ات فکری - فرهنگی آن کشور است. در عرصه فکری - فرهنگی ژاپن، سه جریان مبنایی اصلی وجود دارد که ذیلاً توضیح داده می‌شود: ۱- بودیسم و نحله‌های آن؛ مانند ذن و داذن، ۲- لیبرالیسم و لاتیسم با صبغه ژاپنی، ۳- شینتوئیسم با صبغه ملی‌گرایی و سرزمین‌پرستی و نژادپرستی ژاپنی و نحله‌های وابسته بدان؛ مانند مکتب سامورایی.

الف) بودیسم و ذن: از فرقه‌های منشعب از آیین «مهایانه»، ذن است که در نیمه دوم قرن بیستم در ژاپن رواج زیادی پیدا کرد. ذن اساساً از چین به ژاپن آمد. (فعالی، ۱۳۸۶: ۳۳۷)

آیین مهاییانه (چرخ بزرگ یا شاخه شرقی) در کنار آیین هنیه‌یانه (چرخ کوچک یا شاخه جنوبی) دو طریقه اصلی بودیسم هستند که در کنار مکتب جدید و جریانه (چرخ الماس) در مغولستان و تبت در طول تاریخ بودیسم قابل ذکر هستند.

۱) بودای ژاپنی «ذن و داذن»: «رین زایی» و «سوتو» دو شکل اصلی آیین بودایی ذن، به وسیله دو راهب ژاپنی «ایسای» (۱۴۱۱-۱۲۱۵) و «دوگن» (۱۲۰۰-۱۲۵۳) از چین به ژاپن وارد شد. ایسای که از حمایت «شوگانیت کاماکورایی» برخوردار بود، راه روشن‌شدگی را از طریق سؤال معماگونه تعلیم می‌داد، گرچه سالک سردرگم می‌شد؛ اما می‌توانست به بصیرت رهایی‌بخش منتهی

منتقدان وابسته به اردوگاه سوسیالیسم و سرمایه‌داری طرفداران زیادی دارد و برخی نقد و تحلیل‌های سینمایی، جز این که مبلغان برخی آثار باشند، چیز دیگری در چپته 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 همه‌جانبه 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 جوهش 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 شماره ۱، به ترتیب مراحل روش فنی - حکمی به اجمال آمده‌اند: (جدول ۱)

ب) یک نکته مهم درباره روش فنی - حکمی پیشنهادی

قطعاً در این نحوه نقد و تحلیل نیز، همان‌گونه که توضیحاتش در هر مرحله آمد، تلاش می‌شود که اثر هنری و کارکردها و معانی و مبانی آن اثر با تکیه بر اصول علمی و زیبایی‌شناسانه و البته حکمی فهم شود و به همین جهت، در روش پیشنهادی کتاب، 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 مد نظر سازندگان آن اثر و تحلیل جریان‌شناسی حاکم بر آثار برخی شرکت‌های جهت‌دار چون «والت دیزنی» و «دریم‌ورکز» نیز مهم بوده و قابل مطالعه است.

البته واقعیم که نمی‌توان در یک نقد کوتاه، به همه این مطالب پرداخت، ولی با توجه به نوع اثر و گرایشات تکنیکی و فکری و معنایی آن، هر جا لازم باشد به برخی از این وجوه اشاره خواهیم داشت و خود را مقید به نقد فرمالیستی صرف یا نقد مولف صرف

«Laity» به معنی عامه، مردم غیرروحانی، عموم ناحرفه‌ای‌ها و مردم ساده ترجمه شده است. (آشوری، ۱۳۷۶: ۲۰۱)

برخی از جامعه‌شناسان میان لائیک و سکولار فرق نهاده و بر این عقیده‌اند که لائیک، وصف حکومت در جامعه‌ای است که فرهنگ عمومی آن سکولاریزه نشده و دینی است؛ لذا میان نظام سیاسی حاکم و باور دینی مردم تعارض رخ می‌دهد، مانند ترکیه ولی سکولار وصف حکومت در جامعه‌ای است که فرهنگ عمومی آن نیز سکولاریزه شده و در نتیجه میان حکومت و باور مردم ناسازگاری وجود ندارد. «ژان پل ویلم» در این باره چنین گفته است: «دو واژه لائیک‌سازی (یا انفصال دین از سیاست) و سکولارسازی، تا اندازه‌ای پیچیده هستند که اولی برای فرانسه زبان‌ها آشناست و دومی برای انگلیسی‌زبان‌ها». (ویلیم، ۱۳۷۷: ۱۴۱-۱۴۴)

ادغام دین و دولت، یکی از چند حالت متصور برای رابطه دین و دولت است که در این حالت، بین این دو، یگانگی وجود دارد و نمی‌توان تمایز محسوسی بین آن‌ها قائل شد. اصولاً دولت در این فرمول، پدیده‌ای دینی است و مذهب نیز متقابلاً یک پدیده دولتی است، به دیگر سخن، نوعی رابطه تولید و بازتولید بین دولت دینی و دین دولتی وجود دارد. مثال‌های تاریخی این فرمول را می‌توان در روم باستان، در ژاپن پیش از جنگ جهانی دوم یا در برخی از قرائت‌های اسلامی از دولت جستجو کرد. (گرچی، ۱۳۸۷، ۲۵)

جریان مقاومت در انیمیشن و سینمای ژاپن

نبرد میان انسان‌ها از داستان هابیل و قابیل شروع شده و تا نبرد پایانی خیر و شر در آخرالزمان ادامه دارد. جنگ همچون سکه‌ای دو روست؛ یک روی آن، زشتی‌ها و روی دیگر، زیبایی‌ها. از طرفی جان سپردن کودکان و زنان و در کل، انسان‌ها و خرابی‌ها و ویرانی‌ها، صحنه‌هایی است که در هر جنگی دیده می‌شود؛ اما در بین همین صحنه‌های دلخراش، صحنه‌های زیبایی چون ایثار، فداکاری، هم‌نوع دوستی و ... نیز به چشم می‌خورد. جریان مخالف ظلم همه نقاط دنیا به جریان مقاومت مشتهر شده است که در ژاپن نیز، چنین جریانی وجود دارد. جنگ در فرهنگ و هنر و ادبیات دنیا، نقش ویژه‌ای داشته و به تبع، در هنر هفتم نیز جنگ همواره یکی از سوژه‌های مورد علاقه برنامه‌سازان و اهالی سینما برای ساخت فیلم، مستند و پویانمایی بوده و هست. در ادبیات جهان نیز، از همین دو منظر به چهره زشت جنگ که به ادبیات «ضد جنگ» شناخته می‌شود و چهره زیبای جنگ، که به آن «ادبیات مقاومت» گفته می‌شود، نگاه شده است. البته باید به این نکته توجه

شود. او غالباً با طبقه سامورایی تازه به قدرت رسیده ارتباط داشت. (ساسو، مایکل و رید، دیوید، ۱۳۸۵: ۹۱)

(۲) برآورد کلی: در یک برآورد کلی می‌توان چند مورد مهم نسبت به آیین ذن را بازگو کرد:

۱- در ذن، متون مقدس جایگاهی ندارند، مناسک و ساختن معبد نفی شده است، انزواطلبی مطلق حاکم است، علم هم از نظر این مکتب ارزشی ندارد.

۲- در آیین ذن، خدا، معاد، نبوت و مناسک دینی وجود ندارد. آنچه در این آیین به چشم می‌خورد، نیروی تائو و عوامل طبیعی است که هیچ ارتباطی به عرفان ندارد.

۳- اساس مکتب ذن، بوداست و مملو از ایده‌های فرهنگ هندو است.

۴- نفی منطق و هرگونه عقلانیت که از مؤلفه‌های آیین بودیسم است. در ذن نیز وجود دارد و با ذهن‌گرایی مخالف است و بر این باور است که مادامی که انسان در بند منطق و واژه‌ها باشد، در عذاب خواهد بود. نکته ظریف اینکه، در ذن، تناقض‌های فراوانی مشاهده می‌شود و امور متعددی که نقیض یکدیگرند، کنار هم قرار می‌گیرند.

۵- اهل ذن، به دنبال محتوای عرفانی است و ادراکات عرفانی در دسترس عقل قرار نمی‌گیرند. البته ممکن است یافته‌های عرفانی پیرو ذن، بعد از حصول در دسترس عقل قرار گیرد؛ اما نیل به آن یافته‌ها تنها از طریق آزمایش‌های شخصی و دریافت‌های باطنی امکان‌پذیر است. (فعالی، ۱۳۸۶: ۳۷۵-۳۷۳)

(ب) مکتب شینتو: «شینتو» که از لغت چینی «شین تائو» به معنی «طریقه خدایان» گرفته شده است، آیین باستانی ژاپن است. عقاید این آیین، آمیزه‌ای از اندیشه‌های اعتقادی ابتدایی، قومیت و سرزمین‌پرستی است و در کل، باید آن را نوعی «آنیسم»^۱ به شمار آورد؛ مثلاً در انیمه «فینال فانتزی، قسمت ارواح درون»^۲ همه اشیاء اطراف انسان و حتی زمین نیز روح دارند. این مذهب اصول و فروع کلامی ندارد، به سادگی تغییر شکل داده و بر اصل اساسی استوار نمی‌ماند. این آیین هیچ تفسیر عقلی برای توضیح مبدأ علم و انسان و همچنین عاقبت و معاد ندارد و همه چیز را با افسانه‌های اساطیری پاسخ می‌دهد. کثرت خدایان در شینتو به حدی است که می‌توان آن را آیین هزاران خدا نامید. (توفیقی، ۱۳۸۷: ۴۴۴)

(ج) لائیسیم^۳: واژه «Laic» به معنای جدا از دین یا دین‌جدا؛ و واژه «Laicism» به معنای دین‌جداگری یا دین‌جدایی؛ و واژه

آن قربانی تقدیم می‌کنند؛ گویا طبیعت تحت تأثیر این امر قرار می‌گیرد! (توفیقی، ۱۳۸۷، ص. ۱۳)

^۲. Final fantasy the spirtswithin (moto sakaki) به کارگردانی Final fantasy the spirtswithin bava

^۳. Laic & Laicism

^۱. آنیسم (Animism)، همان جان‌گرایی می‌باشد. بر اساس این اعتقاد، همه مظاهر طبیعت روح دارند و بری بهره‌برداری از آن‌ها باید به نیایش و سپاس و ستایش آن‌ها پرداخت! جان‌گرایان، طبیعت را دارای شعور و انسان‌وار (anthropomorphic) می‌دانند و به گونه‌ای با آن راز و نیاز می‌کنند و برای

با بمب‌افکن‌ها و هواپیماهای جنگی اشاره دارد، یا «شاهزاده مو نو نوکه»^۲ که به نبرد بین سنت و مدرنیته می‌پردازد در همین باره‌اند. در این اثر هم ردپای کشتی‌های پرنده یا همان هواپیماها را به وضوح مشاهده می‌شود که در جنگ بین خدایان جنگل به عنوان نماینده سنت، تمدن و فرهنگ ژاپن با رئیس کارخانه ذوب‌آهن به عنوان نماینده مدرنیته، به خدمت مدرنیته درآمده تا سنت و فرهنگ جهان داستان را با این غول‌های آهنی از بین ببرد.

ب) تحلیل انیمیشن «مدفن کرم‌های شب‌تاب»

معرفی اجمالی و سبک بصری پویانمایی: یکی از انیمیشن‌های ادبیات مقاومت که توانست به خوبی نتایج ظلم آمریکایی‌ها را در خلال جنگ جهانی دوم بر مردم ژاپن به تصویر کشد، «مدفن/ قبرستان کرم‌های شب‌تاب»^۳ است. «ایسائو تاکاهاتا» این اثر را در سال ۱۹۸۸، بر اساس رمانی به همین نام، نوشته آکیوکی نوساکا که داستان زندگی خود اوست، ساخته است. این انیمه ژاپنی دوبعدی، با طراحی زیبا از طبیعت حومه شهر، مخاطب را جذب معصومیت کودکان و بی‌گناهی دو شخصیت اصلی خود می‌کند و با موسیقی ویژه خود توانست جوایز روبان آبی ژاپن در ۱۹۸۹ و جایزه حقوق کودک و جایزه انیمیشن ژوری جشنواره بین‌المللی فیلم کودک شیکاگو در ۱۹۹۴ را کسب کند.

جهان فیلم‌نامه و داستان: شروع داستان با تصویر ایستگاه راه‌آهن و مرگ نقش اول داستان بر اثر فقر و گرسنگی می‌باشد. شروعی که با فلاش‌بکی به عقب باز می‌گردد؛ روزی که ابتدای سیر زمانی داستان را نمایش می‌دهد. داستان حمله هواپیماهای آمریکایی به شهر کوبه ژاپن و سوختن کل شهر زیر بمباران و مردمی که تمام دارایی خود را در یک شب از دست می‌دهند. این حمله، سیتا و خواهر کوچکش ستسوکو، مادر را از دست می‌دهند و جهت اقامت نزد اقوام، مجبور به مسافرت به شهری دیگر می‌شوند. مرگ شخصیت اول در ایستگاه قطار، بیان‌گر اعتراض به مدرنیته غربی است که قطار و نیروی بخار را مقدمه پیشرفت خود می‌داند. کارگردان با نمایش سوختن و کشته‌شدن مادر و مردم در بمباران هوایی متفقین و نیروهای آمریکایی، خانه‌های ویران و قربانیان بی‌گناه جنگ، سکانس اول را کلید می‌زند تا این صحنه‌های فجیع؛ نمایان‌گر جنایات ضد بشری آمریکایی‌ها و عمق آسیب‌های جنگ بر پیکره جامعه و مردمان آن باشد.

سکانس بعد، داستان زندگی دو کودک قربانی جنگ، در منزل اقوام‌شان است. نمایش عمه‌ای که در ابتدا با آغوش باز از بچه‌ها پذیرایی می‌کند؛ ولی سختی شرایط جنگ و کمبود غذا و تلاش برای

شود که ادبیات «ضد جنگ» در حقیقت می‌تواند اعتراضی به سردمداران ظلم و استکبار باشد که برای کسب منافع و تحمیل خواسته‌های خود، حاضرند میلیون‌ها نفر را به کام مرگ بکشانند و ادبیات مقاومت نیز درصدد تحسین آزادمردانی است که در مقابل ظلم و استکبار سر تعظیم فرود نیاورده و با خون خود، پرده از جنایات و فجایع استکبار برداشته‌اند. اینجا سعی بر این است که خوانش کوتاهی بر «سینمای مقاومت» در صنعت پویانمایی ژاپن انجام گیرد.

الف) سینمای مقاومت، سینمای زنده ولی در سایه ژاپن

آنچه قطعی است، سانسور شدید و کنترل رسانه‌های جمعی درباره جنایات آمریکایی‌ها در ژاپن در ایام جنگ جهانی دوم است، به همین خاطر جنگ را آن‌گونه که فاتحان خواسته‌اند، نقل کرده‌اند. با توجه به نفوذ نظامی و امنیتی آمریکا در ژاپن و آلمان بعد از جنگ جهانی دوم، طبیعی است که سینمای مقاومت که مهم‌ترین شاخصه آن، ضدآمریکایی بودنش است، مجال برای طرح آشکارا پیدا نکند. در ژاپن فیلم‌های مختلفی در هنگام فیلم‌نامه‌نویسی، تأمین هزینه‌های ساخت، کسب مجوزهای تولید و مجوز اکران، مانع از تولید این‌گونه فیلم‌ها می‌شود و کم‌تر تولیدکننده و کارگردانی جرأت می‌کند که به طور مستقیم، به جنایات آمریکا در حق مردم ژاپن بپردازد؛ البته کارگردانان مستقل و متعهدی هستند که در ژاپن با همه این مشکلات، دست به خلق آثاری در این باره زده‌اند، گرچه نهایت دست‌های پنهان مافیای تولید و توزیع، مانع دیده شدن و موفقیت کامل این آثار شده‌اند. به همین خاطر، کارگردانان بزرگ و وطن‌پرست ژاپنی، به صورت غیرمستقیم به این موضوع اشاره می‌کنند؛ نقد مؤلفه‌های جنگی همچون تانک، هواپیما، دیگ بخار و ابزارهای جنگی و سربازانی چون هیولا که نمادهای اصلی مدرنیته و غرب هستند، در آثار این دسته از کارگردانان، به وفور دیده می‌شود؛ همچنین ظهور دشمنی وحشی و خون‌ریز چون گودزیلا که در اثر بمب اتمی تحریک به حمله به مردم ژاپن می‌شود، نیز به سینمای مقاومت بی‌ربط نیست.

وقتی آثار برجسته‌ترین کارگردان پویانمایی ژاپن؛ میازاکی مرور می‌شود، در اکثر آن‌ها هواپیما را مشاهده می‌گردد و این، بی‌ارتباط با به دنیا آمدن او در توکیو در زیر بمباران‌های شدید هواپیماهای آمریکایی و همچنین حمله اتمی به دو شهر هیروشیما و ناکازاکی به وسیله هواپیماهای آمریکایی نیست. میازاکی با استفاده از زبان کنایه، جنایات آمریکا در حق مردم ژاپن را بازگو می‌کند و جالب‌تر آن که یکی از بازارهای پر فروش تولیدات میازاکی، خود آمریکاست؛ آثاری چون «قلعه متحرک هاوِل»^۱ که مستقیماً به جنگ و مبارزه

^۲. به انگلیسی Hotaru no Haka. به ژاپنی 火垂るの墓.

^۱. Howls Moving Castle

^۲. Mononoke-hime

این کمپانی است. تاکاهااتا در ۹ سالگی در بمباران آمریکایی‌ها در تاریخ ۲۵ ژوئن ۱۹۴۵ زخم‌های عمیقی برداشت؛ ولی زنده ماند. (آکیوکی نوساکا، ۲۰۱۵-۱۹۳۰) که نویسنده رمان خود زندگی‌نامه (اتوبیوگرافی) مدفن کرم‌های شب‌تاب می‌باشد، نیز این رمان را با هدف عذرخواهی شخصی از خواهرش که در جنگ جهانی دوم بر اثر فشار آمریکایی‌ها و متفقین به مردم ژاپن و سوء تغذیه کشته شد، نوشته است. وی بخشی از گروه موسوم به «نسل خاکستر» Ode Yakeato Sedai که شامل نویسندگان دیگری همچون Makoto و Oe Kenzaburo. وی به خاطر کودکان درباره جنگ شناخته شده است.

شرکت جیبلی، با ساخت آثاری چون «باد بر می‌خیزد» به احیای قهرمانان ژاپنی دوران جنگ جهانی دوم، پرداخت. این انیمیشن زندگی‌نامه تخیلی «جیرو هوریکوشی» که طراح هواپیماهای جنگی امپراتوری ژاپن در جنگ دوم می‌باشد. جالب آنکه فیلم‌های جیبلی در آمریکا و فرانسه، به گونه‌ای سانسور می‌شد که این شرکت به ناچار مدتی این دو کشور را از حق اکران فیلم‌های میازاکی محروم کرد. میازاکی در مخالفت با جنگ آمریکا علیه عراق در ۲۰۰۳، انیمیشن «قلعه متحرک هاول» را ساخت که درباره اثر مخرب جنگ و تأثیر ویران‌گر آن بر طبیعت و انسان است. عوامل اصلی جیبلی شامل این اسامی است: ایساها تاکاها، هایاتو میازاکی، توشیو سوزوکی، گورو میازاکی، هیرویوکی موریتا، جوهایشی، یوشیفومی کوندو، هیروماسا یونه بایاشی، یاسو اتسوکا.

ارزبایی نهایی

به قول «لوئیس مارشالکو» در کتاب فاتحین جهانی، «متفقین تلاش کردند که تاریخ جنگ را آن‌گونه بنویسند که به مذاقشان خوش آمده بود و منافع آنان را تأمین کند»؛ غافل از آنکه مخالفت با اشغال‌گری و ظلم غربی‌ها در آثار سینمایی و پویانمایی کشورهای متعددی دیده می‌شود و نمی‌توان ظلم به مردم یک کشور را حتی با غضب و اشغال آن کشور و نابودی و تصرف ارتش و سرویس اطلاعاتی آن کشور به محاق و فراموشی سپرد. این اثر، در مسیر بازگویی مظلومیت مردم استعمارزده ژاپن است که تربیون‌چندانی برای مخالفت با ظلم گسترده آمریکا و متفقین در جنگ جهانی ندارند و بعضاً به تسخیر آمریکایی تن داده‌اند و حتی چندان در سطح تبلیغاتی نیز به مردم جهان اعلان نمی‌کنند که آمریکا بمب‌های وحشتناک اتمی را «پس از تسلیم» بر سر مردم ژاپن ریخت تا به جهانیان قدرت‌نمایی دلهر‌آوری را حقه‌ن کند. تأثیر ریختن بمب اتم بر سر مردم ژاپن در آثار بسیاری از هنرمندان منتقد غرب و آمریکا و صهیونیسم جهانی در ژاپن به زبان سمبلیک دیده

زنده ماندن خود و خانواده، باعث می‌شود دو کودک را از خانه خود بیرون کند، نمایان‌گر عوض شدن انسان‌ها در چنین شرایط حادی می‌باشد. کارگردان در بخش بعد، در حالیکه خواهر و برادر بینوا به غاری در کنار دریاچه زیبایی در حومه شهر پناه برده‌اند، خواهر کوچک را در حال کندن قبری برای کرم‌های شب‌تاب، به تصویر می‌کشد در می‌آورد. سکانشی تکان‌دهنده که در آن، عمر کوتاه کرم‌های شب‌تاب و ستسوکو، به یکدیگر تشبیه شده است و نشانگر عمر کوتاه ستسوکو و برادرش همچون کرم‌های شب‌تاب است که بعد از پایان درخشش کوتاهی در زندگی، از بین می‌روند و در این بین حتی همسایگان ثروتمند نیز به این دو کودک صغیر رحم نمی‌کنند.

در نهایت، جایی که بعد از مرگ دلخراش هر دو کودک در اثر شبه‌قحطی و سوء تغذیه، مشاهده می‌شود که روح آن‌ها روی نیمکتی نشست‌اند، برادر به خواهر کوچکش می‌گوید: حالا وقت خواب است. دوربین از روی شخصیت‌ها دور شده و در پس‌زمینه، شهری مدرن و ساختمان‌های سر به فلک کشیده‌ای در ژاپن امروز به نمایش در می‌آید. شاید تاکاهااتا از سکانش پایانی در نظر داشته که ژاپن جدید، خود را مدیون انسان‌هایی می‌داند که قتل ظالمانه در اثر جنایات متفقین و آمریکایی‌ها، آن‌ها را در آغوش گرفته و روح آن‌ها همچون خواهر و برادری، همیشه نظاره‌گر ژاپن جدید است. انگار کارگردان این انیمیشن در فضای آمریکازده ژاپن فعلی، از رنج عظیمی که از طرف آمریکایی‌ها بر مردم ژاپن وارد شد، یاد می‌کند و آنرا در ذهن نسل جوان ژاپنی با زبانی غیرمستقیم، احیا می‌کند.

نگاهی به معانی و مبانی این پویانمایی

کارگردان در این فیلم با توجه به محدودیت‌هایی که در بیان مخالفت با اشغال‌گران کشورش داشته است، ضمن روایت درد و رنج دو کودک یتیم، اعتراض خود را به مسببان و آتش‌افروزان جنگ بیان می‌کند. سینمای مقاومت در تمامی کشورهای که زخم‌خورده سیاست‌های میلیتاریستی آمریکا هستند، کم و بیش وجود دارد، اگرچه در کشورهای اشغال شده، در لایه‌های زیرین آثار و تولیدات، خود را نمایان می‌کنند؛ چرا که با تصرف ارتش و سازمان‌های امنیتی ژاپن پس از جنگ جهانی دوم، جرأت اظهارات ضدآمریکایی در برخی هنرمندان آن کشور گرفته شد و بسیاری از حرف‌ها به صورت سمبلیک و استعاری بیان می‌گردد.

آشنایی عمیق‌تر با سازندگان و شرکت سازنده

با توجه به اینکه شرکت سازنده این اثر، آثار متعددی درباره مقاومت و عوارض جنگ به تصویر کشیده است، مروری بر کارنامه شرکت جیبلی لازم است. ایساها تاکاهااتا با کمک میازاکی پس از استعفا از شرکت آمریکایی تلکام، استودیو جیبلی را در ۱۹۸۵ تأسیس کردند و انیمیشن «مدفن (گورستان) کرم‌های شب‌تاب» اولین اثر

می‌شود که در بسیاری آثار ژاپنی، به عناوین عناصر انسانی و تهدیدات زیست محیطی و ظهور هیولاهایی چون گودزیلا در اثر انفجار اتمی به آن پرداخته شده است؛ لذا نوع سینمای مقاومت در ژاپن و هند، با سینمای مقاومت در کشورهای آزادی چون سوریه و ایران متفاوت است؛ ولی در همین حد نیز ارجمند و قابل احترام است و در مسیر اعتلای عقلانیت و شعور تاریخی انسان است. (جدول ۲)

جمع‌بندی

بعد از جنگ جهانی دوم، نفوذ نظامی و امنیتی آمریکا منجر به سانسور شدید و کنترل رسانه‌های جمعی ژاپن درباره جنایات آمریکا در کشور ژاپن شد. جریان مقاومت در انیمیشن و سینمای ژاپن که مهم‌ترین شاخصه آن ضد آمریکایی بودنش است، در صدد بیان و به تصویر کشیدن جنایات آمریکایی‌ها در جنگ جهانی دوم در ژاپن است. از این‌رو، ادبیات مقاومت در صدد تحسین آزاد مردانی ژاپنی است که مقابل ظلم و استکبار آمریکایی‌ها تسلیم نشده و با ایثار و از خود گذشتگی خود، پرده از جنایات و فجایع استکبار جهانی برداشته‌اند. پویانمایی «مدفن کرم‌های شب‌تاب» از فاخرترین آثار جریان مقاومت در ژاپن است که به خوبی توانسته است با ادبیات مقاومت، ظلم آمریکایی‌ها را در خلال جنگ جهانی دوم که بر مردم ژاپن تحمیل شد، به تصویر بکشد.

در این پژوهش، پویانمایی «مدفن کرم‌های شب‌تاب» با روش فنی - حکمی مورد تحلیل و بررسی قرار گرفت. روشی که در هیچ یک از تحلیل‌های صورت گرفته پیشین ذیل این پویانمایی، انجام نپذیرفته و این تمایز، نقطه قوت و وجه نوآوری این اثر است. در این پژوهش، تلاش شده تا با بهره‌گیری از روش فنی - حکمی، فهم عمیق‌تر حکمت، زیبا شناسی و تأثیرات رسانه‌ای و اجتماعی این پویانمایی در کنار فهم دقیق فرم و تکنیک آن انجام گیرد.

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 روش فنی - حکمی با توجه به پویانمایی «مدفن کرم‌های شب‌تاب»

عنوان مرحله	اجمالی از جزئیات مورد بررسی در هر مرحله
مرحله اول	فهم ساختار سینمایی و فرم زیبایی‌شناسانه اثر از بهترین انیمه‌های ژاپنی ضد فاتحین جنگ دوم، برنده جایزه ژاپنی روبان آبی و فیلم کودک شیکاگو با موسیقی فاخر و تصویرسازی زیبا از طبیعت حومه شهر
مرحله دوم	فهم فیلم‌نامه فیلم‌نامه‌ای کلاسیک برای بیان نتایج بمباران آمریکایی‌ها
مرحله سوم	شناخت فرهنگ زمینه‌ای فیلم و خصوصیات زمانه تولید اثر بعد از جنگ جهانی و آسیب‌های جدی از حملات بی‌امان آمریکا و متفقین و کشتار بیش از سه میلیون ژاپنی و جنایاتی چون انداختن بمب اتم بر ژاپن تسلیم شده، آثار زیادی جرأت مخالفت مستقیم با آمریکا را در ژاپن اشغال شده نداشتند؛ ولی آثار غیرمستقیم و طبیعت‌گرا و ظهور هیولاهای استعارات زیادی نسبت به این امر داشتند
مرحله چهارم	شناخت داستان خطی اثر این انیمیشن، درباره بچه‌هایی است که بعد از بمباران متفقین و آمریکا و قتل مادرشان در جنگ دوم، نزد عمه‌شان می‌روند؛ اما او آن‌ها را می‌راند و آنان برای زنده ماندن در این فضای هولناک، به هر کاری دست می‌زنند. قحطی سبب می‌شود ابتدا خواهر کوچک، علی‌رغم تلاش‌های زیاد برادر بزرگتر، جان‌ش را از دست بدهد و پس از مدتی نیز برادرش، در اثر سوء تغذیه به خواهرش ملحق شود
مرحله پنجم	بررسی منحنی احساس و تعقل در فیلم موسیقی فاخر و رنگ‌آمیزی رؤیایی و کودکانه از طبیعت حومه شهر و در نتیجه احساس بسیار بالا به همراه تحریک تعقل انسان‌دوستانه و دل‌سوزی و ترجم نسبت به قربانیان حملات غربی‌ها در ژاپن اشغال شده توسط آمریکایی‌ها
مرحله ششم	معناشناسی در اثر قربانی شدن کودکان ژاپن، ضدیت با ظلم، عوض شدن انسان‌ها در اثر قحطی جنگ، تضاد طبقاتی، کشتار انسان‌ها و تخریب محیط زیست در اثر بمباران آمریکایی‌ها
مرحله هفتم	شناخت مبانی تئوریک و معرفتی اثر نقد مدرنیته، نقد جنگ‌طلبی غربی - آمریکایی، نقد میلیتاریسم در تمدن غرب، نقد زیاده‌خواهی آمریکا در جنگ دوم، مظلومیت‌گرایی، صدمات عمیق جنگ
مرحله هشتم	آشنایی عمیق‌تر با سازندگان اثر هنری و فهم تأثیرات اثر و جاعل آن (ایساهو تاکاهاتا، ۱۹۳۵ - ۲۰۱۸) کارگردان، فیلم‌نامه‌نویس و تهیه‌کننده مطرح ژاپنی با گرایش به فرهنگ شرقی است. وی، با کمک میازاکی دیگر کارگردان قدرتمند و شرق‌گرای ژاپنی که منتقد تخریب طبیعت توسط انسان غرب‌زده بود، کمپانی جیبلی را تأسیس کرد و آثار متنوعی در انتقاد از بمب اتمی و ظلم غربی‌ها ساخت. وی منتقد جدی صنعت‌زدگی، مدرنیته و میلیتاریسم غربی - آمریکایی بود
مرحله نهم	بررسی حکمی اثر و ارزیابی نهایی لزوم بازبینی سینمای مقاومت در ژاپن با توجه به سلطه جناح وابسته به آمریکا در ژاپن پس از اشغال؛ ظلم‌ستیزی پایانی ندارد حتی با دیکتاتوری دولت‌های لیبرال و غرب‌گرای ژاپنی در ۸۳ سال گذشته پس از جنگ جهانی

فهرست منابع

- آشوری، داریوش. (۱۳۷۶). "فرهنگ علوم انسانی"، تهران، نشر مرکز.
- بوردول، دیوید. و تامسون، کریستین. (۱۳۹۳). "هنر سینما"، ترجمه فتاح محمدی، تهران، نشر مرکز.
- توفیقی، حسین. (۱۳۸۷). "آشنایی با ادیان بزرگ"، چاپ اول، تهران، نشر سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت). مرکز تحقیق و توسعه علوم انسانی و مؤسسه فرهنگی طه و مرکز جهانی علوم انسانی.
- خسروپناه، عبدالحسین. (۱۳۸۹). "جریان‌شناسی فکری ایران معاصر"، چاپ سوم، قم، نشر معارف.
- ساسو، مایکل. و رید، دیوید. (۱۳۸۵). "ادیان چین و ژاپن"، ترجمه: محمدعلی رستمیان، چاپ اول، قم، مرکز مطالعات و تحقیقات ادیان و مذاهب.
- 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.
- فعالی، محمدتقی. (۱۳۸۶). "آفتاب و سایه‌ها؛ نگرشی بر جریان‌های نوظهور معنویت‌گرا"، قم، نشر نجم‌الهدی.
- کاوازاکی، ایشی‌رو. (۱۳۵۷). "ژاپن بی‌نقاب"، ترجمه: مهدی نراقی، چاپ اول، تهران، سپهر.
- وآن، ژوزفین. (۱۳۵۱). "سرزمین و مردم ژاپن"، ترجمه: محمود کیانوش، تهران، بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- ویلم، ژان پل. (۱۳۷۷). "جامعه‌شناسی ادیان"، ترجمه عبدالرحیم گواهی، تهران، انتشاراتی تبیان.
- بدری، محمدحسین. "مصاحبه با نادر طالب‌زاده با عنوان «اگر آوینی زنده بود، شمشیر می‌کشید»"، مجله سوره، حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی، شماره ۳.
- خسروی دهکردی، همایون. (۱۳۹۵) "ماهنامه سینما و ادبیات"، سال سیزدهم، شماره ۵۴، شهریور و مهر، صص. ۹-۱۰.
- گرچی، علی‌اکبر. (۱۳۸۷). "دموکراسی و آزادی مذهبی در بستر لائیسیتته: نقدی بر پارادوکس‌های لائیسیتته فرانسوی"، حقوق و سیاست، دوره ۱۰(۲۵)، صص. ۱۵۵-۱۹۲.

Resistance Movement in Japanese Cinema and Animation (Case Study: Analysis and Review of the Animation of the Grave of the Fireflies)

Ebraahim Kargaraan, Mohammadhossein Farajnezhaad Abarghoii

Abstract

In order to have an accurate and intelligent analysis on every country's cinema, religious and political typologies and schools of thought recognition is of a great interest. This research aims to recognize active Japanese movements in governance, thought, culture, media and also the animation produced by companies affiliate to the movements. In the research, regarding to the defects on new formalistic methodology and criticism level, a special method called "techno-rational", which is calassified as one of the qualitative methodologies, has been used to achive a deeper understanding of aesthetics and media and social effects of the animation. Going beyond merely attention to the form, in this method, social, religious, thought and political backgrounds have been studied and also rational effects of animation on human sublimation or decline has been assessed. Finally, some "Resistance Movement" in Japanese animation production has been recognized and introduced and an animation called "Grave of the Fireflies" has been explored a case study on the animation. As a result, we can see Grave of the Fireflies, could be classified as one of the greatest animations in what so called resistance movement. This animation was successful to show American cruelties on Japanese nation in the World War II.

Keywords: Media Typology, Japanese Animation, Animation, Anime, Resistance, Grave of the Fireflies.