

Anime in the third Space; Analyzing the Narrative of the Most Prominent Japanese Anime from the Perspective of Cultural Hybridization

Abdollah Bicharanlou , Associate Professor, Department of Social Communication, Faculty of Social Science, The University of Tehran, Iran, (Corresponding Author), Email: bikaranlou@ut.ac.ir.

Atieh Mehrabi , M.A Student in social communication sciences, Faculty of Social Science, The University of Tehran, Iran. Email: atieh.m.mehrabi@gmail.com.

Extended Abstract

Introduction: Japanese anime has achieved significant economic and cultural success and, in short, has become a global phenomenon. Except for the year 2020, when the COVID-19 pandemic affected all areas of life, including the production and distribution of cultural products, the anime industry has been growing steadily since 2010, setting new records each year. However, neither Westernization nor de-identification led to anime reaching such a status. Even today, anime is regarded as an important economic and cultural force. Japanese animation has been able to attract audiences from around the world through its hybrid cultural nature. Thus, this study aims to provide empirical support for this claim by examining how cultural elements are combined within anime texts. There are three main approaches regarding the globalization of anime:

The first approach, based on homogenization, explains the globalization of anime as a process of Westernization or the Americanization of Japan.

The second approach argues that anime has become global because it lacks distinct national and cultural characteristics.

Finally, the third approach attributes the globalization of anime to hybridity-a blending of cultural elements. Hybridity refers to the construction of a cultural space that emerges from the integration of both local and global components. This paper seeks to answer the question: How is hybridity or cultural blending realized in anime narratives? Barthes identifies three levels in every narrative: functions, actions, and narration.

Method: To answer the research question, Barthes's structural narrative analysis has been employed. Works by Hayao Miyazaki and Makoto Shinkai-two of the most commercially successful anime directors-were selected. The narratives of four anime films, Spirited Away, The Boy and the Heron, Your Name, and Suzume, were analyzed.

Results: The findings indicate that the combination of local and non-local elements appears across different narrative levels in these four anime films. From catalytic details such as food, to settings and characters, the creative integration of these elements has resulted in the formation of a "third space." For example, hybrid architecture or mythological characters with familiar, ordinary, or Western-

ized appearances demonstrate this cultural blending. Such hybridization is evident in the characters of all four films. Creativity emerges when a mythological character-like Yubaba in Spirited Away or Suzume-is portrayed with features familiar to a global audience.

Discussion: A comparison of these two directors-as animators who represent the Japanese anime style-reveals that Miyazaki's narratives are hybridized even at the macro and structural levels in an intertwined way. In contrast, Shinkai employs a more traditional Eastern narrative format, using local themes as the foundation and main direction of his storytelling.

Key Words: Anime, Globalization, Hybridization, Narrative Analysis.



انیمه در فضای سوم؛

تحلیل روایت برجسته‌ترین انیمه‌های ژاپنی از منظر دورگه شدن فرهنگی

عبداله بیچرانلو^۱، عطیه مهرابی^۲

چکیده

امروزه، انیمه یا انیمیشن ژاپنی موفقیت‌های اقتصادی-فرهنگی قابل توجهی به دست آورده و جهانی شده است. با این حال آنچه سبب شده تا انیمه به چنین موقعیتی دست پیدا کند، غربی شدن یا هویت‌زدایی نبوده است. انیمیشن ژاپنی به واسطه فرهنگ دورگه یا ترکیبی خود توانسته مخاطبانی جهانی را جذب کند. مطالعه حاضر درصدد است تا پشتوانه‌ای تجربی برای این ادعا ارائه داده و بنابراین به مطالعه چگونگی ترکیب فرهنگی در متن انیمه پرداخته است. هابائو میازاکی و ماکاتو شینکای که آثار ایشان در میان پر فروش‌ترین انیمه‌های تاریخ قرار دارد، انتخاب شده و دو انیمه از هر یک تحلیل روایت شده است. براساس نتایج، ترکیب امر محلی و غیرمحلی در سطوح روایی مختلف این چهار انیمه؛ از جزئیات کاتالیزوری چون غذا گرفته تا مکان‌های به تصویر کشیده شده و شخصیت‌ها رخ داده و شیوه خلاقانه در اعمال آن، سبب خلق فضای سوم شده است. همچنین مقایسه این دو کارگردان؛ به عنوان دو انیماتور صاحب‌سبک ژاپنی، گویای آن است که قالب و سطح کلان روایت‌های میازاکی نیز به طرز درم‌تنیده‌ای، دورگه شده است؛ حال آن که شینکای، از قالب شرقی روایت بهره برده و از وجه کلان، امر محلی را به مبنا و جهت اصلی روایت خود بدل کرده است.

واژگان کلیدی

انیمه، جهانی شدن، دورگه شدن، ترکیب فرهنگی، تحلیل روایت.

مقدمه

می‌توان ادعا کرد که هرکس حداقل یک بار در طول زندگی خود انیمه دیده است؛ حتی اگر با چنین عنوانی نبوده باشد. انیمه یا همان انیمیشن ژاپنی، از دهه ۱۹۹۰ به محصول صادراتی اصلی این کشور بدل شده است (Brenner, 2007: 16). در همین راستا، ژاپن که پیش از این با هنرهای رزمی و تولیدات فرهنگی والایی چون هایکو شناخته می‌شد، از دهه ۱۹۹۰ به واسطه انیمه خود را مطرح نموده است (Napier, 2001: 5).

امروزه نیز، انیمه بازیگر اقتصادی - فرهنگی مهمی به شمار می‌رود (Napier, 2001: 8). به جز سال ۲۰۲۰ که در آن پاندمی کرونا تمام عرصه‌های زندگی از جمله تولید و انتشار محصولات فرهنگی را متأثر ساخت، صنعت انیمه از سال ۲۰۱۰ تاکنون، همواره رو به رشد بوده و هر سال به نسبت قبل، رکورد جدیدی ثبت کرده و درآمد ژاپن از انیمه در سال ۲۰۲۲، با ۱۰۶/۸ درصد رشد به نسبت سال گذشته آن، ۲/۹ تریلیون ین بوده است (Anime Industry Report, 2023). از حیث فرهنگی هم انیمه توانسته فراتر از جغرافیای خود و حتی قاره آسیا برود. مهم‌تر آنکه کسب اسکار بهترین انیمیشن در سال ۲۰۰۳ و بعد از آن در سال ۲۰۲۴ توسط انیمه‌های «شهر اشباح» و «پسر و مرغ ماهی‌خوار» سبب شده تا انیمیشن ژاپن، بیش از پیش مورد توجه قرار بگیرد و از موقعیت حرفه‌ای ممتازی برخوردار گردد. به نظر می‌رسد آنچه به لحاظ متنی و محتوایی در موفقیت انیمه، تأثیر چشمگیری داشته، راهبرد ترکیبی یا دورگه بودن یا به تعبیر شناخته‌شده‌تر زبان و بیان جهانی - محلی آن است. بر این اساس، مقاله در پی پاسخ به این سؤال است که دورگه بودن یا ترکیب فرهنگی، چگونه در متن انیمه تحقق یافته است؟

پیشینه پژوهش

در میان پژوهش‌های داخلی، مطالعات بر بازنمایی اساطیر یا عناصر دینی در انیمه تمرکز داشته‌اند؛ از جمله مهدوی (۱۳۹۴) تلاش کرده تا نحوه نمایش عناصر عام و خاص فرهنگی را در تولیدات انیمیشن ژاپن، آمریکا و ایران شرح دهد. او نتیجه گرفته است که انیمه‌های ژاپنی، در مقایسه با نمونه‌های ایرانی و آمریکایی، خاص‌گرا به شمار می‌روند و در انیمه‌های ژاپنی، فرهنگ شرقی بر فرهنگ غربی برتری داده می‌شود. ترکی (۱۴۰۰) نیز به مطالعه مفهوم عطر فرهنگی و راهبردهای بازنمایی هویت ملی در آثاری از میازاکی پرداخته و نشان داده است که انیمه‌های میازاکی عمدتاً

از آن وجه پویایی که هال در بحث بازنمایی هویت فرهنگی طرح کرده، برخوردارند. همچنین می‌توان نتایج پژوهش ایزدپناه (۱۴۰۰) را نیز که متن یک محصول فرهنگی را با رویکرد دورگه بودن آن مطالعه کرده، شایسته توجه دانست. او به تحلیل محتوای قصه جنگ و صلح از خسرو نژاد پرداخته است. پژوهش‌های انگلیسی‌زبان متنوع‌تری به ماهیت چندفرهنگی یا دورگه انیمه پرداخته‌اند.

لو^۱ (۲۰۰۸) با تحلیل بیش از ۵۰ انیمه تولیدشده در چهاردهه، تلاش کرده است سیاست‌های فرهنگی پشت محبوبیت انیمه را توضیح دهد. دنیسون^۲ (۲۰۱۱) نیز به هویت‌های دورگه در عرصه‌های تولید، توزیع، متن و هواداری انیمه پرداخته است. او در مورد متن تلاش کرده این رویکرد را که انیمه، فاقد هویت قومی و فرهنگی است، زیر سؤال برد و نشان دهد این آثار می‌توانند واجد غرب‌شناسی مثبت باشند. براساس مطالعه دنیسون، منش مصرفی و طبقاتی «خود» ژاپنی، با اماکن بعضاً آشنا و جنبه‌های کالایی از «دیگری» انگلیسی ترکیب شده و آثاری دورگه را خلق کرده است. دنیسون، با مروری بر متن انیمه‌های خون‌آشامی تأکید می‌کند که دورگه شدن در این ژانر، بسیار قوی‌تر از آثار پیشین بوده و با کنار هم قرار گرفتن سنن اروپایی با رویکرد ژاپنی، ترکیب مناسبی خلق شده که مخاطبان بومی و غیربومی می‌توانند با آن ارتباط برقرار کنند. همچنین می‌توان به یافته‌های پژوهش ونگ و یه^۳ (۲۰۰۵) اشاره کرد. هرچند تمرکز این دو بر انیمه نبوده، اما تلاش ایشان از آن حیث که با رویکرد ترکیب فرهنگی دو اثر سینمایی را مطالعه کرده‌اند، اهمیت دارد. این دو با تحلیل فیلم «ببر خیزان، اژدهای پنهان» و انیمیشن «مولان» چگونگی استفاده از راهبرد فرهنگ ترکیبی را توضیح داده‌اند. پژوهش پیش‌رو از منظر رویکرد، نمونه مورد مطالعه و روش از مطالعات پیشین متمایز است.

ادبیات نظری پژوهش

دورگه شدن یا ترکیب فرهنگی

دورگه شدن یا هیبریداسیون^۴، اصطلاحی است که از علوم زیستی وام گرفته شده است. در حقیقت، وقتی گیاه یا حیوانی در اثر پیوند دو گونه متفاوت به وجود می‌آید، از او با

1. Lu

2. Denison

3. Wang & Yeh

4. Hybridization

عنوان هیبریدی^۱ شدن یاد می‌شود (گل محمدی، ۱۳۸۱: ۱۳۶). این امر که به طور عام، بر اختلاط، جهش و عدم خلوص دلالت می‌کند، به دیده تحقیر و به مثابه فرایندی آسیب‌زا دیده می‌شد. با این حال توسعه علمی و نیز تغییرات مدنی، موجب ارزیابی مجدد این مفهوم گردید (Ackermann, 2012: 7). باختین ذیل مفهوم هیبریداسیون، دو گونه قرار داد: دورگه شدن ارگانیک^۲ که ناشی از اختلاط ناخواسته و ناخودآگاه عناصر زبانی است و دورگه شدن عامدانه^۳ که در آن تضاد میان دو زبان متفاوت، به غلبه یکی و حضور نامرئی و در پس زمینه آن دیگری منجر می‌شود (Ackermann, 2012: 12). چنین تفسیری، زمینه را برای ورود مفهوم هیبریداسیون به مطالعات پسااستعماری فراهم ساخت.

آنچه امروز با عنوان دورگه شدن فرهنگی شناخته می‌شود، حاصل تلاش نظریه‌پردازان حوزه پسااستعماری به ویژه هومی بابا است. او از نوآوری باختین استفاده کرد تا دوگانه‌های غرب و شرق و استعمارگر و استعمارزده را در هم بشکند (Hahn, 2012: 13). در نگاه بابا، مواجهه دو فرهنگ متفاوت سبب می‌شود تا اندیشه، زبان و کالاهای مادی بین آن‌ها به اشتراک گذاشته شود (فی و هایدون، ۱۴۰۲: ۱۱). بنابراین ترکیب و اختلاط رخ داده و فاصله میان «من» و «دیگری» حذف می‌گردد؛ چنان‌که من، بخشی از دیگری و دیگری، بخشی از من می‌شود. همچنین از دید او در مواجهه فرهنگ‌ها، فضای میانی یا سوم شکل می‌گیرد که به واسطه رقابت یا همکاری میان ایشان، نشانه‌هایی از نوآوری و شکل‌گیری یک هویت جدید آشکار می‌شود (Bhabha, 1994: 56). فضای سوم هومی بابا را می‌توان فضای تعامل و همزیستی برآمده از ترکیب و دورگه شدن در نظر گرفت.

نگاه هومی بابا و دیگرانی چون او، سبب شد در بحث جهانی شدن، امکان دیگری در مقابل با ایده امپریالیسم فرهنگی طرح گردد. امپریالیسم فرهنگی، همانا جهانی شدن را معادل غربی‌سازی تفسیر می‌کند (گل محمدی، ۱۳۸۱: ۱۳۶). بر مبنای ایده هیبریداسیون فرهنگی، «انحراف قابل توجهی از مدل انتشار خطی تغییرات از غرب به بقیه جهان ایجاد می‌شود» (Wang & Yeh, 2005: 176). هرچند برخی جوامع تلاش کرده‌اند از گفتمان فرهنگ ملی خویش محافظت کنند و به سیاست مقاومت روآورده یا نسبت به آنچه پیشتر وارد شده، تصفیه فرهنگی یا به اصطلاح دورگه‌زایی پیشه کرده‌اند (Burke, 2009: 82-70). با این حال چنین رویکردی دوام نیاورده و بنابراین

1. Hybridity

2. Organic Hybridity

3. Intentional Hybridity

مواجهه و تعامل فرهنگی رخ داده است (گل محمدی، ۱۳۸۱: ۱۳۶). همچنین دورگه شدن فرهنگی، در کنار اینکه محدود به زمان و مکان نیست، می تواند در هر عرصه ای مشاهده شود. در نگاه بورک ^۱ (۲۰۰۹: ۱۳ & ۲۱) این فرایند به اشکالی متنوع در همه جا از دین و فلسفه گرفته تا جشنواره، موسیقی، غذا، زبان و ادبیات رخ می دهد.

البته برداشت های متفاوتی از ایده دورگه شدن فرهنگی و فضای سوم وجود دارد. یکی از این موارد به نسبت میان هیبریداسیون و جهان محلی شدن باز می گردد. برای کسی چون رودومتوف ^۲ (۲۰۱۶: ۱۵) جهان محلی شدن، به واسطه وجود ضروری یک دوتایی- امر جهانی و امر محلی- و نیز اهمیت دادن و قدرت بخشی به امر محلی، خاص تر از دورگه شدن است که همواره در آن پیوندی میان فرهنگ های متفاوت رخ می دهد؛ بی آنکه الزامی بر وجود دوتایی یادشده یا هرگونه برتری باشد. دال یونگ جین ^۳ (۲۰۲۴: ۲۵)، جهان محلی شدن و هیبریداسیون را یکسان در نظر می گیرد. از دید او دورگه شدن فرهنگی زمانی رخ می دهد که در نتیجه مذاکره نیروهای محلی و جهانی، فضایی شکل بگیرد که هر دو فرهنگ با یکدیگر آمیخته شوند؛ درحالی که نقش اصلی و قدرت همچنان به دست نیروی محلی باقی ماند. در بحث از برابری، رویکرد ناپیر ^۴ (۲۰۰۱: ۲۶) قابل توجه است که در فضای دورگه انیمه، قائل به نوعی هم ترازی میان نیروها بوده و بر این است که این برابری، در تضاد با نگاه هومی بابا به فرایند هیبریداسیون است. همچنین بر اساس رویکرد بورک (۲۰۰۹: ۵۴- ۵۵ و ۶۰) مفهوم دورگه، هم ارز مفهوم اختلاط بوده و به مانند آن، مکانیکی و فاقد عاملیت فردی به نظر می رسد. بورک عبارت «ترجمه فرهنگی» را به کار می برد و باور دارد که این ترکیب، بیشتر بر تلاش برای همگرایی دلالت می کند؛ هرچند که ممکن است مانند هر مفهوم دیگری، محدودیت های خاص خود را نیز داشته باشد.

با در نظر داشتن تمام این ها، اگر به همان مبنای باختینی ایده هیبریداسیون بازگردیم، می توانیم از هر دو احتمال قدرت برابر و نابرابر و نیز خود آگاهی و ناخود آگاهی در فرایند دورگه شدن فرهنگی سخن بگوییم. ضمن آنکه به تأکید ونگ و یه ^۵ (۲۰۰۵: ۱۷۵) هیبریداسیون به اختلاط و سنتز عناصر مختلف محدود نمی شود؛ بلکه غالباً در نتیجه این فرایند، اشکال فرهنگی و ارتباطات جدیدی شکل می گیرد. بنابراین، دورگه شدن

1. Burke

2. Roudometof

3. Dal Yong Jin

4. Napier

5. Wang & Yeh

تبدیل به رویکرد نظری گسترده‌ای شده که می‌توان آن را در مورد حوزه‌های گوناگونی به کار گرفت.

انیمه

در کاربرد اصطلاح انیمه، تمایز مهمی میان ژاپن و سایر نقاط جهان وجود دارد. انیمه، مخفف کلمه انیمیشن^۱؛ معادل ژاپنی واژه انیمیشن است (Brenner, 2007: 29). این اصطلاح در ژاپن، تمام انیمیشن‌ها و آثار متحرک-فارغ از ملیت آن‌ها- را در بر می‌گیرد، با این حال، خارج از این کشور، انیمه تنها بر انیمیشن ژاپنی دلالت می‌کند (Poitras, 2008: 48). کاربرد اصطلاح انیمه در ژاپن، به اواسط قرن بیستم بازمی‌گردد و پیش از آن، عباراتی چون تصاویر بازیگوش، فیلم‌های کارتونی و تصاویر متحرک رایج بوده است (Clements, 2013: 1). انیمه در معنای خاص آن، ریشه‌های متعددی دارد. از جمله، کاگی^۲ یا سایه‌بازی؛ یک سنت اجرایی چینی است (Novielli, 2018: 1-2). همچنین نوویلی^۳ (۲۰۱۸: ۲) به کاغذبازی-کامی‌شی‌بای^۴- نیز اشاره می‌کند که از قرن دوازدهم آغاز شده و در آن دوره گردان، روستا به روستا حرکت کرده و به قصه‌گویی می‌پرداختند. علاوه بر این، می‌توان از تئاتر عروسکی-بان‌راکوه- یاد کرد که در آن سه فرد سیاه‌پوش، عروسک‌هایی را تکان می‌دادند. شیوه چهره‌پردازی شخصیت‌های بان‌راکو، بنیان شخصیت‌پردازی‌های امروزی انیمه به شمار می‌رود (Novielli, 2018: 2-3). هو^۵ (۲۰۱۰: ۲۱) به اهمیت عکاسی در شکل‌گیری انیمه اشاره می‌کند. در نگاه او، عکاسی، ژاپنی‌ها را با رئالیسم مواجه کرد که این امر، به قاعده‌ای مهم در ساخت انیمه بدل گردید؛ از جمله نمونه‌های موفق آن هم می‌توان «آکیرا» و «مدفن کرم شب‌تاب» را نام برد. مانگا؛ کمیک ژاپنی نیز، نقش قابل توجهی در شکل‌گیری انیمه ایفا کرده است (Novielli, 2018: 3; Napier, 2001: 21). بنابراین، هنرهای متنوعی در شکل‌گیری انیمه سهیم بوده‌اند که همین امر، غنای خاصی به این هنر- رسانه بخشیده است.

انیمه به تبعیت از مانگا، از یک طبقه‌بندی جمعیت‌شناختی برخوردار است. انیمه‌های کومودو متعلق به کودکان زیر ده سال بوده، شونن برای پسران ۱۲ تا ۱۸ ساله و سینن

1. Animeshon
2. Kagee
3. Novielli
4. Kamishibai
5. Bunraku
6. Hu

هم برای مردان جوان و بالغ است (Brenner, 2007: 31-33). شوگو و جوسی نیز به ترتیب، برای مخاطبان خانم ۱۲ تا ۱۸ ساله و بالغ تولید می‌شود (Brenner, 2007: 34 & 36). همچنین می‌توان در انیمه، از ژانرهای جنسی صریح با عناوین ایچی^۱ و هنتای^۲ نام برد. چنین تنوعی در انیمه، بیش از هر چیز یادآور «روح پلورالیستی» آن است که نشان می‌دهد جهان انیمه برای هرکس با هر موقعیت و سلیقه‌ای چیزی دارد (جراغی، ۱۴۰۰: ۱۲۶). از دیگر ویژگی‌های خاص انیمه، ظاهر شخصیت‌های آن است. مخاطبان همواره از عدم تناسب موهای رنگی و چشم‌های بزرگ شخصیت‌های انیمه با مردم ژاپن سخن گفته‌اند. هرچند در مورد چشم‌ها، برجسته کردن احساسات و معصومیت کاراکترها مورد نظر است اما به طرز تناقض‌آمیزی، همین تصویرسازی انیمه ژاپنی را منحصربه‌فرد می‌سازد (Napier, 2001: 25). همچنین پایان انیمه‌ها معمولاً باز بوده و بعضاً مخاطبان را نگران می‌کند که شاید چیزی را از دست داده‌اند. واقعیت این است که سازندگان بدون ارائه یک پایان واضح و با اطلاعاتی که به مخاطبان داده، معمولاً پایان‌بندی را بر عهده آنها قرار می‌دهند (Brenner, 2007: 63). فراتر از ژانر و فرم نیز می‌توان خصلت‌های دیگری برای انیمه شناسایی کرد.

به دلیل اینکه فرهنگ شینتو- بودایی ژاپن، طبیعت را جزء جدایی‌ناپذیر زندگی بشری قلمداد می‌کند، این امر محور بسیاری از انیمه‌ها به شمار می‌رود (Brenner, 2007: 169). در حقیقت، دغدغه‌های محیط‌زیستی هم در انیمه و هم در مانگا، برجسته است (Brenner, 2007: 167). همچنین یکی از دیگر ویژگی‌های این هنر- رسانه، استفاده آن از نمادهای دینی (Clements & McCarthy, 2015: 688)، تاریخی و ملی است (Poitras, 2008: 61). ناپیر (۲۰۰۱: ۲۹-۳۱) در باب خصلت‌های انیمه به سه وجه آخرالزمانی^۳، سوروارانه (فستیوال) و نیز سوگوارانه اشاره می‌کند. عنوان اول، به تاریکی فضای بسیاری از انیمه‌ها و پرداختن آن‌ها به موضوعاتی چون ازخودبیگانگی در جوامع صنعتی، شکاف نسلی و تنش‌های جنسیتی اشاره دارد که می‌توان آن را به‌طور خاص به ژاپن نسبت داده یا ناشی از شرایط قرن بیستم تلقی کرد. جنبه سوروارانه یا به اصطلاح ژاپنی آن ماتسوری^۴ هم، بی‌نظمی و تضادهای انیمه را نشان می‌دهد. این امر که عنصر جدایی‌ناپذیری از جامعه سنتی- مدرن ژاپن است، در انیمه به صورت

1. Ecchi

2. Hentai

3. Apocalyptic

4. Matsuri

ترکیب جدیت، طنز، خشونت، بازیگوشی و محتوای جنسی پدیدار می‌شود. درنهایت، سوگوارانه^۱ بودن انیمه نیز به نوستالژی‌ها و حال‌وهوای ماتم‌گونه آن بازمی‌گردد.

جهانی‌شدن انیمه

در باب چگونگی جهانی‌شدن انیمه، سه رویکرد اصلی وجود دارد: رویکرد اول متکی بر همگون‌سازی، جهانی‌شدن انیمه را در مسیر غربی یا آمریکایی‌شدن ژاپن تبیین می‌کند. رویکرد مذکور باور دارد که اگر انیمه توانسته به مخاطبانی در سراسر جهان دست پیدا کند، برخاسته از جامعه‌ای بوده که خود پیش‌تر غربی‌گشته است. واقعیت این است که غرب، سهم عمده‌ای در فرایند جهانی‌شدن به ویژه از حیث اقتصادی و سیاسی داشته؛ با این حال، جهان عرصه مواجهه و دادوستد فرهنگی است و نمی‌توان غرب را حاکم فرهنگی جهان در نظر گرفت (گل‌محمدی، ۱۳۸۱: ۱۱۴). همان‌طور که تاملینسون^۲ (۱۹۹۹: ۲۴-۲۵، نقل شده در همان: ۱۱۵) نیز تأکید دارد، «فرهنگ جهانی هرچه باشد، صرفاً حامل هویت جغرافیایی یا ملی خاصی نبوده و عوامل و شرایطی وجود دارند که از تبدیل جهان به عرصه یک فرهنگ خاص جلوگیری می‌کنند». به همین ترتیب، جهانی‌شدن، معادل غربی‌شدن نیست. به طور خاص در مورد ژاپن نیز، بهتر است تاریخ آن به جای تقسیم به قبل و بعد از مواجهه با غرب، پیوسته نگریسته شود (Hahn, 2012: 32). از همین رو ژاپنی که قرن‌ها قبل‌تر و در ارتباط با چین، خط و سنن دینی آن را به همان شکل موجود دنبال نکرد و آن‌ها را با اعمال تغییراتی پذیرفت (Burke, 2009: 71) در مواجهه با غرب نیز به همین شیوه عمل کرد. هرچند این کشور از ابتدای قرن هفدهم (۱۶۲۰ - ۱۶۳۰) تا نیمه قرن نوزدهم (۱۸۵۴) مجری سیاست انزوا یا به اصطلاح ساکوکو بوده و تماس بسیار محدودی با خارج از مرزهای خود داشت (بیزلی، ۱۳۹۳: ۴۶؛ Burke, 2009: 72) با این حال، در سال‌های بعد و دوره‌های میجی (۱۸۶۸ - ۱۹۱۲) و تایشو (۱۹۱۲ - ۱۹۲۶) و حتی بازه زمانی اشغال‌شدگی (۱۹۴۵ - ۱۹۵۲) نیز که ژاپن مرزهای خود را گشوده و با غرب مواجهه داشت، به مغلوب یا حتی مقلد آن بدل نشد. ژاپن به بیان هو (۲۰۱۰: ۱۹) در مواجهه با نوسازی، تأمل و تدبیر داشت و تلاش کرد تا تعادل ایجاد کند. اکنون که این کشور در میان همسایگان و هم‌قاره‌ای‌های خود، با تعاریف غربی، مدرن یا حتی پست‌مدرن به نظر می‌رسد (Napier, 2001: 27) نیز، نباید «غربی‌شده» به شمار رود. از این‌رو

1. Mournfulness
2. Tomlinson

ادعای یادشده در مورد ژاپن، قابل تأیید نیست.

در ادامه و در مسیری متفاوت، رویکرد دوم باور دارد که انیمه از آن جهت که هیچ مشخصه ملی و فرهنگی ندارد، جهانی شده است. در حقیقت، عده‌ای در تبیین موفقیت انیمه، از اصطلاح موکوکوسکی^۱ استفاده می‌کنند که در ژاپن، با دو دلالت متفاوت به کار می‌رود؛ در معنای اختلاط عناصری با ریشه‌های فرهنگی متعدد و نیز پاک کردن ویژگی‌های قومی و فرهنگی (Iwabuchi, 2002: 71). معنای قصدشده از سوی این افراد هم، دومین مورد است. در حقیقت، موکوکوسکی بودن انیمه، بر بی‌وطن بودن آن دلالت می‌کند؛ چرا که ظاهر شخصیت‌ها و بعضاً بستر وقوع رخداد‌های موجود در انیمه، دال بر هیچ هویت خاصی نیست (Napier, 2001: 24). علاوه بر این مورد، ایوابوچی^۲ (۲۰۰۲: ۲۷-۲۸) اصطلاح رایحه فرهنگی^۳ را که بر ویژگی‌های نژادی و جسمانی جامعه‌ای مشخص دلالت کرده، طرح می‌کند و با استناد به همین امر که شخصیت‌های انیمیشن ژاپن، «ژاپنی» به نظر نمی‌رسند، آن‌ها را بی‌بوی فرهنگی^۴ می‌خواند. او باور دارد که نه تنها انیمه و کمیک که سایر محصولات ژاپنی شامل فناوری‌های مصرفی، کامپیوتر و بازی‌های ویدئویی نیز به واسطه فقدان هرگونه رایحه فرهنگی فراگیر شده‌اند (Iwabuchi, 1998: 166). باید توجه داشت که اگر مسئله طراحی شخصیت‌های انیمه در میان باشد، این امر به طرز تناقض آمیزی، انیمه ژاپنی را منحصربه‌فرد ساخته است (Napier, 2001: 24). علاوه بر این، کلمنتس و مک‌کارتی^۵ (۲۰۱۵: ۶۸۸) و برنر^۶ (۲۰۰۷: ۱۷۲) به وجود اساطیر، افسانه‌ها و نمادهای ملی در انیمه اشاره می‌کنند. ضمن اینکه مصرف انیمه، آثاری دنباله‌دار^۷ دارد. این ترکیب را که از آن عالم سیاست است، می‌توان در توصیف تماشای انیمه و در نتیجه آن، علاقه به ژاپن و تلاش برای آشنایی با جغرافیا، تاریخ، آداب و رسوم و موسیقی این کشور به کاربرد. به همین ترتیب، رویکرد دوم نیز در موضوع جهانی شدن انیمه، دقیق به نظر نمی‌رسد. و اما در نهایت سومین رویکرد، جهانی شدن انیمه را به دورگه بودن یا برخورداری آن از فرهنگی ترکیبی نسبت می‌دهد. دورگه بودن، به ساخت فضایی فرهنگی اشاره دارد که از آمیزش و درهم‌تنیدگی وجوه محلی و جهانی پدید آمده است (Jin, 2024).

1. Mukokuseki

2. Iwabuchi

3. Cultural Odor

4. Cultural Odorless

5. Clements & McCarthy

6. Brenner

7. Coattail Effect

73). در حقیقت انیمه در تلاش برای جذب مخاطبانی فراملی، از محتوایی فرهنگی برخوردار است که هم عناصر ژاپنی و هم عناصر غیرژاپنی را در برمی گیرد. به نظر می رسد که بتوان این فضای فرهنگی انیمه را در میانه آنچه دو رویکرد پیشین طرح کرده اند، فضایی سوم و جدید در نظر گرفت. ضمن آنکه در اینجا از منظر اولین معنایی که بدان اشاره شد، می توان انیمه را با اصطلاح موکوسیکی نیز توصیف کرد. مهم تر آنکه عامل تمایز انیمه در نگاه، همین ماهیت دورگه آن است (Dorman, 2016: 26; Napier, 2001: 65). به تعبیر دُرمِن^۱ (۲۰۱۶: ۲۰۵) تبدیل شدن ژاپن به یک برند و حفظ آن می تواند در قالب محصولاتی اتفاق بیفتد که ممکن است ژاپنی بودن خود را فریاد زنند. البته چنین امری نیز ریشه در این واقعیت دارد که موجودیت های خالص نمی توانند آن قدرتی را داشته باشند که اشیاء دورگه و ترکیبی دارند (Hahn, 2012: 39). با وجود این، هرچه از فرهنگ دورگه گفته می شود، برای آشکار ساختن سودمندی تحلیلی و تبیینی خود، به مبنایی تجربی نیاز دارد (Ackermann, 2012: 17). از همین رو و با اتخاذ رویکرد سوم، مقاله پیش رو در نظر دارد تا دورگه بودن انیمه را مطالعه کند. در همین مسیر، با توجه به اینکه دُرمِن (۲۰۱۶: ۲۷) ترکیب فرهنگی یک اثر را در دو ساحت صنعت و متن آن قابل بحث می داند، به طور خاص تمرکز این پژوهش بر محتوای انیمه قرار دارد.

روش پژوهش

برای پاسخ به پرسش پژوهش، از تحلیل ساختاری روایت بارت بهره گرفته شده است. واقعیت این است که انسان، با روایت می تواند جهان پیرامون خود را فهم کند (ترنر، ۱۳۹۵: ۹۶). روایت از زبان گفتار و نوشتار گرفته تا تصاویر ثابت و متحرک را به خدمت می گیرد. بارت برای هر روایتی، سه سطح قائل است؛ کارکردها - به مفهومی که نزد پراپ بوده است، کنش ها - به مفهومی که گریماس قصد کرده و روایت - که معادل سطح گفتمان در نظریه تودوروف است (بارت، ۱۴۰۰: ۲۴). اما اینکه هر یک از سطوح سه گانه مذکور، چه مواردی را در برگرفته و چگونه می توان آن ها را شناسایی کرد، در ادامه بدان پرداخته می شود:

- کارکردها: در این مرحله، تمام روایت به واحدهایی محتوایی تقسیم می شود که کارکرد داشته و معنادارند (Fabbri & et al, 2022: 166). بارت این واحدها را به دو دسته اصلی توزیعی و ترکیبی تقسیم می کند. کارکردهای توزیعی، همان نقش

کارکردهای شناسایی شده از سوی پراپ را ایفا می کنند. کارکردهای ترکیبی را نیز می توان معادل «نمایه» در نظر گرفت (بارت، ۱۴۰۰: ۲۹-۳۰). نمایه ها، یا اطلاع رسان^۱ بوده و از وضعیت شخصیت ها- از پوشش تا شیوه رفتار و گفتار آن ها (آلن، ۱۴۰۰: ۹۷)- می گویند یا به عنوان معرف^۲ عمل کرده و در مورد زمان و مکان یا به عبارتی بستری که این هویت ها در آن قرار گرفته اند، اطلاع می دهند. بارت همچنین، دسته بندی دیگری نیز روی این کارکردها اعمال می کند. ارزشی که این واحدها در ارتباط با روایت دارند، یکسان نبوده و از این رو، برخی از آن ها به مثابه هسته روایت شناخته شده و از برخی دیگر نیز با عنوان کاتالیزور یاد می شود. هسته ها، به عنوان ریل روایت عمل کرده و ضمن آن که بدان جهت می دهند، حذف هر یک از آن ها برابر با از میان رفتن تمام روایت است (Fabbri & et al 2022: 166-168). باین حال کاتالیزورها، صرفاً توالی داشته (بارت، ۱۴۰۰: ۳۲)، هسته ها را بسط می دهند و به تعبیر بارت (۱۴۰۰) دارای موجودیتی فرعی و انگل وار هستند.

- کنش ها: این سطح درواقع، سطح مربوط به شخصیت های روایت است. به عقیده بارت (۱۴۰۰: ۴۶)، «هیچ روایتی در جهان، بدون شخصیت ها یا عاملان وجود ندارد». باین حال، او اشخاص را نه جوهرهای روان شناختی صرف که کنش ورزانی می داند که با آنچه انجام می دهند، شناخته می شوند (Fabbri & et al, 2022: 169).
- روایت: آخرین سطح، نقش مهم و در عین حال مهمی دارد. در اینجا، تمام نشانه های روایت پس از مشاهده و طبقه بندی گرد هم می آیند. در حقیقت همان طور که کارکردها برای معنادار شدن، مستلزم آن هستند که در کنش شخصیت ها قرار بگیرند، اعمال مذکور نیز تنها زمانی معنای انسانی و اجتماعی خود را پیدا می کنند که در داستان تعریف شوند (Fabbri & et al, 2022: 171). با این حال در همین سطح، روایت به جهانی متصل شده که در آن مصرف می گردد و از این رو می توان آن را زبانی تلقی کرد که فرا زبان خویش را در خود جای داده است (بارت، ۱۴۰۰: ۶۰).

برای بارت، هیچ موجودیتی در روایت، عبث نیست. او تصریح می کند که «هنر، نظام نابی است که هیچ چیز در آن به هدر نرفته» (بارت، ۱۴۰۰: ۲۷) و از این رو، برای هر عنصری در روایت، معنا و جایگاهی در نظر می گیرد. در این مقاله تلاش شده است

تا با تحلیل سطوح سه گانه مذکور در روایت انیمه‌ها، عناصر فرهنگی محلی و جهانی به کار رفته در هر سطح، شناسایی شود.

نمونه تحقیق

در بحث از انیمه، سروکار ما با جهانی از تکرار و تنوع است. از این رو، انتخاب نمونه باید به پشتوانه منطقی که پژوهشگر عهده‌دار طراحی آن است، انجام بگیرد. اولین گام مقاله پیش رو، رجوع به فهرست پرفروش‌ترین انیمه‌های تاریخ سینما بوده است. در میان ده اثر نخست که در آمارهای رسمی سایت‌هایی چون سی‌بی‌آر^۱ (منبع کتاب‌های کمیک)^۲ و آی‌ام‌دی‌بی^۳ (پایگاه اینترنتی داده‌های فیلم) اعلام شده نیز، نام دو کارگردان این حوزه؛ هایائو میازاکی و ماکاتو شینکای، پرتکرار است.

میزاکی^۴ در سال ۱۹۷۹ اولین انیمه بلند خود را ساخت (Poitras, 2008: 52). از میازاکی به والت دیزنی ژاپن یاد می‌شود (Yamanaka, 2008: 237) از ۸ انیمه‌ای که تاکنون نامزد دریافت جایزه اسکار شده‌اند، کارگردانی و نویسندگی شش اثر برعهده او بوده است. میازاکی تنها انیماتوری است که تاکنون دو بار موفق به کسب جایزه اسکار برای «شهر اشباح» و «پسر و مرغ ماهی‌خوار» شده است.

ماکوتو شینکای^۵ انیماتوری است که در دوره دیجیتال شدن تولید انیمه، فعالیت خود را آغاز کرد. «نام تو»ی شینکای توانست به سومین انیمه پرفروش تاریخ بدل گردد. انیمه سوزومه؛ آخرین اثر این انیماتور در جایگاه چهارمین انیمه پرفروش قرار دارد. پژوهش حاضر تمرکز خود را بر ۴ اثر پرافتخار و پرفروش از میازاکی و شینکای قرار داده است. انیمیشن‌های «شهر اشباح» و «پسر و مرغ ماهی‌خوار» میازاکی، و «نام تو» و «سوزومه» شینکای، نمونه‌های این مقاله هستند.

یافته‌های پژوهش

در این قسمت، پس از تحلیل هر اثر، تلاش شده است شیوه ترکیب فرهنگی در روایت انیمه هر کارگردان مشخص می‌گردد. این چالش برای ممکن ساختن مقایسه میان میازاکی و شینکای در بخش نتیجه‌گیری انجام شده است.

1. CBR

2. <https://www.cbr.com/highest-grossing-anime-movies/>

3. IMDB

4. <https://www.imdb.com/list/ls525574450/>

5. Hayao Miyazaki

6. Makoto Shinkai

شهر اشباح^۱



سال ساخت	۲۰۰۱
ژانر	ماجراجویی، فانتزی، ماوراءالطبیعت ^۲
فروش جهانی	۳۹۵,۸ میلیون دلار (دومین انیمه پرفروش تاریخ) ^۳

خلاصه داستان

شهر اشباح، داستان دختری ده ساله به نام چیهیرو را روایت می‌کند که با والدین خود به شهر کوچکی مهاجرت کرده است. وقتی این خانواده به سمت محل سکونت جدید خود در حرکت هستند، راه را گم کرده و با مجسمه‌ای سنگی که مقابل یک تونل قرار گرفته، مواجه می‌شوند. چیهیرو همراه پدر و مادرش، وارد تونل شده و پا به تفریحگاهی متروکه می‌گذارند. با وجود مخالفت دخترک، والدین او مشغول خوردن غذاهایی می‌شوند که در این محل طبخ شده و در نتیجه، آن‌ها به خوک بدل می‌گردند. چیهیرو که ترسیده و سرگردان است، با هاکو، پسری نوجوان از شهر اشباح، مواجه می‌شود. هاکو به او توصیه می‌کند برای نجات والدین خود از چنگ یوبابا، جادوگر شهر اشباح، در این شهر کار کند. بالاخره چیهیرو موفق می‌شود در حمامی که برای اشباح ساخته شده و یوبابا مدیر آن است، مشغول به کار گردد. جادوگر، نام او را به سن تغییر داده، و او باید تلاش کند تا نام واقعی خود را در ذهن نگه دارد تا او به آنچه برای والدینش رخ داده، دچار نشود. پس از این که هاکو برای اجرای دستور یوبابا- دزدیدن مَهری طلایی از خواهر دوقلوی او؛ زنبیبا- آسیب می‌بیند، چیهیرو تلاش می‌کند او را نجات دهد. چیهیرو به دیدار زنبیبا رفته و موفق می‌شود تا طلسم هاکو را باطل کند و با کشف نام و هویت واقعی هاکو او را که به اژدها تبدیل شده، به ظاهر

1. Spirited Away

۲. منبع اطلاعات مربوط به ژانر، سایت‌های Myanimelist و IMDB بوده است.

۳. منبع اطلاعات مربوط به فروش جهانی، سایت‌های CBR و IMDB بوده است.

پیشین خود بازگرداند. پس از این، نوبت به نجات والدین چیهیرو می‌رسد. یوبابا برای او شرط می‌گذارد تا از میان تعدادی خوک، پدر و مادر خود را تشخیص دهد. چیهیرو به درستی پاسخ می‌دهد که هیچ کدام والدین او نیستند. او آزاد شده و وقتی از شهر خارج می‌گردد، پدر و مادر خود را می‌بیند که به دنبال او می‌گردند؛ در حالی که هیچ چیز به یاد ندارند.

تحلیل روایتِ دورگه شهر اشباح

روایت شهر اشباح را بنا بر چینش کارکردهای هسته‌ای آن، می‌توان نتیجه‌پیوند دو قالب روایی کی‌شوتن کتسو^۱ و سفر قهرمان تلقی کرد. کی‌شوتن کتسو، یک فرم روایی شرقی و برآمده از شعر است که عنوانش از ترکیب چهار جزء آن؛ کی به معنای ورود و مقدمه، شو در معنی توسعه، تن به معنای رخداد حیاتی و نیز کتسو به معنای پایان، ناشی شده است (Novielli, 2018: 1). در مورد سفر قهرمان هم، باید از الگوی ۱۷ مرحله‌ای کمبل (۱۳۸۷) یاد کرد. البته تمام این مراحل با جزئیاتی که کمبل به آن‌ها اشاره می‌کند، قابل تطابق با شهر اشباح نیست.

انیمه شهر اشباح با حرکت خانواده چیهیرو به سمت خانه و شهر جدید آغاز می‌شود. دعوت به آغاز سفر؛ اولین مرحله شناسایی شده از سوی کمبل زمانی رخ می‌دهد که چیهیرو با خانواده، پس از ورود به جاده جنگلی و رسیدن به تونل، پیاده شده‌اند و فشار باد آن‌ها را به داخل تونل سوق می‌دهد. چیهیرو ترسیده و به عقب بازگشته و دعوت را رد می‌کند. در ادامه، خوردن غذای اشباح از سوی پدر و مادر و تبدیل آنها به خوک، باعث ترس و فرار چیهیرو می‌شود. اینجاست که هاکو به عنوان «مدرسان» ظاهر شده، چیهیرو را آرام و تلاش می‌کند تا او را به جای امنی ببرد. باطل شدن طلسم او در اثر مواجهه با کارکنان خوش‌آمدگوی حمام- به عنوان «نگهبانان آستان»- و آشکار شدن حضور یک انسان بر همگان، چیهیرو را برای حفظ جان خود به کار در این مجموعه مجبور ساخته و به اصطلاح کمبل، وارد شکم نهنگ می‌کند. همچنین آزمون‌هایی در مقابل چیهیرو قرار می‌گیرد؛ از مواجهه با یوبابا و تغییر نامش به سن تا تلاش او برای حفظ اسم واقعی خود و خدمت‌رسانی به خدای بدبو.

در ادامه، مرحله «وسوسه» در سفر قهرمان، رخ می‌دهد که بی‌چهره، حجم انبوهی از طلا را در مقابل چیهیرو قرار می‌دهد، اما او نپذیرفته و موفق به غلبه بر وسوسه می‌شود. رخداد حیاتی در شهر اشباح، به زخمی شدن هاکو در قالب یک اژدهای سفید بازمی‌گردد.

از اینجا به بعد، شاهد وقایع متعددی هستیم از جمله چیهیرو، موفق به نجات هاگو می‌شود، طلسم دزدیده‌شده زنیبا را از بدن او خارج کرده و سپس برای بازگرداندن آن، راهی خانه زنیبا می‌شود. این مرحله را می‌توان با فراری که کمبل مطرح می‌سازد، مشابه دانست؛ چنان که چیهیرو برای سلامت هاگو و دور نگاه داشتن طلسم از یوبابا، از حمام خارج می‌شود. در اینجا، لین و کاماجی؛ از کارکنان حمام، به چیهیرو کمک می‌کنند تا راهی گردد. هاگو نیز به دنبال این دختر رفته و در توافقی با یوبابا برای بازگرداندن فرزندش در ازای آزادی والدین چیهیرو، کمک‌کننده دیگری به حساب می‌آید. پایان این انیمه، با مرحله بازگشت کمبل در تلاقی است؛ آنجا که با حدس درست چیهیرو در ماجرای شناسایی والدینش، آن‌ها آزاد شده، و به جهان خود باز می‌گردند.

آرناواس و بلینی^۱ (۲۰۲۳) نیز مبتنی بر ترکیب این دو قالب روایت، شهر اشباح را هیبریدی یا دورگه دانسته‌اند.

در میان کارکردهای کاتالیزوری این انیمه می‌توان به طور خاص به فرهنگ دورگه غذایی اشاره کرد. در شهر اشباح، از غذایی ژاپنی چون کوفته برنجی، سوشی و کلوچه هلوپی گرفته تا ترکیب غیربومی چای باکیک و بیسکویت‌های رنگارنگ دیده می‌شود. همچنین ظرف پذیرایی این خوراک‌ها هم به تبع نوع آن، از هانگیری (ظرف گرد حمل سوشی)، کاسه، بشقاب‌های سرامیکی و چاپ‌استیک گرفته تا مجموعه قوری، فنجان و بشقاب‌های طرحدار و چنگال متنوع است.



تصویر ۱. فرهنگ دورگه غذایی در «شهر اشباح»

در بحث از موارد دورگه، باید به موضوع دیگری نیز اشاره کرد که همانا عمل شست‌وشو است. در مذهب شینتو، آیین طهارت وجود دارد که یکی از مواد غالب آن، آب است (گواهی، ۱۳۸۷: ۴۱۴). این امر به خوبی در نحوه استحمام خدایان شهر اشباح دیده می‌شود. با این حال، در نگاهی جهان‌شمول نیز آب کهن‌الگوی تطهیر،

1. Arnavas & Bellini

زایش و نوزایی است (پاینده، ۱۳۹۷: ۳۲۵).



تصویر ۲. نماهای مربوط به مجسمه دوسوجین، توری ای و شکلات کیت کت در «شهر اشباح»

به کمک نماهای معرف، می‌توان به فرهنگ ترکیبی نهفته در این انیمه پرداخت. در ابتدای روایت، شاهد حضور چیهیرو در ماشین و یک بسته باز شده کیت کت صندلی ماشین هستیم؛ شکلات محبوبی که مبدأ برند آن انگلیس است. علاوه بر این، روی یک بسته خرید با زبان انگلیسی، عبارت KINOKUNIYA درج شده است. همچنین برخی اسامی مغازه‌های اطراف جاده، به زبان انگلیسی و برخی دیگر به زبان ژاپنی نوشته شده‌اند. همچنین پدر چیهیرو، یک ماشین آئودی دارد که در اصل تولید آلمان است. وقتی چیهیرو و والدین او در ابتدای جاده جنگلی قرار می‌گیرند، دروازه چوبی قرمز رنگ و خانه‌های سنگی کوچکی در کنار آن به چشم می‌خورند که هر دو، ریشه در مذهب شینتو دارند. این دروازه، همانا توری‌ای^۱ است که به گونه‌ای نمادین، دنیای مادی را از عالم کامی یا همان جهان معنویت جدا می‌سازد (گواهی، ۱۳۸۷: ۵۹). تا مدتی، توری‌ای تنها به عنوان دروازه یا ورودی زیارتگاه‌های شینتویی به کار می‌رفت؛ هرچند مثل همین انیمه، می‌توان توری‌ای را در کنار درختان یا صخره دید (همان). آن خانه‌های کوچک نیز هوکورا^۲ نام دارند؛ زیارتگاهی که درون یک زیارتگاه دیگر یا مانند اینجا در کنار جاده قرار دارد (Bocking, 1997: 43). البته در میانه و انتهای جاده جنگلی نیز، دو مجسمه سنگی به نام دوسوجین^۳ دیده می‌شود که آن هم متعلق به شینتوئیسم است. دوسوجین‌ها، نیاکان جاده‌ها شناخته شده یا کامی (روح) جاده و گذرگاه‌های کوهستانی و هر فضای انتقالی دیگری به شمار می‌روند که از یک منطقه در برابر بیماری، ارواح و مسافران محافظت می‌کنند (Bocking, 1997: 21).

1. Torii
2. Hokora
3. Dōsojin



تصویر ۳. معماری دورگه در «شهر اشباح»

در ادامه، باید معماری و ظاهر ترکیبی شهر اشباح را به عنوان مهم‌ترین ویژگی مطرح کرد. چیهیرو والدینش از یک برج ساعت قرمز خارج شده و به شهر اشباح وارد می‌شوند. با کمی راه رفتن، آن‌ها به منطقه‌ای پا می‌گذارند که پر از ساختمان‌های دو طبقه قدیمی، با بدنه‌ای از گچ و چوب، شیشه‌های رنگی، درهای چوبی و ریشه‌های چراغ قرمز رنگ است. روی یکی از این ساختمان‌ها، عنوان فرانسوی CAFE به چشم می‌خورد. ساختمانی که چیهیرو در آن مشغول به کار می‌گردد هم چند طبقه و بخش‌بندی شده است و از قسمت دیگر بخار و اتاق کارکنان گرفته تا حمام، اتاق مهمانان و حتی خانه یوبابا را دربردارد. روی دیوارهای داخلی قسمت‌های اصلی این ساختمان، نقاشی‌هایی از ابر، گل، بامبو و حتی در یک جا ازدها، به سبکی شرقی به چشم می‌خورد. در این میان، نباید از ظاهر غربی خانه یوبابا و خواهر او زنبیا غافل شد. در خانه یوبابا، اشیاء متفاوتی چون مبل، تابلوی نقاشی، فرش، آباژور، شومینه و میز کار دیده می‌شود. اتاق فرزند یوبابا، دارای یک تخت، یک دایناسور آویزان از سقف، عروسک‌های مختلف و کوسن‌های رنگی است. در مورد خانه زنبیا نیز، شاهد یک کلبه در میان جنگل هستیم که در آن اثاثیه‌ای چون میز و صندلی چوبی، بوفه، کابینت و ظروف آشپزخانه به چشم می‌خورد.

بعلاوه وقتی چیهیرو برای تلاش می‌کند، به دریاچه‌ای بر می‌خورد که میان او و برج ساعت قرار گرفته است. او در آن سوی آب، شهر زنده‌ای را می‌بیند که در مقابل آن، کشتی دوطبقه درخشانی شناور است. تابلوهای روشن این شهر، حروفی چینی و متفاوت با الفبای کنونی ژاپن دارد. در حقیقت، این شهر را شبیه به شهر جیوفن^۱ تایوان دانسته‌اند (Yang, 2022). در اینجا نیز رویکردی ترکیبی دیده می‌شود.



تصویر ۴. شهر به تصویر کشیده شده در انیمه و شهر جیوفن تایوان

با کنار هم قرار دادن نماهای اطلاع‌رسان و سطح کنشی تحلیل، می‌توان در مورد دورگه بودن شخصیت‌های شهر اشباح صحبت کرد. بر تن کاراکترهای این انیمه، هم لباس‌های سنتی ژاپنی و هم لباس‌های معمول امروزی که دیگر موکوگوسکی یا بی‌وطن شده‌اند، می‌بینیم. خدمتکاران آقا و خانم مثل چیهیرو، یک کاریگینو^۲ (بالاپوش قرمز رنگ) و ساشینوکی^۳ (شلوار کوتاه قرمز) پوشیده‌اند که البته در مورد برخی مثل همین دختر، باید تاسوکی^۴ - بند سفید پارچه‌ای که به جمع کردن لباس کمک می‌کند - را نیز اضافه کرد. همچنین برخی از کارکنان خانم که به مهمانان خدمت‌رسانی می‌کنند، کیمونوی کوتاهی به تن دارند. والدین چیهیرو و البته خود این دختر در ابتدا و انتهای انیمه نیز به ترتیب، بلوز و شلوار و تیشرت و شلوارک پوشیده‌اند. علاوه بر این، در گفتار دو تن از ایشان، عباراتی انگلیسی به چشم می‌خورد؛ کاماجی - برده دیگ بخار - که در پاسخ به تشکر چیهیرو، اصطلاح Good Luck (موفق باشی) را به کار می‌برد و نیز زنیباکه هاکو را Boyfriend (دوست‌پسر) چیهیرو توصیف می‌کند. انگلیسی را هم به تعبیر دُرمَن^۵ (۸۰:۲۰۱۶) نه یک زبان الزاماً غربی که باید به مثابه یک امر جهانی به شمار آورد.

1. Jiufen
2. Kariginu
3. Sashinuki
4. Tasuki
5. Dorman

چیپيرو، قهرمان داستان، در روند داستان، تغییرات رفتاری چشمگیری دارد. چیپيرو در ابتدا از مهاجرت به شهری دیگر ناراحت، و ساکت است؛ دسته گل اهدایی دوستان خود را رها نکرده و حتی به مدرسه جدید، زبان درازی می کند. با این حال، وقتی درمقابل یوبابا قرار می گیرد، محکم سخن می گوید. همچنین در ابتدای ورود به تونل، دست مادر خود را می گیرد اما در انتها بی آنکه دست کسی را بگیرد، از آن خارج می شود.

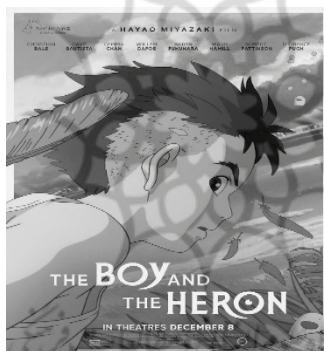
در کنار موارد یادشده، دو کاراکتر این انیمه، ریشه دینی یا اسطوره ای دارند. هاکو؛ روح یا به اصطلاح کامی رودخانه ای است که چیپيرو هنگام کودکی، در آن افتاده است. در حقیقت، کامی عنوانی برای تجلیل از ارواح مقدس و با عظمت و موضوع پرستش در مذهب شینتو است (گواهی، ۱۳۸۷: ۳۸). دومین مورد، یوبابا است که اوج دورگه بودن را می توان در او سراغ گرفت؛ پیرزن جادوگری با موجودیتی مبتنی بر افسانه های ژاپنی و یک پوشش غربی. در حقیقت، یوبابا شباهت بسیاری با یاماوبا^۱ دارد. یاماوبا، یک غول کوهستانی با جنسیت زن است که قد او به بیش از شش متر می رسد (Dorson, 1962: 83-84). یوبابا نیز درشت هیكل و با سری بسیار بزرگ به تصویر کشیده شده است. از دیگر خصلت های یاماوبا که با این کاراکتر شباهت دارد، می توان به دویدن با سرعت باد، شرارت و قدرت های فراطبیعی و فوق بشری اشاره کرد. یوبابا با چنین ویژگی هایی، در جلد پیرزنی ظاهر می شود که موهای سفیدش را بالای سر بسته، زیورآلات متعددی دارد و یک پیراهن آستین بلند سرمه ای با دامنی چین دار و چندلایه پوشیده است. او همین طور، سایه ای آبی به چشمان خود زده و ناخن های قرمز رنگ، بلند و تیزی دارد. چنین ظاهری، بیش از هر چیز یادآور جادوگر شرور انیمیشن های غربی است. البته این ترکیب را خود میازاکی (۲۰۰۱: ۱۹ نقل شده در Yoshioka, 2008: 259) نیز تصریح کرده و می گوید: «من دنیایی را طراحی کردم که یوبابا به عنوان یک شخص غربی کاذب یا ساختگی در آن سکونت دارد».



تصویر ۵. یوبابا و یاماوبا

اما در آخرین گام، باید سطح کلان روایت را از نظر ترکیب فرهنگی نگاه کرد. «شهر اشباح»، داستانی در مورد ورود دختری نوجوان به دنیایی دیگر و تلاش او برای نجات والدینش است. چنین امری، این انیمه را به پیرنگ کهن‌الگوی سیروس‌سلوک شبیه می‌سازد؛ قهرمان، ناگریز به سفری پرمخاطره می‌شود تا بتواند در نهایت جان کسی را نجات دهد (پاینده، ۱۳۹۷: ۳۲۸). نکته مهم اینجاست که همچنان که در این کهن‌الگو، تغییراتی نیز در خود قهرمان اتفاق می‌افتد، در شهر اشباح هم شاهد تغییرات کنشی قابل توجهی در چیهیرو هستیم. در پیوند با این پیرنگ جهانی، موضوع دیگری نیز در فضای انیمه مورد نظر جنبه‌ای ژاپنی دارد؛ شیتوئیسیم. آنچه که از ابتدای این انیمه تا انتهای آن، برجسته است؛ چنان که ورود چیهیرو به شهر اشباح، طی عبور او از دروازه‌ای با کارکرد توری‌یی رقم می‌خورد که در میان این جهان و آن جهان قرار دارد. همچنان هاکو به عنوان یاریگر مهم او در این سفر، یک کامی است.

پسر و مرغ ماهی‌خوار^۱



سال ساخت	۲۰۲۳
ژانر	ماجراجویی، فانتزی، درام
فروش جهانی	۱۷۳,۶ میلیون دلار

خلاصه داستان

داستان این انیمه، درمورد پسری به نام ماهیتو است که در دوره جنگ جهانی دوم در آتش‌سوزی بیمارستان، مادر خود را از دست می‌دهد و یک سال بعد به همراه پدرش، از توکیو به شهر محل سکونت نامادری‌اش؛ ناتسوکو مهاجرت می‌کند. با ورود به خانه جدید، ماهیتو متوجه یک مرغ ماهی‌خوار اهلی و برج مرموزی می‌شود که در اطراف

این خانه قرار دارد. ناتسوکو، داستان عمومی خود را که ساکن پیشین این برج بوده و به ناگاه ناپدید شده، برای ماهیتو تعریف می‌کند و از او می‌خواهد تا به مکان یادشده نزدیک نشود. پدر و نامادری ماهیتو، او را در مدرسه جدیدی ثبت‌نام می‌کنند؛ با این حال او بعد از اولین روز مدرسه و درگیری با بچه‌ها، خود را زخمی می‌کند تا دیگر به آن جا نرود. در مدتی که ماهیتو در خانه استراحت می‌کند، مرغ ماهی‌خوار به او سر زده و ماهیتو را به دنبال مادرش فرا می‌خواند. ناتسوکو، این پرنده را دور کرده و بعد از آن ماهیتو با ساخت تیر و کمانی از جنس پر همین مرغ ماهی‌خوار، تلاش می‌کند تا از خود دفاع کند. یک روز، ناتسوکو که باردار نیز است، ناپدید می‌شود. ماهیتو در جست‌وجوی او همراه یکی از خدمتکاران خانه وارد برج مرموز می‌شود و به جهانی زیرین راه پیدا کرده و با کریکو - زن ماهی‌گیری که جوانی همان خدمتکار است - و نیز مرغ ماهی‌خوار، ماجراجویی‌ای را در دنیای دیگری آغاز می‌کند. سکانس آخر این انیمه، دو سال بعد از پایان جنگ را نشان می‌دهد که ماهیتو و خانواده‌اش، در حال ترک محل زندگی خود و بازگشت به توکیو هستند.

تحلیل روایت دورگه پسر و مرغ ماهی‌خوار

بر اساس چینش کارکردهای هسته‌ای، می‌توان این انیمه را ماحصل ترکیب شیوه شرقی روایت یا همان کی‌شوتن‌کتسو و مراحل سفر قهرمان کمبل (۱۳۸۷) دانست. هرچند که تمام مراحل ۱۷ گانه کمبل با جزئیاتش، قابل تطابق با این داستان نیست.

مقدمه «پسر و مرغ ماهی‌خوار»، آتش‌سوزی بیمارستان مادر ماهیتو، تلاش او برای نجات مادرش و اعلام مرگ مادر است. از منظر کارکرد شناختی مقدمه، مواجهه ماهیتو با همسر جدید و باردار پدرش؛ ناتسوکو، مرغ ماهی‌خوار و خدمتکاران خانه، دیدن خواب آتش‌سوزی و نشان دادن حال آشفته این پسر و رویارویی او با برج عمومی بزرگ را هم می‌توان در این بخش گنجانند.

توسعه روایت، همراه با حضور ماهیتو در مدرسه جدید، درگیری با بچه‌ها و زخمی کردن عمدی خود است. سپس ماهیتو خانه‌نشین می‌شود و با فراخواندن مکرر او از سوی مرغ ماهی‌خوار، شاهد دعوت و رد آن در اصطلاح کمبل هستیم. رد این دعوت از سوی ماهیتو با ساخت تیر و کمانی از سوی او و استفاده از یکی از پره‌های همین پرنده صورت می‌گیرد. در ادامه، گمشدن ناتسوکو عاملی برای ورود این پسر همراه یکی از خدمتکاران به برج و «عبور از نخستین آستان» می‌شود. ورود ماهیتو از طریق برج به جهان زیرین، او را برای رسیدن به نامادری‌اش در «جاده آزمون‌ها» قرار می‌دهد. ماهیتو با کریکو؛ جوانی همان

خدمتکار مواجه شده، با او همراه گردیده و در مسئولیتی که برای غذا دادن به وارواراها - موجوداتی که بعدتر برای تولد به جهان بالا می آیند - دارد، به این زن کمک می کند. در ادامه، مرغ ماهی خوار به ماهیتو پیوسته و هر دو در پی ناتسوکو می گردند. دیدار ماهیتو با هیمی که او را با نیروی آتشین خود از چنگال طوطیان آدم خوار نجات می دهد، یاریگر دیگری در کنار ماهیتو قرار می دهد که این پسر را نزد ناتسوکو می برد. در همین مسیر، هیمی راه بازگشت به جهان اول را به ماهیتو نشان می دهد؛ با این حال او سر باززده و بازگشت را مقید به یافتن نامادری اش می کند. بخش رخداد حیاتی این انیمه، با حضور ماهیتو در اتاق زایمان و ملاقات او با ناتسوکو آغاز می شود. این زن، احساسات ناگهانی و تنفر غیرمنتظره‌ای را به ماهیتو ابراز می کند و همزمان، کاغذهای آویزان در اتاق نزدیک شدن به ناتسوکو را برای ماهیتو سخت می کنند. با این حال استفاده از لفظ مادر از سوی ماهیتو، به آتش کشاندن کاغذها از سوی هیمی و گفتگوی او با ناتسوکو، زن را آرام می کند. در ادامه، طوطیان آدم خوار، هیمی را مانند ماهیتو که پیش تر از حال رفته بود، بیهوش و هر دو را دستگیر می کنند. همچنین بخش رخداد حیاتی، شامل مواجهه ماهیتو با عموی بزرگ و رد درخواست وی برای حاکم ساختن او در این جهان که در حقیقت، علت اصلی دعوت ماهیتو بوده نیز می شود. بعد از این، به واسطه نابودی جهان زیرین، عموی بزرگ به ماهیتو دستور می دهد تا از آن خارج شود. او، هیمی و همراهانش به سوی درهایی حرکت می کنند که به زمان‌های متفاوتی باز می شود. اینجاست که در پی این «دست نجات»، «عبور از آستان» و بازگشت به جهان اولی رقم می خورد. پایان این انیمه در تلاقی با «رهایی و آزادی در زندگی» کمبل است و شامل برگشتن ماهیتو و ناتسوکو نزد پدر می شود.



تصویر ۶. ترکیب عناصر ژاپنی و غیرژاپنی در «پسر و مرغ ماهی خوار»

در میان کارکرد کاتالیزوری «پسر و مرغ ماهی خوار» نیز می توان ترکیب عناصر ژاپنی و غیرژاپنی را مشاهده کرد. احترام به نظامیان اعزامی جنگ، از رسم مردم ژاپن هنگام جنگ حکایت می کند. در میان خوراک‌های تصویرشده در این انیمه با وجود ترکیب

فرهنگی صورت گرفته، خوردنی‌های فاقد اصالت ژاپنی، برجستگی بیشتری دارند. در حقیقت، عادت صرف شرقی برنج در صبحانه با تصاویری از کنسروهای خارجی، چای و کیک میان‌وعده و ترکیب نان، کره و مربا همراه شده است.

در ادامه به کمک نماهای معرف، باید به سراغ دورگه بودن فضای این انیمه رفت. صدای آژیر، آتش‌سوزی، اعزام سربازان و اعلام تاریخی که از سوی خود ماهیتو صورت می‌گیرد، دال بر جریان جنگ جهانی دوم است. چنین موقعیت زمانی‌ای البته، مختص ژاپن نبوده و بخشی از خاطره جمعی در کشورهای دیگری چون آلمان، فرانسه و ایتالیا به حساب می‌آید. در مورد مکان‌های این انیمه، خانه ناتسوکو- نامادری ماهیتو- از ترکیب دو بخش مجزا تشکیل شده است: نخست، شاهد بنایی کاملاً ژاپنی هستیم؛ از در و دیوارهای چوبی و کاغذی گرفته تا نقاشی قرن شانزدهمی از ایتوکو^۱ (Tsuda, 2009: 201- 202) روی یکی از آن‌ها. در خانه دوطبقه جدید که به سبکی غربی ساخته شده، تخت، مبلمان، آب‌آب‌ور، قاب عکس و میز تحریر دیده می‌شود؛ با این حال، بنا بر سنت شرقی درآوردن کفش‌ها، یک قسمت ورودی دارد. جهان دیگری که ماهیتو به آن وارد می‌شود؛ از برج عموی ناتسوکو تا خانه کریکو، هیمی و قصر سنگی، همگی سازه‌های غیرژاپنی و غالباً فاقد عناصر اصیل این کشور هستند. برج عموی بزرگ، کتابخانه عظیم چوبی، تابلوهای نقاشی و مبلمان دارد. در این جهان دیگر، عبارت‌های غیرژاپنی هم به چشم می‌خورد؛ از واژه انگلیسی روی شیشه مربا گرفته تا تابلونوشته‌هایی با عبارت لهستانی DUCH از سوی طوطیان. تنها عنصر ژاپنی‌ای که اینجا وجود داشته و جهان یادشده را دورگه می‌سازد، ریشه‌های کاغذی در اتاق زایمان ناتسوکو است که یادآور شیء مشابهی- گوهی یا نوسا^۲- در معابد شینتو برای اشاره به کامی و دلالت بر تقدس است (Bocking, 1997: 30).



تصویر ۷. دورگه بودن فضا و مکان در «پسر و مرغ ماهی‌خوار»

با ترکیب نمای اطلاع رسان و سطح کنشی تحلیل، می‌توان در مورد شخصیت‌های این انیمه نیز سخن گفت. ماهیتو قهرمان داستان، در ابتدا به دلیل مرگ مادرش، از آشفتگی روحی رنج برده و خواب‌های ناگواری می‌بیند. او برای نرفتن به مدرسه، خود را زخمی کرده و چنین نشان می‌دهد که آزار دیده است. ماهیتو ارتباط گرمی با نامادری خود ندارد؛ با این حال، او در سفر خود به جهان زیرین، از این آشفتگی‌های یافته و حتی ناتسوکو را مادر خطاب می‌کند. از نظر ترکیب فرهنگی، ماهیتو مانند پدرش، بیرون از خانه پوشش جدید دوره خود را دارد اما در خانه، همان کیمونوی اصیل ژاپنی را به تن می‌کند. بورک (۲۰۰۹: ۹۱) از چنین چیزی، با عنوان زندگی دوگانه در نیمه قرن بیستم ژاپن یاد می‌کند. در مورد شخصیت‌های جهان زیرین نیز، کریکو لباس اصیل ژاپنی می‌پوشد اما هیمی، در هماهنگی با خانه‌اش، لباس‌هایش هم غربی بوده و مثل دختران قرن بیستمی این منطقه، پیراهن و پیش‌بند به تن دارد. از میان کاراکترهای این انیمه، مرغ ماهی‌خوار، ریشه در ادبیات عامه دارد. این پرنده که نام آن در کتاب کوچیکی، از قدیمی‌ترین آثار ادبی و اساطیری ژاپن، چند بار تکرار شده، با ارواح، مرگ و انتقال به جهان دیگر پیوند دارد (Hoy, 2023).

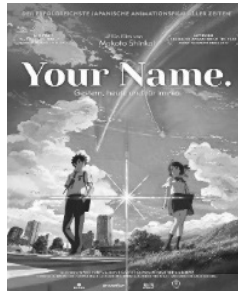
در تحلیل سطح کلان روایت انیمه، باید گفت این انیمه، در مورد پسری است که پس از درگذشت مادرش، برای نجات نامادری‌اش، به جهان دیگری پا می‌گذارد. چنین روایتی، با پیرنگ کهن‌الگوی سیروسلوک تطابق دارد که قهرمان برای نجات جان کسی، سفر پرخطری را آغاز و تلاش می‌کند بر موانع مختلف غلبه کند (پاینده، ۱۳۹۷: ۳۲۸). همان‌طور که هر قهرمانی در این مسیر دچار تغییر می‌شود، ماهیتو هم دگرگونی‌هایی را تجربه می‌کند. آنچه در این پیرنگ جهانی روایت را پیش می‌برد، عناصری محلی از جنس فولکور و آیین‌های دینی ژاپن است؛ چنان‌که ماهیتو به دعوت مرغ ماهی‌خوار به مثابه نمادی از انتقال، از دری که جایگزین نمادین توری‌ای است، عبور کرده و دنیای دیگری را تجربه می‌کند.

فضای سوم میازاکی

میازاکی، در انیمه‌های «شهر اشباح» و «پسر و مرغ ماهی‌خوار» با ترکیب خلاقانه عناصر ژاپنی و غیرژاپنی یا بومی و غیربومی، فضای سومی خلق کرده است. روایات او در تمام سطوح از چینه‌ها گرفته تا جزئیات کاتالیزوری، فضاها و شخصیت‌ها، دورگه به حساب می‌آیند. همان‌قدر که انیمه‌های او متصل به دوره‌های خاصی از تاریخ ژاپن هستند، با یک کهن‌الگوی سیروسلوک هم تطابق دارند. نکته دیگر این

که دو جهان او، به ویژه در «پسر و مرغ ماهی‌خوار»، از نوعی انفصال زمانی و مکانی برخوردارند؛ چنان‌که در این انیمه، جهان زیرین تخریب می‌شود اما جهان اول بدون هیچ تغییری به حیات خود ادامه می‌دهد.

نام تو^۱



سال ساخت	۲۰۱۶
ژانر	فانتزی، درام، عاشقانه، فوق طبیعی
فروش جهانی	۳۸۲,۲ میلیون دلار (سومین انیمه پرفروش تاریخ)

خلاصه داستان

نام تو، داستان جابه‌جایی بدن دختری روستایی به نام میتسوها و پسری ساکن توکیو به نام تاکی است. میتسوها با خواهر کوچک و مادر بزرگش زندگی می‌کند. او مادر خود را به علت بیماری از دست داده و پدرش نیز آن‌ها را ترک کرده و اکنون نامزد انتخابات شهرداری است. تاکی پسری دبیرستانی است که با پدرش زندگی و پاره‌وقت در یک رستوران کار می‌کند. میتسوها که از محل زندگی و ساکنان روستا دل خوشی ندارد، آرزو دارد که در زندگی بعدی خود، به پسری جذاب در توکیو تبدیل شود. این اتفاق می‌افتد و بدن میتسوها و تاکی با یکدیگر جابه‌جا می‌شود. این دو به‌واسطه روزانه‌نویسی، همدیگر را شناخته و بعد از مدتی به یکدیگر علاقه‌مند می‌شوند. این در حالی است که ناگهان، جابه‌جایی بدن آن‌ها متوقف می‌شود. تاکی تصمیم می‌گیرد که به دیدن میتسوها برود و در نتیجه، رازی را کشف می‌کند؛ میتسوها از ساکنان روستایی است که سه سال قبل، به‌واسطه برخورد غیرمنتظره انشعابی از یک شهاب‌سنگ نابود شده است و پیش از حادثه، به توکیو آمده تا تاکی را ببیند؛ در حالی که تاکی نتوانسته او را بشناسد. تاکی خود را به معبدی نزدیک روستای میتسوها می‌رساند؛ معبدی که

پیش‌تر و در یکی از روزهایی که بدنش با او جابه‌جا شده بود، همراه با مادر بزرگ و خواهر میتسوها به آن سر زده و ساکی میتسوها را در آن قرار داده بود. تاکی با خوردن جرعه‌ای از ساکی، این امکان را پیدا می‌کند که جای خود را با میتسوها عوض کند. او به روز حادثه برمی‌گردد و تمام تلاش خود را برای نجات جان مردم می‌کند. تاکی که می‌داند میتسوها در بدن او قرار گرفته، خود را به همان کوه می‌رساند و نهایتاً این دو در لحظه‌گرگ‌ومیش و در بالای همان کوه، همدیگر را می‌بینند، اما مجال نمی‌یابند تا اسامی یکدیگر را روی دستان هم بنویسند. مردم ساکن روستا نجات پیدا می‌کنند اما میتسوها و تاکی، دیگر نمی‌توانند یکدیگر را به یاد بیاورند؛ هر چند احساس یک تجربه خاص در گذشته و از دست دادن چیزی که نمی‌دانند، با آن‌ها همراه است. این دو نهایتاً، چند سال بعد و در لحظه‌ای که دو قطار مترو کنار هم قرار می‌گیرد، از پشت پنجره‌های قطار، یکدیگر را می‌بینند و هر یک تلاش می‌کند خود را به دیگری برساند. آخرین سکانس، جایی است که میتسوها و تاکی روی یک پله، مقابل هم ایستاده و نام یکدیگر را می‌پرسند.

تحلیل روایت دورگه نام تو

چینش کارکردهای هسته‌ای «نام تو»، آن را با قالب شرقی روایتگری (کی‌شوتن‌کتسو) مطابق می‌کند. اعتراف دو شخصیت اصلی به داشتن احساسی از گم کردن چیزی که نمی‌دانند دقیقاً چیست، آن هم از یک زمان مشخص (سقوط ستاره دنباله‌دار) به بعد، مقدمه این انیمه است. با توسعه آنچه گفته شد، گام شوی (Shō) روایت برداشته می‌شود. تعجب میتسوها (در واقع تاکی) از بدن زنانه‌اش و ابراز تعجب خانواده، دوستان و معلم از تغییر رفتار وی به همین قسمت تعلق دارد. سپس، شاهد رخدادهایی هستیم که جایگاه جهت‌دهنده روایت دارد. نخست، همان اعلام خبر نزدیک شدن یک ستاره دنباله‌دار به زمین است که جدا شدن بخشی از آن و برخورد با منطقه ایتوموری، نقش مهمی در رابطه تاکی و میتسوها ایفا می‌کند. کارکرد دیگر، همانا تهیه ساکی^۱ از سوی میتسوها و خواهرش است. مورد بعدی، بافتن کومیهیمو^۲ به مثابه نماد موسوبی است. موسوبی در الهیات شینتوی مدرن، بر روح تولد، شدن، ترکیب و رشد دلالت می‌کند (Bocking, 1997: 97) که نماد آن در اینجا، نخ‌هایی رنگی هستند که به هم بافته می‌شوند و یکی از محصولات سنتی ژاپن به نام کومیهیمو را به وجود می‌آورند. کومیهیمویی که میتسوها می‌بافد، در

1. Sake

2. Kumihimo

جریان پیوند او و تاکی پررنگ می‌شود. آخرین کارکرد علی مهم، رد شدن میتسوها از توری‌ای و آرزو برای تناسخ و تبدیل شدن به یک پسر زیبا در توکیو است. توری‌ای، واسطه عالم مادی و معنوی بوده و اصل جابه‌جایی میتسوها با تاکی، به رد شدن این دختر از این دروازه و آرزو کردنش باز می‌گردد. بر این امر با نشان دادن توری‌ای هنگام اطلاع میتسوها و تاکی از تغییر بدنشان تأکید می‌شود.

در ادامه شاهد تصمیم این دو برای وضع قوانین و محافظت از زندگی یکدیگریم. قرار تاکی با اوکودرا، بعد از آن عدم تداوم ناگهانی جابه‌جایی، تلاش تاکی برای پیدا کردن میتسوها و آغاز یک سفر در این مسیر، ذیل بخش دوم قرار می‌گیرد. رخداد حیاتی «نام تو» آن جاست که بعد از پی بردن تاکی به هویت واقعی میتسوها - به عنوان یکی از دست‌رفتگان حادثه برخورد ستاره دنباله‌دار با ایتوموری - و رفتن به معبد کوچک بالای کوه و خوردن ساکی این دختر، تاکی دوباره با میتسوها جابه‌جا می‌شود. تاکی در بدن میتسوها، به روز حادثه بازگشته و تلاش می‌کند تا هر طور شده، مردم شهر را نجات دهد. در این مسیر هم دو دوست این دختر، به مثابه یاوران اصلی، کنارش قرار می‌گیرند. او برای ملاقات میتسوها که اکنون در بدن این پسر قرار دارد، راهی همان کوه می‌شود و در نهایت، این دو در لحظه گرگ‌ومیش موفق به بازگشت به بدن اصلی خود و ملاقات با یکدیگر می‌شوند. پس از تلاش خود میتسوها و دوستانش برای تخلیه شهر و در نهایت به تصویر کشیدن صحنه برخورد ستاره دنباله‌دار با ایتوموری، شاهد قسمت پایانی روایت «نام تو» هستیم. زمان گذشته، ساکنان ایتوموری زنده مانده و مشغول زندگی هستند.

در کارکردهای کاتالیزوی این انیمه، می‌توان ترکیبی از عناصر ژاپنی و فراژاپنی را مشاهده کرد. در باب اولین مورد، باید به اجرای مراسم کاگورا از سوی میتسوها و خواهرش پرداخت. کاگورا، ترکیبی از رقص و موسیقی مقدس است که در معابد شیتو و برای خوشحال نمودن کامی انجام می‌گیرد (گواهی، ۱۳۸۷: ۹۴). تدریس واژه‌های اصیل ژاپنی - واژگانی در معنای گرگ‌ومیش - در کلاس درس میتسوها نیز، تأکید دیگری این بار بر زبان بومی این کشور است. اما نمونه‌ای از آنچه به فرهنگ مشخصی محدود نمی‌شود، تعرضی است که از سوی یک مشتری رستوران به همکار تاکی اتفاق می‌افتد. فرهنگ غذایی از موارد اوج ترکیب و دورگه‌بودگی به شمار می‌آید. از خوراک‌های ژاپنی اصیلی چون رامن، سوپ میسو و ساکی گرفته تا خوردنی‌های غیراصیلی مثل اسمارتیز و پیتزای ایتالیایی دیده می‌شود. البته مشخصات

این خوراکی‌ها در ترکیبی از زبان ژاپنی و انگلیسی نوشته شده است. همچنین فرهنگ دورگه در آنجا که دوستان میتسوها در مورد ازدواج خود صحبت کرده و به هر دو نوع مراسم شینتو و مسیحی اشاره می‌کنند هم قابل مشاهده است؛ در واقع مردم ژاپن «شینتو به دنیا می‌آیند، مسیحی ازدواج کرده و بودایی می‌میرند» (Clements & Mc-Carthy, 2015: 688). نشان دادن گوگل و جست‌وجو در آن به زبان ژاپنی نمونه دیگری از ترکیب دو امر جهانی و محلی به شمار می‌آید.



تصویر ۸. عناصر ژاپنی و فراژاپنی در «اسم تو»

گام بعدی تحلیل، به فرهنگ ترکیبی موجود در فضای این انیمه اختصاص دارد. جایی که میتسوها در آن زندگی می‌کند، شهر کوچک ایتوموری است که به تصریح او و دوستانش امکاناتی چون کتابخانه، دندانپزشکی و کافه ندارد. همچنین تابلوی مغازه‌های آن به زبان ژاپنی است. خانه میتسوها، یک خانه اصیل ژاپنی با ظاهر چوبی و درهای کاغذی و کشویی است که روی آن‌ها برگ‌های سیاه نقاشی شده است. در ایتوموری، شاهد برگزاری یک جشنواره یا ماتسوری در معبد در ابتدای پاییز هستیم؛ جشنواره‌ای که غالب شرکت‌کنندگان آن کیمونو پوشیده‌اند. بعلاوه معبد روی کوه نیز مکان بومی دیگری است که در آن هوکورا- زیارتگاهی کوچک- ساکی اهدایی میتسوها و گوهری- ریسۀ کاغذی به چشم می‌خورد.



تصویر ۹. مکان‌های ژاپنی در «اسم تو»

با وجود چنین مکان‌هایی که دیگر عناصر فرهنگی کمتر به آن راه یافته‌اند، انیمه «نام تو» توکیو را نیز به تصویر می‌کشد که بورک آن را از مکان‌های بارز ترکیب فرهنگی می‌شمارد. توکیو، مترو و ساختمان‌های مدرن، کافه و رستوران دارد و نام مغازه‌ها و ساختمان‌های آن نیز یا انگلیسی یا در ترکیبی از ژاپنی و انگلیسی نوشته شده است. در کافه و رستوران نیز، سازه‌هایی مدرن و غربی را می‌بینیم که پیش‌خدمت‌های آن به سبک غربی لباس پوشیده‌اند. آنچه در این مکان‌ها پذیرایی می‌شود، اصالت ژاپنی ندارد و مشتریان آن‌ها از پوشش مرسوم امروزی که به اصطلاح موکوکوسکی یا بی‌وطن شده برخوردارند.



تصویر ۱۰. مکان‌های غیرژاپنی در «اسم تو»

در مورد فرهنگ دورگه کاراکترهای این انیمه، باید بر مبنای نماهای اطلاع‌رسان و نیز کنش‌ها تحلیل کرد. میتسوها، دختر نوجوانی است که پوششی ترکیبی دارد؛ از یونیفورم دخترانه‌ای - بلوز و دامن - که در مدارس ژاپن رسمیت دارد اما مبتنی بر پوشش سنتی این کشور نیست تا کیمونو و نیز لباس‌هایی مثل سوئیشرت، شلوار، بلوز، کت و پیراهن خواب که بی‌وطن دانسته می‌شوند. تاکی هم با یونیفرم مدرسه، پوشش غربی یک پیش‌خدمت و لباس‌های بی‌وطنی چون پیراهن، تی‌شرت، شلوارک، کت و شلوار دیده می‌شود. میتسوها و تاکی، هر دو، گوشی آیفون دارند. تاکی از آن استفاده‌ای دورگه داشته و با پیام‌رسان ژاپنی لاین کار می‌کند.

در جریان جابه‌جایی بدن‌ها، واکنش میتسوها و تاکی متفاوت است. اولی، از فیزیک خود احساس شرم می‌کند؛ درحالی که دومی، رفتاری کنجکاوانه درقبال جسم جدیدش دارد. برای میتسوها که از اجرای آیین‌های سنتی و نبود امکانات شهرهای بزرگ به تنگ آمده، این جابه‌جایی فرصتی را برای تجربیاتی نو به ویژه رفتن به فضاهایی جدید فراهم می‌کند. تاکی نمی‌تواند کارهای این دختر چون بافتن کومیه‌مو را تکرار کرده یا در ارتباط با پدرش، سربه‌زیر باشد. البته هنجارهای جنسیتی که الزاماً محدود به ژاپن نیست، هر دو را به سوی انجام یا عدم انجام کارهایی سوق می‌دهد. همچنین آنچه برای میتسوها و تاکی، به ترتیب از علاقه به یک همجنس تا قرار عاشقانه و لغو آن اتفاق می‌افتد نیز، در دایره یک جغرافیا یا فرهنگ خاص نمی‌گنجد. باقی شخصیت‌ها بنا بر پوشش و کنش‌های خود، ترکیبی از امر محلی و جهانی را به نمایش می‌گذارند. مادر بزرگ میتسوها همواره کیمونو به تن دارد، نوه‌های خود را به اجرای مراسم شینتو سوق داده و از الزام حفظ سنت‌ها می‌گوید. اوکودرا، دختر محبوبی که همکاران تاکی به واسطه ارتباطی خوبی که با او دارد، به وی حسد می‌ورزند، غالباً با لباس‌های بی‌وطنی مانند کلاه، بلوز یقه‌باز و شلوارک دیده می‌شود. او البته در سفر و هنگام شب، کیمونو به تن می‌کند. اوکودرا همچنین سیگار می‌کشد و در تلاش برای ایجاد رابطه عاشقانه‌ای پایدار است. با کنار هم قرار دادن این موارد، باید به دورگه بودن «نام تو» در سطح کلان روایت اشاره کرد. این انیمه، روایت‌گر اتصال زمان‌ها و جابه‌جایی بدن یک دختر و پسر است. در این مسیر، «نام تو» شکاف‌های مختلفی را برجسته می‌سازد که فراتر از جغرافیای ژاپن بوده و جهانی به شمار می‌روند. از جمله، می‌توان به تفاوت فیزیکی دو جنس زن و مرد و هنجارهای جنسیتی مربوطه اشاره کرد. شکاف سنت و مدرنیته نیز با تقابل شهر کوچک ایتوموری با امکانات محدود و ساکنان غالباً مقید به آیین آن و توکیو با امکانات فراوان و شهروندان موکوکوسکی‌اش محوریت

می‌یابد. در خلق این فاصله، از میان بردن آن و پل زدن میان دو سوی این شکاف، دو موضوع زیست‌محیطی و دینی برجسته می‌شود. نخست، برخورد بخشی از ستاره دنباله‌دار به زمین است و دوم به مفهومی به نام موسوبی بازمی‌گردد که از باورهای شینتوئیسم برخاسته و بنابراین، وجهی محلی به این روایت دورگه می‌بخشد.

سوزومه^۱



سال ساخت	۲۰۲۲
ژانر	ماجراجویی، فانتزی
فروش جهانی	۳۲۲٫۹ میلیون دلار (چهارمین انیمه پرفروش تاریخ)

خلاصه داستان

دختری دبیرستانی به نام سوزومه همراه خاله‌اش، در شهر کوچکی در جنوب ژاپن زندگی می‌کند. روزی هنگام رفتن به مدرسه، سوزومه با مرد جوانی به نام سوتا ملاقات می‌کند که از او نشانی خرابه‌ای در شهر را می‌پرسد. سوزومه کنجکاو شده و پس از رفتن سوتا او را دنبال می‌کند. او در میانه خرابه، دری را می‌بیند، آن را باز کرده و با دنیای متفاوتی (ابدیت) مواجه می‌شود. همچنین مجسمه گربه‌ای درمقابل در را به دست می‌گیرد و همین باعث شکستن طلسم و زنده شدن آن می‌شود. سوزومه ترسیده و فرار می‌کند. هشدار زلزله و موجود کرم‌مانندی که از خرابه برمی‌خیزد و فقط این دختر نوجوان می‌تواند آن را ببیند، او را دوباره به همان‌جا برمی‌گرداند. سوزومه، سوتا را می‌بیند که در تلاش برای بستن در و جلوگیری از خروج این موجود است. او به سوتا کمک کرده و برای مداوای زخمش، این جوان را به خانه می‌برد. با این حال، گربه‌ای که سوزومه سبب زنده گشتن آن شده بود، مقابل آن‌ها ظاهر شده، طلسم خود را به سوتا منتقل کرده و او را به یک صندلی چوبی - که

یادگار مادر سوزومه بوده است- تبدیل می‌کند. سوزومه متوجه می‌شود که این کرم، یک کامی است که می‌خواهد خود را آزاد کند و نتیجه این اتفاق نیز نابودی ژاپن است. او به واسطه سوتا می‌فهمد که دو تاج‌سنگ، بر سر خروجی‌های اصلی این کامی قرار داشته که یکی از آن‌ها دایجین؛ گربه‌ای بوده که سوزومه آن را زنده کرده است. از این رو سوزومه با سوتا همراه می‌شود تا دایجین را گیر بیاورد و در این مسیر، وظیفه بستن هر دری را نیز که کامی از آن خارج شده، برعهده می‌گیرد. هرچند سوتا فداکاری کرده و در ادامه برای مهار کامی، تبدیل به تاج‌سنگ می‌شود، اما سوزومه وارد جهان ابدیت شده و او را نجات می‌دهد. دایجین نیز به جای اصلی خود بازمی‌گردد. سوزومه همچنین فرصت می‌یابد تا در دنیای آن سوی درها، با کودکی‌اش مواجه شود و به سردرگمی خود پس از مرگ مادرش در اثر سونامی پایان دهد. در نهایت با بستن درها، سوزومه و سوتا به دنیای خود باز می‌گردند. سوتا از این دختر نوجوان جدا می‌شود تا وظیفه خود را برای بستن دیگر درها انجام دهد. او در انتهای انیمه، به ملاقات سوزومه می‌آید.

تحلیل روایتِ دورگه سوزومه

در کارکردهای کاتالیزوری این انیمه، می‌توان رویکرد ترکیب فرهنگی را مشاهده کرد. در اینجا هم فرهنگ دورگه غذایی برجسته است؛ چنان که هم یاکای اودن (نوعی نودل ژاپنی) با سالاد سیب‌زمینی، سوپ، برنج، خوراک‌های مخصوص دریایی و حتی بتتوباکس (خوراک‌های ظرف‌شده مخصوص) دیده می‌شود و هم ساندویچ مک دونالد (آمریکایی جهانی شده) و نوشیدنی الکلی که به فرهنگ خاصی تعلق ندارد. علاوه بر این، ارتباطات نیز در «سوزومه»، از جنبه ترکیبی برخوردار است. به طور دقیق، شاهد وجود گوشی‌های هوشمند با جایگاه موکوکوسکی امروزی‌شان و پیام‌رسان‌های جهانی توئیتر، اینستاگرام و محلی لاین هستیم.



تصویر ۱۱. دورگه بودن جزئیات کاتالیزوری در «سوزومه»

به کمک نماهای معرف، لازم است تا فضاهای این انیمه از منظر ترکیب فرهنگی تحلیل شوند. سوزومه، ساکن شهری در ژاپن است که از آن تنها، خانه‌ها و راه‌آهنش دیده می‌شود. طبق عادت شرقی، رفت‌وآمد داخلی بدون کفش بوده و علاوه بر آن، سوزومه نیز روی زمین می‌خوابد. مسافرخانه متعلق به خانواده چیکا - از کسانی که سوزومه در مسیر با او مواجه می‌شود - نیز خصلت‌هایی محلی دارد؛ از لباس ژاپنی صاحبان آن و غذاهای بومی پذیرایی‌شده تا حمام سنتی و چراغ خواب خاص این کشور. با این حال، مک‌دونالد موجود در جاده و حتی بار، دورگه به حساب می‌آیند. نوشیدنی‌های الکلی با برند ژاپنی، و صاحب بار محلی نیز، با پوشش و آرایشی متفاوت - دکله و کفش پاشنه‌بلند - که اصالت ژاپنی ندارد، ظاهر می‌گردد. با ورود سوزومه به توکیو، فضای ترکیبی دیگری اضافه می‌شود. در اینجا، سوپرمارکت پایین خانه سوتا، نام و تابلویی انگلیسی دارد و یکی از کارمندان آن هم با چشمان آبی، موی بلوند و زبان انگلیسی، مهاجری دورگه به حساب می‌آید. در کنار این موارد، فضاهای حمل‌ونقل چون کشتی و قطار نیز، تعلق فرهنگی نداشته و برای هر مخاطبی آشنا هستند. خرابه‌هایی که سوزومه و سوتا باید درهایی را در آن‌ها ببندند مکان‌هایی چون شهر بازی، مدرسه و مرکز تفریحی هستند که تنها وجه ژاپنی آن‌ها تابلوهایشان است. در این انیمه، شاهد فضای جدیدی با عنوان «ابدیت» هستیم که آن هم در حالت خرابه و نیز در حالت آباد، ابتدا و انتهای انیمه، فضایی بی‌وطن را تصویر می‌کند.



تصویر ۱۲. دورگه بودن فضا و مکان در «سوزومه»

بر مبنای نماهای اطلاع‌رسان و کنش‌ها، می‌توان از دورگه بودن شخصیت‌های این انیمه سخن گفت. سوزومه؛ قهرمان داستان، مصداق بارز ترکیب فرهنگی به شمار می‌رود. این شخصیت ریشه در آمه نو یوزومه^۱ دارد؛ الهه شادی‌آفرین و کامی بسیار مبهتی (Wright, 2022) که وقتی در به روی خورشید بسته می‌شود، با رقص خود آن را بازمی‌گرداند (Orlin, 2023). با چنین مبنایی، سوزومه در این انیمه، ظاهر نوجوانی امروزی را دارد که یونیفرم مدرسه یا لباس‌هایی موکوکوسکی چون تیشرت، کت و شلوارک می‌پوشد و گوشی همراه هوشمند دارد. این دختر، به واسطه علاقه به سوتا، دنبال او می‌رود. کنش‌های مهم او در این مسیر، اول، بوسیدن سوتا در قالب همان صندلی زردرنگ کودکی خود بوده و دوم، تلاش برای نجات او از ابدیت با عنوان رفتن در پی عشق است. علاوه بر این، سوزومه، مادر خود را از دست داده و پدر ندارد. او در طول داستان با خاله خود که سرپرست سوزومه است، دچار نزاع شده و مجدداً آشتی می‌کنند که این امر نه تنها جزء طبیعی زیست یک نوجوان که زیستی فراتر از محدوده فرهنگی خاص است.



تصویر ۱۳. سوزومه و آمه نو یوزومه

شخصیت مهم دیگر از منظر ترکیب فرهنگی، دوست سوتا است که لباس‌هایی چون تی‌شرت، کت و شلوار به تن داشته و از زیورآلاتی چون انگشتر و گوشواره استفاده می‌کند. او ماشین ایتالیایی آلفا رومئو ژولیا^۲ سوار می‌شود و در مسیر باگوشی همراهش، آهنگ‌هایی به سبک جی‌پاپ^۳ - که ماهیتی دورگه دارد- را در اسپاتیفای^۴، بستر جهانی شده پخش موسیقی گوش می‌دهد.

1. Ame-no-Uzume
2. Alfa Romeo Giulia
3. Jpop
4. Spotify



تصویر ۱۴. شخصیت دورگه سوزاوا در «سوزومه»

همچنین می‌توان به گربه‌های این انیمه هم اشاره کرد که با عنوان کامی از آن‌ها یاد می‌شود. کامی، به عنوان محور اصلی مذهب شینتو، ارواح مقدس را در برمی‌گیرد. در انیمه سوزومه، دایجین و گربه سیاه دیگر، سوزومه و سوتا را به سوی درها راهنمایی کرده و در کنار آن‌ها، به مقابله با کرم زیر زمین می‌پردازند.

باید کلیت روایت را از منظر دورگه بودن دید. محور اصلی انیمه سوزومه، مواجهه آدمی با بلایای طبیعی و مهار آن است. در این مسیر، آنیمیسیم، شینتوئیسم و گریز به فجایع زیست‌محیطی ژاپن، وجه محلی «سوزومه» را تشکیل می‌دهند. مورد اول که بنا به تعریف تیلور^۱ (Århem, 2016: 5) به این اشاره دارد که علاوه بر انسان‌ها، حیوانات، گیاهان و سایر اشیاء و پدیده‌ها نیز از روح (اراده) برخوردارند، در قالب در نظر گرفتن یک کرم زیر زمین و خشم او به مثابه علت زلزله و سونامی طرح می‌شود. باید توجه داشت که این تبیین، وجه اسطوره‌ای دارد. علاوه بر این، کاراکترهایی با کارکرد یا عنوان کامی، شینتوئیسم را برجسته می‌کنند. مورد آخر هم به یادآوری سونامی فاجعه‌بار سال ۲۰۱۱ بازمی‌گردد که در آن سوزومه، مادر خود را از دست داده است. آنچه انیمه مورد نظر را دورگه یا هیبریدی می‌کند، قرار دادن تمام این موارد در دل یک ماجراجویی عاشقانه و استفاده از ظواهری است که غیر ژاپنی یا فرافرهنگی به شمار می‌روند. این واقعیت به خوبی در مکان، غذا، پوشش و حتی مصرف رسانه‌ای شخصیت‌ها آشکار است.

فضای سوم ماکاتو شینکای

بر مبنای «نام تو» و «سوزومه» می‌توان انیمه‌های شینکای را فضای سومی در نظر گرفت که فضای محلی و جهانی را خلاقانه ترکیب کرده‌اند. انیمه‌های این کارگردان

از کارکردهای کاتالیزوری و جزئیات خود گرفته تا فضاها و شخصیت‌هایشان، حاصل پیوند عناصر بومی و غیربومی هستند. با این حال، تنها ساختار روایت‌های شینکای است که همچنان شرقی بوده و محلی به شمار می‌رود. خلاقیت این انیماتور را می‌توان در دو مورد خلاصه کرد. اول این که شینکای، دو دنیایی را که در این سر و آن سر توری‌ای یا هر در نمادین دیگری تعریف می‌شود، از هم جدا نکرده و تأثیر این دو جهان بر یکدیگر را برجسته می‌سازد. دوم، قدرت اصلی فضاها و بومی که شینکای خلق می‌کند، در دست نیروی محلی قرار دارد؛ چنان که با وجود برجسته ساختن شکاف‌ها و نیز ارزش‌هایی جهانی چون عشق، مبنای پیش‌برنده روایت او، متصل به آنیمیسیم و شیتتوئیسیم می‌ماند.

نتیجه‌گیری

این مقاله، با قبول این نگاه که جهانی‌شدن انیمه ریشه در فرهنگ دورگه آن دارد، تلاش کرده است تا چنین موضوعی را در متن آن مطالعه کند. تحلیل ۴ انیمه نشان می‌دهد که انیمه به واسطه ترکیب خلاقانه‌ای از عناصر بومی و غیربومی، فضای سوم به شمار می‌رود. در این مسیر سطوح مختلف روایت دورگه شده است. برای نمونه، غذا در تمام این چهار انیمه هم‌گونه اصیل ژاپنی را دربرداشته و هم شامل عناصر غیربومی چون مک‌دونالد بوده است. در باب مکان‌هایی که این انیمه‌ها به تصویر کشیده‌اند نیز، با وجود نمونه‌های محلی از دروازه توری‌ای گرفته تا معبد و خانه‌های از جنس چوب و کاغذ ژاپنی، نمونه‌های غیربومی همچون کافه و رستوران ایتالیایی به چشم می‌خورند. بعلاوه، دورگه‌سازی، در شخصیت‌های این چهار انیمه وجود دارد. خلاقیت در این وجه، آن جا رخ داده که شخصیتی با مبنای اسطوره‌ای چون یوبابای شهر اشباح و سوزومه، با ویژگی‌های ظاهری آشنا برای مخاطب جهانی به تصویر کشیده شده‌اند.

در مقایسه دو انیماتور آثار تحلیل شده باید به دو مورد اشاره کرد: نخست، برخلاف شینکای که در ساختار روایت خود شرقی مانده است، میازاکی با ترکیب دو شیوه محلی کی‌شوتن‌کتسو و جهانی سفر قهرمان، این وجه را دورگه ساخته است. دوم این که با وجود توجه هر دو کارگردان به پیوند موضوعات محلی چون شیتتوئیسیم با موضوعاتی فرامحلی در سطح کلان آثارشان، شینکای، شیتتوئیسیم و آنیمیسیم را مبنا و جهت‌ده اصلی روایتی تعریف کرده که از وجوه آشنایی مثل شکاف‌های جنسیتی، عشق

انیمه در فضای سوم؛ تحلیل روایت [...] ۱

و ماجراجویی برخوردارند؛ حال آن که در آثار میازاکی، رابطه پیرنگ کهن‌الگوی داستان با امری بومی چون شینتوئیسم، درهم‌تنیده بوده و نمی‌توان وجهی را بر دیگری برتری داد. انیمه‌های تحلیل شده به شکل ظاهراً تناقض‌آمیزی، هم دارای عناصر ژاپنی بوده و هم غیرژاپنی. از همین رو مخاطب با هر فرهنگی، می‌تواند از موارد آشنا کمک بگیرد، باقی عناصر غریبه را درک کرده و با انیمه ارتباط برقرار کند.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

ORCID

Abdollah Bicharanlou  <https://orcid.org/0000-0002-1266-9671>



منابع و مأخذ

- ایزدینا، امین (۱۴۰۰). شگردهای آمیختگی (هیبریدیته) در کتاب‌های تصویری داستانی: بررسی موردی قصه جنگ و صلح، دوفصلنامه مطالعات ادبیات کودک، سال دوازدهم، ۱۲ (۲)، ۱-۳۴.
- بارت، رولان (۱۴۰۰). درآمدهای بر تحلیل ساختاری روایت‌ها و کشتی با فرشته، ترجمه محمد راغب، تهران: ققنوس.
- بیزلی، ویلیام جی. (۱۳۹۳). ظهور ژاپن مدرن، ترجمه شهریار خواجهیان، تهران: ققنوس.
- پاینده، حسین (۱۳۹۹). نظریه و نقد ادبی، درسنامه‌ای میان‌رشته‌ای، جلد ۱. تهران: سمت.
- ترکی، مجتبی (۱۴۰۰). مطالعه مفهوم عطر فرهنگی و استراتژی‌های بازنمایی هویت ملی در آثار بلند هائو میازاکی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده سینما و تئاتر؛ دانشگاه هنر.
- ترنر، گریم (۱۳۹۵). سینما: کنش اجتماعی، ترجمه علی سیاح، تهران: دنیای اقتصاد.
- چراغی، سینا (۱۴۰۰). نگاهی به مشکلات ساختاری جدی صنعت انیمه؛ آیا انیمه ژاپنی می‌ماند، فصلنامه سینما انیمیشن، ۱۷، صفحه ۱۲۰-۱۲۹.
- فی، استیون و هایدون، لی (۱۴۰۲). تحلیلی در باب موقعیت فرهنگ هومی بابا، ترجمه هادی نوری، تهران: پبله.
- کمبل، جوزف (۱۳۸۷). قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.
- گل محمدی، احمد (۱۳۸۱). جهانی شدن، فرهنگ، هویت، تهران: نی.
- گواهی، عبدالکریم (۱۳۸۷). شبیتوئیزم، تهران: نشر علم.
- مهدوی، حجت‌الله (۱۳۹۴). عام‌گرایی و خاص‌گرایی فرهنگی در انیمیشن (مطالعه موردی: انیمیشن‌های سریالی ژاپنی، آمریکایی و ایرانی)، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم ارتباطات؛ دانشگاه علامه طباطبائی.
- Ackermann, A. (2012). Cultural Hybridity: Between Metaphor and Empiricism. In Ph. W. Stockhammer (ed), *Conceptualizing Cultural Hybridization; A Transdisciplinary Approach* (pp. 5- 26). Springer.
- Århem, K. (2016). Southeast Asian Animism in Context. In K. Århem and G. Sprenger (Eds), *Animism in Southeast Asia*, (pp 3- 30). New York; London: Routledge.
- Arnavas, F. & Bellini, M. (2023). Miyazaki's Hybrid Worlds and Their Riddle-Stories: Western Tropes and Kishōtenketsu. *Narrative Works*, 12(1), 18-38. <https://doi.org/10.7202/1111286ar>
- Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays*. University of Texas Press.
- Barthes, R. (2021). *Introduction to the Structural Analysis of Narratives and the Struggle with the Angel*. Translated by M. Raghrb. Tehran: Qoqnoos. [In Persian]
- Beasley, W. G. (2021). *The Rise of Modern Japan*. Translated by Sh. Khavajian. Tehran: Qoqnoos. [In Persian]

- Bhabha, H. (1994). *The Location of Culture*. New York: Routledge.
- Bocking, B. (1997). *A POPULAR DICTIONARY OF Shinto*. Richmond: Curzon Press.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Westport, CT: Libraries Unlimited.
- Burke, Peter. 2009. *Cultural Hybridity*. Cambridge: Polity Press.
- Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces*. Translated by Sh. Khosropanah. Mashhad: Gol-e-Aftab. [In Persian]
- Cheraghi, S. (2021). Look at the Serious Structural Problems of the Anime Industry; Does Anime Stay Anime. *Animation Cinema Magazine*, 17, 120- 129. [In Persian]
- Clements, J. (2013). *Anime: A History*. London: British Film Institute.
- Clements, J. & McCarthy, H. (2015). *The Anime Encyclopedia: a century of Japanese animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Dorman, A. (2016). *Paradoxical Japaneseness; Cultural Representation in 21st Century Japanese Cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Fabbri, P., Sassatelli, M. & Manghani, S. (2022). On Narrative: An Interview with Roland Barthes. *Theory, Culture & Society*, 39(7-8), 159-174. <https://doi.org/10.1177/02632764221141819>
- Fay, S. & Haydon, L. (2023). *An Analysis of Homi K. Bhabha's The Location of Culture*. Translated by H. Noori. Tehran: Pileh. [In Persian]
- Gavahi, A. (2008). *Shintoism*. Tehran. Elm. [In Persian]
- Golmohammadi, A. (2001). *Globalization, Culture, Identity*. Tehran: Ney. [In Persian]
- Hahn, H. P. (2012). Circulating Objects and the Power of Hybridization as a Localizing Strategy. In Ph. W. Stockhammer (ed), *Conceptualizing Cultural Hybridization; A Transdisciplinary Approach* (pp. 27- 42). Springer.
- Hoy, S. T. (2023). How centuries of Japanese folklore inspired The Boy and the Heron. *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/heron-japan-myth-folklore>
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Asian transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Izadpanah, A. (2021). Techniques of Hybridity in Picture Books: A Case Study of The Tale of War and Peace. *Journal of Child's Literature Studies*, 12 (2), 1- 34. [In Persian]
- Jin, D.Y. (2024). *Understanding the Korean Wave Transnational; Korean Pop Culture and Digital Technologies*. New York; London: Routledge.
- Lu, A. S. (2008). The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime. *Animation*, 3(2), 169-187. <https://doi.org/10.1177/1746847708091893>
- Mahdavi, H. (2015). *Cultural Universalism and Particularism in Animation; The Study of Japanese, American and Iranian Serial Animations*. Master Thesis, Communication Sciences; Allameh Tabataba'i University. [In Persian]

- Napier, S.J. (2001) *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Novielli, M. T. (2018). *Floating Worlds; A Short History of Japanese Animation*. Boca Raton: CRC Press.
- Orlin, S. (2023). "Suzume" Explores Japanese Mythology. *Golden Globe Awards*. <https://goldenglobes.com/articles/suzume-explores-japanese-mythology/>
- Payandeh, H. (2020). *Critical Theory: An Interdisciplinary coursebook*. Tehran: Samt. **[In Persian]**
- Poitras, G. (2008). Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. In Mark W. MacWilliams (ed), *Japanese VISUAL CULTURE* (pp. 48- 67). Routledge.
- Roudometof, V. (2016). *GLOCALIZATION: A critical introduction*. New York; London: Routledge.
- The Association of Japanese Animations. (2024). *Anime Industry Report 2023*. The Association of Japanese Animations (AJA). https://aja.gr.jp/download/2023_anime_ind_rpt_summary_en?wpdm-dl=2304&refresh=66c08ad77d04c1723894487
- Torki, M. (2021). *A Study of Cultural Odor and Japanese Identity Representation Strategies in Hayao Miyazaki's Movies*. Master Thesis, Faculty of Cinema and Theatre; University of Art. **[In Persian]**
- Tsuda, N. (2009). *A History of Japanese Art: From Prehistory to the Taisho Period*. Singapore: Tuttle Publishing.
- Turner, G. (2016). *Film as Social Practice*. Translated by A. Sayyah. Tehran: Donya-e-Eqtesad. **[In Persian]**
- Wang, G., & Yeh, E. Y. (2005). Globalization and hybridization in cultural products: The cases of Mulan and Crouching Tiger, Hidden Dragon. *International Journal of Cultural Studies*, 8(2), 175-193. <https://doi.org/10.1177/1367877905052416>
- Wright, G. (2022). Japanese Goddess; Ame-no-Uzume. *Mythopedia*. <https://mythopedia.com/topics/ame-no-uzume>
- Yamanaka, H. (2008). The Utopian "Power to Live": The Significance of the Miyazaki Phenomenon. In Mark W. MacWilliams (ed), *Japanese VISUAL CULTURE* (pp. 237- 255). Routledge.
- Yang, A. (2022). Exploring the magic of Taiwan's 'Spirited Away' city. *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/exploring-the-magic-of-taiwans-spirited-away-city>
- Yoshioka, S. (2008). Heart of Japaneseness: History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away. In Mark W. MacWilliams (ed), *Japanese VISUAL CULTURE* (pp. 256- 274). Routledge.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.