

# مقایسه تطبیقی نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در گفتمان هویت ملی

## در ژاپن و ایران

محمد رضا حسنائی<sup>۱</sup>، سعیده سادات موسوی<sup>۲</sup>

### چکیده

داستان‌های مصور و انیمیشن در ژاپن، از سال‌های پیش از جنگ جهانی دوم تاکنون نقش پویایی در گفتمان ملی‌گرایی این کشور ایفا کرده‌اند. مطالعات اخیر در زمینه فرهنگ و مردم ژاپن مشخص ساخته است که چگونه در طی جنگ روسیه و ژاپن، برای نخستین بار کاریکاتورها و داستان‌های مصور در ژاپن وارد عرصه سیاست شده و منجر به خلق مفهوم مدرنی از هویت ملی در برابر مفهوم «دیگری» (هرآنچه غیر ژاپنیست) شده‌اند. در دوران جنگ، این رسانه‌ها برای ترغیب جوانان به شرکت در جنگ و تقویت روحیه عمومی به کار گرفته شدند. در سال‌های پس از جنگ نیز به منزله ابزار قدرتمندی برای تسکین زخم‌های حاصل از شکست عمل کرده‌اند. این پژوهش بر آن است تا با انجام مطالعه‌ای تاریخی، قدرت احتمالی این رسانه‌های تصویری را در جامعه ژاپن ارزیابی کند و سپس به کنکاشی برای پاسخگویی به این پرسش بپردازد که رسانه انیمیشن در ایران، به چه میزان توانسته است در گفتمان هویت ملی مشارکت داشته باشد. بر مبنای یافته‌های این مطالعه تطبیقی، می‌توان دریافت که هنر داستان مصور به منزله رابط میان کاریکاتورهای سیاسی و رسانه انیمیشن، حلقه گمشده‌ای است که عدم رشد درخور آن در ایران، یکی از عوامل عدم ورود مضامین اجتماعی و سیاسی به عرصه انیمیشن شده است.

### واژه‌های کلیدی

انیمیشن، داستان‌های مصور، هویت ملی، ژاپن، ایران

تاریخ دریافت: ۹۶/۱۱/۱۵ تاریخ پذیرش: ۹۷/۰۷/۱۰

۱. دانشیار گروه تصویر متحرک دانشگاه هنر تهران

۲. استادیار دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صدا و سیما

hosnaee@art.ac.ir

saisimo@yahoo.com

## ۱. مقدمه

در ایران، یکی از نخستین توجهات به نقش داستان‌های کمیک ژاپنی در تربیت فرهنگی مردم این کشور را در نوشته‌های مرتضی ممیز می‌توان یافت: «مجله‌ای ژاپنی به دستم رسید که شماره مخصوص معرفی طراحان کمیک استریپ از کشورهای مختلف بود. من متوجه شدم که طراحان ژاپنی چه کوشش‌های زیبا و والایی در کار خودشان کرده‌اند. آنها به کارهای خود غنای فرهنگی داده‌اند و از این طریق کمک بزرگی به بالا بردن شعور و سلیقه مردم جامعه خود کرده‌اند. بعضی از کارها به تمام معنا هنرمندانه و از نظر بالا بردن سلیقه بصری بسیار ارزشمند بود» (ممیز، ۱۳۷۵: ۳۲). یکی از روش‌های بررسی ریشه این غنای فرهنگی و سلیقه و شعور بالای مردم ژاپن در خصوص داستان‌های مصور یا کمیک استریپ، مرور تاریخی روند ظهور و رشد داستان‌های مصور و سپس انیمیشن در این کشور است. چه‌بسا این مرور تاریخی، در برخی موارد شباهت‌های غیرقابل انکاری با تاریخ سرزمین ما نیز به‌دست دهد. از این رو، شاید بتوان این فرضیه را مطرح کرد که از طریق تحلیل تاریخی داستان مصور و انیمیشن ژاپنی، امکان اتخاذ راهکارهایی مناسب به منظور استفاده در نحوه روایت و تصویرگری داستان‌های مصور، و به تبع آن انیمیشن‌های ایرانی نیز وجود دارد.

در ایران به‌خصوص از دهه نود به این سو، هم‌زمان با افزایش نگرانی‌ها پیرامون مسئله تهاجم فرهنگی و جنگ نرم رسانه‌ای، توجه به قابلیت‌های ویژه رسانه انیمیشن در تقویت ارزش‌های ملی و فرهنگی نسل‌های جوان، از اهمیت بیشتری برخوردار شده است. این نگرانی‌ها، بحث‌های گسترده‌ای را در محافل علمی و دانشگاهی ایران به دنبال داشته است که عموماً، بر لزوم بازنگری در سیاست‌های صداوسیما و اتخاذ رویکردهای جدیدی در برنامه‌سازی برای مخاطبین مختلف تأکید داشته‌اند. از جمله راهکارهای پیشنهادی برای اتخاذ رویکردهای جدید، می‌توان به لزوم توجه بیشتر به ذائقه مخاطبان در برنامه‌سازی، اجتناب از روش‌های فقط آموزشی و ایدئولوژیک در برنامه‌سازی، و نیز مطالعه و الگوبرداری از راهکارهای استفاده شده از سوی سایر کشورها برای اشاعه ارزش‌های اجتماعی و حفظ هویت ملی، اشاره کرد. در همین راستا، هدف پژوهش پیش‌رو نیز مطالعه راهکارهای استفاده شده از سوی هنرمندان و دولتمردان ژاپنی برای اشاعه ارزش‌های ملی با بهره‌گیری از داستان‌های کمیک و انیمیشن، به منظور تأکید بر روش‌هایی که می‌توانند از سوی هنرمندان

۱. این راهکارها به‌ویژه در همایش «قدرت ملی در آینه هنرهای نمایشی» که در خرداد ماه سال ۱۳۹۳ در دانشگاه هنر تهران برگزار شد بررسی شدند. همچنین راهکار سوم، یعنی مطالعه و الگوبرداری از تجارب سایر کشورها، از جمله محورهای تحقیقاتی این همایش محسوب می‌شد.

ایرانی برای حفظ ارزش‌های ملی اتخاذ شوند.

محور تحلیل‌های صورت گرفته در این پژوهش بر مبنای قابلیت داستان‌های کمیک و انیمیشن در شکل‌دهی به صورت‌بندی‌های «خود» و «دیگری» تمرکز یافته است؛ همان‌طور که جان دوورا (۱۹۸۶: ۲۶۱-۲۰۳) در بررسی‌های خود بر نقاشی‌ها و گرافیک‌های زمان جنگ، نشان داده است هدف این دسته آثار، ارائه تصویر «ناب و پاکی از خود» و «شیطانی نشان دادن دیگری» است. این رسانه‌ها، با برانگیختن احساسات خوانندگان خود می‌توانند به‌طور مؤثری به القای مفهوم نفرت و دشمنی درباره خارجی به عنوان «دیگری» پردازند و با ایجاد تصویر قدرتمند و مثبتی از «خود»، موجب تقویت نوعی احساس قدرتمند غرور ملی در شهروندان کشور خود شوند. در این میان، پیشرفت‌های فناورانه رشد، اشکال جدیدی از داستان‌گویی مصور نظیر رسانه انیمیشن را به دنبال داشته‌اند، که آنها را در مدت زمان اندکی به یک ابزار تبلیغاتی قدرتمند تبدیل کرده است.

در تعریفی که ری اکاموتو<sup>۲</sup> (۱۹۹۹، ۴) از هنر داستان مصور ارائه کرده است، «هنر داستان مصور یک رسانه عمومی و یک قدرت عمده فرهنگی و ایدئولوژیکی» معرفی شده است، «که قادر است ایدئولوژی جدیدی را خلق کند و ایدئولوژی حاکم را تغییر دهد.» هنر داستان مصور که در زبان ژاپنی به آن مانگا گفته می‌شود، بخش جدانشدنی از زندگی روزمره مردم ژاپن محسوب می‌شود<sup>۳</sup>، و در جامعه کنونی ژاپن نیز دوش به دوش انیمه‌ها<sup>۴</sup> از قدرت تأثیرگذاری بالایی برخوردار است. اکاموتو با تکیه بر نظریات لاسول و لیپمن<sup>۵</sup> که در آن «رسانه شرط اساسی اولیه برای تأثیر کارآمد تبلیغات ایدئولوژیکی<sup>۶</sup> بر منش مخاطب موردنظر محسوب می‌شود»، رسانه مانگا را از عوامل اصلی شکل‌دهنده به منش فرهنگی مردم ژاپن، و حفظ هنجارهای ایدئولوژیکی حاکم بر اجتماع این کشور معرفی می‌کند (اکاموتو، ۱۹۹۹، ۱۴-۱۰).

در این مقاله، ابتدا این بحث مطرح شده است که به چه ترتیبی داستان‌های کمیک ژاپنی، در عرصه اجتماعی قدرت گرفتند و به ابزاری برای تبلیغات سیاسی و تحریک آراء و افکار عمومی در طی جنگ روسیه و ژاپن، و سپس در طی جنگ دوم جهانی تبدیل شدند. در ادامه،

1. John Dower

2. Rei Okamoto

3. Quoted in "Pictorial Propaganda in Japanese Comic Art" by Okamoto, 1999, 29.

۴. انیمه Anime، معادل ژاپنی کلمه انیمیشن است که به‌طور معمول به انیمیشن‌های تجاری تولید کشور ژاپن اطلاق می‌شود.

5. Walter Lippmann and Harold Lasswell

6. Propaganda

قدرت رسانه‌های مانگا و انیمه در به تصویر کشیدن دنیای خیال، در راستای توانایی این دو رسانه در تسکین زخم‌های مردم ژاپن در سال‌های پس از شکست در جنگ و بمباران اتمی، ارزیابی شدند. در بخش دوم مقاله، مطالعه‌ای بر جایگاه سیاسی-اجتماعی انیمیشن در ایران در سه دوران پیش از انقلاب، در طی جنگ تحمیلی، و دوران معاصر صورت گرفته است. در انتها بر مبنای مباحث مطرح شده در دو بخش پیشین، بررسی تطبیقی میان نقش رسانه انیمیشن در تقویت هویت ملی مردم ایران و ژاپن صورت پذیرفته است.

## ۲. پیشینه پژوهش

در خصوص بهره‌گیری از قدرت رسانه‌ها برای انجام تبلیغات ایدئولوژیک، چه در زمان جنگ و چه در زمان صلح، یکی از جامع‌ترین تحقیقات پیشگام صورت گرفته در این حوزه، کتاب معروف ژاک الول<sup>۱</sup> «پروپاگاندا»<sup>۲</sup> است که آراء و عقاید مطرح شده در آن در مورد چگونگی تأثیرگذاری رسانه‌ها بر منش آدمی، یکی از منابع اولیه مورد مطالعه قرار گرفته در پژوهش پیش‌رو بوده است. به طور خاص مطالعات متنوعی از سوی محققین مختلف در زمینه قدرت کاریکاتورها، انیمیشن، و کمیک، صورت گرفته است که از آن جمله می‌توان به آثار جان لنت<sup>۳</sup> و جان دوور، و به‌ویژه در مورد ژاپن، به پژوهش‌های ری اکاموتو اشاره کرد؛ که یافته‌های دو محقق اخیر چارچوب نظری تحقیقات این مقاله را رقم زده‌اند. نظر به این موضوع که پژوهش کنونی در ابتدا درباره تکامل کمیک‌های سیاسی ژاپنی در بستری تاریخی مطالعه می‌کرد، کتب مرجع دیگری همچون اصلاحات میجی (۱۹۷۲)<sup>۴</sup> اثر ویلیام بسلی<sup>۵</sup>، و نیز ساختن ژاپن مدرن (۲۰۰۰) اثر ماریوس جانسن<sup>۶</sup>، که به مطالعه تأثیر آداب منتسب به مردم ژاپن در خصوص نحوه شکل‌گیری هویت ملی مردم این کشور اختصاص دارند، از دیگر مراجع مطالعاتی این تحقیق بوده‌اند که پیشینه پژوهش کنونی در حوزه ژاپن را رقم می‌زنند. در حالی که مطالعات مختلفی در مورد تأثیرات متقابل هنر کمیک ژاپنی و هویت فرهنگی و ملی این کشور بر یکدیگر صورت گرفته است، آنچه نگارندگان را بر آن داشت تا با تشریح شرایط تاریخی-اجتماعی و فرهنگی ژاپن، خطوط اصلی مؤثر بر روند شکل‌گیری هویت ملی مردم ژاپن را به روالی که در این پژوهش آمده ترسیم نمایند، فراهم آوردن مسیری مطالعاتی برای

1. Jacques Ellul

2. Propaganda: The Formation of Men's Attitudes

3. John A. Lent

4. The Meiji Restoration

5. William G. Beasley

6. Marius B. Jansen

ایجاد امکان مقایسه‌ای تطبیقی با انیمیشن‌های سیاسی-اجتماعی در ایران بود. در زمینه مطالعات تطبیقی صورت گرفته درباره انیمیشن ایران و ژاپن، اگرچه پایان‌نامه‌های کارشناسی ارشد در دو دانشگاه هنر و تربیت مدرس به رشته تالیف درآمده است، اما با توجه به این مسئله که هیچ‌یک از این پژوهش‌ها به موضوع کمیک سیاسی نپرداخته‌اند، و همچنین وجود برخی ضعف‌های پژوهشی در این دست پایان‌نامه‌ها، سبب شده تا این منابع مورد بهره‌گیری نگارندگان قرار نگیرند. از این رو، در حوزه انیمیشن و داستان‌های کمیک سیاسی در ایران، اگرچه تحقیق کنونی به سبب فقر مطالعات موجود در این حوزه، از منبع اختصاصی خاصی در زمینه کمیک سیاسی در ایران بهره نبرده است، اما با اتکا به مقالات و نوشته‌های منتشر شده از سوی محققین و هنرمندانی چون: مهین جواهریان، مرتضی ممیز، و ناصر گل محمدی؛ و مشاوره‌هایی با دست‌اندرکاران حوزه انیمیشن نظیر: علیرضا گلیایگانی و فاطمه حسینی شکیب؛ در کنار بهره‌گیری از مباحث مطرح شده از سوی اندیشمندانی چون: فرزانه سجودی و فاطمه عظیمی فرد در همایش قدرت ملی در آیین هنرهای نمایشی؛ امکان انجام مقایسه تطبیقی میان انیمیشن و کمیک سیاسی در ژاپن و ایران توسط پدیدآورندگان مقاله فراهم آمده است.

### ۳. روش پژوهش

نظر به این موضوع که رسانه‌های کمیک و انیمیشن، در کشورهایمانند ژاپن که از صنعت سرگرمی قدرتمندی برخوردارند، امروزه توانسته‌اند نقش فعالی در گفتمان‌های اجتماعی و سیاسی و به‌ویژه گفتمان هویت ملی این کشورها ایفاء کنند، ساختار این پژوهش حول پاسخگویی به این پرسش شکل گرفت که رسانه انیمیشن در گفتمان هویت ملی ایران از چه جایگاهی برخوردار است؟ بر این اساس رویکردی تاریخی برای انجام مطالعات این تحقیق اتخاذ شد. بدین ترتیب که ابتدا روند ورود هنرهای کمیک به عرصه سیاست در ژاپن بررسی شد و این رویکرد تاریخی تا مطالعه شرایط اجتماعی و سیاسی ژاپن در دوران پس از شکست در جنگ ادامه پیدا کرد. در ضمن انجام این پژوهش، در مورد نقش مشارکتی داستان‌های کمیک و انیمیشن‌های ژاپنی در گفتمان عمومی مردم این کشور، بنیادهای نظری فراهم آمده از سوی الول، لاسول، دوور و اکاموتو به‌منظور تحلیل نقش رسانه‌ها در شکل‌دهی به هویت ملی توده‌ها، برای تحلیل و جهت‌دهی به بحث‌های مطرح شده بکار گرفته شدند. در ادامه، مطالعه‌ای بر پیشینه داستان‌های کمیک و انیمیشن ایرانی در ارتباط با بحث هویت ملی صورت گرفت، که چکیده‌ای از آن در مقاله پیش‌رو ارائه شده است. در انتها از داده‌ها و یافته‌های

فراهم آمده در بخش‌های فوق، به‌منظور انجام بررسی تطبیقی میان دو کشور استفاده شد، تا نتایجی در جهت سنجش میزان مشارکت انیمیشن‌های ایرانی در گفتمان‌های اجتماعی و سیاسی ارائه شوند.

#### ۴. کمیک‌های سیاسی و ملی‌گرایی ژاپنی

مانگا سابقه طولانی در کشور ژاپن دارد و تاریخچه آن به قرن دوازدهم بازمی‌گردد، با این حال همان‌طور که میاموتو هیروهِیتو<sup>۱</sup> متخصص مانگا اشاره می‌کند، مانگا در دوران مدرن «بازآفرینی شد»<sup>۲</sup>. از این رو در ژاپن، آغاز هنر داستان مصور به معنای مدرن آن را می‌توان زمانی دانست که به عنوان یک رسانه عمومی برای روزنامه‌نگاری پذیرفته شد؛ یعنی در اوایل دوران میجی (۷۸-۱۸۶۸)، هنگامی که چارلز ویرگمن<sup>۳</sup> افسر بازنشسته‌ی انگلیسی شروع به انتشار نخستین مجله فکاهی در ژاپن کرد. کاریکاتوریست غربی دیگری که در همان زمان در ژاپن مشغول به کار بود، جرج بیگو<sup>۴</sup> فرانسوی بود. وی با همکاری چومین ناکائ<sup>۵</sup>، از رهبران نهضت آزادی‌خواهی و حقوق مدنی<sup>۶</sup>، مجله هجوآمیز توبائ<sup>۷</sup> را منتشر کرد که به هجو دولتمردان ژاپن می‌پرداخت. توبائ<sup>۸</sup> برای فرار از سانسور به‌طور مخفیانه چاپ می‌شد و مخاطبان آن، عموماً جامعه فرانسوی زبان توکیو و یوکوهااما بودند. بسیاری از کاریکاتوریست‌های سرشناس فعال در این دست مجلات، بارها به‌خاطر گرایش‌های ضدحکومتی و کاریکاتورهای سیاسی خود توبیخ یا زندانی شده و حتی منجر به تعطیلی این مجله‌ها شدند.

با وجود این، هنگامی که تب ملی‌گرایی حاصل از جنگ چین و ژاپن و پس از آن روسیه و ژاپن سرتاسر این کشور را فراگرفت، این افراد نیز به همراه سایر هنرمندان ژاپنی به کلی دست از مخالفت‌ها و فعالیت‌های مدنی خود کشیدند و در حمایت از دولت و جنگ، شروع به طراحی کاریکاتورهای هجوآمیز از چینی‌ها و روس‌ها و تکریم و تجلیل از ژاپن کردند. در یک جمع‌بندی کلی از آغاز حضور کمیک‌های سیاسی در ژاپن، یولیا میخایلووا<sup>۸</sup> محقق روس عنوان

1. Miyamoto Hirohito

2. Quoted in "Theorizing Manga: Nationalism and Discourse on the Role of Wartime Manga" by Rei Okamoto, 2009, 21.

3. Charles Wirgman

4. George Bigot

5. Chomin Nakae

6. نهضت آزادی‌خواهی و حقوق مدنی (自由民権運動 Jiyu Freedom and People's Rights Movement (Minken Undo)، جنبش اجتماعی و سیاسی مردم ژاپن برای دموکراسی در دهه ۱۸۸۰ بود.

7. Tobae

8. Yulia Mikhailova

می‌کند که کاریکاتورهای سیاسی‌ای که در اوایل قرن بیستم در ژاپن خلق شدند، از این کشور تصویری به عنوان ملتی که به خاطر تضادهای سیاسی و اجتماعی خود در حال تکه‌تکه شدن است ارائه دادند. با وجود این، به محض آنکه ژاپنی‌ها متوجه شدند راه برابری با غرب نه از راه به وام گرفتن الگوهای فرهنگی و نهادهای سیاسی غربی، بلکه در مقابل از طریق فتوحات موفق نظامی‌ست، محتوا و لحن کاریکاتورها نیز تغییر کرد (میخایلووا، ۲۰۰۸: ۱۶۱). این تغییرات، آغازگر دوران جدیدی در طراحی داستان‌های مصور در ژاپن بودند که حول محور تبلیغ و ترویج ملی‌گرایی تمرکز یافته بودند.

دوران اصلاحات میجی، با مدرن‌سازی سریع و تغییرات چشمگیر در نهادهای سیاسی، اجتماعی، و اقتصادی ژاپن همراه بود. در این زمان تضاد منافع بر سر کره، ژاپن و چین را در مقابل یکدیگر قرار داد و موجب وقوع نخستین جنگ خارجی ژاپن در دوران مدرن در سال‌های ۱۸۹۵-۱۸۹۴ شد. در آن هنگام، اطلاع‌رسانی از مناطق جنگی بسیار تحت کنترل و محدود بود و عکسبرداری نیز چندان رواج نداشت؛ به همین دلیل نقاشان و کاریکاتوریست‌ها نقش قابل ملاحظه‌ای در اطلاع‌رسانی از مناطق جنگی ایفا می‌کردند. کاریکاتوریست‌های ژاپنی نیز که پیش از این به طراحی کاریکاتورهای سیاسی ضدحکومتی می‌پرداختند، شروع به مصورسازی جنگ و تمسخر چینی‌ها به عنوان یک ملت ترسو و وحشی کردند (اکاموتو، ۱۹۹۹، ۶۵). شکست چین از ژاپن در کره موجب شد تا ژاپن بتواند بر کره سلطه کامل بدست آورد و آن را به نخستین مستعمره خود بدل کند.

مدت کوتاهی پس از جنگ چین و ژاپن، روسیه و ژاپن بر سر منچوری وارد مناقشه شدند. در این زمان بیشتر روزنامه‌ها و مجلات به دفاع از جنگ برخاستند و در حالی که، از هر فرصتی برای حمله به روسیه و تشدید احساسات ضدروس‌ها استفاده می‌کردند، تلاش کردند تا از ژاپن تصویر کشوری را خلق کنند که عاشق صلح است و قربانی روسیه شده است. همان‌طور که اکاموتو (۱۹۹۹: ۶۵) اشاره می‌کند، کاریکاتورهای «متعصب» مجلات همان کاری را با روس‌ها کردند که کاریکاتورهای پیشین با چینی‌ها کرده بودند و آنها را ضعیف و ترسو نشان دادند.

جنگ روسیه و ژاپن در فوریه سال ۱۹۰۴، با حمله ژاپن به ناوگان دریایی روسیه در ساحل منچوری آغاز شد. دولت ژاپن انتشار عمومی هر نوع اخبار جنگی را در مطبوعات بدون تایید قبلی از سوی حکومت ممنوع کرد. هدف دولت ژاپن از این سیاست، آن بود که اخبار پالایش شده و تنها در مورد پیروزی‌ها را به گوش مردم برساند. همان‌طور که در بررسی این نوع سیاست‌ها ژاک ال‌ول عنوان کرده است، شکل‌گیری هر نوع تبلیغات ایدئولوژیکی

(پروپاگاندا) در جامعه مدرن بدون حضور مطبوعات غیرممکن است؛ با این حال برای آنکه رسانه‌های عمومی به ابزاری برای اشاعه ارزش‌های ایدئولوژیک تبدیل شوند، می‌بایست بر روی آنها کنترل مرکزی اعمال شود. الول توضیح می‌دهد که ضرورت این امر به خاطر سلب امکان انتخاب آزاد از مخاطب نیست؛ چراکه او اصلاً چنین انتخابی ندارد، بلکه به این دلیل است که هیچ رسانه‌ای به‌طور مستقل قدرت کنترل تمام اطلاعات را ندارد: «به منظور فراهم آوردن امکان سازمان‌دهی پروپاگاندا رسانه‌ها می‌بایست متمرکز باشند، تعداد شبکه‌های خبری کاهش یابد، روزنامه‌ها توسط یک مرکز واحد کنترل شوند، و رادیو و فیلم تک‌قطبی تثبیت شود» (الول، ۱۹۶۵: ۱۰۲).

سانسور دولت به همراه عدم امکان دسترسی آسان روزنامه‌نگاران به اطلاعات، روزنامه‌ها را بیش از پیش به سوی رویکرد شعاری و غیرواقعی درباره جنگ سوق داد. در این زمان با توجه به کمبود اخبار در مورد جنگ و نیز عدم رواج عکاسی، مجله‌های مصور نقش سرنوشت‌سازی را در اطلاع‌رسانی به مردمی که تشنه اخبار «خوب جنگی» بودند بر عهده گرفتند: «برای برآورده ساختن تقاضا برای «اخبار خوب»، می‌بایست داستان‌هایی ابداع می‌شد. در اینجا کارتون‌ها به‌خاطر ویژگی‌های خاص این رسانه امکانات زیادی را برای ابداع و اغراق ایجاد کردند» (میخایلو، ۲۰۰۸: ۱۶۳). بنابراین، کارتون‌ها لزوماً از وقایع حقیقی خبر نمی‌دادند، بلکه با ابراز احساسات متعصبانه در مورد جنگ، آن چیزی را بازگو می‌کردند که مخاطب خواستار شنیدن آن بود. این روند با پیروزی قدرتمندان ارتش ژاپن در پورت آرتورا شدت گرفت، و «هنرمندان ژاپنی که به‌خوبی می‌دانستند، اغلب از سوی کاریکاتوریست‌های غربی به شکل موجوداتی کوچک و ضعیف تصویر شده‌اند، فرصت خوبی برای انتقام گرفتن با سخیف نشان دادن روس‌ها به‌دست آوردند» (همان)

همان‌طور که پیتر دوس<sup>۲</sup> (۲۰۰۱، ۹۸۱) اشاره می‌کند، «کاریکاتوریست ممکن است از هنر خود به عنوان اسلحه‌ای برای اعتراض، مخالفت، یا مقاومت استفاده کند، اما در عمل اغلب متحد دولت به عنوان مامور «نظارت دموکراتیک»<sup>۳</sup> است؛ چراکه در نهایت هنرمند نیز به همان نظام سیاسی‌ای تعلق دارد که مقامات دولتی‌ای که او به هجوشان می‌پردازد، متعلق به آن هستند. در ژاپن بیش از آنکه کاریکاتورها برای انتقاد به کار گرفته شوند، برای به غلیان درآوردن حس اتحاد ملی در برابر تهدید خارجی به کار گرفته شدند، و مرزهای کنایه‌آمیزی که میان «ما» و «آنها» ترسیم کردند، خطوط هویت ملی را مشخص نمود. میخایلو (۲۰۰۸،

1. Port Arthur

2. Peter Duus

3. Agent of Democratic Surveillance



۱۶۵)، با ارجاع به این جمله ریوچی ناریتا<sup>۱</sup> محقق جنگی ژاپن که گفته است: «نوشتن در مورد جنگ سریع‌ترین راه ایجاد احساس وحدت در میان ماست»؛ چراکه جهان‌بینی‌ای را خلق می‌کند که به‌وضوح خطی میان «ما» و «آنها» ترسیم می‌کند، مدعی می‌شود که همین موضوع در مورد کاریکاتورهای زمان جنگ نیز صدق می‌کند. کاریکاتوریست‌های ژاپنی با تکریم از شجاعت سربازان ژاپنی و ضعیف نشان دادن روس‌ها، و نیز ترسیم ژاپن به عنوان یک ملت یکپارچه در برابر روسیه‌ای که دچار ناآرامی داخلی بود، حسی از هویت ملی را خلق کردند که غرور زیادی را در روح ملت ژاپن دمید.

کاریکاتوریست‌های ژاپنی از این شگرد فرهنگی در آثار خود بهره زیادی جستند. به‌ویژه در سال‌های منتهی به جنگ جهانی دوم و در خلال جنگ، کاریکاتوریست‌ها با توسل به سنت‌ها و ارزش‌های عمیق فرهنگی تلاش کردند تا مخاطبان خود را به یاد وظایفشان در مورد روح حقیقی ملت، و در نتیجه رژیم نظامی که از آن ارزش‌ها استفاده می‌کرد، بیاندازند. بسیاری از این کاریکاتورهای تبلیغاتی در پی ترویج و تقویت ارزش‌هایی بودند که احتمالاً از سوی مردم به عنوان باور فرهنگی نهادینه شده بودند. به همین منوال، این کاریکاتورها دول رقیب یا همان «دیگران» را برخوردار از ارزش‌هایی برخلاف آرمان‌های ژاپنی نشان می‌داد.

#### ۴-۱. ادامه سنت کمیک‌های سیاسی در مانگا و انیمیشن زمان جنگ

در سال ۱۹۰۵، کیتازاوا راکوتن<sup>۲</sup> مجموعه داستان‌های مصوری درباره جنگ طراحی کرد، که برخلاف کارهای هنرمندان پیشین تک‌بعدی و فقط تبلیغاتی نبود، بلکه به مصورسازی صحنه‌های دلخراش جنگ و خانواده‌هایی که اعضای خود را از دست داده بودند نیز می‌پرداخت. راکوتن که به عنوان پدر مانگا شناخته می‌شود، نخستین کسی بود که کلمه مانگا را در معنای امروزی آن به کار گرفت. او برای تمایز قائل شدن میان کارهای داستان مصورش با سایر کاریکاتورهای سیاسی و فکاهی آن دوران که پونچی<sup>۳</sup> خوانده می‌شدند، از این کلمه استفاده کرد. وی خود را هنرمند مانگا خواند و با اقتباس از داستان مصورهای امریکایی شروع به انتشار مانگا به صورت داستان‌های سریالی و نیز تک‌صفحه‌ای کرد. راکوتن هنرمندان مانگا کار و انیماتورهای بسیاری را تربیت کرد که از آن جمله می‌توان به شیموکاوا<sup>۴</sup>، سازنده نخستین انیمیشن ژاپن اشاره کرد.

مانگا به سرعت در جامعه ژاپن گسترش پیدا کرد و در طی دهه‌های ۱۹۲۰ و ۱۹۳۰، با

1. Ryuichi Narita

2. Rakuten Kitazawa

3. Ponchi-e

4. Oten Shimokawa

افزایش فرهنگ استفاده از رسانه‌های ارتباط جمعی به بخشی از فرهنگ عامه تبدیل شد. این اتفاق زمانی روی داد که ژاپن به سمت جنگ تمام عیار حرکت می‌کرد؛ در نتیجه به نقش تمامی رسانه‌ها و از جمله مانگا در ارتباط با جنگ توجه شد. گفتمان غالب، آن بود که مانگا وسیله‌ای آرمانی برای انتقال ملی‌گرایی به حساب می‌آید، و کاریکاتوریست‌ها نقش فعالی به عنوان «ماموران جنگ» ایفا می‌کنند. در اساسنامه انستیتوی مانگای توکیو<sup>۱</sup> قید شده بود که: «مانگا... به آسانی می‌تواند از عهده مأموریت مهم تعلیم و تربیت عموم از طریق طنز برآید، که اغلب دستیابی به آن دشوار است. مانگا یک اسلحه سیاسی و اقتصادی ضروریست، که به عنوان ابزار تبلیغاتی قدرتمندی رشد کرده است... مردم ما نیاز به مانگاهای مفرحی دارند که ذهن آنها را پاک کند. آنها به آن (مانگا) به همان میزان احتیاج دارند که به غذا احتیاج دارند» (اکاموتو، ۲۰۰۹، ۲۰ و ۲۳-۲۴). به رغم استقبال گسترده از مانگا در جامعه ژاپن، با آغاز دومین جنگ چین و ژاپن<sup>۲</sup> کنترل دولتی بر مانگاها و حتی مانگاهای کودکان بسیار شدیدتر شد و با شروع جنگ اقیانوس آرام<sup>۳</sup>، انتشار بیشتر مجموعه‌ها متوقف گردید.

با این حال می‌توان این ادعا را مطرح کرد که به‌طور کلی، دوران جنگ جهانی دوم سبب پیشرفت رسانه انیمیشن در ژاپن شد. در سال ۱۹۳۴ کمیته نظارت بر تصویر متحرک<sup>۴</sup> ژاپن، بنیان نهاده شد تا رسانه فیلم را تحت کنترل و نظارت دولت درآورد. با شدت گرفتن جنگ این کمیته، سینماها را از پخش فیلم‌های خارجی مرتبط با جنگ منع کرد. این ممنوعیت، ناگهان فضای نمایش زیادی را در اختیار سازندگان فیلم‌های کوتاه داخلی قرار داد که انیماتورهای تجربی نیز از جمله آنها بودند. علاوه بر این، در همین سال فوجی فیلم<sup>۵</sup> توانست با برخورداری از بودجه ارتش، به توانایی تولید داخلی نگاتیو فیلم دست یابد. همچنین در این زمان، فیلم‌های آموزشی از سوی دولت و وزارت آموزش پشتیبانی شدند و رسانه انیمیشن، به عنوان یکی از بهترین رسانه‌ها برای انتقال مفاهیم آموزشی توجه دولت را به خود جلب کرد؛ دو شرکت تولید انیمیشنی که در همین دوران تأسیس شدند، از بودجه دولتی برای تولید چنین انیمیشن‌هایی برخوردار شدند: «تا پیش از دخالت دولت، انیماتورها تنها می‌توانستند شب‌ها که استفاده از

1. Agents of the War

2. Tokyo Manga Institute

۳. Second Sino-Japanese War، جنگ دوم چین و ژاپن به درگیری‌های نظامی دو کشور چین و ژاپن در بازه زمانی جولای ۱۹۳۷ تا سپتامبر ۱۹۴۵ اطلاق می‌شود. چینی‌ها در سال‌های این جنگ گسترده، از کشورهای آلمان، شوروی و آمریکا کمک دریافت کردند. با حمله ارتش ژاپن به پرل هاربر این جنگ به بخشی از جنگ جهانی دوم در جبهه بزرگ جنگ اقیانوس آرام بدل گردید.

۴. Pacific War، جنگ اقیانوس آرام نام کلی برای جبهه اقیانوس آرام جنگ جهانی دوم است که میان نیروهای محور (عمدتاً ژاپن) و نیروهای متفقین در اقیانوس آرام، به وقوع پیوست.

5. Motion Picture Control Committee

6. Fuji Film

برق میسر بود به کار و آزمایش با این رسانه پردازند» (هو<sup>۱</sup>، ۲۰۱۰، ۶۶). دور از انتظار نیست که غالب انیمیشن‌هایی که در این دوران تولید می‌شدند، محتوایی جنگ‌طلبانه و تبلیغاتی داشتند. پیام تبلیغاتی برخی از این انیمیشن‌ها بسیار واضح بود. برای مثال، در سال ۱۹۳۴ ژاپن انیمیشن تبلیغاتی هفت دقیقه‌ای را ساخت که به پیش‌بینی وقایع دو سال آینده می‌پرداخت، و در آن میکی‌موس (به عنوان نماد آمریکا) به همراه لشکری از موش‌ها، مارها و تمساح‌ها به جزیره‌ای در اقیانوس آرام حمله می‌کرد. ساکنین جزیره که ترکیبی از حیوانات و انسان‌ها هستند برای کمک گرفتن به سراغ قهرمان اساطیری ژاپن، «موموتارو<sup>۲</sup>» می‌آیند و موموتارو با شکست دادن میکی‌موس، صلح و آرامش را به جزیره بازمی‌گرداند. موموتارو، همچنین قهرمان دو انیمیشن بلند بعدی بود که در بحبوحه جنگ جهانی دوم با بودجه ارتش ساخته شدند. «عقاب‌های دریایی موموتارو» (۱۹۴۳) و «موموتارو سرباز الهی دریا» (۱۹۴۵)<sup>۴</sup>، نخستین فیلم‌های بلند انیمیشن ژاپنی هستند که به روایت شکست ارتش آمریکا و بیرون کردن آنها از جزایر اقیانوس آرام توسط قهرمان ملی ژاپن موموتارو و حیواناتی که به او کمک می‌کنند، می‌پردازند. این دو انیمیشن، علاوه بر آنکه به خوبی رویای ژاپنی‌ها برای پیروزی را به تصویر می‌کشند، تاییدی بر دیدگاه برتری‌طلبانه و استعماری ژاپن در آن دوران نیز هستند. فیلم دوم که ساخت پرهزینه آن در ماه‌های نزدیک به تسلیم ژاپن به اتمام رسید حتی امکان اکران مناسب از سینماها را نیز نیافت.



شکل ۱. تک فریم استخراج شده از انیمیشن تبلیغاتی موموتارو (۱۹۴۵): نمایش امریکایی‌ها به شکل موجوداتی شاخدار

1. Hu
2. Momotaro
3. Momotaro no umiwashi
4. Momotaro umi no shinpei

۵. در این انیمیشن‌ها موموتارو پس از شکست دادن ارتش آمریکا و بیرون راندن آنها، خود به عنوان محافظ جزایر آسیا بر تخت سلطنت می‌نشیند.

## ۴-۲. نقش مانگا و انیمه در دوران پس از جنگ

ژاپن پس از شکست در سال ۱۹۴۵، می‌بایست با ویرانی‌های گسترده‌ای حاصل از نابودی نزدیک به هفتاد شهر اصلی‌اش و تلفاتی در حدود سه میلیون نفر روبه‌رو می‌شد. پس از جنگ، امریکا سردستگی نیروهای متفقین را در اشغال و بازسازی ژاپن، بر عهده داشت. در فاصله سال‌های ۱۹۴۵ تا ۱۹۵۲، نیروهای آمریکایی به فرماندهی ژنرال مک‌آرتورا، اصلاحات گسترده نظامی، سیاسی، اقتصادی و اجتماعی را در این کشور به اجرا درآوردند. پس از این دوران در دهه‌های پنجاه و شصت نیز امریکا نفوذ سیاسی واضح و قدرتمند خود را در ژاپن حفظ کرد: «تا حدود زیادی، آمریکا برای چندین سال بر ژاپن ریاست کرد و سیاست ژاپن را به آن دیکته کرد و از او انتظار داشت تا فرمانبردار باشد» (فولر<sup>۲</sup>، ۲۰۱۲، ۱۵۵). پس از جنگ جهانی دوم، ژاپن با سرعت باورنکردنی‌ای از لحاظ اقتصادی پیشرفت کرد و در اواخر دهه ۱۹۶۰، به نظر می‌رسید که تصاویر درخشان پیشرفت بر روی خاطره تاریک جنگ در جامعه ژاپن سایه انداخته‌اند، اما صدمات وارده و رای خسارت‌های مادی بود؛ بدنه سیاسی و فرهنگی جامعه نیز دچار لطمه شدیدی شده بود که در کنه بازسازی‌های پس از جنگ پنهان شده بود. نظریه‌پرداز مانگا و انیمه «سوزان ناپیر<sup>۳</sup>» (۲۰۰۵) معتقد است، فرهنگ عامه ژاپن از دهه ۱۹۵۰ با خاطره جنگ جهانی دوم درگیر بوده است، یعنی زمانی که نخستین فیلم گودزیلا در مورد بمب اتمی ساخته شد، «ویرانی کامل و دشمن آمریکایی به شکل فیلمی در مورد هیولا». در حقیقت صدمات وارده به روح و هویت جامعه ژاپن، به‌صورت تغییرشکل یافته و معجزگونه<sup>۴</sup> در فرهنگ عامه این کشور نمود پیدا کردند: «رابطه ژاپن با گذشته‌اش بسیار پرتنش است. جامعه ژاپن با تجربیات دردناکش در مورد جنگ، تاحدود زیادی از طریق ابزارهای داستان‌گویی که از تأثیر مخرب آن (تجربیات) بر تاریخ ژاپن کاستند، کنار آمد» (ایگاراشی<sup>۵</sup>، ۲۰۰۰، ۳). در نتیجه، رسانه‌های خیال‌پردازانه‌ای چون مانگا و انیمه با برخورداری از قابلیت نمایش تجربه و واقعیت به‌صورت تغییرشکل یافته و تمثیلی<sup>۶</sup>، از طریق ایجاد گفتمانی خیالی امکان ابراز عقیده را در مورد جنگ و عواقب آن در جامعه ژاپن، فراهم آوردند و از این راه به شکل‌گیری مفهوم جدیدی از هویت ژاپنی کمک کردند.

هنرمندان مانگا از همان سال‌های آغازین پس از شکست، به‌نحوی به موضوع جنگ در

1. General Douglas A. MacArthur
2. Fuller
3. Susan Napier
4. Metonymy
5. Igarashi
6. Allegorical

آثار خود پرداختند؛ هرچند تا اواخر دهه ۱۹۵۰ اشاره مستقیمی به وقایع جنگ جهانی دوم در این آثار صورت نگرفت. به دنبال ظهور مانگاهایی که اختصاصاً به داستان خلبان‌های ژاپنی در جنگ اقیانوس آرام می‌پرداختند، فیلم‌های انیمیشنی سینمایی و سریالی نیز شروع به تصویرگری جنگ و بیان دیدگاه‌های سازندگان خود در مورد جنگ کردند. برخی از این آثار به نحوی بسیار دقیق و واقع‌گرایانه، به مصورسازی وقایع فاجعه‌آمیز جنگ پرداختند که از آن جمله می‌توان به این دو فیلم اشاره کرد: نخست، «گن پابره‌نه»<sup>۱</sup> (۱۹۸۳) که مانگای آن براساس وقایع بمباران اتمی هیروشیما نوشته شده است، و دوم «مدفن کرم‌های شب‌تاب»<sup>۲</sup> (۱۹۸۸) که روایت پایان زندگی دو کودک در اواخر جنگ است؛ در این آثار، خاطرات نویسندگان آنها به شکل روایتی زندگی‌نامه‌گونه ثبت شده و با نسل‌های بعدی به اشتراک گذاشته می‌شود.

از دهه هفتاد به این سو نیز در بیشتر مانگاها و انیمه‌های خیالی ژاپنی جنگ، شکست و بمب اتم، به صورت‌های مختلف و نمادین و اغلب به شکل داستان‌هایی با ویژگی‌هایی آخرالزمانی، نمود پیدا کردند. به‌خصوص بمب اتم تأثیر قدرتمندی بر مضامین بنیادین داستان‌های مانگا و انیمه داشته است: «می‌توان گفت که تکامل مانگا، دیدگاه و آرمان‌گرایی خاصی را در نتیجه بمباران اتمی جنگ جهانی دوم به همراه داشت، بدین معنا که ژاپنی‌ها در مورد چنین وقایع فاجعه‌باری به نحوی اندیشیدند که بر روان آنها تأثیر نهاد و این در آثار هنرمندان مختلف به تصویر درآمد» (فولر، ۲۰۱۲، ۳). می‌توان رویکرد متفاوت مانگاها و انیمه‌های ژاپنی به وقایع فاجعه‌بار و آخرالزمانی را نشأت گرفته از تجربه دوام و بازسازی پس از بمباران اتمی دانست. اگرچه رویکرد تمام این آثار به فجایع عظیم و نابودگر همواره امیدوارانه نبوده است، اما نوید شکل‌گیری جامعه‌ای نو در پس ویرانی، دیدگاهیست که بسیاری از این آثار برای کمک به ملت ژاپن و به‌خصوص نسل جوان، برای پذیرش آینده‌ای بهتر گسترش داده‌اند.<sup>۳</sup>

چنانچه در مرور فوق از تاریخچه حضور موضوعات ملی‌گرایانه در کمیک‌ها و انیمیشن‌های ژاپنی نشان داده شد، داستان‌های مصور و انیمیشن‌های ژاپنی با به‌کارگیری روش‌های متنوعی در یک قرن گذشته، توانسته‌اند با تمایز قائل شدن میان آنچه ژاپنیست و آنچه ژاپنی محسوب نمی‌شود، از رهگذر تأکید بر تفاوت‌های میان خود و دیگری و تجلیل از ارزش‌های بومی، به شکل‌دهی و تقویت هویت ملی در این کشور بپردازند. بر مبنای مطالعه

1. Barefoot Gen (Hadashi no Gen)

2. Grave of Fireflies (Hotaru no Haka)

۳. از معروف‌ترین این نوع انیمه‌ها سفینه فضایی یاماتو (Space Battleship Yamato, ۱۹۷۷) است که به عقیده محققینی چون سوزان نپیر و هیرومی میزونو، دنباله‌ای خیالی بر جنگ اقیانوس آرام در فضا است که نوید پیروزی ژاپن، یاماتو، را در آینده می‌دهد.

تاریخی فوق می‌توان به این برداشت رسید که نقش چشمگیر داستان‌های مصور و انیمیشن‌ها در گفتمان هویت ملی مردمان ژاپن، نتیجه مستقیم توسعه و تبدیل کاریکاتورهای سیاسی به داستان‌های مصور بوده است. به‌منظور بررسی جایگاه داستان‌های مصور و انیمیشن‌های ایرانی در گفتمان هویت ملی ایران، ابتدا مروری اجمالی بر نقش سیاسی و اجتماعی کمیک‌ها و انیمیشن‌های ایرانی صورت گرفته و سپس مقایسه تطبیقی بین ایران و ژاپن در این حوزه انجام می‌شود.

## ۵. نگاهی به جایگاه کمیک‌ها و انیمیشن‌های ایرانی در گفتمان هویت ملی

در ایران، علی‌رغم وجود پیشینه طولانی و قدرتمندی از ترسیم کاریکاتورهای سیاسی، ارتباط چندانی میان طراحی این نوع کاریکاتورها و توسعه انیمیشن ایرانی نمی‌توان یافت. به عبارت دیگر، به‌رغم پیشرفت‌های صورت گرفته در هر دو این حوزه‌ها، کاریکاتورهای سیاسی-اجتماعی و انیمیشن‌های ایرانی، هریک مسیری کم و بیش جدای از یکدیگر طی کرده‌اند و این موضوع، یکی از دلایلی است که موجب شده است تا گفتمان عمومی اجتماعی چندان به عرصه انیمیشن راه پیدا نکند. هرچند از دهه هفتاد شمسی افزایش تولید تیزرهای انیمیشنی برای تبلیغات تجاری، موجب تسریع ورود کاریکاتورپرست‌ها به حوزه انیمیشن شد، ولی به سبب ماهیت تجاری این دست تولیدات، فعالیت این کاریکاتورپرست‌ها در حوزه انیمیشن، اغلب از منظر بهبود طراحی گرافیکی انیمیشن‌ها و به‌طور هم‌زمان کاهش کیفیت متحرک‌سازی به سبب کاسته شدن از تعداد فریم‌های میانی، قابل تامل است. از این رو، ارتباط برقرار شده میان حوزه طراحی کاریکاتور و تولید انیمیشن را نه از منظر موضوعی و محتوایی، بلکه بیشتر از نقطه‌نظر طراحی و زیبایی‌شناسی تصاویر می‌توان بررسی کرد.

علی‌رغم درک ارزش آموزشی و سرگرمی بالای داستان‌های کمیک از سوی برخی از هنرمندان و اندیشمندان فرهنگی ایران در دهه هفتاد، توسعه این حوزه همچنان با معضلاتی مواجه بوده است که می‌تواند تا حدودی ناشی از تلقی فرهنگی منفی درباره این هنر در ایران باشد. برای مثال، مرتضی ممیز این عقیده را مطرح کرده است که به‌وسیله هنر کمیک، می‌توان کارهای متنوعی از جمله تصویرگری‌های آموزشی انجام داد؛ با در نظر گرفتن توان بالای این هنر، تمرکز بیش از اندازه بر ادبیات به عنوان مهمترین ابزار آموزشی می‌تواند اندیشه کاملاً اشتباهی باشد (مرتضی ممیز، ۱۳۷۵، ۳۴). به‌طور مشابه، هاشم‌نژاد ناشر کتاب کودک، تلقی منفی از هنر کمیک در ایران را ناشی از استفاده نادرست از این هنر معرفی کرده است (دادگر و سایرین، ۱۳۷۵، ۱۲). هرچند در دو دهه اخیر بر تعداد مجلات کمیک ایرانی به

طرز قابل ملاحظه‌ای افزوده شده است<sup>۱</sup>، ولی همچنان ارتباط مؤثری میان مخاطبان عادی با این مجلات شکل نگرفته است.

با توجه به عدم توسعه داستان‌های کمیک ایرانی، پیشرفت انیمیشن در ایران با تصویرگری کتاب‌های کودک همراه بوده است که آغاز آن، به تاسیس مرکز نشر کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بازمی‌گردد. به‌طور هم‌زمان، به سبب جو سیاسی کانون در دهه پنجاه و سال‌های نزدیک به انقلاب، انیمیشن‌های تولید شده در این دوران نیز از نمادها و مفاهیم سیاسی و اجتماعی و همچنین عناصر ملی و بومی زیادی در متن خود برخوردار شده‌اند. در ادامه، ارتباط انیمیشن‌های ایرانی با مضامین اجتماعی و سیاسی در سه بازه زمانی پیش از انقلاب، دوران جنگ، و دوران معاصر، در قیاس با تحلیل‌های پیشتر مطرح شده در حوزه انیمیشن ژاپن، بررسی اجمالی شده‌اند.

#### ۵-۱. انیمیشن اجتماعی - سیاسی در دوران پیش از انقلاب

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان که در سال ۱۳۴۴ به عنوان یک سازمان ناسودبر برای بهبود وضعیت فرهنگی کشور تاسیس شد، در مرحله نخست تمرکز خود را بر انتشار کتاب‌های ویژه کودکان گذاشته بود. به عبارت دیگر، تلاش‌هایی که برای بهبود وضعیت مرکز انتشاراتی در کانون صورت گرفت، نتیجتاً موجب شکل‌گیری و نیز توسعه «مرکز انیمیشن» در این مؤسسه شد. از آنجا که کتاب‌های کودکان عموماً ترکیبی از تصاویر و متن هستند، کانون شروع به استخدام هنرمندان گرافیکست، طراحان، و تصویرگرانی کرد تا در مرکز نشر کار کنند. اجتماع این گروه از هنرمندان با استعداد و با تجربه در کانون بود که زمینه را برای توسعه انیمیشن در ایران فراهم آورد. هنرمندان مشهوری نظیر: فرشید مثقالی، علی‌اکبر صادقی، مرتضی ممیز، نورالدین زرین‌کلک و بسیاری دیگر که کارهای انیمیشنی چشمگیری در دهه پنجاه تولید کردند؛ همه جزئی از این گروه تازه تاسیس شده در کانون بودند که در آنجا، بسیاری از آنها در ابتدا شروع به تصویرگری کتاب کودک کردند.

برای مثال، زرین‌کلک که به عنوان پدر انیمیشن ایران شناخته می‌شود، در کانون ابتدا شروع به تألیف و تصویرگری کتاب‌های کودکان بر اساس قصه‌ها و افسانه‌های عامیانه ایرانی کرد؛ او در کارهایش توسعه گونه‌ای از سبک هنری ایرانی را دنبال کرد که مناسب برای کودکان و نوجوانان باشد. تصویرگری‌های کتاب وی، مملو از نمادهای سنتی و ملی است و در عین حال، از سبک گرافیکی ماهرانه‌ای بهره می‌برد که قادر است، ارزش‌های ملی را به مخاطبان

۱. از این میان می‌توان به مجموعه داستان‌های کمیک اجتماعی کاریکاتوریست‌هایی چون مانا نیستانی و بزرگمهر حسین‌پور، و نیز داستان‌های مصور دینی و ملی که به‌ویژه در سال‌های اخیر بر مبنای داستان‌های شاهنامه به کزات تولید شده است، اشاره کرد.



جوان خود منتقل کند. علاوه بر این، غنای تصویری این کارها روند تبدیل برخی از این کتاب‌ها را به فیلم انیمیشن، آسان کرد.

در این دوران در کانون، جریان‌های سیاسی قدرتمندی وجود داشت که تاحدی ناشی از مدیریت فیروز شیروانلو بر این مؤسسه و تمایلات سوسیالیستی انقلابی شدید وی بود (صادقی، ۲۰۰۹). همچنین، شیروانلو، چپ‌گرای بسیاری را نیز به عنوان نویسنده، محقق، و تصویرگر با خود به کانون آورده بود که این موضوع، خواه‌ناخواه بر تولیدات این مؤسسه تأثیر می‌گذاشت. نتیجتاً، رویکرد دگراندیش این هنرمندان منجر به تولید انیمیشن‌هایی شد که اسماً به کودکان اختصاص داشت، اما در حقیقت برای مخاطب بزرگسال بود. به‌طور همزمان، برخی از این محصولات انیمیشنی برای سلیقه بزرگسالان نیز بسیار پیچیده، و از لحاظ فلسفی بسیار انتزاعی بودند. در حقیقت، همان‌طور که جواهریان به نقل از زرین کلک عنوان می‌کند، برخورداری از بودجه دولتی و عدم نیاز به کسب درآمد از طریق تولید انیمیشن، موجب می‌شد تا انیماتورها در کانون در پی برقراری ارتباط با مخاطب عام برنیایند، و تنها بر جلب نظر مخاطبان خاص و به‌دست آوردن امکان شرکت در جشنواره‌ها تمرکز کنند (جواهریان، ۱۳۷۸، ۴۶). این بدان معناست که علی‌رغم حضور قدرتمند مضامین اجتماعی و سیاسی در تولیدات انیمیشنی کانون، به دلیل پیچیدگی‌های مفهومی و تصویری، این آثار قادر به برقراری ارتباط با خواسته‌ها و دغدغه‌های توده مردم نبودند، و از این رو نتوانستند در روند هویت‌بخشی ملی در سال‌های نزدیک به انقلاب تأثیر قابل ملاحظه‌ای داشته باشند. با وجود این، سبک هنرمندانه افرادی چون زرین کلک و علی اکبر صادقی در تصویرگری و روایت داستان‌های عامیانه، با بهره‌گیری از نمادهای ملی و ترکیب مؤلفه‌های گوناگونی از هنر و فرهنگ ایرانی در ساخت انیمیشن، به تولید آثاری منجر شد که از لحاظ تأکید بر ویژگی‌های ایرانی بودن و توسعه هنر تصویرگری سنتی بومی در قالب رسانه مدرن انیمیشن، می‌توانند هم‌سنگ انیمیشن‌های ملی ژاپنی که پیشتر درباره آنها بحث شد، در نظر گرفته شوند. هرچند متأسفانه، به سبب رکود تولید انیمیشن در ایران بر اثر وقوع انقلاب و سپس جنگ تحمیلی، سنت ساخت چنین آثاری ادامه نیافت؛ نه تنها مردم عادی، بلکه هنرمندان انیمیشنی نیز برای بیش از یک دهه از برقراری ارتباط با چنین دستاوردهای انیمیشنی بومی بازماندند.

### ۵-۲. انیمیشن اجتماعی - سیاسی در دوران جنگ

در طی دوران هشت ساله جنگ ایران و عراق، بیشتر بودجه فرهنگی کشور به‌طور طبیعی صرف تبلیغات ایدئولوژیک مرتبط با جنگ نظیر تهییج احساسات و بسیج مردمی، دلگرم



کردن مردم و تقویت روحیه عمومی، تقویت روحیه شهادت‌طلبی و ترویج فرهنگ ایثار در جامعه می‌شد. با وجود این، رسانه انیمیشن مشارکت‌چندانی در انجام این نوع تبلیغات نداشت و به سبب زمان‌بر و پرهزینه بودن تولید انیمیشن، اغلب از فیلم زنده برای این اهداف استفاده می‌شد. به عبارت دیگر، در مقایسه با مشارکت گسترده داستان‌های مصور ژاپنی در گفتمان مردمی در سال‌های جنگ میان ژاپن با روسیه و چین و نیز حمایت قوی دولتی از رسانه انیمیشن در جنگ جهانی دوم، انیمیشن در دوران جنگ در ایران یکی از راکدترین دوران‌های خود را به سبب «وقوع مشکلات اجتماعی و سیاسی ناشی از انقلاب، مدیران بی‌تجربه و عدم برخورداری از بودجه مشخص» (گل محمدی، ۱، ۲۰۰۳: ۲۱۷) تجربه کرد.

### ۵-۳. انیمیشن اجتماعی - سیاسی در دوران پس از جنگ و گفتمان تولید انیمیشن ملی

به‌طور کلی در دوران پس از انقلاب و به‌ویژه با پایان یافتن جنگ، انیمیشن‌هایی که به‌نحوی با مفاهیم اجتماعی-سیاسی در ارتباط بودند، در دو مسیر هنری و تلویزیونی توسعه یافتند. به‌ویژه در دو دهه گذشته، انیمیشن‌های هنری اغلب از سوی دانشجویان و هنرمندان مستقل، برای اهداف تجربی و یا شرکت در جشنواره‌های داخلی و خارجی تولید شده‌اند و از این رو، ارتباط چندانی با مخاطب عام نداشته‌اند. از سوی دیگر، انیمیشن‌های تلویزیونی به سبب متکی بودن به بودجه‌های دولتی، می‌بایست در قالب چارچوب‌های دینی و آموزشی به انتخاب موضوع، روایت، و تصویرگری می‌پرداخته‌اند که همین عامل، محدودیت‌های زیادی را برای آنها در تجربه عرصه‌های خلاقانه داستان‌گویی و تصویرپردازی به‌وجود آورده است. همان‌طور که پیشتر به نظریات الول اشاره شد، جهت‌دهی به تبلیغات ایدئولوژیک خودبه‌خود از مجرای مطبوعات صورت می‌گیرد، و اعمال کنترل مرکزی بر آنهاست که موجب سازمان‌دهی به نحوه اشاعه ارزش‌های ایدئولوژیک و در اینجا تبلیغ ارزش‌های ملی و مذهبی می‌شود. با این حال همان‌گونه که الول (۱۹۶۵، xiii و ۶۲) توضیح می‌دهد، بکارگیری پروپاگاندا اجتماعی به عنوان مجموعه‌ای از نموها که به‌وسیله آن، هر جامعه‌ای تلاش می‌کند تا بیشترین تعداد افراد را به خود جذب کند، و اعضایش را به‌نحوی متحد سازد که بر اساس یک الگو عمل کنند، ضرورتاً در بستر فرهنگی جامعه صورت می‌گیرد. این بدین معناست که چنین رویکردی، نیازمند رسانه‌های تک‌قطبی و تک‌صدایی در جامعه است که با توجه به پیشرفت‌های فناورانه امروز و وجود رسانه‌های اجتماعی نوین، خواه‌ناخواه روش‌های پروپاگاندا مستقیم به سبب از میان رفتن نظام کنترل واحد، با مشکلات عدیده‌ای مواجه می‌شوند.

در حوزه انیمیشن، یکی از راه‌حل‌های پیشنهادی برای اشاعه ارزش‌های ملی از طریق این رسانه، تولید «انیمیشن ملی» به عنوان اثری بوده است که با برخورداری از ویژگی‌های فرهنگ بومی، بتواند با مخاطبان جوان ارتباط برقرار کند و در روند شکل‌دهی به هویت آنان سهیم شود. یکی از نخستین اشارات به مبحث انیمیشن ملی را می‌توان در تاریخ‌نگاری مهین جواهریان بر انیمیشن ایران یافت که در آن، وی با اشاره به فیلم انیمیشنی امیرحمزه دلداری به کارگردانی زرین کلک، این اثر را تلاش موفقی می‌خواند که دقیقاً به تولید «انیمیشن ایرانی» انجامیده است (جواهریان، ۱۳۷۸، ۶۱). به‌طور مشابه، علیرضا گلپایگانی در بررسی خود بر خصوصیات و ویژگی‌های انیمیشن ملی، به‌نحوی که قادر باشد به فرهنگ و هویت ایرانی اسلامی بپردازد، به تولیدات کانون در دهه ۵۰ اشاره می‌کند و معتقد است که علی‌رغم تأثیرپذیری انیمیشن‌های تولیدشده در این دوره از مکتب زاگرب، در تار و پود برخی از این آثار نشانه‌هایی از فضاسازی و قصه‌گویی به سبک و سیاق ایرانی به چشم می‌خورد که آنها را از آثار غیرایرانی متمایز می‌سازد (گلپایگانی، ۱۳۸۹، ۲۰).

در مبحث تولید انیمیشن ملی، جلوه‌گر ساختن ارزش‌های بومی، مذهبی و ملی از خلال توجه به داستان‌ها و تصویرسازی ایرانی تحقق پیدا می‌کند و در عوض، آموزش صرف ارزش‌ها از مجرای استفاده از صورت‌های نمادین، مصورسازی دنیای خیال، و تأکید بر جنبه‌های سرگرم‌کننده انیمیشن است؛ که می‌توان به صورت‌بندی‌های خود و دیگری در راستای تقویت هویت ملی، که پیشتر براساس نظریات دوور و اکاموتو به شرح آن پرداخته شد، دست یافت.

## ۶. بررسی تطبیقی نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در گفتمان هویت ملی در ایران و ژاپن

در بخش پیشین، انیمیشن ملی با عنوان اثری تعریف شد که توانایی حفظ ارزش‌های بومی و تقویت حس غرور ملی در نسل‌های جوان را دارد. بر مبنای بحث‌های مطرح‌شده در این پژوهش، یکی از راه‌های توسعه تولید انیمیشن‌های ملی به عنوان محصولی ساخت‌یافته بر مبنای دستاوردهای انیمیشنی پیشین هنرمندان ایرانی، می‌تواند مطالعه روش‌های به‌کار گرفته شده از سوی سایر کشورها در تولید آثار مشابه - در این تحقیق اختصاصاً هنرمندان ژاپنی - باشد. در ادامه، با توجه به محورهای اصلی بحث شده در این مقاله، درباره چهار مؤلفه کلیدی به‌منظور انجام مقایسه تطبیقی میان جایگاه انیمیشن‌ها و داستان‌های کمیک ایرانی و ژاپنی در گفتمان هویت ملی، بحث خواهد شد.

## ۶-۱. تأثیرپذیری از تحولات تاریخی-اجتماعی

با مرور مطالعات تاریخی مطرح شده در این مقاله، می‌توان این عقیده را مطرح کرد که تحولات مؤثر بر حوزه انیمیشن در هر دو کشور ایران و ژاپن، به شدت متأثر از شرایط و حوادث تاریخی و اجتماعی پیرامون خود بوده است. هرچند رویکرد معمول به تاریخ‌نگاری در حوزه انیمیشن، نخستین عامل تأثیرگذار بر آن را پیشرفت‌های تکنولوژیکی در نظر می‌گیرد؛ بر مبنای مطالعات صورت گرفته در این تحقیق، فارغ از محدودیت‌ها و موانع نظری‌ای که تفاوت بازه زمانی بررسی شده در دو کشور به وجود می‌آورد، می‌توان این ادعا را مطرح کرد که تأثیر شرایط اجتماعی-سیاسی بر تحولات تولیدات کمیک و انیمیشنی هر دو کشور، به مراتب تأثیرگذارتر از تحولات تکنولوژیکی بوده است.

در ایران، دوران طلایی انیمیشن توسط هنرمندانی رقم زده شد که هیچ‌آشنایی قبلی با این رسانه نداشتند، و تنها فراهم آمدن فضا و محیط مناسب برای تولید به سبب پشتیبانی مالی دولتی از فعالیت‌های فرهنگی، موجب اجماع آنان در کانون و نهایتاً توسعه هنر تصویرگری کتاب کودک به تصویر متحرک شد. در دوران چند ساله‌ای که با ناآرامی‌های پس از انقلاب و وقوع جنگ همراه بود، علی‌رغم وجود پیشینه تجربی و هنری در تولید انیمیشن در کشور و همچنین وجود امکانات تولید و رسانه‌های پخش مانند سینما و تلویزیون، نامساعد بودن شرایط اجتماعی و فشارهای سیاسی موجب رکود شدید این حوزه در ایران شد، و مجدداً در سال‌های پس از جنگ بود که با بهبود تدریجی شرایط، هنرهای کمیک و انیمیشن نیز رفته‌رفته رونق گرفتند. هرچند با استفاده از فناوری‌های جدید و کامپیوترها چهره تولید انیمیشن در ایران به کلی دگرگون شده است، اما محدودیت‌هایی که چارچوب‌های تعریف شده بر محتوا، موضوع، و تصویرگری ناشی از گفتمان سیاسی جامعه بر این رسانه وارد کرده است، همچنان تأثیر ملموس‌تری را بر این حوزه اعمال می‌کند.

در ژاپن، توسعه اولیه انیمیشن در شرایط جنگی و با هدف تولید فیلم‌های آموزشی و تبلیغاتی صورت گرفت. در دوران پس از جنگ، رفته‌رفته از میان رفتن سانسورهای وارد شده بر تولیدات رسانه‌ای، عرصه را برای پدیدآمدن سبک ملی انیمیشن ژاپن «انیمه»، فراهم آورد. هرچند رشد چشمگیر این صنعت از تحولات صورت گرفته در عرصه فناوری بهره‌فراوانی برده است، اما بدون فراهم آمدن محیط مناسب برای کسب تجربیات خلاقانه در داستان‌گویی و تصویرپردازی از سوی هنرمندان ژاپنی، رشد امکانات فناورانه نیز در جهتی که هم‌اکنون در صنعت انیمه استفاده می‌شود، صورت پیدا نمی‌کرد. در حقیقت، این نیاز خلاقانه هنرمندان

ژاپنی بود که فناوری را در جهت خلق دنیا‌های خیالی به کار گرفت.  
جدول ۱. مقایسه تأثیرپذیری رسانه انیمیشن از تحولات تاریخی - اجتماعی در ایران و ژاپن

رسانه انیمیشن		وضعیت سیاسی-اجتماعی
ژاپن	ایران	
تولید ایدئولوژیک	رکود	جنگ - احتمال وقوع جنگ
حرکت به سوی تولید تجاری	رکود	ناآرامی و وقوع تحولات داخلی
تولید هنری تولید تجاری	تولید ایدئولوژیک تولید هنری	ثبات داخلی

#### ۶-۲. تأثیرگذاری بر گفتمان‌های اجتماعی

چنانچه در بخش نخست مقاله مطرح شد، داستان‌های مصور و انیمیشن‌های ژاپنی با به‌کارگیری روش‌های متنوعی، توانسته‌اند از رهگذر تأکید بر تفاوت‌های میان خود و دیگری و تأکید بر ارزش‌های ملی، نقش فعالی در گفتمان هویت ملی این کشور ایفا کنند. داستان‌های مصور و انیمیشن‌های ژاپنی از رهگذار ورود کاریکاتورهای سیاسی به عرصه داستان‌های مصور، قادر شدند تا در شکل‌دهی به هویت ملی مردمان این کشور سهیم شوند؛ در حالی که در ایران ارتباط چندانی میان طراحی کاریکاتورهای سیاسی و تولید انیمیشن برقرار نشد. به عبارت دیگر، هنر کمیک داستانی به عنوان رابط میان کاریکاتورهای سیاسی و رسانه انیمیشن، حلقه گمشده‌ایست که عدم رشد درخور آن در ایران، می‌تواند یکی از عوامل عدم ورود مضامین اجتماعی و سیاسی به عرصه انیمیشن محسوب شود. حتی افزایش قابل ملاحظه مجلات کمیک ایرانی در دو دهه اخیر نیز، موجب شکل‌گیری ارتباط مؤثری میان مخاطبان عادی با هنر داستان مصور نشده است.

بر این اساس، می‌توان این ادعا را مطرح کرد که در حالی که در ژاپن انیمیشن به عرصه فرهنگ عامه اختصاص دارد و از این طریق توانسته است نقش تأثیرگذاری در گفتمان عمومی مردمی ایفا کند، در ایران علی‌رغم افزایش تعداد نشریات داستان‌های مصور و نیز ساخت انیمیشن‌های سینمایی در سال‌های اخیر، اگرچه زمینه برای تولید آثاری نسبتاً مستقل از دخالت مستقیم دولتی فراهم آمده است، اما تا حدودی به سبب چارچوب ایدئولوژیک وارد بر تولیدات انیمیشنی، این رسانه به میزان قابل توجهی از حوزه فرهنگ روزانه مردم جدا مانده است.

مشارکت‌پذیری در گفتمان‌های اجتماعی و تبدیل شدن به بخشی از حوزه فرهنگ عامه، ویژگی‌ای است که از دو منظر استقبال یا عدم استقبال مردم از کمیک‌ها و انیمیشن‌ها سیاسی و نیز نقش هنرمندان در ایجاد چنین پذیرشی، قابل بررسی است که با توجه به گستردگی این موضوع، به اختصار در ادامه به آن اشاره شده است.

### ۷. یافته‌های پژوهش

سیر تاریخی روند مشارکت داستان‌های کمیک و انیمیشن‌های ژاپنی این دیدگاه را مطرح ساخت که در سال‌های پس از جنگ جهانی دوم، این رسانه‌ها از طریق برقراری ارتباط مؤثر با نیازهای روحی مردم ژاپن و پرداختن به تراما و مشکلات حاصل از شکست، امکان شرکت در گفتمان هویت ملی را به دست آوردند. این توانایی، از طریق بهره‌گیری از نمادها و مجازهای گوناگون برای این رسانه‌ها، حاصل شد که در پرداختن به موضوعات ماورالطبیعه و مضامین خیالی تجسم پیدا کرد.

در ایران بهره‌گیری از مجازها در روایت و تصویرپردازی تمثیلی، اگرچه در آثار ادبی و سینما پیشینه و حضور قدرتمندی دارد، در عرصه انیمیشن جز در حوزه تولیدات هنری، توسعه‌گونه خاصی از نمادپردازی که متناسب برای داستان‌گویی برای عام و پرداختن به معضلات اجتماعی یا موضوعات احساسی باشد، آن‌طور که باید و شاید صورت نپذیرفته است. هرچند تفاوت‌های اجتماعی، مذهبی و سیاسی میان ایران و ژاپن، محدودیت‌هایی را برای فعالان عرصه انیمیشن ایران در مقایسه با ژاپن ایجاد کرده است؛ با وجود این، با مطالعه ممارست و تلاش‌های هنرمندان ژاپنی برای انیمیشن‌سازی در دوران‌های دشواری چون در زمان ویرانی‌های پس از جنگ و رکود اقتصادی، عدم حضور خلاقانه و فعال هنرمندان ایرانی را در عرصه انیمیشن روایی، می‌توان محتمل از ضعف جامعه انیمیشنی ایران نیز دانست.

همان‌طور که در این مطالعه تاریخی اشاره شد، اقبال عمومی در مورد داستان‌های کمیک و انیمیشن‌های ژاپنی را، می‌توان نتیجه مستقیم تلاش‌های هنرمندان این حوزه در خلق هنری و برقراری ارتباط موفق با مخاطب عام دانست. اگرچه شرایط مساعد اجتماعی زمینه را برای برقراری بهتر این ارتباط فراهم آورده است، نقش فعال مؤلفین داستان‌های کمیک و انیمیشن در خلق آثاری که در برهه‌های مختلف تاریخی بتوانند بر گفتمان عمومی مردمی تأثیرگذار باشند، غیرقابل انکار است. در هر حال تأکید این پژوهش بر نقش هنرمند در یافتن راه‌حلی برای داستان‌گویی تصویری در شرایط نه‌چندان مساعد و دشوار، به معنای نادیده گرفتن ملزومات برنامه‌سازی و محدودیت‌های وارد بر آن در جوامع مختلف نیست. هدف از این نوع تأکیدات، معطوف کردن توجهات به راهکارهای جایگزینی است که به‌رغم وجود

محدودیت‌ها، ممکن است در توسعه انیمیشن ایران به کار بیایند.

## ۸. بحث و نتیجه گیری

رسانه انیمیشن در ایران، نتوانسته است آن گونه که انیمیشن‌های ژاپنی در برقراری ارتباط با نیازها و خواسته‌های مردم کشور خود موفق بوده‌اند، به برقراری ارتباط با مردم عادی بپردازد و از این رو، به میزان قابل ملاحظه‌ای از مشارکت در روند هویت‌سازی یا حفظ و تقویت ارزش‌های ملی و بومی بازمانده است. با وجود این، شاید بتوان با تکیه بر دستاوردهای پیشین انیمیشنی ایران نظیر آثاری چون انیمیشن امیرحمزه نورالدین زرین کلک، که گویی روح ایرانی را در بطن اثر خود جای داده است و با مطالعه راهکارهایی که برای تأثیرگذاری بر گفتمان عمومی مردمی از سوی هنرمندان ژاپنی به عنوان یکی از موفق‌ترین گروه هنرمندان جهان در تولید انیمیشن ملی استفاده می‌شود، موجبات تسهیل روند ورود انیماتورهای ایرانی به عرصه ساخت انیمیشن‌های اجتماعی-سیاسی، با محتوای ملی و بومی را فراهم آورد. همان‌طور که در این مقاله مطرح شد، از روش‌های به کارگرفته شده از سوی هنرمندان ژاپنی برای جذب مخاطبان، می‌توان به توجه به خواسته‌ها و دل‌نگرانی‌های مردم و بازنمایی آنها به فرم‌های نمادین و خیالی و نیز گرامی‌داشت ارزش‌های بومی و ملی از طریق روایت‌سازی و تجسم‌بخشی به مفاهیم «خود» و «دیگری» و از این رهگذر تقویت هویت گروهی ملی، اشاره کرد. توجه به این راهکارها در تولید انیمیشن‌های داستانی ملی، در غیاب داستان‌های مصور به عنوان عامل تسهیل‌کننده برقراری ارتباط میان کاریکاتورهای سیاسی-اجتماعی و انیمیشن، مؤثر واقع شود.

## منابع و مأخذ

جواهریان، مهین (۱۳۷۸). *تاریخچه انیمیشن ایران*، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، تهران.  
دادگر، محمدرضا؛ مصطفی رحماندوست، فریدون عموزاده خلیلی و رضا هاشمی نژاد (۱۳۷۵). «گزارشی از یک میزگرد: کمیک استریپ، نه کمیک استریپ، آری!»، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۵: ۷-۲۸.

گلپایگانی، علیرضا (۱۳۸۹). *انیمیشن ملی*، رشد آموزش هنر، شماره ۴: ۲۷-۲۰.

لنگرودی، احمد؛ محمدعلی صفورا، امیرحسین ندائی (۱۳۹۱). «عدم توفیق تولید انبوه انیمیشن در ایران با رویکرد مدیریت تولید، دهه ۱۳۸۰-۱۳۹۰»، *نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی*، شماره ۲: ۶۸-۶۱.

ممیز، مرتضی (۱۳۷۵). «چهره به چهره: کمیک استریپ بودن یا نبودن». *پژوهش نامه ادبیات کودک و نوجوان*، شماره ۴: ۴۵-۲۶.

Beasley, W. (1972). *the Meiji Restoration*, Stanford University Press, California.

Dower, John (1986). *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*, Pantheon, USA.

Duus, Peter (2001). *Presidential Address: Weapons of the Weak, Weapons of the Strong- The Development of the Japanese Political Cartoon*, "The Journal of Asian Studies", Vol. 60, No. 4: 965-997.

Ellul, Jacques (1965). *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes*, Vintage, USA.

Fuller, Frank Robert (2012). *the Atomic Bomb: Reflections in Japanese Manga and Anime*, Clark Atlanta University Doctoral Dissertation, Atlanta, USA.

Golmohammadi, Nasser (2003). *An analysis of the circumstances and factors that have influenced the development of Animation Industry in Iran in the 1960-2002 period*, The Nottingham Trent University Doctoral Dissertation, Nottingham, England.

Hollstein, Mark (2010). *Monstrous Loss: The Dismemberment and Reanimation of the National Body in Japanese War and Horror Manga*, Presented at the International Studies Association, Osaka.

Hu, Tze (2010). *Frames of Anime: Culture and Image-Building*, Hong Kong University Press, Hong Kong.

Ichiki, Masashi (2011). *Embracing the Victimhood: a History of A-Bomb Manga in Japan*, "IJAPS", Vol. 7, No. 3.

Igarashi, Y. (2000). *Bodies of Memory. Narratives of War in Postwar Japanese Culture, 1945-1970*, Princeton University Press, Princeton.

Illerbrun Kurt (2005). *The Japanese Political Cartoon: Development and Decline*, Master Thesis, St. Antony's College, University of Oxford, Oxford, UK.

- Jansen, Marius B. (2000). *the Making of Modern Japan*, Belknap Press, USA.
- Jennison, Rebecca & Hein, Laura (2011). *Against Forgetting: Three Generations of Artists in Japan in Dialogue about the Legacies of World War II*, "The Asia-Pacific Journal", Vol 9, Issue 30, No 1.
- Mikhailova, Yulia (2008). *Intellectuals, Cartoons and Nationalism during the Russo-Japanese War*, In Mark W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture*, M.E. Sharpe, USA.
- Mizuno Hiromi (2007). *When Pacifist Japan Fights: Historicizing Desires in Anime, "Mechademia"*, Volume 4, University of Minnesota Press.
- Nakazawa Keiji, Minear, Richard H. (2010). *Hiroshima: The Autobiography of Barefoot Gen*,
- Nakar Eldad (2008). *Framing Manga On Narratives of the Second World War in Japanese Manga, 1957-1977*, In Mark W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture*, M.E. Sharpe, USA.
- Nakar Eldad (2003). *Memories of Pilots and Planes: World War II in Japanese Manga, 1957-1967*, *Social Science Japan Journal*, Volume 6, Issue 1, pp. 57-76.
- Napier, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, Palgrave MacMillan, New York.
- Napier, Susan J. (2005). *World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation*, presented at the Annual Meeting of the Association for Asian Studies, Chicago, March 31- April 2.
- Okamoto, Rei (2009). *Theorizing Manga: Nationalism and Discourse on the Role of War-time Manga*, *Mechademia*, Volume 4, University of Minnesota Press.
- Okamoto, Rei (1999). *Pictorial Propaganda in Japanese Comic Art 1941-1945*, Temple University Doctoral Dissertation, Philadelphia, USA.
- Penney, Matthew (2009). *Nationalism and Anti-Americanism in Japan - Manga Wars, Aso, Tamogami, and Progressive Alternatives*, *The Asia-Pacific Journal*, Vol. 17-2-09.
- Schodt, Frederik L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, New York.
- Thomas, Jolyon Baraka (2012). *Drawing on Tradition, Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawai'i Press, Honolulu.
- Villot, Janine (2013). *Refiguring Indexicality: Remediation, Film, & Memory in Contemporary Japanese Visual Media*, Master Thesis, University of South Florida, USA.
- Sadeghi, Arash (2009). *Ali Akbar Sadeghi*, *Bidoun* magazine, Issue 16, Online at <http://www.ubu.com/film/sadeghi.html>, (accessed date 10/5/ 2015)