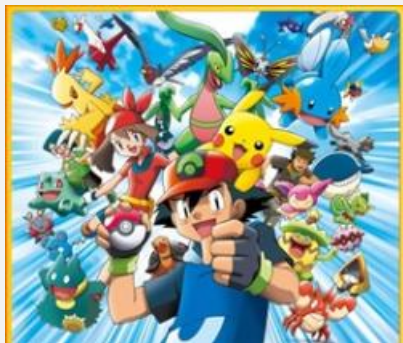


نگاهی به تولد صنعت انیمیشن در ژاپن



صنعت انیمیشن سازی سال ۱۹۱۷ در عصر فیلم های صامت با طراحی ها، آزمون و خطا، تکنیک های انیمیشن سازی کات اوت (cut out) و متاثر از آثار فرانسوی و آمریکایی در ژاپن شروع شد. مردم آن زمان از کیفیت بالای کتاب های مصور «مانگا» ی ژاپنی حرف می زدند اما انیمیشن ژاپنی پرهزینه تر از انیمیشن های غربی بود و در سایه محبوبیت کارتون های کمپانی دیزنی قرار داشت.

صنعت انیمیشن سازی سال ۱۹۱۷ در عصر فیلم های صامت با طراحی ها، آزمون و خطا، تکنیک های انیمیشن سازی کات اوت (cut out) و متاثر از آثار فرانسوی و آمریکایی در ژاپن شروع شد. مردم آن زمان از کیفیت بالای کتاب های مصور «مانگا» ی ژاپنی حرف می زدند اما انیمیشن ژاپنی پرهزینه تر از انیمیشن های غربی بود و در سایه محبوبیت کارتون های کمپانی دیزنی قرار داشت.

آغاز نبردی سخت برای بقا

یکی از حوزه هایی که به موقعیت مناسب انیمیشن های ژاپنی کمک کرد، تولید انیمیشن برای روابط عمومی ها و کمپین های تبلیغاتی موسسات دولتی بود. زمانی که شهر توکیو و حومه به خاطر زلزله وسیع کانتو در سال ۱۹۲۳ خسارت فراوانی دید، تولید انیمیشن خانگی نیز از نقطه صفر پا گرفت؛ هرچند در ابتدا رشد کمی داشت و صنعتی کوچک به شمار می رفت.

این صنعت در حالی برای بقا تلاش می کرد که قادر نبود با نوآوری های پی در پی سینما از جمله ظهور نخستین فیلم های ناطق در سال ۱۹۲۹ و فیلم رنگی در سال ۱۹۳۲ هماهنگ شود. در این دوران افوجی نوبارو کارگردان سینما برای ساختن انیمیشن «دزد قلعه باگودا» با ستایش بین المللی روبه رو شد. او این انیمیشن را با نقاشی روی کاغذ رنگی ژاپنی «شیوگامی» و به روش «بریدن و چسباندن» ساخت. «دزد قلعه باگودا» اولین فیلم در تاریخ انیمیشن ژاپنی است که خارج از کشور با تحسین روبه رو شد.

در همان سال ها بسیاری از هنرمندان انیماتور یکی پس از دیگری ظهور کردند اما به دلیل جنگ، کمبود وسایل به شدت به چشم می خورد و این مساله کار را برای آنها سخت می کرد. در آن شرایط حتی تولید فیلم های سینمایی به آسانی میسر نبود و کار انیماتورها سخت تر شده بود. البته در این دوران نخستین فیلم بلند انیمیشنی تاریخ سینمای ژاپن به نمایش عمومی درآمد: «سربازان دریایی موموتارو» که ۷۷ دقیقه بود و نیروی دریایی ارتش ژاپن تهیه فیلم را برعهده داشت. «سربازان دریایی موموتارو» انیمیشنی تبلیغاتی با هدف روحیه بخشیدن و تعهد به جنگ بود.

کمی پس از پایان یافتن جنگ، ستاد کل نیروی اشغالگر متفقین ۱۰۰ هنرمند انیماتور را در ویرانه های حاصل از بمباران های شهر توکیو گرد هم آورد تا کمپانی شین نیهون دوگاشا را تاسیس کنند. هدف اشاعه سیاست های اشغال با تولید انیمیشن هایی در ستایش از دموکراسی بود. بسیاری از هنرمندان به شدت مستقل بودند و کمپانی از بیرون با مخالفت هایی رو به رو بود و در نهایت منحل شد.

پیدایش تویی دوگا (کمپانی تویی انیمیشن)

با پایان جنگ جهانی دوم، ژاپن آرام آرام خود را از نو ساخت. هیروشی اوکاوا از تهیه کنندگان سینما در ژاپن در سال ۱۹۳۷ انیمیشن «سفید برفی» محصول کمپانی دیزنی را تماشا کرد و تحت تاثیر رنگ های درخشان فیلم قرار گرفت. او در سال ۱۹۵۶ استودیوی مدرنی ساخت که مردم آنجا را قصری با دیوارهای سفید و تهویه هوای مناسب توصیف می کردند. او بدین ترتیب کمپانی «تویی دوگا» را که امروزه به کمپانی «تویی انیمیشن» تغییر نام داده است، تاسیس کرد. هدف اوکاوا تبدیل کردن استودیو به کمپانی دیزنی شرق بود.

کمپانی اوکاوا نخستین فیلم خود را «افسانه مار سفید» انتخاب کرد. آنها تیمی تحقیقاتی به آمریکا فرستادند و از چند کارشناس دعوت کردند که به عنوان استاد به ژاپن سفر کنند. در نتیجه آنها می توانستند خط تولید سیستم کمپانی دیزنی را در ژاپن راه اندازی کنند. کمپانی، کارمندان جدیدی را استخدام کرد و به مهارت های آنها احترام گذاشت. آنها تحت مدیریت انیماتورهای

کهنه‌کاری مانند موری یاسوجی و دایکوها را آکیرا فیلم «افسانه مار سفید» را ساختند.

از آنجا که پس از جنگ بیکاری در ژاپن زیاد شد، این کمپانی جدید توانست تیمی از جوانان با استعداد را جذب کند تا آنها با حقوق کم شروع به کار کنند. کمپانی تویی دوگا از نوع کمپانی های کارگری سختگیر بود. به هر حال زمانی که دولت دستمزد کارمندان را دوبار بر کرد تاثیر آن بر اقتصاد مردم نیز مشخص شد. اوضاع مالی کمپانی بهم ریخت. هر ساله مردم در جشنواره «مانگا» که در بهار برگزار می شد شرکت می کردند. این جشنواره مجموعه های انیمیشنی شاهکارهای جهان را به نمایش می گذاشت اما در نهایت جشنواره هم برچیده شد. آینده کمپانی تویی در هاله ای از ابهام فرو رفت. جنبش کارگری به اوج خود رسید مدام میان کارگران و کارفرمایان اختلاف و دعوا بود. تاکاهاتو ایسائو و هایائومیازاکی که امروز «استودیو جیبلی» را دارند کار خود را از کمپانی تویی شروع کردند. هایائو میازاکی در سال ۱۹۶۳ و ایسائو در سال ۱۹۵۹ هر دو از اعضای فعال اتحادیه کارگری بودند. تاکاهاتا مدیر و میازاکی منشی اتحادیه بود.

نخستین فیلم کمپانی تویی دوگا به نام «افسانه مار سفید» در سال ۱۹۵۸ به نمایش عمومی در آمد که براساس یک داستان چینی بود. میازاکی که در دوران دانشجویی فیلم را دیده از کیفیت بالای آن تعریف کرد.

نخستین سریال انیمیشنی ژاپن: «پسر فضایی»

اول ژانویه سال ۱۹۶۳ شبکه تلویزیونی فوجی یک انیمیشن ۳۰ دقیقه ای به نام «Tetsuwan Atomu» (پسر فضایی) پخش کرد. این انیمیشن به شدت محبوب و موفق شد. در پی نمایش «پسر فضایی» شکوفایی مجموعه های انیمیشنی آغاز شد. در آن دوران رقابت برای جلب تماشاگران تلویزیونی زیاد بود. موفقیت «پسر فضایی» سرآغاز نوع جدیدی از صنعت انیمیشن سازی ژاپن شد.

دستمزد کمی برای تولید «پسر فضایی» (به کارگردانی تزوکا اوسامو، مدیر کمپانی موشی پروداکشنز) پرداخت شده بود. دستمزد کم به این معنی بود که تولیدکنندگان باید راهی برای کم کردن هزینه پیدا می کردند. آنها از طراحی ها کم کردند، در هر تصویر از خطوط کم کردند و بیشتر از عکس استفاده کردند. آنها روی پیرنگی کار کردند که سریع پیش می رفت و روش های هوشمندانه ای برای حرکت تصاویر تا جلوه های صوتی و دیالوگ ها پیدا کردند.

کمپانی تولیدکننده حتی از کپی رایت سودی نبرد. امتیاز استفاده از شخصیت «اتم» که قهرمان اصلی انیمیشن بود به اسپانسر کمپانی- صاحب یک قنادی به نام میجی سیکا- تعلق داشت. او از چهره اتم روی برند شکلات ها استفاده کرد. زمانی که کمپانی تزوکا درآمدش کم شد او تصمیم گرفت که روی انتشار «مانگا» سرمایه گذاری کند. مردم تزوکا را «خدای مانگا» می خوانند. او در این عرصه به موفقیت دست پیدا کرد.

سال های وحشی و ظهور یک انیمیشن پول پاروکن

در ادامه راه تجارت، بخش اصلی الگوی مجموعه های انیمیشنی ژاپن شد. مشهورترین ژانری که به آن می پرداختند علمی-تخیلی و فضایی و سپس دخترانی با قدرت های فوق طبیعی بود. در سال ۱۹۶۸ مجموعه مشهور تلویزیونی با موضوع بسکتبال به نام «ستاره غول ها» پخش شد. در پی آن نخستین اپیزود انیمیشن خانوادگی «Sazae-san» ساخته شد که تا امروز هم تولید و پخش آن ادامه پیدا کرده و در تاریخ انیمیشن سازی ژاپن رکورد طولانی ترین مجموعه را دارد. اما هر سریالی نمی توانست موفق باشد و رقابت بازار انیمیشن سازی سخت بود.

کمپانی تویی دوگا به دلیل هزینه های گزاف تولیداتش دچار کسری بودجه شد و رفته رفته در سال ۱۹۷۲ تعطیل شد. کمپانی موشی پروداکشنز در سال ۱۹۷۲ اعلام ورشکستگی کرد این در حالی است که اتحادیه کارگری کمی بعد کمپانی را از تزوکا گرفت و تا امروز این کمپانی مشغول فعالیت است. صنعت انیمیشن دچار رکود اقتصادی شد. دلیل این رکود مشکلات بزرگ اقتصادی ژاپن از جمله بحران نفت در سال ۱۹۷۳ و بازار بورس نیکسون در سال ۱۹۷۱ بود.

زمانی که تولید مجموعه های تلویزیونی متوقف شد عده ای بیکار شدند. سیستم ارباب رعیتی کمپانی تویی از بین رفت و سیستم کارمندی رواج یافت، به هر حال کمپانی ها نیاز به تغییر سیستم داشتند.

در این سال های بینوایی، مجموعه ای تولید شد که ایده سرگرمی سازی کودکان را به چالش کشید. مجموعه Uch senkan «Yamato» (کشتی جنگی فضایی یاماتو) در سال ۱۹۷۴ پخش شد و در سال ۱۹۷۷ فیلمی از روی آن ساختند که به یک پدیده اجتماعی بدل گشت و در قلب میلیون ها جوان ژاپنی جای خود را پیدا کرد.

گسترش طرفداران انیمیشن ژاپنی

به هر صورت انیمیشن ژاپنی جایگاه خود را در میان جوانان و نوجوانان خارج از کشور پیدا کرد. در بعضی از کشورها بزرگسالان مخالف انیمیشن های ژاپنی بودند و نام «Japanimation» (بازی با کلمات ژاپن و انیمیشن) را برای آنها انتخاب کردند. مخالفان، انیمیشن های ژاپنی را خشن و بی ارزش می دانستند. زمانی که «Kyandi kyandi» در فرانسه پخش شد، دختران جوان فرانسوی از پای تلویزیون تکان نمی خوردند. برخی از والدین آنها مدعی شدند که فرزندان شان را یک فرهنگ بیگانه فاسد می کند. ولی به مرور پایگاه طرفداران انیمیشن های ژاپنی در اقصی نقاط دنیا بیشتر شد. بعضی از علاقه مندان حتی می پرسند که چرا کشور خودشان نمی تواند آثاری تولید کند که از انیمیشن های ژاپنی پیشی بگیرد؟

امروزه واژه «Japanimation» به دیده تحقیر و به خاطر بار منفی اش به کار گرفته نمی شود. در میان کمپانی های انیمیشن سازی ژاپن که در سال های ۱۹۷۰ و ۱۹۹۰ بسته شدند تعدادی توانستند در سال های بعدی به کار ادامه بدهند اما هرگز صنعت انیمیشن سازی به سال های طلایی خود بازنگشته است. شهرت فرم های دیگر سرگرم سازی مانند گیم های ویدیویی حتی تلفن های همراه سبب شد که در بهترین ساعات تلویزیون بیننده انیمیشن های تلویزیونی در سال ۲۰۰۶ به پایین ترین حد خود برسد. دیگر در شبکه های تجاری کمتر انیمیشن پخش می کنند. شبکه های کوچک نیز بودجه کمی برای تولید انیمیشن دارند. در حال حاضر صنعت انیمیشن سازی ژاپن در برهه حساسی قرار دارد. درحقیقت بسیاری از کمپانی های سازنده با چنگ و دندان به کار ادامه می دهند. این در حالی است که انیمیشن های ژاپنی جایگاه ویژه ای در جهان پیدا کرده اند. هابائو میازاکی نام شناخته شده ای در عرصه جهانی است و استودیو جیبلی او فیلم های انیمیشن موفقی می سازد.

مهر- ارغوان اشتیری