نبرد باتوم و توپ!

حتماً تا به حال در فیلم ها و کارتون های زیادی دیده اید که بازی بیسبال (Baseball) چقدر شور و هیجان ایجاد کرده و نفس همه را بند آورده و اهمیت داشته در حالی که ما هاج و واج می مانیم که اصلاً چی به چی است و معمولاً از خوشحالی و هیجان یا ناراحتی شخصیت های فیلم می فهمیم کی برده و کی باخته!

صفحه ۳

مانگا چیست؟

کارتون «فوتبالیست ها» یا همان «کاپیتان سوباسا» از «مانگا»های محبوب ژاپنی ها محسوب می شود اما «مانگا» اصلاً چیست؟

مانگا لغتی است که ژاپنی ها برای «کمیک استریپ» و «کارتون» - چاپی و انیمیشن - به کار می برند اما در خارج از ژاپن، کمیک استریپ های ژاپنی را به طور کلی با عنوان «مانگا» می شناسند.

مانگاها از بعد از جنگ جهانی دوم رواج بیشتری پیدا کردند. آنها معمولاً به صورت سیاه و سفید - به غیر از روی جلد و گاهی یکی دو صفحه اول - و بر روی کاغذهای بی کیفیت ارزان در تیراژهای میلیونی و باقیمتی پایین، چاپ می شوند. تعداد محدودی از این حجم عظیم بعد از مدت کوتاهی تبدیل به انیمیشن های کارتونی هم می شوند که در اکثر کشورهای دنیا طرفداران زیادی دارند.

مجلات مانگا معمولاً بین بیست تا چهل صفحه هستند و به خاطر رسم الخط ژاپنی که مثل ما از راست به چپ است برخلاف کمیک بوک های غربی، از راست به چپ چاپ می شوند. هر مانگا بعد از مدتی انتشار منظم، به شکل یک مجموعه یا کتاب که «تانکابون» نام دارد عرضه می شود.

تانکابون ها کیفیت چاپ و کاغذ بهتری دارند و گران تر از مجلات مانگا هستند و معمولاً به کار علاقه مندانی می آیند که مجموعه خاصی را جمع آوری می کنند.

مانگاها سبک طراحی و حال و هوای یکسانی دارند که آنها را خاص و از کمیک های غربی مجزا می کند و در دسته بندی جداگانه قرار می دهد. گاهی این تشابه سبک طراحی به جایی می رسد که انگار یک نفر در حالت های روحی مختلف (سرحال، بی حوصله، عصبانی، مهربان، خل و چل) همه آن ها را کشیده است! اولین بار «اوسامو تزوکا» خالق مانگای «آستروبوی Astro boy» (سال ۱۹۶۰) کاراکترهایش را با تأثیر از سبک کارتون غربی - مخصوصاً دیزنی- و ترکیب آن با تصویرسازی ژاپنی به این شکل طراحی کرد و به عنوان پدر مانگاهای امروزی ژاپنی شناخته و سبک او الگوی نسل های بعدی طراحان مانگا شد.

کاراکترها در مانگاهای ژاپنی علی رغم ملیت ژاپنی با چهره ای غربی طراحی می شوند، پاهای آن ها معمولاً فوق العاده بلند و چشم هایشان به طرز غیر عادی - و غیرژاپنی! - بزرگ و گشاد است!

چاپ مجلات و کتاب های مانگا یک صنعت بسیار پردرآمد در ژاپن است و مانگاها طرفداران زیادی دارند. در شهرهای مختلف ژاپن مکان هایی شبیه کافی نت برای خواندن مانگا و همزمان نوشیدن لیوانی قهوه وجود دارد. مانگاها در ژانرهای متنوعی (علمی و تخیلی، عاشقانه، ورزشی، حماسی و...) چاپ و علاوه بر آن، بر حسب نوع مخاطب هم طبقه بندی و نامیده می شوند:

Joseiبرای خانم ها
kodomoبرای کودکان
seinenبرای مردان
shojoبرای دختران جوان و نوجوان
shonenبرای پسران جوان و نوجوان

مانگاها تأثیر فراوانی از کمیک استریپ غربی گرفته اند اما متقابلاً تأثیر زیادی هم بر آن و حتی بر سینمای غرب گذاشته اند. فرانک میلر، طراح کمیک استریپ و یکی از سازندگان فیلم کمیکی بوکی «شهر گناه» Sin city یکی از هنرمندان معروفی است که از گرافیک های مانگا تأثیر گرفته است.

طراح: فرار شاهار

مصاحبه با سوباسا

نمره فیزیک: صفر!

اون کدام فوتبالیست معروفیه که شصت ساله داره بازی می کنه و برای مملکتش افتخار می آفرینه و هیچوقت بازنشسته نمی شه؟ همونی که اگه ده تا همبازی اش و ذخیره ها و دکتر و مربی و رئیس فدراسیون فوتبال و رئیس سازمان تربیت بدنی و رئیس جمهور و کل هیأت دولت عوض شن، امکان نداره عوض شه؟

گفتین کی؟ ...نه دیگه! چرا راجع به کاپیتان تیم ملی مون آنقدر ناجور فکر می کنین؟! منظور من «سوباسا» کاپیتان تیم ملی فوتبال کارتونی ژاپنی ها بود! وقتی سارا فهمید این هفته می خوایم با ستاره کارتونی تیم ژاپن مصاحبه کنیم قیافه شو کج و کوله کرد، آخه اون از کارتون فوتبالیست ها متنفره و تا آهنگ تیتراژش رو از بیست کیلومتری می شنوه کهیر می زنه! واسه همین گفت: «من نمی آم، یکی از افراد گروه مسخره «م.س.چ.خ» تون رو با خودت ببر!» من - که سهیل باشم - گفتم: «اولاً «چ.س.م.خ» آخه ترتیب افراد توی گروه خیلی اهمیت داره! ثانیاً خواننده ها هی غر می زنن چرا سارای ایران جمعه کم شده. پاشو بیا!»

□□□

سوباسا بر خلاف تصور ما اصلاً خودشو نمی گرفت و خیلی گرم و صمیمی بود و از همون اول که وارد دفتر ایران جمعه شد شروع کرد به شوخی کردن با بروبچه های روزنامه، اونام که ژاپنی بلد نبودن و نمی فهمیدن چی می گه فکر می کردن نکته داره فحش های بدبد می ده و جواب های ناجوری به زبون خودمون می دادن، خلاصه حسابی گفت وگوی تمدن ها راه افتاده بود که «عروج» به دادمون رسید و نقش مترجم رو بازی کرد. «عروج» آبدارچی روزنامه است که چهار سال ژاپن بوده و اونجا مرده «توری» می کرده یعنی می سوزونده، آخه می دونین که ژاپنی ها عوض مرده شور، مرده سوز دارن! خلاصه حسابی ژاپنی بلده اگر چه بیشتر هم صحبت مرده ها بوده!

سهیل: اگه می شه خود تونو معرفی کنین

سوباسا: «سوباسا اوزارا» هستم معروف به کاپیتان سوباسا، عضو تیم شاهین توکیو و تیم ملی ژاپن البته کارتونی اش!

سارا: شما مطمئنی که ژاپنی هستی؟

سوباسا: معلومه! من بچه خاک پاک ژاپن هستم و افتخار می کنم که فوتبالم رو از زمین خاکی های جنوب شهر توکیو شروع کردم!

سارا: پس چرا چشم هاتون آنقده گل و گشاده؟! ژاپنی ها که همه شون اینجورین! (اینجا سارا انگشت هاشو گذاشت گوشه چشم هاش و از دو طرف کشید بالا جوری که خط شدن!)

سوباسا: ببینید، طراح کارتون با این کار خواسته نشون بده که چشم بصیرت ما خیلی بازه...

سارا: پ- ....-ه ه-...-ه!

سوباسا: کی بود؟ تو بودی صدای ضایع درآوردی، ها؟ آره؟

سهیل: نه بابا... اون صدای ضایع نبود که، چیز بود (سارا خدا لعنتت کنه!)... ما اینجا وقتی می خوایم بگیم کارت خیلی درسته اینطوری می گیم!

سوباسا: آخیش! خب!

سهیل: پدر و مادرتون چه نقشی در موفقیت های ورزشی شما داشتن؟

سوباسا: خیلی نقش داشتن. اصولاً پشت سر هر فوتبالیست موفقی خانواده اش قرار گرفته.

سهیل: پس بابا و مامان خیلی طرفدار فوتبال بودن؟

سوباسا: بر عکس، کاملاً مخالف بودن واسه همین هر دفعه که از سر تمرین برمی گشتم با شمشیر ساموراییی می افتادن دنبالم. خلاصه همیشه پشت سرم قرار داشتن!

سهیل: پس از اون لحاظ! چی شد که فوتبالیست شدین؟

سوباسا: اون وقت ها - ۲۰ ، ۳۰ سال پیش - فوتبال خیلی توی ژاپن رونق نداشت مردم ما بیشتر عاشق بیسبال و جودو و کاراته بودن، بعد به کارتونیست و انیماتور به اسم «یوئیچی تاکاهاشی» به سری «مانگا» به اسم «کاپیتان سوباسا» طراحی کرد تا فوتبال رو بین نسل جدید ژاپنی ها جا بندازه....

سارا: مانگاه چیه؟

سوباسا: یه سبک طراحی کمیک استریپ و کارتون ژاپنیه (توضیحات بیشتر رو می تونین ستون بغلی بخونین!) سال ۱۹۸۳ «تاکاهاشی» همراه با کارگردان انیمیشنی به اسم «هیرویوشی میتسونوبو» سریال ۱۲۸ قسمتی از روی مانگا ساختن که شما به اسم «فوتبالیست ها» می شناسین.

سارا: فکر کنم یکی از ویژگی های مهم سریال شما شیلنگ آب باشه! من تاتی تاتی می کردم که شما با تیم «کاکو» اینا بازی فینال داشتین وقتی رفتم اول دیستان، هنوز نیمه اول مسابقه تموم نشده بود!

سوباسا: بله، خب اون بازی، وقت تلف شده زیاد داشت داور هم خیلی دقیق همه رو محاسبه کرد. واسه همین یه کم کش اومد!

سهیل: مگه بازی های شما داور هم داره؟ آخه می زنین همدیگه رو درب و داغون می کنین هیچکی هیچی نمی گه، تازه خودم تا حالا بیست تا گل دیدم که تو افساید زدین و داور نگرفته!

سوباسا: اولاً از زاویه دوربین های کارتون آفساید ها درست معلوم نمی شه ثانیاً بر فرض که داور مسابقه به عقب مونده باشه که با تصمیمش کل سرمایه تیم رو آتیش می زنه، باید به اون و تصمیماتش احترام گذاشت، اشتباهات داوری جزو ورزش فوتبالا!

سارا: راستی یه سؤال، عرض دروازه فوتبال بیشتر از ده متره؟

سوباسا: نه خیر، هفت متر و سی سانته!

سارا: پس چطور هر وقت دروازه بان شیرجه می ره ده دقیقه طول می کشه تا به توپ برسه؟

سوباسا: شما توجه نکردی، اون با حرکت آهسته پخش می شه.

سارا: خودم دیدم «واکی یاشی» تا به توپ برسه کلی وسط زمین و هوا حرف هم می زنه! چرا اونا عادی پخش می شه؟

سوباسا: اتفاقاً اونجاهش فوق العاده تندتند و نامفهوم حرف می زنه. با دور کند توی حرکت آهسته به نظر عادی می آد!

سارا: حالا این هیچی، مگه طول زمین فوتبال بیشتر از هشتاد، نود متره؟!

سوباسا: نه...!

سارا: پس چرا نیم ساعت وسط زمین می دوین تا به دروازه حریف برسین؟!

سوباسا: سؤال خوبی کردی (**معمولاً وقتی کسی جواب نداره اینو می گه!**) می دونی که کره زمین دور محور خودش می چرخه بنابراین وقتی شما حرکت می کنی اونم داره حرکت می کنه اونوقت اگه در جهت چرخش زمین بدوی این احتمال هست که ازش عقب بیفتی و دیرتر به مقصد برسی!

سارا: چه جالب پس ژاپن جزو کره زمینه نه مریخ؟!

سوباسا: یعنی چه؟

سارا: آخه هیچ اثری از جاذبه زمین نیست. چه جوری می پرین هوا و به ربع همون جا می مونین؟!

سوباسا: اینا همه اش با تمرین های سخت و زندگی سالم ممکنه. اگه قبل از مسابقه شکمتو با کله پاچه و آبگوشت پر نکنی خود به خود قدرت پرشت بالا می ره!

سارا: ببینم شما اومدی اینجا سوتی های کارتون تونو توجیه کنی؟!

سوباسا: شما چی، منو آوردی اینجا ضایع کنی؟!

سهیل: سارا بی خیال شو کارتونه دیگه، خواسته فوتبالو واسه ژاپنی ها جذاب تر کنه.

سارا: آخه اینا شصت تا قانون علم فیزیک رو لگد کردن، انگار نه انگار! مگه می شه همچی شوت کنی که توپ فرو بره توی دیوار بتنی اما خودش نترکه؟!

سوباسا: بله، اون توپ ها از یه جنس مخصوصه...

سارا: نمره درس فیزیک «یوئیچی تاکاهاشی» چند بوده؟

سوباسا: اعتراض دارم! این چه ربطی داره ...

سارا: حالا تو بگو...

سوباسا: ... سه و هفتاد و پنج صدم! اما نامردی کردن و همه اش از بخش جاذبه و حرکت و اینا که یوئیچی نرسیده بود که بخونه سؤال دادن و گرنه بیست می شد!

سارا: خیله خب حالا فهمیدم! دیگه سؤالی ندارم!

سهیل: این اواخر، تلویزیون سری جدید کارتون فوتبالیست ها رو پخش می کرد که اون جا دیگه بزرگ شده بودی و توی تیم ملی با کشورهای مطرح دنیا بازی می کردی...

سارا: البته کله تون همین شکلی قد فندق مونده بود و پاهاتون عین زرافه کش اومده بود، خدایی خیلی طراحی ها ناجوره ...

سوباسا: اون سری رو «یوئیچی تاکاهاشی» سال ۱۹۹۴ کارگردانی کرد. یه سری دیگه هم به مناسبت جام جهانی ۲۰۰۲ ژاپن و کره ساختند که پخش شد. بازی کامپیوتری ما هم سال ۱۹۹۲ وارد بازار شد که کلی هم طرفدار داره. خلاصه کار ما خیلی درسته...

سارا: پ- ....-ه ه-.....-ه!

سوباسا: مرسی، لطف داری! ولی اگه توضیح نداده بودین جدی فکر می کردم داری صدای ضایع درمی آری!

سهیل: شما که اینقدر بازی ات خوبه و ضربه ببر آسا و اژدهای مارپیچ و اینا بلدین تا حالا پیشنهادی هم از طرف باشگاه های اروپایی داشتین؟

سوباسا: بله. یه مدت تیم شاهین ترانسفرم کرد به بایرن مونیخ اما اون جا فلیکس ماگات (مربی بایرن) باهام بد بود منو می گذاشت اون عقب ها...

سهیل: یعنی دفاع پوششی؟

سوباسا: نه، عقب تر...

سهیل: دروازه بان؟!

سوباسا: یه کم عقب تر...

سهیل: دربون باشگاه؟!

سوباسا: یه کم جلوتر، متصدی حفظ بهداشت و سلامت سرویس های بهداشتی ...

سارا: توالت پاک کن!

سوباسا: .....!! (**یه چیزی به ژاپنی گفت که عروج قرمز شد و ترجمه نکرد!**)

سارا: ... خب مربی حق داشته. علی کریمی دو تا دریبل بزنه تا یه ماه بازی اش نمی ده، تو که توپو می گیری یه نفره می دوی طرف دروازه حریف، مگه فوتبال، کاراته است؟!

سوباسا: من دیگه بدون حضور وکیلم حرف نمی زنم

سارا: چرا؟! من تازه می خواستم بپرسم چرا حرکت های انیمیشن شما انقدر کنده، چرا همه شخصیت ها یه شکل دارن، چرا...

سهیل: خیله خب، ممنونم سوباسای عزیز که وقتت رو به ما دادی! مصاحبه رو همین جا تموم می کنیم. (بعد یه نسخه از ایران جمعه کودکان رو دادم به سوباسا و اون هم با دقت ورقش زد) نظرتون راجع به ایران جمعه کودکان چیه، اگه می شه در یک جمله بگین!

سوباسا: پ- ....-ه ه-.....-ه!!