



درباره هایاتو میازاکی انیماتور تقدیر شده در ونیز

قدم زدن در شهر ارواح

کاو جلالی

را تقسیم می کنند. شاید مطالعه موردی در این زمینه راهگشا باشد:

چهیرو در فیلم «شهر ارواح» دختری است ده ساله که همراه پدر و مادرش برای زندگی از شهری به شهر دیگر می روند. چهیرو از این نقل مکان به شدت ناراحت است، او از اینکه مدرسه، دوستان و همسایه هایش را در شهر جدید دیگر نخواهد داشت آرزو است (رفقاری کاملاً کودکانه و دلبستگی های عاطفی بچی اما او دیگر ۱۰ سال دارد، سنی که قول یک منتقد غربی دخترها در این سن دست از بازی کردن با عروسکهای باریبی شان بر می دارد و به موسیقی پاپ روز گوش می دهد پس او باید بزرگ شود. در راه به یک پارک متروک می رسند و رستورانهای پر از غذا و خالی از مشتری پدر و مادر بی توجه به هشدارهای چهیرو و غذاها می خورند (پدراها و مادراها همیشه کارهای احمقانه می کنند و به حرفهای بچه ها گوش نمی دهند، موقعیت کلاسیک فیلمهای هارور و فانتزی باز هم تکرار می شود) و در عوض به خوک بدل می شوند، حالا نوبت چهیروست که مسئولیت آنها را بپذیرد و آنها را به دنیای آدمها بازگرداند. چهیرو عملاً در سرزمین خدایان و جادوگران، انتخاب، استقلال، استقلال، عشق و در یک کلام بزرگسالی را تجربه می کند. او به شکلی سمبولیک پدر و مادرش را از دست می دهد و پدر و مادر نمادین در شهر ارواح او را آموزش می دهند. چهیرو در شهر ارواح بلوغ را تجربه می کند. در فیلم قلعه متحرک حال (Howl's moving castle) سوفی ۱۸ ساله بر اثر یک نفرین به زنی ۹۵ ساله تبدیل می شود، او احساس در دو سن مختلف، او برای غلبه بر نفرین راهی سرزمین جادوگران می شود. در این فیلم چند کلمه کلیدی وجود دارد، سوفی می گوید: «من سن ۹۵ سالگی دیگر چیزی برای از دست دادن ندارم»، و یا «در سن ۹۵ سالگی دلیلی برای ترسیدن ندارم»، سوفی هم مثل چهیرو، خانواده به مفهوم رایج آن را از دست می دهد و در قلعه متحرک حال مفهوم حقیقی خانواده را درک می کند. او در ابتدا به عنوان نطفه‌تغذیه دیده می شود اما در نهایت طیف گسترده‌ای از احساسات زنانه را تجربه می کند. این انیمیشنها به دنیای کودک مربوط شده‌اند، البته به غلط چون همه ما به فانتزی نیاز داریم. انیمیشنها نوستالژی بزرگترها و رؤیای هر روزه بچه هاست. حالا در آثار میازاکی ما با آثار ریو به رویه که خود را جایی در حد فاصل این دنیا تعریف می کنند، اما حقیقتاً برای دیدن آثار میازاکی به سن و میزان تجربه نیاز هست؟ شاید داستانها به نظرمان زیادی زاینی و یا زیادی فانتزیستیک بیایند. این حق ماست که این آثار را دوست نداشته باشیم اما باید زاویه دید مناسب برای این کار انتخاب کنیم. میازاکی در پاسخ به سوالی دربار فراموشی بودن آثارش گفته است: «منطق بخشی از عقل و مغز است و تمام؛ اما شما با مغز و منطق که نمی توانید فیلم بسازید».

کشیدن روی اسطوری برد را آغاز می کند، وقتی شروع به کار می کند حتی خود نمی داند پایان فیلم چه خواهد شد. بنابراین او کاراکتری که دستیار نام خلق می کنند استفاده می کند و هیچ چیز را دور نمی ریزم، با وجود این داستانها همه بکشد هستند و چندینبارگی در آنها دیده نمی شود این چیزی نیست مگر حاصل همکاری صمیمانه فانتزی و خلاقیت. میازاکی روح قصه کوبی زاینی را به خوبی درک کرده و از همان تکنیک استفاده می کند: شخصیتهای فراوان با داستانهای فرعی که شاخه اصلی را بسط می دهند، تا وقتی تماشاگر جذب شخصیتهای فرعی است و اصل ماجرا در طول این شاخه های فرعی قابل ردیابی است، او مشتاق می ماند، فقط باید چنته کارگردان از شعیده خالی باشد ولی نکته اصلی برای موفق بودن در روایتی چنین بوالهوسانه و دلخواهی پایه یزنی مناسب و مستحکم برای پیرنگ می کند. اصل است که نواب تحمل این همه جابه جایی و سیال بودن فریات را داشته باشد.

فانتزی محصول ریسمن به ناشناخته هاست، محصول تخیل ناب که چارچوبهای تفکر را نیزم را پس می زند و واقعیت را در فر واقعیت می جوید. ا لیس در سرزمین عجایب، یکی از عالی ترین نمونه های است که وجود دارد و گویا مرجع و بن پایه اصلی داستانهای میازاکی را هم تقویت می کند. اگر لیس، الگو قرار بهمیم با یک کهن الگو مواجه خواهیم بود؛ کسی ناخواسته و یا ناغافل خود را در محلی می یابد که برایش ناشناخت است و در آنجا با موجوداتی عجیب و غریب روبرو می آید (و بی شمار آثار فانتزی با همین طرح ساده آغاز می شوند. میهمان ناخوانده در سرزمین عجایب در سهایی می آموزد که شاید در زندگی عادی از آنها محروم می ماند. این همان طرح اصلی میازاکی در تحسین شده ترین فیلمش شهر ارواح و آخرین فیلمش قلعه روان هال، از آن ساله و چهیرو ۱۰ ساله و سوفی ۱۸ ساله در این داستانها نمونه های خاص فرمانان میازاکی هستند. این همان نکته ای است که ما را به اقتراق میازاکی هنگامی که درباره شیوه کارش توضیح می دهد - اگر فیلمهایش را دیده باشید - تازه به غریب مهیب کودکان پی خواهید برد، او در پاسخ به این سؤال که آیا این درست است که شما هیچگاه فیلمنامه کامل ندارید این گونه جواب می دهد: «بله درست است، هیچگاه داستان آماده و کامل را موقع شروع کار ندارم، یعنی فرصت این کار ندارم، بنابراین داستان هنگامی پیش می رود که



هایاتو میازاکی از دل مانگای سنتی در قالب فیلمهای بلند سینمایی به شکل جدیدی معرفی کرد و اکنون پس از ساختن ۱۷ فیلم انیمیشن به کارگردان انیمیشن شناخته می شود

مهم مانگا به نمونه های غربی را نیز در کارش حفظ می کند، فیلمهای او برای همه ساخته می شود، مضامین فیلمهای او در جهان بیست هری باتریزم، همچنان جذاب و بزرگسالانه (البته اگر معنای منفی از آن مستفاد نشود) هستند در عین آنکه قلمروی محلی خود را در فانتزی کودکانه تعریف می کند. میازاکی به سنت قدیم زاینی که استاد تمام عیار روایت است. حجم اتفاقات و تعدد شخصیتها در آثار چنان قابل تصور است که پس از بار اول دیدن تماشاگرش را میبوهت می کند، شخصیتها انسان، هیولا، جادوگر، خدایان و... در هر پلان حاضرند و هر کدام مسیر اصلی داستان را به سمت خود می کشند اما تماشاگر با یک فیلم چندپاره مواجه نیست، آنچه در نهایت در کام تماشاگر باقی می ماند تجربه از سرگردانن یک دنیای عجیب و غریب است، درست در عین غریب و پندارنده شیوه کار میازاکی. میازاکی هنگامی که درباره شیوه کارش توضیح می دهد - اگر فیلمهایش را دیده باشید - تازه به غریب مهیب کودکان پی خواهید برد، او در پاسخ به این سؤال که آیا این درست است که شما هیچگاه فیلمنامه کامل ندارید این گونه جواب می دهد: «بله درست است، هیچگاه داستان آماده و کامل را موقع شروع کار ندارم، یعنی فرصت این کار ندارم، بنابراین داستان هنگامی پیش می رود که

کلی تر سینمای زاین، میازاکی را باید استاد بزرگی دانست که قلمروی تازه ای در صنعت سینمای زاین کشف کرده است. میازاکی در سال ۱۹۴۱ در نیویورک دنیا آمد، از سالهای اول مدرسه به شدت به نقاشی علاقه مند بود و طرقدار بزرگ نتوسوجی فوکوشیما (طراح کتابهای مانگا و یکی از ماندگارترین اسامی در این عرصه) نقاشی را در همان سال آغاز کرد و در دانشگاه گاکوشون در رشته اقتصاد فارغ التحصیل شد و وقتی فیلم هاگوان (تختش مانگای رنگی زاینی) را دید تصمیم گرفت کار انیمیشن را آغاز کند. آن چنان که از حرفهای میازاکی در مصاحبه های مختلف برمی آید هم سنین اهدف می گرد، نه فقط به خاطر او.

هایاتو میازاکی از دل مانگای سنتی می آید. او مانگا را در قالب فیلمهای بلند سینمایی به شکل جدیدی معرفی کرد و اکنون پس از ساختن ۱۷ فیلم انیمیشن به عنوان بزرگترین کارگردان انیمیشن شناخته می شود. فیلم شهر ارواح، محصول سال ۲۰۰۱ زاین انیوه جوایز سینمایی را تصاحب کرد (اسکار، شیر طلایی برلین، جایزه دو جشنواره فیلمهای فانتزی و هارور استرادم و...) و به عنوان پربیننده ترین فیلم زاینی تاریخ برگزیده شد و برای نخستین بار در طول تاریخ فیلمها و مانگا، به دین رفت. تا توجه به پیشینه عظیم مانگا در حالت

تقلیهای در دیوارها در قرن سدهم کشیده شدند، در حدود سالهای ۱۶۰۰ به صورت کتابهایی چوبی در آمدند و در سال ۱۷۰۲ به صورت کتاب قصه (همان کالیک بوک امروزی) در آمد. مانگاها سوآو بودند و در قرن بیستم به تولید انبوه رسیدند، مجلات، روزنامه ها، کتابهای بسیار به این شیوه چاپ شدند و فیلمهای سینمایی اش، دنیای غرب را با دیده دیگری از سرزمین زاین مواجه شد. تاقوت بزرگ مانگا با نمونه های غربی را با دید شکل ساده، ساخت و البته نوع مخاطب جست و جوی کرد: پس زینه ساده، جزئیات بیشتر که در چهره و سر شخصتها بروز پیدا می کند، رنگهای متغیر، نوع حرکت فریمها، تانهای شکلی هستند، و مانگا هم سنین اهدف می گرد، نه فقط به خاطر او.

هایاتو میازاکی از دل مانگای سنتی می آید. او مانگا را در قالب فیلمهای بلند سینمایی به شکل جدیدی معرفی کرد و اکنون پس از ساختن ۱۷ فیلم انیمیشن به عنوان بزرگترین کارگردان انیمیشن شناخته می شود. فیلم شهر ارواح، محصول سال ۲۰۰۱ زاین انیوه جوایز سینمایی را تصاحب کرد (اسکار، شیر طلایی برلین، جایزه دو جشنواره فیلمهای فانتزی و هارور استرادم و...) و به عنوان پربیننده ترین فیلم زاینی تاریخ برگزیده شد و برای نخستین بار در طول تاریخ فیلمها و مانگا، به دین رفت. تا توجه به پیشینه عظیم مانگا در حالت

در فیلم کوبیدان (۱۹۶۴) ساخته ماساکی کوبایاشی، هویی چی، نوازنده و قصه گوئی نابینا هربش به قلمرو ارواح برده می شود تا حماسه سرای نبردی باشد که ارواح در آن کشته شده اند و وقتی از این کار سر باز می زند مورد خشم و غضب آنها قرار می گیرد. دو نکته از این یزد فیلم که با نام هویی چی بدون گوش شناخته می شود: برای تحلیلی و سراسری اجسامی آثار هایاتو میازاکی به کار می آید: اول شغل هویی چی و دوم حضور او در قلمرو ارواح، هویی چی که قصه گوست یکی از قدیمی ترین حرفه ها در زاین، او در واقع سنتی را دنبال می کند که ریشه در تاریخ زاین دارد، چون زاین سرزمین افسانه و روایات است. مظاهر چنین واقعیتی در تاریخ این جزیره بسیار دیده می شود. کابوکی شانتز سنتی زاین که در قرن ۱۷ را میابد پیدایش آن می دانند شکل دقیق قصه گوئی است. سینمای کلاسیک زاین از نمونه بخصوصی پس از زاله بزرگ است که در سال ۱۹۲۳ نمونه خوب و قابل اعتمادی از روایت پرزگی است که با مشابه هالیوودی اش (استانداردترین شکل سرگرمی) قابل مقایسه است. اگر کوبوسا، استاد بزرگ همه دونهاتو قصه گوئی را به چنان قله هیوئی رساند که دستاورد او را با فوجی یاما مقایسه می کنند.

اما نکته دوم یعنی حضور هویی چی در قلمرو ارواح نکته کلیدی دیگر ماست. افسانه و اسطوره با دنیای کهن الگوها و اسطوره ها، خدایان، جادوگران هر خود رده است. افسانه و قصه بسیار رویکردی در زاین معنا می یابد یعنی هم سرگرمی است و هم نوعی مکالمه با دنیای دیگر. قصه نوعی ریاضی است که از دل جامعه کهن بیرون و مدرن امروز به دنیای اسطوره ها راه باز می کند. امروزه حتی در دل کوکوبیک ابرشهر حقیقی آن قدر بیست و یکمی) جادوگرها و خدایان اسطوره ای با آهنی مدرن امروز به زندگی سالمات آمیز رسیده اند. وجود چنین بستری موجب پیدایش فرهنگ گسترده در زاین شده است که مظاهر آن همچنان پدیدار و پدیدار و فرهنگ عتی قصه گوئی را تقویت می کند و «مانگا» یکی از مظاهر آن است. مانگا و یا به عبارتی (کارتون زاینی) یکی از کهن ترین جلوه های نمایش زاینی است. آن خوشبختانه به سبب وفور کارتون زاینی و ورود بی وقفه آن به تلویزیون ایران با این چنین پیدایشی از چندان بیگانه نیستیم و اغلب نمونه های آن را دیده ایم. فوکوشیما، دختری به نام بل. خان دختر بی در مزه... همه نمونه و راهزانی مانتوای از مانگا هستند (البته نمونه های بسیار اصل تر آن دیده نشده اند). اولین مانگاها به شکل

Best offer
www.vignet.co.uk

تلفن: ۰۵۰۹-۸۸۵۱۵۲۳

ارسال کارابنتی
سهال خدمات پس از فروش
سهال بیمه حوادث بیمه آبرو از دست رفتن

ارسال کارابنتی
سهال خدمات پس از فروش
سهال بیمه حوادث بیمه آبرو از دست رفتن

بین المللی بازار یابی

دومین کنفرانس

« آخرین اطلاع رسانی »
(تکمیل های متروک فروش)

موضوعات :

- چگونه بر فروش خود مسلط باشید
- سیستمی برای پی بردن به راز فروش بیایید
- تعیین استراتژی خرید فقط با یک سوال
- سفارش خرید را قبل از تولید دریافت کنید
- محدودیت قیمت خرید را از میان بردارید
- مشتری را وادار کنید که به شما بگوید چگونه به آن با فروشید
- رقابت را حذف کنید
- بدون ایجاد بازاری سود را ده برابر کنید

سیستم فروش ارائه شده در این کنفرانس در افزایش فروش بازارهای داخلی و خارجی کاربرد موثر دارد.

با توجه به حضور بی سابقه بیش از ۱۳۰۰ نفر شرکت کننده در نخستین کنفرانس و محدود بودن ظرفیت پذیرش، اولویت با افراد با سازمان هایی است که زودتر ثبت نام کنند.

مشکلات فروش سازمان خود را از طریق نامبر ۸۸۷۹۵۵۱-۰۲۱ ارسال نمایید تا راه حل آن توسط این اساتید در طی جلسات ارائه شود.

برای افرادی که در سه روز کنفرانس حضور داشته باشند گواهینامه برگزار کننده : شرکت نوین بازاریاب آریان با پشتیبانی دفتر امور صادرات و وزارت صنایع و معادن مکان برگزاری : مرکز همایشهای بین المللی صدا و سیما - تهران
زمان برگزاری: ۸ و ۹ و ۱۰ مهرماه، ساعات ۸ الی ۱۷
تلفن های تماس: ۰۲۱-۷۷۶۰۶۱۵ - ۷۷۶۰۱۹۶۳
۰۲۱-۷۷۵۰۱۴۱۹ - ۸۸۷۸۹۵۳

www.imegroup.biz
www.imegroup.biz

شرکت هولدینگ Whirlpool Action پس از اجرای برنامه پشتیبانی استاد Ray Leone افزایش فروش ۳۲۲٪ را تجربه کرده است.