

به نام خدا

میزاکی مخاطبش را چگونه شناخت؟

درس: مخاطب شناسی

نویسنده و گردآورنده: آیدا جمالی

استاد: سرکار خانم دکتر زارعی

فهرست

3

• مقدمه

4

• انیمه چیست؟

5	• مخاطبان انیمه چه کسانی هستند؟
6	• نفوذ فرهنگ شرق در جهان
6	• هیائو میازاکی پدر خوانده انیمیشن
7	• آثار میازاکی
9	• دغدغه های میازاکی
11	• مخاطب شناسی میازاکی
13	• داستان های او از کجا می آیند؟
15	• نقدهای شدید بر آخرین اثر او
18	• منابع

مقدمه

می توان گفت رسانه های نو ظهور در فضای مصرف رسانه ای موجود در ایران شاهد پیدایش و پیدایش خرده فرهنگ ها هستیم. در اصل مخاطبان بر اساس ذائقه و سلیقه هنری، رسانه مصرفی خود را انتخاب می کنند و بر همین اساس مخاطبان مشترک، گروه هایی را در فضای مجازی تشکیل می دهند که می توان گفت با اهداف

مختلف، تلاش می کنند رسانه مورد علاقه شان را گسترش بدهند و همچنین برای خود گروه معنایی و گفتمانی مخصوصی را شکل می دهد. از اصطلاح خرده فرهنگ استفاده شد زیرا در اغلب موارد، این رسانه های مصرفی، محتوایی دارند که از نظر فرهنگ کلی و حاکم بر رسانه های جمهوری اسلامی صلاحیت اخلاقی و قانونی ندارند و در صورت نمایش از رسانه های رسمی و فرهنگی کشور مانند صداوسیما به شدت سانسور می شوند. البته تلاش های بسیاری برای فیلتر کردن واژه مانگا و انیمه در سایت ها صورت گرفته و یا مصاحبه ها و برنامه های زیادی برای تخریب این آثار پخش شده است؛ اما این روش مسئله را حل نکرده است. پرسش های بسیاری در این رابطه وجود دارد، برای مثال انیمه و مانگا چطور توانستند عموم مردم را جذب خود کنند و سیلی از خرده فرهنگ ها را وارد جامعه کنند؟

سعی کردم در این مقاله برای این پرسش پاسخی پیدا کنم و ویژگی های آن را به صورت خلاصه بیان کنم، همچنین تلاش کردم مسیر حرفه ای و مخاطب شناسی یکی از کارگردانان، نویسندگان و طراحان این حوزه جناب هیائو میازاکی را به طور مختصر بیان کنم. امیدوارم که از خواندن این مطالب لذت ببرید.

انیمه چیست؟

یک سبک از طراحی با دست و یا کامپیوتر است که خاستگاه آن ژاپن بوده و معمولاً بر مبنای مانگا (داستان های مصور در ژاپن) یا ناول (رمان) ساخته می شود. در سایر کشورها تحت تأثیر مستقیم این سبک طراحی، آثاری ساخته می شود که هم رده های انیمه ها قرار می گیرند، مثل انیمه های چینی که با نام دونگهوا شناخته می شوند.

واژه انیمه گاهی مورد نقد نیز قرار میگیرد؛ مثلاً در سال ۱۹۸۷ هیئتو میازاکی بیان کرد که از این اصطلاح متنفر است زیرا به نحوی به ویرانی صنعت انیمیشن ژاپن اشاره میکند. او این ویرانی را با انیماتورهای بدون انگیزه ولی پر کار برابر دانسته، زیرا با تکیه بر یک پیکر نگاری ثابت از ویژگی های چهره و اغراق در حواس حرکتی طراحی میکنند اما عمق، کمال، احساس یا فکر در کار آنان دیده نمیشود.

اولین انیمیشن های تجاری ژاپنی مربوط به سال ۱۹۱۷ است. اما در دهه های بعد گسترش یافت و مورد توجه مخاطبان داخلی زیادی قرار گرفت. انیمه ها دارای خصوصیتی از قبیل نقاشی های رنگارنگ، شخصیت های پرجنب و جوش، داستانی همراه با نبرد و اغلب با موضوعاتی خیالی همراه هستند که در آینده رخ می دهد. در مقایسه با انیمیشن های غربی، تولید انیمه عموماً کمتر بر روی واقعی نشان دادن حرکات، ژست ها و دنیا تمرکز می کند و بیشتر بر روی جزئیات محیط متمرکز است.

صنعت انیمه متشکل از بیش از ۴۳۰ شرکت تولیدکننده از جمله استودیوهای بزرگی مانند: استودیو جیبلی، کیتو انیمیشن، سانرایز و ...

از سال ۲۰۱۰ با توزیع روز افزون از طریق سرویس های پخش و گسترش فرهنگ انیمه، چه در ژاپن و چه در سراسر جهان، این سبک شاهد موفقیت بین المللی گسترده ای بوده. از سال ۲۰۱۶، انیمه های ژاپنی ۶۰ درصد از برنامه های تلویزیونی پویانمایی جهان را به خود اختصاص داده اند.

در انیمه رده بندی سنی وجود دارد زیرا میزان خشونت اثر، مباحث سنگین فلسفی و مسائل جنسی داخل آن بسیار پررنگ است. پس انیمه مختص کودکان نیست بلکه بیشتر شامل گروه های سنی بزرگسال می شود.

مخاطبان انیمه چه کسانی هستند؟

بیش از یک سوم مردم جهان یعنی حدود 2.88 میلیارد نفر مخاطب دنیای انیمه هستند. اگرچه نام هیچ انیمه ای میان 50 انیمیشن پر فروش جهان نیست. اما محبوبیت انیمه ها چنان در جهان گسترش یافته که حالا انیمه به یک ژانر مجزا تبدیل شده است. طبق آماری که نتفلیکس اعلام کرد سال 2020 بیش از 100

میلیون خانه در سراسر جهان حداقل یک انیمه تماشا کرده‌اند. این رقم نسبت به سال 2019 پنجاه درصد افزایش داشت. تماشای انیمه و انیمیشن اکنون با سهم تقاضای 5.5 درصد، سومین ژانر پرتقاضا از لیست بهترین فیلم‌های جهان محسوب می‌شود. صنعت انیمه ژاپنی جایگاه جهانی خود را چنان تثبیت کرده که در سال 2020 و در پی شیوع کرونا با فقط 3 درصد رشد منفی درآمد انیمه از 23 میلیارد دلار به 22.5 میلیارد دلار کاهش یافت. این در حالی است که قدرتمندترین و برترین صنعت‌های جهان در این دوره با سقوط چشمگیری مواجه شدند.

بیش از 20 سال است که پای انیمه‌های ژاپنی به تلویزیون ایران باز شده است. عمده ایرانی‌ها با شخصیت‌های انیمه‌ای معروف مثل ای کیو سان، میتی کومان، سوباسا اوزارو، سندباد و هایدی خاطرات فراموش نشدنی دارند. همزمان با ورود پخش فیلم‌های کره‌ای در ایران، موج محبوبیت انیمه‌ها نیز شدت گرفت. اما اگر کمی ریز تر راجع به مخاطبان انیمه در ایران بخوانید بررسی کنید متوجه می‌شوید، رنج سنی مخاطبان انیمه بین ۱۵ تا ۳۵ سال است؛ که می‌شود گفت به مصرف بسیار وفادار هستند. مخاطبان انیمه و مانگا با وجود کار، زندگی و خانواده این دو رسانه را دنبال می‌کنند و مشغله‌های روزمره باعث نشده که این دو رسانه برای مخاطبان بی‌رنگ شود. آنها خود جوش جلساتی تشکیل می‌دهند و انیمه و مانگاهای جدید را دنبال می‌کنند.

با توجه به گفته‌های کتاب خانم ادهم مخاطبان این ژانر بیشتر تحصیل کرده‌های جامعه هستند. همین‌طور به وضوح اشاره شده است که تفاوت بسیاری بین افرادی که سریال کره‌ای یا ترکی می‌بینند با عده‌ای که انیمه می‌بینند وجود دارد. با توجه به تحقیقات صورت گرفته مخاطبان انیمه در ایران اکثراً از دانشگاه‌های صنعتی شریف و امیرکبیر هستند و رشته تحصیلی بیشتر آنها فنی و برق است.

نفوذ فرهنگ شرق در جهان

فرهنگ ژاپنی از طریق مانگا و انیمه‌ها در حال رشد است. انیمه‌های ژاپنی نه تنها در ژاپن بلکه در اروپا و آمریکا نیز با استقبال بینظیری رو به رو شده‌اند. امروزه در جشنواره‌ها، نوجوانان غربی نه تنها لباس‌های ابرقهرمانان ژاپنی می‌پوشند، بلکه از سلاح‌های این قهرمانان به طور گسترده‌ای استقبال میکنند. البته فراموش نکنیم که به مدد موجودات عجیب و غریب

معرفی شده در این آثار، نوعی جادوزدگی مجدد به فرهنگ غربی راه یافته است. این جادوزدگی یا افسون زدگی، به کمک شخصیت هایی است که قدرت های عجیب و جادویی دارند و در مانگاها یا انیمه های ژاپنی به وفور یافت میشود، توانسته است به سرعت راه خود را در فرهنگ سراسر جهان باز کند.

استقبال نوجوانان ایرانی از انیمه، پدیده قابل توجه ای است. تصور غالب بر آن است که نوجوانان ایرانی، تحت تأثیر فرهنگ غربی یا امریکایی هستند و توجهی به فرهنگ شرق ندارند، اما با توجه به تعداد زیاد هواداران انیمه، باید در این عقیده تجدید نظر کرد. نه تنها میل زیادی به دیدن انیمه های ژاپنی وجود دارد، بلکه نوعی فرهنگ غیررسمی هم میان طرفداران انیمه شکل گرفته است. در این فرهنگ غیررسمی، گونه های از سلسله مراتب هم به وجود آمده است. عده ای با صرف وقت بیشتر، یاد گرفتن برخی واژه های ژاپنی و کار مجانی برای گسترش فرهنگ انیمه، جایگاهی مناسب در میان هواداران کسب کرده و القاب خاصی را به خود اختصاص داده اند. همچنین گردهمایی سالیانه این هواداران، حاکی از رشد و گسترش این فرهنگ غیررسمی است که تقریباً مراجع رسمی فرهنگی خبری از آن ندارند.

هیائو میازاکی پدرخوانده انیمیشن

او انیماتور، کارگردان، تهیه کننده، فیلم نامه نویس، نویسنده و مانگاکای ژاپنی است که در ژانویه ۱۹۴۱ متولد شد. میازاکی بدون شک یکی از بزرگ ترین انیماتور ها و کارگردانان انیمیشن در ژاپن و دنیا است؛ او کسی است که لقب پدرخوانده انیمیشن را با خود یدک می کشد. کاراکترهای مفتون کننده و پویانمایی های نفس گیر او باعث شهرت بین المللی در بین منتقدان و همچنین شهرت در میان عموم مردم و مخاطبین شده. از سال ۱۹۷۹ که اولین فیلمش را کارگردانی کرد، فیلم های دلنشین و هوشمندانه ای که برای کودکان ساخت به نمادهای فرهنگی مهمی بدل شده اند.

میازاکی از کودکی به مانگا و انیمیشن علاقه نشان داد و در سال ۱۹۶۳ به عنوان طراح میانی مشغول به کار شد اما در سال ۱۹۷۳ کارگردانی اولین فیلم سینمایی خود به اسم قلعه کاگلیوسترو و مجموعه تلویزیونی شرلوک هوند را آغاز کرد. میازاکی در سال ۱۹۸۵ یکی از بنیانگذاران استودیو جیبلی بود و فیلم های زیادی را در استودیو جیبلی کارگردانی کرد، این فیلم ها در ژاپن با موفقیت هنری و تجاری روبرو شدند. شاهزاده مونونوکه اولین فیلم انیمیشنی میازاکی بود و برنده جایزه آکادمی ژاپن برای بهترین فیلم سال شد. پس از اکران در سال ۱۹۹۷

برای مدت کوتاهی به پردرآمدترین گیشه ژاپن تبدیل شد. توزیع فیلم شاهزاده مونونوکه به جهان غرب، باعث افزایش محبوبیت و نفوذ استودیو جیبلی در خارج از ژاپن شد. فیلم شهر اشباح در سال ۲۰۰۱ به پردرآمدترین فیلم تاریخ ژاپن تبدیل شد. این انیمه در هفتاد و پنجمین دوره جوایز اسکار برنده جایزه اسکار بهترین فیلم پویانمایی شد و اغلب در میان بزرگترین فیلم های دهه ۲۰۰۰ قرار دارد. در پی این معروفیت کمپانی دیزنی حق انتشار آثار این استودیو را در جهان به غیر از جنوب شرقی به عهده گرفت.

نشانه ویژه آثار میازاکی مناظر پرشکوه و طرح مفاهیم عمیق در مورد موضوعات جدی مثل جنگ، کشاکش بشر با طبیعت و مسئله هویت است. در دهه شصت میلادی زمانی که میازاکی طراحی برای فیلم های دیگران را شروع کرد چنین پیچیدگی هایی در صنعت انیمیشن رایج نبود. او به خاطر تبحر فنی و انتخاب هایش به عنوان کارگردان از همان آغاز دوره فیلمسازی در این صنعت شهرت یافت. او هنوز هم پیرو مکتب پرزحمت طراحی انیمیشن با دست است.

همه کارهایت را با دست انجام بده حتی زمانی که از کامپیوتر استفاده می کنی.

– هائو میازاکی –

آثار میازاکی

آثار میازاکی با مضامینی مانند رابطه بشریت با طبیعت و فناوری، اشاره به سالم بودن الگوهای طبیعی و سنتی زندگی، اهمیت هنر و صنعت و دشواری حفظ صلح جویی در جهانی خشن جریان دارد. قهرمانان فیلم های او اغلب دختران قوی یا زنان جوان هستند. آثار میازاکی روایت گر درون مایه هایی مانند محیط زیست گرایی، صلح جویی، فمینیسم، عشق و خانواده است. نکته حائز اهمیتی که میازاکی را از بقیه متمایز می کند این است که، او در کارهایش ضد قهرمان را به عنوان یک فرد نا مهربان یا بدون احساس همدردی، در مقابل قهرمان قرار نمی دهد. اغلب فیلم های میازاکی بر محیط زیست و نابودی زمین تأکید دارند. مارگارت تالбот می نویسد که میازاکی از تکنولوژی مدرن بدش می آید و معتقد است که بسیاری از فرهنگ مدرن «نازک، کم عمق و جعلی» است؛ میازاکی زمانی را پیش بینی می کند که «دیگر هیچ برج بلندی وجود ندارد.»

فیلم های نائوشیکا از دره باد و شاهزاده مونونوکه، یک شر سنتی را به تصویر نمی کشند، بلکه ریشه های بودایی شیطانی را نشان می دهند: حرص و طمع، دشمنی و توهّم؛ طبق بودیسم، ریشه های شر باید به « سخاوت، مهربانی و خردمندی» تبدیل شوند تا از رنج عبور کنند. وقتی شخصیت های فیلم های میازاکی مجبور به اعمال خشونت می شوند، این خشونت به صورت یک کار دشوار نشان داده می شود.

در فیلم قلعه متحرک هاول، هاول مجبور می شود در دفاع از کسانی که دوستشان دارد نبردی گریز ناپذیر انجام دهد و تقریباً نابود می شود، هر چند که در نهایت با عشق و شجاعت سوفی نجات پیدا می کند. میازاکی شخصیت های زن خود را «دختران شجاع و خود کفا توصیف کرده که برای انجام دادن کاری، دو بار فکر نمی کنند و برای آنچه برای آنها باور دارند با جان و دل می جنگند» البته او گفت که شاید یک شخصیت زن «به یک دوست، یا یک حامی نیاز داشته باشند، اما هرگز ناجی نیستند.» و «هر زنی به اندازه هر مردی توانایی قهرمان شدن را دارد. پیتر شلساز اشاره می کند که شخصیت های زن فیلم های میازاکی عینیت یا جاذبه جنسی ندارند و دارای خصوصیات پیچیده و فردی هستند، موضوعی که در محصولات هالیوودی غایب است. شلساز همچنین به عنصر «به بلوغ رسیدن» قهرمانان فیلم های میازاکی اشاره می کند و هر شخصیت در طی فیلم، «شخصیت و نقاط قوت فردی» خود را کشف می کنند. در مجله آتلانتیک نوشتند که میازاکی در فیلم هایش «درک کاملی از پیچیدگی های معنای زن بودن را نشان می دهد.» می شود به فیلم نائوشیکا از دره باد استناد کرد و از چالش فیلم برای انتظارات جنسیتی، و ماهیت قوی و مستقل شخصیت نائوشیکا را ستایش کرد.

دغدغه های میازاکی

میازاکی نگران احساس کنجکاوی در جوانان است و تمام تلاشش را می کند تا مضامین عشق و خانواده را در فیلم های خود حفظ کند. طبق گفته های مایکل توسکانو میازاکی از کودکان ژاپنی که تحت تأثیر فرهنگ مصرف و محافظت بیش از حد، تحصیلات منفعت طلبانه، منصب گرایی (شغل گرایی)، صنعت گرایی فنی و سکولاریسم قرار می گیرند که در حال بلعیدن آنیمیسم بومی ژاپن است، می ترسد. با توجه به برخی از آثار

میزاکی متوجه می شویم که او بر نحوه یکی شدن افراد تنها و آسیب‌پذیر، ایجاد روابط و مسئولیت متقابل، که به‌طور کلی برای همه افراد منفعت دارد تأکید می‌کند.

حتی اگر مخاطب پروپاقرص میزاکای نباشید متوجه می شوید که بسیاری از شخصیت‌های اصلی او تصویری مطلوب از خانواده‌ها را ارائه می‌دهند، در حالی که بقیه ناکارآمد هستند. او معتقد است که خانواده غیر بیولوژیکی در فیلم قلعه متحرک هاول (متشکل از هاول، سوفی، مارکل، جادوگر و هین) پیامی سرشار از امیدواری می‌دهد: «افراد طرد شده توسط جامعه می‌توانند مکانی سالم برای تعلق پیدا کنند.»

با توجه به توضیحاتی که پیش تر دادم واضح است که هر کلام، قدم و رفتار میزاکای قابلیت افسون شدن توسط ملودی‌های ملایم طبیعت دارد. این دوستدار طبیعت منطق روایی و اعتقادی خود را سوار بر فرم بی‌حد و حصر رویا به سوی سرزمین‌های ناشناخته می‌برد تا بتواند صورتک‌های ابتذال را با قهرمان‌هایش صیقل دهد و چهره‌ی واقعیشان را برای مخاطب برملا کند. یکی از هدف های میزاکای این است که انیمه‌ها را برای اشاعه اعتقادات و معنویات تولید کند. چگونگی این هدف از دل رویکردهای هنری او در فرم و سپس محتوا به روح مخاطب نقابی می‌زند تا تماشاگر از باورسازی‌های آرمانی کارگردان در زندگی‌اش الگو برداری کند.

یکی از دغدغه‌های پر رنگ در آثار میزاکای دغدغه‌های آخرالزمانی و حماسی است. در همه داستان‌ها طبیعت در معرض نابودی است، و قهرمانان باید با جانفشانی‌های بسیار جلوی این حادثه را بگیرند. با این وجود، کارگردان با وارد کردن پلات‌های جزئی فانتزی و کاراکترهای مختلف کم ربط به داستان سعی می‌کند نقاط مثبت و منفی را هم راستا قرار دهد.

میزاکای برخلاف دنیای امروزی فیلم و انیمیشن اشارات جنسی را نه در داستان و نه در تصویر به کار نمی‌برد. البته حضور دوست داشتن و عشق در آثارش انکارناپذیر است، ولی هیچگاه به آنها جنبه‌های جنسی نمی‌دهد. میزاکای همیشه و در همه آثارش رگه‌های مشخص فمینیستی دارد، قهرمانان و یا کاراکترهای مهم آثارش معمولاً زنان و دختران ضد سنتی‌ای هستند که کارهای مردانه می‌کنند.

اصولا می توان گفت که کاراکترهای میازاکی، چه مذکر چه مونث، در عمل بیشتر فرا جنیستی هستند، یا جنسیت در آنها تعریف عام ندارد، چرا که آنها به حیطه خصوصیات سنتی یکدیگر ورود می کنند. با توجه به تحقیق و مطالعاتی که داشته ام به ضوح شخصیت پردازی قوی میازاکی و تاکید بر خصوصیت های فردی در آثار او دیده می شود.

برای مثال، شخصیت «اوکوتو» در شاهزاده مونونوکه، «یوبابا» در شهر اشباح و «سوفی» در قلعه متحرک هاول از پرژنیات ترین شخصیت های انیمیشنی هستند که تاکنون دیده ام. خصوصیتی که من را جذب آثار میازاکی می کند این است که انگیزه و هدف شخصیت ها چندان واضح و سراسر نیست همچنین عکس العمل هایشان به وقایع معمولا متعارف نیست. اگر کمی با دقت بیشتری به شخصیت ها بپردازیم متوجه می شویم که روانشناسی شخصیت های میازاکی با مردم عادی بسیار تفاوت دارد. شاید دلیل این پیچیدگی نبودن خط بین خوب و بد خصوصیات اخلاقی همه شخصیت ها است، در واقع خصوصیات اخلاقی مثبت و منفی را با هم در میان داستان توزیع می کند، به همین خاطر شخصیت های خاکستری به حقیقت زندگی ما نزدیک تر می شوند.

در کل به طور خلاصه آثار او پر است از پیغامهایی همچون «عشق حلال همه مشکلات است»، «صلح و دوستی کار جهان را پیش می برد» و «انسان و طبیعت باید در صلح و صفا زندگی کنند».

مخاطب شناسی میازاکی

اگر به دنبال دلیلی بر پر مخاطب بودن آثار میازاکی بگردید متوجه می شوید ادبیات آثار او در جهان مورد استقبال ویژه ای قرار گرفته است. البته تنها ادبیات بار این حجم از مخاطب را به دوش نمی کشد بلکه ترکیب

تصاویر فوق خیالی منفرد همراه با موسیقی سمفونیک جو هیساییشی، به خصوص با برجستگی ویولون، پیانو و ساکسیفون – است، که به جرات میشه گفت آثار او حس و حالی بسیار نزدیک به اپرا دارد تا انیمیشن.

در همین راستا باید اشاره کنم که میازاکی به نمای عریض علاقه خاصی دارد و نماهای پانورامیک با رنگ آمیزی و جزئیات فراوان در همه آثار او مشهود است. برای مثال، در شاهزاده مونونوکه اکثر شات های جنگل، پر از بازی نور، سایه و رنگ، خیال برانگیز هستند. در شهر اشباح، فضای گوتیک و وهم آلود به سبک فیلمهای ترسناک ژاپنی، القا کننده کلاستروفوبیا و وحشت اند؛ و در اواخر فیلم، صحنه سقوط آزاد چیهیرو و هاگو و اشکهایی که به جای اینکه سقوط کنند به آسمان پرتاب می شوند، فیزیک و خیال را به هم پیوند می زنند. این نمونه ها بی شک جزو میخکوب کننده ترین سکانس های سینمایی است که در همه آثار او خود نمایی می کنند.

فضاسازی و صحنه پردازی میازاکی بدون تردید حرف اول کارهایش را می زند. در اکثر خط های داستانی او عناصر فرهنگی، تکنولوژیکی و تاریخی نسبتا مشخصی به چشم می آید؛ اما تاریخی که آن عناصر در آن گنجانده شده، تاریخی مجهول و تخیلی است. گویا به نوعی تاریخ گریزی در حین تاریخ مداری را اعمال می کند، به همین دلیل آثار کلاسیک میازاکی، در کنار بسیاری انیمه های معروف دیگر، به طور عمده در حیطه هنر و ادبیات پست مدرن قرار می گیرند.

یکی دیگر از صفات خاص میازاکی دید متفاوت او به طبیعت از نوع جاندار و جادویی است. زیرا نیمی از دنیای او را المان های طبیعی آب، هوا، جنگل و حیوانات یا موجودات جادویی و متافیزیکی پر کرده اند، به طور خلاصه او به شخصیت بخشی به عناصر طبیعی هم می پردازد، کاری که هر کارگردانی سمتش نمی رود. برای مثال، در شاهزاده مونونوکه، روح جنگل و خدا حیوانات، شخصیتی در دل طبیعت هستند؛ و در شهر اشباح هیولای بد بو و هاگو در حقیقت رودخانه هایی هستند که انسان نمایی شده اند.

میزاکی طبیعت را به جهت قدمت و جانداري اش، بر تکنولوژی مقدم می داند، و عقیده دارد طبیعت نباید زیر پای تکنولوژی خورد شود. اصولاً نبرد تکنولوژی با طبیعت جاندار در آثار میزاکی مهم ترین ساختار داستانی می باشد. در واقع تکنولوژی، در تلاشی خشن برای رام کردن طبیعت، روح و جان آن را به معرض نابودی می کشاند؛ که یکی از زیباترین تفاوت های او با بقیه کارگردانان است. نظر آقای آدورنو و جناب هورکهایمر، این است که تکنولوژی با تلاشی منطقی برای مکانیکی کردن طبیعت، روح خود را هم در این فرآیند از دست می دهد. اینجاست که قهرمانان تبعیدی یا جدا افتاده از راه می رسند تا به نفع طبیعت وارد نبرد شوند.

این تصاویر اپراتیک کوریوگرافی شده نبرد طبیعت و تکنولوژی بخش عمده ای از لذت تماشای آثار میزاکی را ایجاد می کند. اما جالب است که بدانید در آثار میزاکی، تکنولوژی هیچگاه به نفع طبیعت کنار گذاشته نمی شود، و آن دو در نهایت در صلحی نابرابر و ناپایدار قرار می گیرند که آینده اش نامشخص است.

با توجه به خصوصياتی که آثار او دارند میتوانیم متوجه شویم او تمام تلاشش را می کند تا بد بینی خود را نسبت به تکنولوژی و آینده در کار هایش به تصویر نکشد اما با نگاهی کوتاه به یکی از سخنرانی های هیائو میزاکی که در آن گفته است «آرزوی روزی را دارم که اقیانوس، توکیو را در کام خود کشد، برج ان تی وی به جزیره ای تبدیل شود، جمعیت انسانها کاهش یابد، و آسمانخراشها از بین بروند.» و نگاهی کلی به انیمه «پونیو» به وضوح میبینیم که این اثر آینه تمام نمای چنین آرزویی است، گرچه در ظاهر پایان خوشی دارد. تمام این تفاوت ها و تناقض ها باعث شده است تا خط های داستانی میزاکی خوراکی آرامش بخش در میان هیاهو و روزمرگی بی پایان است. مردم در سراسر جهان با غرق کردن خودشان در سکانس های نفس گیر و رنگ و لعاب دار هیائو میزاکی سعی می کنند آرامش و امید را به زندگی خود برگردانند.

داستان های او از کجا می آیند؟

آثار استودیو جیبیلی و هیائو میازاکی الهام‌گیری زیادی از داستان‌های فولکلور و افسانه‌های محلی کشورهای چون بریتانیا، فرانسه و ژاپن داشته‌اند. تقریباً تمام آثار ساخته شده توسط میازاکی المان‌های فانتزی در خود دارند، از رئالیسم جادویی حاضر در *Only Yesterday* گرفته تا سفر ایسکایی، چیچیرو در *Spirited Away* (ایسکای ژانری است که در آن شخصیت اصلی به عنوان یک انسان عادی به دنیایی متفاوت می‌رود). خیلی از شخصیت‌های حاضر در داستان‌های هیائو میازاکی الهام گرفته از داستان‌های محلی و مفاهیم موجود در آن‌ها هستند.

بعضی از آن‌ها برگرفته از داستان‌های فولکلور خاصی مثل انواع مشخصی از یوکای (ارواح و موجودات مابعدالطبیعه در فرهنگ ژاپن) هستند و البته برخی از آنها از ایده کامی آیین شینتو پیروی می‌کنند. یکی از نمونه‌هایی که میتوان به صورت جزئی آن را بررسی کرد انیمه همسایه من توتورو است. در افسانه‌های ژاپنی گربه‌ای وجود دارد که می‌تواند شکل خودش را تغییر بدهد؛ این گربه باکنکو (*Bakeneko*) نام دارد که معادل آن در فارسی می‌شود «گربه تغییر یافته». در انیمه همسایه من توتورو، یکی از شخصیت‌های جالب توجه گربه اتوبوسی است که هیکلی غول‌آسا به اندازه‌ی یک اتوبوس دارد و پوشیده از خز است. ما در این کار بارها شاهد تغییر شکل این گربه هستیم. در افسانه‌های ژاپنی حداقل دو نوع یوکای گربه‌ای وجود دارد؛ علاوه بر باکنکو که به آن اشاره شد، نکوماتا هم قابل اشاره است که بر *Pokemon Espeon* تأثیرگذار بوده. نکوماتا دو دم دارد، در حالی که باکنکو یک دم دارد.

استودیو جیبیلی خودش را تنها به مفاهیم فرهنگ ژاپنی محدود نکرده و در آثاری مثل *Howl's Moving Castle* و *Tales from Earthsea*، اشارات و الهاماتی از داستان‌های قدیمی و محلی بریتانیایی، دانمارکی و یونانی می‌بینیم. در انیمه نائوشیکا از دره‌ی باد (*Nausicaa of the Valley of the Wind*)، که درباره‌ی مراقبت از محیط زیست است. نام نائوشیکا مستقیماً برگرفته از حماسه بزرگ یونان باستان یعنی ادیسه هومر است؛ این کلمه در یونانی،

«سوزاننده کشتی‌ها» معنی می‌دهد. نائوشیکا همچنین با آرتمیس، الهه ماه و شکار قرابت دارد و هر دوی آن‌ها عاشق موجودات جنگل هستند.

همچنین در انیمه Howl's Moving Castle، هاول مردی است که در خانه‌ای بزرگ و ترسناک زندگی می‌کند و گفته می‌شود که خوراکش قلب زنان است، میازاکی برای نوشتن این داستان از افسانه‌ی آبی‌ریش (Bluebeard) الهام گرفته، داستان مردی که بدنام به کشتن زنانش بوده است و آخرین همسرش را هم با دعوت کردن به انبار همان جسدها می‌کشد! شخصیت هاول انیمه در واقعیت برگرفته از ادبیات ولز است و ولزی‌ها مشخصاً ریشه مشترکی با برتانیایی‌ها دارند، از طرفی هم افسانه‌ی ریش آبی در فرانسه گسترش یافت و ریشه‌های آن در اصل به بریتانیا بازمی‌گردد. هرچند در انیمه قلعه‌ی متحرک هاول ماجرا کمی تغییر می‌کند. با وجود اینکه هاول موجودی ترسناک است و شکلی هیولایی دارد، زمانی که او کلیدی را به سوفی می‌دهد او را به قلمرویی زیبا از گل‌ها دعوت می‌کند. برعکس ریش آبی، هاول می‌خواهد که زندگی‌اش را با سوفی به اشتراک بگذارد و خبری از فریب و دروغ نیست.

انیمه قلعه‌ای در آسمان، ترکیبی از شهر پرنده لاپوتا در کتاب سوم سفرهای گالیور اثر جانائان سوئیفت ایرلندی و درخت زندگی در اسطوره‌های اسکاندیناوی است؛ و روح جنگل و جاندار انگاری طبیعت در شاهزاده مونونوکه برگرفته از جاندار انگاری طبیعت در یونان باستان در قالب گایا و جاندار انگاری طبیعت در آیین شینتو است. در این اقبال به آثار کلاسیک، میازاکی، مثل همه فیلمسازان ژاپنی، به طریقی میراث دار آکیرا کوروساوی فقید است که ادبیات کلاسیک غرب را در قالب شاهکارهایی مثل هفت سامورایی، سریر خون، و آشوب با تاریخ و فرهنگ ژاپن پیوند زد.

نقد‌های شدید بر آخرین اثر او

باد شدید می‌وزد (The Wind Has Risen) تازه‌ترین ساخته هیائو میازاکی از ماه پیش تاکنون در ژاپن 6 میلیارد ین (39.4 میلیون پوند) فروخته و یکی از کاندیدهای اصلی جایزه شیر طلای جشنواره فیلم ونیز امسال است. اما انیماتور ژاپنی افسانه‌ای با باد شدید می‌وزد که روایتی داستانی از طراح هواپیماهای جنگنده زیرو (ای 6ام میتسوبیشی) است، عملاً همه، از پزشکان تا فعالان سیاسی را عصبانی کرده است.

اگر بخواهم به طور خلاصه راجع به این جنگنده‌ها صحبت کنم میتوانم بگویم که نیروی دریایی ژاپن در جنگ جهانی دوم از این هواپیماها به شکلی ویرانگر در جنگ استفاده می‌کرد.

تصویری که میازاکی از جیرو هوریکوشی قهرمان داستان ترسیم کرده، کسی که هواپیماهایش در حمله به پرل هاربر و ماموریت‌های انتحاری (کامیکازی) نقش داشتند، به شکلی نامعمول مورد حمله هم‌قطاران سیاسی در داخل و خارج ژاپن قرار گرفته است.

کاربران اینترنتی میازاکی را که با فانتزی‌های خانوادگی میشناسند متهم کرده‌اند که خالق یکی از نمادهای بارز میلیتاریسم ژاپنی را تکریم کرده است. آن‌ها به این نکته هم اشاره کرده‌اند که خانواده کارگران اهل شبه جزیره کره از جمله افرادی بودند که در ساخت بیش از 10 هزار فروند از این هواپیمای جنگنده هنری نقش داشتند.

میازاکی که از این همه انتقاد دلخور شده، در دیدار با گزارشگران کره‌ای مستقر در توکیو با اشاره به نگاه تحسین‌آمیز خود به هوریکوشی، گفت: او کسی بود که در برابر درخواست‌های ارتش مقاومت کرد. واقعاً چون هوریکوشی در آن دوران زندگی می‌کرد باید او را مسئول همه چیز بدانیم؟

در همین حال، ملی‌گرایان ژاپنی با برپایی مناظره‌های آنلاین، میازاکی را تقبیح کرده‌اند و از او که آشکارا گرایش‌ات چپ‌گرایانه دارد، به خاطر تمرکز فیلمش بر بیهودگی جنگ، به عنوان «خائن» و «ضد ژاپنی» یاد کرده‌اند.

آنچه بیش از همه ملی‌گرایان ژاپنی را عصبانی کرده مقاله‌ای است که میازاکی هم‌زمان با اکران فیلم جدیدش نوشت و در آن گرایش‌های راست‌گرایانه دولت فعلی برای تجدید نظر در ماده صلح در قانون اساسی این کشور محکوم کرد.

میازاکی در نشریه ماهانه «نیپو» متعلق به شرکت جیبلی با تأکید بر اینکه با اصلاح قانون اساسی مخالف نیست، سیاستمداران ژاپنی را به تلاش برای زیر پا گذاشتن تعهدات این کشور پس از پایان جنگ جهانی دوم متهم کرد و نوشت: از این همه بی‌اطلاعی دولت و رهبران احزاب سیاسی نسبت به واقعیت‌های تاریخی جا خوردم. آدم‌هایی که به اندازه کافی فکر نمی‌کنند نباید در قانون اساسی دخالت کنند.

با شدید می‌وزد اولین فیلم میازاکی به عنوان کارگردان پس از انیمیشن «پونیو» در سال 2008 و یک تغییر مسیر نسبت به فیلم‌های انیمیشن فانتزی است که تحسین منتقدان و طرفدارانی پروپاقرص برای او در سراسر جهان به همراه داشتند.

این فیلم که بیشتر تماشاگران بزرگسال را نشانه رفته، ادای احترام میازاکی به «نبوغ استثنایی» هوریکوشی است که هواپیماهای او در نیمه اول جنگ جهانی دوم به عنوان پیشرفته‌ترین هواپیماهای جنگنده در دنیا مورد تحسین بود.

کارگردان 72 ساله در مصاحبه با روزنامه آساهی شیمبون گفت نسبت به جنگ «احساساتی بسیار پیچیده» دارد و افزود ژاپن میلیتاریست با «تکبر احمقانه» رفتار کرد.

میازاکی ادامه داد: اما هواپیماهای زیرو یکی از محدود چیزهایی است که ما ژاپنی‌ها می‌توانیم به آن افتخار کنیم. آن‌ها حضوری به واقع پرابهت داشتند، همین طور خلبانانی که آن‌ها را هدایت می‌کردند.

میازاکی که از کودکی به هواپیمای جنگی علاقه زیاد داشته، اصرار دارد به هیچ عنوان نباید هوریکوشی را سرزنش کرد.

باد شدید می‌وزد مورد انتقاد پزشکان ژاپنی هم قرار گرفته و آن‌ها میازاکی را به خاطر نمایش مستمر صحنه‌های سیگار کشیدن در فیلمش مورد انتقاد قرار داده‌اند.

جامعه کنترل دخانیات ژاپن در نامه‌ای سرگشاده به جیبیلی، شرکت سازنده فیلم‌های میازاکی گفت تصاویر بی‌دلیل از سیگار کشیدن این برداشت را ایجاد می‌کند که آن زمان عادت سیگار کشیدن از سوی جامعه پذیرفته شده بود.

در دفاع از میازاکی می‌توان گفت صحنه‌های فراوان کشیدن سیگار در فیلم او حداقل اشاره‌ای به عادات اجتماعی آن زمان دارد. داستان باد، شدید می‌وزد در دهه‌های 1920 و 1930 روی می‌دهد، زمانی که تأثیرات مخرب دخانیات بر سلامتی هنوز کاملاً شناخته نشده بود و ژاپنی‌ها هم مانند بقیه شیفته سیگار بودند.

اما واقعا این حجم از نقد بر آخرین اثر او به جا و درست است؟

میازاکی سال‌هاست که با آثارش برای کودکان و بزرگسالان لحظات زیبا و خاطره‌انگیزی ایجاد کرده است و به دلیل سبک متفاوتش همیشه منتقدان را به سوی خود جذب کرده، با توجه به استقبال از این انیمه به وضوح می‌بینیم که او این بار هم توانسته مردم را با سکانس‌های پر از رنگ و ماشین‌اش میخکوب کند. او به خوبی مخاطب خودش را شناخته و هوشمندانه از این شناخت استفاده می‌کند، امیدوارم در آینده شاهد کارهایی جدید از این انیماتور و کارگردان باشیم.

فهرست منابع

- مستند قلمرو رویاها و دیوانگی
 - مستند مرد پایان ناپذیر: هیائو میازاکی
 - کتاب مطالعه مصرف مخاطبان انیمه و مانگا در ایران
 - مقاله آقای مایکل توسکانو
 - مصاحبه آقای پیترو سلرز
 - سایت ویکی پدیا
 - بلاگ نماوا
- و برداشت شخصی از آثار این کارگردان، نویسنده و انیماتور