

**بستن کمر بند می تواند
 خطر مرگ و میر را در
 سر نشینان صندلی
 عقب، ۲۵ تا ۷۵ درصد
 کاهش دهد.**



**بازار داغ
 انیمه های ژاپنی
 در ایران**

انیمه های ژاپنی در ایران نیز با استقبال مواجه شده اند. مشهورترین آنها انیمه فوتبالیست ها بود که از تلویزیون ایران پخش شد. انیمه هایی در باره تنیس و والیبال نیز هم اکنون از شبکه پویا پخش می شود. سریال هایی نظیر جوبین، ماجراهای تام سایر، مهاجران، بینوایان، دور دنیا در هشتاد روز، بنر و بالالنگ دراز نیز از تلویزیون ایران پخش شدند که با استقبال مواجه شدند.

پوکمون وارد می شود

در اوایل دهه ۹۰ میلادی، کنسر سیمو بین شرکت های نینتندو و GAME FREAK تشکیل شد و نتیجه این کنسر سیمو تولید بازی های ویدیویی به سبک پوکمون بود. این بازی ها کار تونی بود و توانست توجه بسیاری را به خود جلب کند. تب پوکمون به سرعت جهان را فرا گرفت. نینتندو بیش از ۳۱ میلیون کپی بازی پوکمون را در سال ۱۹۹۶ فروخت و سریال های تلویزیونی پوکمون در بیش از ۱۰۰ کشور به نمایش درآمد. حالا دیگر تصاویر پوکمون را همه جا می شد دید. این موج باعث شد توجه به انیمه نیز بسیار بیشتر شود. تصاویر برگرفته از انیمه های ژاپنی حتی به کاشی ها و کاغذ دیواری های نیز راه یافت. در دهه ۱۹۹۰ میلادی که اقتصاد ژاپن در نهایت شکوفایی خود قرار گرفته بود، ژاپنی ها توجه اصلی شان را از اقتصاد به فرهنگ معطوف کرده بودند و قصد داشتند در عرصه فرهنگی نیز در جهان صدر نشین شوند. ژاپن در آن زمان به واسطه قدرت اقتصادی که در اختیار داشت، توان لازم را برای انجام تبلیغات در این عرصه نیز داشت. در سال ۱۹۹۷ وزارت فرهنگ ژاپن حمایت خود را از برپا کردن نمایش های انیمه و بازی های ویدیویی اعلا م کرد. در این زمان بود که انیمه سازانی نظیر هایو کو میزاکی ظهور کردند که بعدها کار با نشان جهانی شد. میزاکی در سال ۲۰۰۱ در عرصه جهانی نامی برای خود دست و پا کرد. او فیلم Spirited Away را ساخت و در گیشه ۲۷۷ میلیون دلار فروش کرد. دولت ژاپن نیز از افرادی نظیر میزاکی حمایت کرد. او حتی در ژاپن به عنوان «جوهر ملی» توصیف شد. موفقیت های میزاکی در حد انیماتور والت دیزنی نیک پارک و کارگردان آمریکایی، استیون اسپیلبرگ یا اورسن ولز است. فیلم بعدی میزاکی قصر متحرک هاول در سال ۲۰۰۴ به سینماها راه یافت. پروژه بعدی او پونیوی روی صخره کنار دریا نام داشت که در ژوئیه سال ۲۰۰۸ در سینماهای ژاپن در نخستین دور اکرانش، بیش از ۱۰۲ میلیون بیننده داشت. این فیلم در سال ۲۰۰۸ برای شرکت در شصت و پنجمین فستیوال فیلم ونیز دعوت شد. در سال ۲۰۰۶ فیلمی بانام حکایت دریای زمین نیز توسط اسپر میزاکی، گورو میزاکی بدون کوچکترین دخالت او در همان استودیوی فیلم جیبلی ساخته شد. بعد از دو سال تأخیر، میزاکی این بار با دنبای اسرار آمیز آرتی در سال ۲۰۱۰ به سینماها گشت (که در این فیلم نویسندگی و تهیه کنندگی را بر عهده داشت). این فیلم در آمریکا بسیار فروش کرد و جزو چهار انیمه برتر آمریکا قرار گرفت.

سعی کردند با آز موم و خطا انیمه بسازند، اما ساخت انیمه در آن زمان بسیار پرهزینه بود و ژاپنی هانمی توانستند با کمپانی هایی نظیر دیزنی رقابت کنند. در طول دوران جنگ جهانی دوم، ژاپن فرصت ظهور و بروز یافت. در آن زمان، فرماندهان نظامی ژاپن به انیماتور هادستور دادند فیلم هایی تبلیغاتی برای اثر گذاری در توده مردم بسازند. بنابراین پول زیادی نیز در اختیار انیماتور ها قرار گرفت. بعد از این که ژاپن در جنگ شکست خورد، صنعت انیمه بار دیگر چرخش را تجربه کرد. در سال ۱۹۵۲، اوسامو تزو کا که از همان کودکی با تولیدات کمپانی دیزنی آشنا بود، فیلم «پسر فضاورد» را ساخت. این فیلم داستان پسری ربانی بود که چشمانش قدرت دید اشعه ایکس را داشت و از قدرت های مافوق بشری برخوردار بود. استقبال آنچنان زیاد بود که تزو کارا پدر انیمه نامیدند و به این ترتیب مسیر برای ساخت فیلم روباتیک دیگری در سال ۱۹۶۳ باز شد. البته در دهه ۱۹۵۰ میلادی استودیو انیمیشن تونی تأسیس شده بود. هدف از تأسیس این استودیو تولید و صادر کردن انیمیشن های ژاپنی به آمریکا بود. البته ژاپنی هاد تأسیس این استودیو از کمپانی دیزنی الگو گرفته بودند و قصد داشتند مانند دیزنی به کمپانی جهانی تبدیل شوند. ژاپنی ها معتقد بودند انیمه در مقایسه با فیلم های سینمایی اکشن شانس بیشتری برای موفقیت در غرب دارد. اگر چه فیلم «پسر فضایی» موفقیت خوبی به دست آورده بود، اما برای این که انیمه های ژاپنی بتوانند راه خود را در غرب باز کنند، چند دهه زمان لازم بود.

شکوفایی انیمه در غرب

در اوایل دهه ۱۹۸۰ میلادی اقتصاد ژاپن در مسیر رشد و شکوفایی قرار گرفت. بنابراین در دیگر نقاط جهان نیز تمایل به یاد گرفتن زبان ژاپنی افزایش یافت. حالا دیگر در کلاس های یادگیری زبان ژاپنی انیمه نمایش می دادند. در ادامه، ورود اینترنت موجب شد طرفداران انیمه در ژاپن آنها را به سراسر جهان معرفی کنند. جوانان آمریکایی در آن زمان به دنبال عقاید و مفاهیم جدید شرقی بودند و از نظر آنها انیمه های ژاپنی چشم انداز متفاوتی در مقابلشان قرار می داد. علاوه بر این، فرهنگ ژاپن در آن زمان فرهنگ پویایی و امید بود. ژاپن به سرعت در مسیر رشد اقتصادی قرار گرفته بود و این رویکرد در انیمه های ژاپنی نیز مشهود بود. این پویایی و سرعت جوانان آن روز های غرب را که در فضای سرگشتگی و هیپی گری قرار داشتند، به سوی خود جلب می کرد.

نوشین اسدی | در سال ۱۹۸۸ کاتسو هیرو اوتومو، هنرمند ژاپنی ژانر جدیدی از انیمیشن که بعدها به انیمه معروف شد را به جهان عرضه کرد. او فیلمی به نام آکیرا ساخت. انیمه اوتومو آن قدر حاوی جزئیات تصویری بود که انیماتور ها برای روی کاغذ آوردن سکانس ها و تصاویر آن سال ها وقت صرف کرده بودند. این فیلم در حال حاضر به عنوان یکی از نمونه های کلاسیک انیمه در سراسر جهان به شمار می رود. شاید آن روز که اوتومو آکیرا را می ساخت فکرش را نمی کرد که انیمه به زودی جهان را به تسخیر خود در آورد و جدای از جلب توجه در سراسر جهان صنعتی عظیم را ایجاد کند. ژانر انیمه به سرعت سینماها و تلویزیون های مردم سراسر جهان را فتح کرد. انیمه های ژاپنی که در موضوعات و ژانر هایی نظیر خانواده گی، علمی تخیلی، عاشقانه، ماجراجویی و غیره ساخته می شد، توجه همه گروه های سنی را به خود جلب کرد. به گونه ای که حتی بزرگسالان نیز به این نوع انیمیشن ها توجه نشان می دادند. برخی تحلیلگران معتقدند اساسا بخشی از چهره ژاپن در سراسر جهان توسط تولیدات انیمه تصویر شده است. بیشتر مردم جهان ژاپن را با دو چهره می شناختند؛ نخست نظام فئودالی ژاپن که در آن سامورایی ها و نینجاها قدرت را در دست داشتند و بعد از آن نیز نظام فوق مدرن ژاپن با قطارهای سریع و خودروهایی تویوتا و محصولات مدرن صوتی و تصویری. انیمه ها و محبوبیت شان موجب شد ژاپن چهره های انسانی تر در سراسر جهان از خود تصویر کند که اتفاقا در دهه های هشتاد و نود میلادی به شکل پر رنگی مشهود بود. حالا انیمه یکی از ستون های صنعت سینما در سراسر جهان است. در سال ۲۰۱۷، صنعت انیمه سازی با سود سرشاری روبه رو شد و توانست بازاری ۲۰ میلیارد دلاری برای خود ایجاد کند. جالب این جاست که بیشتر مشتریان خرید سریال ها و فیلم های انیمه مشتریان خارجی بوده و هستند. از سال ۲۰۱۴ تاکنون صادرات تولیدات فیلم سریال انیمه از ژاپن به دیگر کشورهای جهان سه برابر شده است. البته ناگفته نماند که شبکه های تلویزیونی اینترنتی نظیر نت فلیکس و آمازون نیز در کسب این موفقیت به انیمه سازان ژاپنی کمک کردند.

ریشه های انیمه در کجاست؟

ژاپن کشوری است که سنتی بسیار دیداری و تصویری دارد. ریشه ساخت انیمه به بیش از هشتاد سال پیش بازمی گردد. در آن زمان هنرمندانی نظیر اوتن شیمو کاوا



انیمیشن های خاص ژاپنی برای ایرانی ها آشنا و محبوب اند اما خیلی ها نمی دانند این ژانر چقدر در دنیا فراگیر است

انیمه چطور جهان را تسخیر کرد

۶ انیمه ژاپنی که باید دید

انیمه های ژاپنی البته بسیاریند و در ژانر های مختلف و گوناگون ساخته شده اند. ژاپنی ها طی سال های اخیر، انیمه های زیادی در ژانر علمی تخیلی و فضایی ساخته اند، اما در این میان سعی کرده ایم انیمه هایی را که از لحاظ هنری آثاری ماندگار به شما می روند، معرفی کنیم.

بیباپ گاوچران



این انیمیشن که تا حدودی بر اساس انیمیشن تلویزیونی «بیباپ گاوچران: کوبیدن بر در بهشت» (Cowboy Bebop: Knocking on Heaven's Door) ساخته شده، در سال ۱۹۹۸ ساخته شد و نمی توان آن را دنباله ای بر آن دانست. در واقع این انیمیشن به دلیل تقاضای بالای تماشاگران در سال ۲۰۰۱ ساخته شده است و بسیاری از عوامل سازنده سریال در ساخت نسخه سینمایی آن حضور داشتند؛ از جمله هاجیمه باتا که در نقش کارگردان و بازیگرانی انگلیسی زبان و ژاپنی برای صداپیشگی فیلم این فیلم داستان گروهی از شکارچیان جایزه بگیر فضایی را روایت می کند که سوار یک کشتی فضایی به نام بیباپ هستند. این فیلم را معمولاً به دلیل آهنگ جاز خاصی که دارد می شناسند.

قلعه متحرک هاول



در سال ۲۰۰۴، استودیو جیبلی توانست حقوق استفاده از رمان «قلعه متحرک هاول» (Howl's Moving Castle) نوشته دیان وین جونز را به دست آورد، اما کسی برای کارگردانی انیمیشن بر اساس آن داوطلب نشد. به همین دلیل میزاکی از باز نشستگی خارج شد و کارگردانی آن را بر عهده گرفت. این انیمیشن داستان دختری جوان را روایت می کند که ناگهان در نتیجه جادویی به زنی ۹۰ ساله تبدیل می شود. بعد از این که میزاکی کارگردانی این انیمیشن را بر عهده گرفت، تغییرات زیادی را در مسیر داستان اعمال کرد، اما اقتباس او حتی از داستان اصلی نیز جذاب تر و دیدنی تر از کار درآمد.

پونیو



انیمیشن «پونیو» که در ژاپن با نام «پونیو روی صخره کنار دریا» (Ponyo on the Cliff by the Sea) شناخته می شد، انیمیشنی است که توسط استودیو جیبلی (Ghibli) در سال ۲۰۰۸ ساخته شد. این فیلم دهمین کار بزرگ انیمه ساز مشهور ژاپنی، هایاکو میزاکی و هشتمین همکاری او با استودیو جیبلی بود. در نسخه انگلیسی این انیمیشن، لیام نیسن در نقش پدر پونیو، یک جادوگر دریایی، صداپیشگی می کند که با قدرت جادویی خود به پونیو قالبی پری وار داده و شرایطی را برای او فراهم می کند که با دوست پنج ساله خود به گردش برود. معمولاً انیمه های مهم ژاپنی توسط کمپانی دیزنی دوبله می شود که دوستان میزاکی در این استودیو نقش مهمی در این امر دارند.

شهر اشباح



بی شک شاهکار هایاکو میزاکی باید در صدر فهرست ما قرار بگیرد. یک درام زیبا و تاثیرگذار که در باطن داستان پریان و در باطن یک داستان حقیقی است که مرزهای این ژانر را کنار می زند. این انیمه داستان نوجوانی ۱۰ ساله است که پس از تبدیل شدن والدینش به خوک باید به دنیای ارواح رفته و آنها را به دنیای انسان ها بازگرداند. میزاکی توانسته در دل این داستان زیبا لایه های مختلفی را قرار دهد که تنها با چندین بار تماشای آن می برسد. این انیمه با استقبال جهانی منتقدان مواجه شد و امروزه یکی از بهترین انیمه های تولید شده در صنعت سینمای این قرن محسوب می شود.

پور کوسورو



این انیمه تولید شده توسط میزاکی از کامیک ژاپنی اقتباس شده و شاهکار او محسوب می شود. این فیلم داستان یک پرنسس است که برای رویارویی با دشمنانی که به خانه او حمله کرده اند، سفری را آغاز کرده و در راه با مسافران دیگر رودر روی می شود. این اثر حقیقتاً شگفت انگیز و شیوه روایت آن تاثیرگذار است. با این حال داستان و شخصیت پردازی آن منسوخ بوده و پویانمایی آن هم چندان با کیفیت نیست، مخصوصاً در مقایسه با آثار بعدی استودیو جیبلی. (جالب است بدانید که نائوسیکا تولید کمپانی جیبلی نیست، زیرا میزاکی در آن زمان هنوز با این کمپانی همکاری نداشت). اما این انیمه یک اثر خلاقانه و تخیلی است که به خوبی تولید شده و نتیجه شاهکاری واقعی است.

قلعه ای در آسمان



نخستین فیلمی که با مشارکت میزاکی و همکارانش به تهیه کنندگی کمپانی جیبلی ساخته شد، انیمیشن «لاپوتا: قلعه ای در آسمان» (Castle in the Sky) بود که کارگردانی آن را نیز میزاکی بر عهده داشت. داستان این انیمیشن تا حدود زیادی شبیه داستان «سفرهای گالیور» است که نام لاپوتارا از یکی از شخصیت های این داستان گرفته بود. اما به دلیل این که این واژه در زبان اسپانیایی معنای منفی داشت، عنوان آن در بازارهای آمریکا و اروپا به «قلعه ای در آسمان» تغییر پیدا کرد. این انیمیشن داستان دو بچه به نام های شاهزاده شیتا و بازو را روایت می کند که به دلیل علاقه شدیدشان به فضاوردی و پرواز سعی می کنند خود را به یک شهر معلق در آسمان برسانند.