

مطالعات فرهنگ و هنر آسیا، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
دو فصل نامه علمی (مقاله علمی - پژوهشی)، سال اول، شماره اول، بهار و تابستان ۱۳۹۸، ۱۹۷-۲۲۱

## تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو

حسین فهیمی\*

پیام زین العابدینی\*\*، فاطمه عبدالخان\*\*\*

### چکیده

اسطوره‌ها جایگاه ویژه‌ای در اعتقاد مردم دارند، به گونه‌ایی که گاه به کمک آن‌ها می‌توان اموری را در میان مردم رواج داد یا حذف کرد. در این راستا، هنرمندان ژاپن در ساخت آثار انیمیشن به این ویژگی توجه کرده‌اند. سنت کهن طراحی مانگاها که همواره موضوعات اجتماعی را به شکلی تقطیع شده در یک کادر به تصویر کشیده در انیمیشن ژاپن که به انیمه مشهور است استفاده شده و این فرهنگ اسطوره‌ای توانسته است بر مخاطب داخلی و خارجی تأثیرگذار باشد. پژوهش حاضر قصد دارد، با هدف شناسایی اسطوره‌های ژاپن، این اسطوره‌ها را در مجموعه انیمه ژاپنی ناروتو تحلیل کند. روش تحقیق کیفی با رویکردی توصیفی است. مسئله اصلی بررسی انیمه ناروتو و تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر آن است. نتایج حاصله نشان می‌دهد سینما براساس امتیاز واقع‌نمایی بر این انیمه تأثیرگذار بوده و باعث شده است که مجموعه ناروتو برای مخاطبان گوناگون باورپذیر باشد.

**کلیدواژه‌ها:** اسطوره، اسطوره‌های ژاپن، سینما، مانگا، انیمه، ناروتو.

### ۱. مقدمه

ژاپن را دیار اسطوره‌ها، روایات، افسانه‌ها و «فولکلور» می‌دانند. «تنوع و بسیاری افسانه‌ها و داستان‌های ژاپنی از آینین "شیتو" متأثر است» (پیگوت، ۱۳۸۴: ۱۲). داستان‌های اساطیری و فولکلور ژاپن به عوامل مختلفی وابسته است که از آن جمله می‌توان به تنوع

\* دکترای پژوهش هنر، استادیار دانشگاه سوره تهران، ایران (نویسنده مسئول)، fahimi@soore.ac.ir

\*\* دانشجوی دکتری پژوهش هنر، مدرس سینما و انیمیشن دانشگاه سوره تهران، ایران، payam.zinalabedin@ut.ac.ir

\*\*\* دانشجوی کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشگاه سوره تهران، ایران، Fatima.0amj@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۱/۲۷، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۴/۱۸

شرایط اقلیمی و جغرافیایی ژاپن اشاره کرد. در شیتو، دین باستانی ژاپن و فرهنگ کهن این کشور، خدای یگانه جایگاهی ندارد و خدایان متعدد با اسمای مختلف و نقش‌های دون، معمولی، و بالامربته وجود دارد. خدایان ژاپنی آنتروپومورفیک (anthropomorphic) یا انسان‌پیکرند؛ یعنی ظاهر، اندیشه، سخن‌گفتن، و کردارشان به انسان‌ها شباهت دارد. در میان این تنوع خدایی، خدایانی با کالبدهای انسانی، حیوانی، هیولا‌یی، ماهیت سورانی، ترکیبی، مافوق طبیعی، نباتی، جمادی، و غیره یافت می‌شوند. بخشی از این خدایان و کامی‌ها (Kami) که در انیمه‌های ژاپن به نمایش درمی‌آید ارواح حیوانات‌اند که نقش‌های ویژه‌ای ایفا می‌کنند. به طور خاص، می‌توان از ناروتو (Naruto/ナルト) نام برد که این اسطوره‌ها در آن نقش دارند. ناروتو نام یک مجموعه مانگای (Manga/漫画) پُر‌طرف‌دار است که ماساشی کیشیموتو (Masashi Kishimoto/岸本 齊史) را نوشت و تصویرسازی کرده است و از روی آن چندین مجموعه انیمه، فیلم سینمایی، و بازی نیز ساخته شده است. درون مایه داستان ناروتو بیشتر درباره نینجاهای دارای قدرت‌های مافوق طبیعی و استفاده آن‌ها از چاکرا برای جنگیدن است.

## ۲. بیان مسئله

مجموعه ناروتو نه تنها موجب زنده‌نگهداشتن فرهنگ کشور ژاپن در بین مخاطبان داخلی و بالیden جوانان ژاپن به فرهنگ و اساطیرشان شده بلکه به واسطه فروش مجموعه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای، لباس‌ها، اسباب‌بازی‌ها، و حتی جذب توریست رشد اقتصادی را نیز به‌هم‌راه داشته است. در مجموعه ناروتو شاهد تأثیرات اساطیر و داستان‌های کهن و باورها از ادیان گوناگونیم. اساس مجموعه بر داستان هایل و قابیل و حسادت و برادرکشی است که در ادیان ابراهیمی مطرح است. این داستان به نفرین برادرها شناخته می‌شود که هر نسلی به نوبه خودش این اشتباه را انجام داده است و شخصیت ناروتو قصد جلوگیری از ادامه این روند را دارد. در روایت ناروتو، نقش قهرمانان براساس ساختار اسطوره‌ایی، الگوی سه‌بخشی «جدایی - تشرف - بازگشت» که می‌توان آن را هسته اسطوره یگانه نامید (کمبل، ۱۳۸۹: ۴۰)، پایه‌ریزی شده است. شخصیتی ضعیف هدفی بزرگ پیدا می‌کند و در راستای رسیدن به آن باید با نفس خود مبارزه کند. براین‌اساس، این پژوهش تلاش دارد در آغاز تعریفی از اسطوره، مانگا، و انیمه ارائه دهد و در ادامه اساطیر ژاپن و نقش آن را در متن انیمه ناروتو بررسی کند. مسئله اصلی این پژوهش تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو براساس نظر اسطوره‌ای کمبل است.

### ۳. تعاریف مهم

#### ۱.۳ اسطوره

در زبان مرسوم قرن نوزدهم، به هر آن‌چه که با واقعیت تضاد داشت اسطوره اطلاق می‌شد (الیاده، ۱۳۷۴: ۲۳). به کلامی دیگر، اسطوره تاریخ راستینی است که در سرآغاز زمان روی داده و الگویی برای رفتار انسان فراهم آورده است (همان: ۲۴). اسطوره و تجدید حیات اسطوره به نمایش دغدغه‌های خاص زمانه روی می‌آورد و با ایجاد بستر تجربه‌های عینی و ذهنی، انسان‌های معاصر را به تفکر و واکنش وامی دارد (بزرگ بیگدلی و قاسم‌زاده، ۱۳۸۹: ۵۴). اسطوره هربار که نقل شود به آفرینش عالم و کائنات مداومت می‌بخشد (ستاری، ۱۳۸۳: ۱۱). معمولاً اسطوره‌ها از یک روایت باستانی زبانی یا سینه‌به‌سینه سرچشمه و مایه می‌گیرند. شماری از آن‌ها از آفرینش و آغاز، پدیده‌های طبیعی، و مرگ سخن می‌گویند و شماری دیگر از ماهیت و طبیعت، و نتیجهٔ کار و رفتار موجودات ملکوتی و خدایان؛ حال آن‌که باز هم شمار دیگری هستند که با آوردن روایات گوناگون دربارهٔ ماجراهای پهلوانان یا بدختی‌ها و نگون‌بختی‌های انسان‌های خودبین نمونه و الگوهایی از رفتارها و طرز سلوک بزرگ‌منشاهه ارائه می‌دهند. در اسطوره‌ها، اغلب ردپایی از افسانه یا روایات مردمی و فولکلور می‌بینیم. در این افسانه‌ها، انسان صورت پاره جدایی‌ناپذیر یک هستی بزرگ و پهناور معرفی می‌شود که هم‌چنین بذر حرمت توأم با ترس از اشیای مرموز، ناشناخته، و شگفت‌انگیز را در دل آدمیان می‌کارند (روزنبرگ، ۱۳۷۹: ۱۷). فرای در مقاله «ادیبات و اسطوره» چنین می‌نویسد: «اسطوره، به‌ساده‌ترین و معمول‌ترین معنا، نوعی سرگذشت یا داستان است که معمولاً به خدا یا رب‌النوع و موجودی الهی مربوط می‌شود» (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۲۷).

#### ۲.۳ اسطوره‌های ژاپن

اساطیر ژاپن مجموعه‌ای از باورهای تأثیرگرفته از آموزه‌ها و سنت‌های شیتو و بودیسم است که بر فرهنگ و آداب و رسم فولکلوریک مبنی می‌باشد و با کشت و زرع و شرایط اقلیمی و جغرافیایی در ژاپن نیز مرتبط است. پانتئون (Pantheon) یا مجموعه خدایان آیین شیتو، خود، به‌نهایی شامل تعداد غیرقابل شمارش از کامی است. کامی یک واثر ژاپنی است که ترجمه‌آن «خدایان» یا «روح» می‌باشد (عبدلی و کرکنی، ۱۳۹۲: ۲۳).

ژاپن سرزمین کوهستان‌هایی با قلل مرفوع و آتش‌فشن، آبشارها، دریاچه‌ها، چشمه‌های آب گرم، رودهای خروشان و زلال، و جنگل‌های ژرف و انبوه و سبز است و همواره دست‌خوش و قایعی همچون زلزله، طوفان، خروش و طغیان آتش‌فشنی، امواج ناشی از جزر و مد، ... است که هریک از آن‌ها می‌توانسته‌اند به‌نوبه خود منشأ شکل‌گیری داستان‌ها و افسانه‌هایی باشند...، در آیین شیتو بسیاری از نمودهای طبیعی مثلاً یک آتش‌فشن، درخت هلو، و جز آن یک انسان روح یا «کامی» است. در این آیین، بسیاری از درختان و حیوانات پیک خدایان‌اند و نباتات و حیوانات در اساطیر و فولکلور ژاپن از نقش اساسی برخوردارند (پیگوت، ۱۳۸۴: ۱۱، ۱۲).

پرهیز از سفر و دل‌بستگی به زیبایی‌های طبیعی و سرزمین خود از دیرباز خالق ژاپنیان وطن‌دوست بوده است.

انزوای ژاپن موجب شناخت بیش‌تر محیط طبیعی و آفرینش افسانه‌ها و روایات بومی بوده است که با منطقه‌ای خاص یا نمودهایی از آن پیوند دارد؛ مثلاً روایت و افسانه‌های مربوط به کوه فوجی بسیار و تاریخ بسیاری از آن‌ها به زلزله بزرگ ۲۸۶ ق م بازمی‌گردد. زلزله ۲۸۶ ق م موجب شکافت‌شدن زمین و ویرانی بسیار و این ماجرا در ۱۹۲۳ م نیز تکرار شد و سبب نابودی بناها و مردمان بسیاری در توکیو و یوکوهاما شد. دریاچه بیوا (琵琶 Biwa) <sup>۱</sup> واقع در ایالت ئومی در جنوب غربی هونشو نیز خاستگاه افسانه‌های بسیاری است. در ئومی تپه کوچکی، به نام میگامی (Migami) وجود دارد که شکل آن همانند کوه فوجی است. فوجی از دیرباز کوهی مقدس بوده است و می‌گویند در گذشته زائران ژاپنی منطقه میگامی تا فوجی را به جای هفت روز در صد روز طی می‌کردند (پیگوت، ۱۳۸۴: ۱۲).

دو کتاب کوجیکی (Kojiki/ 古事記) <sup>۱</sup> و نیهون شوکی (Nihonsyoki/ 日本書紀) هنگامی نوشته شده‌اند که ژاپنی‌ها اسطوره‌های سنتی و سینه‌به‌سینه‌شان را به عنوان واقعیت پذیرفته‌اند. نویسنده‌گان این کتاب‌ها تلاش کرده‌اند که نفوذ چینی‌ها و هندی‌ها بر معتقدان مذهبی باستانی و نخستینشان را به حداقل برسانند. اسطوره آفرینش مخصوصاً ژاپنی است؛ زیرا در این اسطوره پس از شرح آفریده‌شدن زمین بی‌درنگ موضوع بوجود آمدن جزایری را بررسی می‌کند که سرزمین ژاپن را می‌سازند.

استوره آفرینش، ضمن این‌که درباره مبدأ یا اصل پدیده‌های محلی طبیعت - مثل جزایر، کوهستان‌ها، جنگل‌ها، و رودخانه‌ها، و نهرها - سخن به میان می‌آورد، درباره

طرح زایش، ازدواج و مرگ دو تن از خدایان اصلی هم صحبت می‌کند که خود الگویی است از زندگی انسان‌ها (روزنبرگ، ۱۳۷۹: ۷۱۱).

### ۳.۳ مانگا

مانگا در زندگی ژاپنی‌ها موضوعات مختلف اجتماعی را خمیرمایه داستان‌های خود می‌کند و سطح وسیعی از مخاطبان را جذب می‌کند.

مانگا داستان مصوری با حساسیتی قابل تشخیص است. اصطلاح حساسیت با قصد ابهام درجهٔ تحت پوشش قراردادن گروهی از خصایص و در برگرفتن قالب‌های کاراکترهایی دارای چشمان درشت و چانه تیز است که بسیاری از مردم آن‌ها را خلاصه‌شده در آثار اوسامو تزوکا می‌دانند. هم‌مانگاهای به یکدیگر شبیه نیستند و فلسفه داستانی یکسانی ندارند (Johnson-Woods, 2010: 2).



طراحی مانگا از زمان‌های بسیار دور، در طومار معابد قرن دوازده، زمانی که طراحی آدمک به عنوان نوعی تبلیغات و فن انتقاد اجتماعی بوده، وجود داشته است. با پیش‌رفت تکنولوژی چاپ با قطعات چوبی، مردم زیادی در محدوده وسیعی با نشریات آشنا شدند. این جریان در قرن نوزده تحت تأثیر کمیک اروپا و امریکای شمالی قرار گرفت و به صورت مانگای امروزی درآمد. عده‌ای نیز معتقدند مانگا به‌شكلی که امروزه وجود دارد در دهه ۱۹۵۰ ایجاد شد و دلیل آن را وضعیت اجتماعی و وجود کارهای باکیفیت پدیدآورندگانی چون اوسامو تزوکا، نویسنده مانگای کودکان مانند امپراتور جنگل (Tetsuwan Atomu/ 鉄腕アトム) و هسته نیرومند (Samurai/ ジャングル大帝) می‌دانند. تصور از مانگا به عنوان اثری با دختران چشم‌درشت، سامورایی‌ها

<sup>۱</sup>

، نوجوان‌های پُر جنب و جوش دارای قدرت‌های جادویی یا پسران نینجای ماجراجو تصور اشتباهی است. بلکه مانگا برای هر سلیقه، گروه سنی، و علاقه‌ای نوشته و طراحی می‌شود. مانگاهای براساس ژانر طبقه‌بندی می‌شوند. شونن (Shonen/ 少年) رای پسران، شوجو (Josei/ 女性) برای دختران، سینن (Seinen/ 青年) برای مردان و جوسی (Seinen/ 少女) برای بانوان شاخه‌های اصلی تقسیم‌بندی مانگا هستند (Johnson-Woods, 2010: 8). مانگا را، در زبان انگلیسی، رسانه‌ها به عنوان کمیک ژاپنی می‌شناسند، به خصوص که همانند کمیک از قاب‌های جداگانه حاوی تصاویر گرافیکی و متن تشکیل شده است. هم‌چنین، در ژاپن تا سال ۱۹۷۰ کارتون‌های تلویزیونی با نام مانگا شناخته می‌شدند و پس از آن اصطلاح انیمه را به کار بردن (Ingulsrud and Allen, 2009: 23). مانگاهای در حقیقت شبیه استوری بردهایی‌اند که برای ساخت انیمه آماده شده‌اند. بیش‌تر مانگاهای با دکوپاژی دقیق، شبیه چیزی که بعدتر در نسخه انیمه دیده خواهد شد، طراحی می‌شوند.

### ۴.۳ انیمه

کلمه انیمه در اواسط دهه ۱۹۷۰ رایج و مصطلح شد. انیمه (Anime/ アニメ) معادل ژاپنی و خلاصه‌شده کلمه انیمیشن (Animation) است. این کلمه در ژاپن به‌طور کلی به تمام انواع انیمیشن گفته می‌شود، اما در سایر نقاط جهان کلمه انیمه یادآور انیمیشن‌های تولیدشده در ژاپن و چند کشور آسیای جنوب شرقی، از جمله کره، است.

با وجود این که انیمه لغتی رایج برای انیمیشن در ژاپن است، تا نیمه‌های قرن بیستم ابداع نشده بود. تا پیش از این، اصطلاحاتی چون سنگا (Senga) یا هنر خطی، کوگا (Kuga) تصاویر ورق خورده، دکبو شین گاچو (Dekobo shin gacho) تصاویر جدید موزی، چامه بو زو (Chamebo zu) تصاویر بازیگوش، و اخیراً اصطلاحات پُر طرف‌دارتری مانند مانگا ایگا (Manga Eiga/ 漫画映画) فیلم کارتونی و دوگا (Doga) تصاویر متحرک، مورد استفاده قرار گرفتند (Clements and McCarthy, 2006: 1).

هنرمندان ژاپن تلاش و فعالیت گسترده‌ای در طول یک قرن گذشته از خود نشان داده‌اند. «یاسوگی میوراتا اولین انیماتور ژاپنی بود که از تکنیک انیمیشن روی تلق به روش امریکایی بهره گرفت و در فاصله سال‌های ۱۹۲۷ تا ۱۹۳۵ بیش از سی فیلم انیمیشن ساخت» (بندازی، ۱۳۸۵: ۱۱۸-۱۱۹).

#### ۴. چهارچوب نظری

کمبل (Campbell)<sup>۸</sup> سیر تحول و سفر تک اسطوره قهرمان را به سه مرحله اصلی تقسیم می‌کند که عبارت‌اند از: جدایی (عزیمت) که شامل پنج مرحله است، تشرف که شامل شش مرحله است، و بازگشت که شامل شش مرحله است؛ و آن را هسته اسطوره یگانه می‌نامد و در شرح آن می‌نویسد:

یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطه  
شگفتی‌های ماوراءالطبیعه را آغاز می‌کند: با نیروهای شگفت در آن‌جا رو به رو  
می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پُرمژواراز،  
قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل نازل کند (کمبل، ۱۳۸۰: ۴۰).

در مجموعه ناروتو، شخصیت اصلی یعنی ناروتو از این الگو پیروی می‌کند. با مهرکردن نه – دم در ناروتو، او از آغاز تولد به ماجرايی دعوت می‌شود که سرنوشت نوع بشر به آن بستگی دارد. قهرمان‌های دنیای جدید و روایت‌های نو در رسانه‌ها و هنرهایی مانند رمان و سینما نیز جلوه‌هایی از قهرمانان اسطوره‌ای‌اند. سینما دارای ویژگی و کارکردهای منحصر به فرد ذیل است:

#### ۱.۴ باورپذیری

سینما برای جلب نظر مخاطب همواره تلاش دارد باورپذیر باشد. این باورپذیری نتیجهٔ واقع‌نمایی است. «دیدنی ساختن آن‌چه تو می‌بینی به‌واسطهٔ ماشینی که آن را آن‌طور که تو می‌بینی نمی‌بیند» (برسون، ۱۳۸۲: ۶۵).

#### ۲.۴ گریزخواهی (escapism)

مخاطب با وجود مشکل و اضطراب‌های اجتماعی و زیستی فراوان به تماشای فیلم می‌نشیند و در زمان تماشا و پس از آن انگار که تخیلهٔ هیجانی (catharsis) شده باشد بسیاری از نگرانی‌ها از او دور می‌شود. استقبال جامعهٔ کره از سینما در ۱۹۵۱ (جوت، ۱۹۸۹: ۱۱۱) و مردم امریکا پس از جنگ جهانی دوم با وجود مشکلات مالی شدید از این هنر رسانه به همین دلیل است.

### ۳.۴ هم‌ذات‌پنداری (identification)

مخاطب در هنگام تماشای فیلم خود را به جای شخصیت‌های فیلم و ستاره‌ها قرار می‌دهد و با آن‌ها هم‌دلی (empathy) می‌کند (لاکان، ۱۹۹۶).

برپایهٔ موارد ذکر شده، سینما می‌تواند در خلق اسطوره‌سازی و نمایش آن مؤثر واقع شود. از این‌روی، چارچوب و مبانی نظری این پژوهش بر مبنای تأثیر سینما بر انیمه ناروتو و بررسی آن براساس نظر اسطوره‌ای کمبل است.

## ۵. شرح موردمطالعاتی

### ۱.۵ ناروتو

naruto، قهرمان داستان، کودکی تنها و ضعیف است که با مشکلات زیادی دست‌وپنجه نرم می‌کند تا این‌که موفق می‌شود با کمک دوستانش جامعه‌ای آرمانی بسازد. در میان کشورهایی که در دنیای naruto وجود دارند، وجود روستاهای نینجا معادل قدرت نظامی هر کشور است. به مفهوم دیگر، این راهی برای ادامه‌دادن رابطه با کشورهای همسایه است. اما روستاییان تحت کنترل کشور نیستند و مقامی یکسان دارند. درین کشورهای دارای روستای نینجا، پنج کشور قدرت‌شان بی‌اندازه است. آن‌ها به نام پنج قدرت عظیم نینجا شناخته شده‌اند. دهکدهٔ مخفی برگ<sup>۱۰</sup> در کشور آش، دهکدهٔ مخفی مه در کشور آب، دهکدهٔ مخفی ابر در کشور رعد، دهکدهٔ مخفی صدا در کشور باد، دهکدهٔ مخفی سنگ در کشور خاک قرار دارند. تنها رهبر هر دهکدهٔ مخفی اجازه دارد عنوان کاگه (Kage/ かげ) داشته باشد. هوکاگه، میزوکاگه (Mizukage/ 水影)، رایکاگه (Raikage/ 雷影)، کاگه (Kazekage/ 土影) و گوکاگه (Gokage/ 風影) تشکیل می‌دهند، نینجا‌هایی‌اند که برده‌ها هزار نینجا حکم فرمایی می‌کنند.

### ۲.۵ شخصیت‌های ناروتو

#### ۱.۲.۵ تیم هفت

تیم هفت که با نام تیم کاکاши و بعدها تیم یاما تو (Yamato/ ヤマト) شناخته شد، تیمی از دهکدهٔ مخفی برگ بود که به رهبری هاتاکه کاکاши (Hatake Kakashi/ はたけ カカシ) شروع به کار کرد. اعضای اصلی آن او佐مامکی ناروتو (Uzumaki Naruto/ うずまき ナルト)

، اوچیها ساسوکه، و هارونو ساکورا قهرمان زن داستان بودند. کاکاشی معتقد است اعضای گروه هفت شباhtهای زیادی با اعضای گروه میناتو،<sup>۱۷</sup> پدر ناروتو، و استاد کاکاشی دارند. هریک از گنینهای گروه هفت زیرنظر یکی از سه نینجای اسطوره جیرایا (Jiraiya/ Orochimaru/ 大蛇丸)، او روچیمارو (Tsunade/ 自来也)، تسوناده (自来也) برای مدتی آموزش دیدند.

### ۲,۲,۵ هاتاکه کاکاشی

او توانایی تقلید تکنیک حریفتش را در مبارزه دارد و نام او و این حقیقت که او همیشه صورت خود را زیر ماسکی مخفی می‌کند به این معنی است که او می‌خواهد هویتش مخفی بماند و تصویری از خود بسازد تا بتواند برای هر مناسبی به تناسب آن خود را تغییر دهد. او به طور معمول از تکنیک ازدیاد جسم و تکنیک جابه‌جایی استفاده می‌کند. در پشت نینجاهای سگ، که توسط کاکاشی خوانده می‌شوند، هنوهنوموهجی (Henohenomoheji) یا مرد هیراکانا (Hiragana/ 平仮名، ひらがな) مشاهده می‌شود؛ صورتی عام که با حروف نوشته می‌شود و عموماً در ژاپن روی صورت مترسک‌ها دیده می‌شود

[\(.http://kaphinated.livejournal.com/62986.html\)](http://kaphinated.livejournal.com/62986.html)



صورتک ساخته شده با نوشته هنوهنوموهجی

### ۳,۲,۵ اوزو ماکی (Uzumaki) ناروتو

تکنیک‌های مارپیچ ناروتو<sup>۱۸</sup> و طرز استفاده راسنگان (Rasengan/ ラセンガン) به معنی کره گردان است. این هم‌چنین اشاره دارد به نام خانوادگی پدر او که نامیکازه (Namikaze) است به معنای موج و باد. ناروتو میزبان کیتسونه (Kitsune/ 狐) با قدرت آزادسازی یانگ و وارث چاکرات آسورا است که قدرت‌های دانای شش طریقت را بهارث برده است. در فولکلور ژاپن، کیتسونه‌ها تکیه‌کلامی دارند که مدام از آن استفاده

می‌کنند که لغت داتته‌بایو براساس این باور عمومی است. کیتسونه‌ها در فولکلور شرق وقی به نهایت قدرت می‌رسند، از رنگ قرمز به رنگ طلایی درمی‌آیند و می‌توانند شکل انسانی بگیرند.

#### ۴,۲,۵ اوچیها ساسوکه

اوچیها ساسوکه (Uchiha Sasuke)<sup>۲۲</sup> بهترین دوست و دشمن اصلی ناروتو است. زمانی که کودک بود، برادرش تمام خاندانش را به قتل می‌رساند و به‌این‌دلیل هدفش نابودکردن برادر است. ساسوکه نامی بسیار کلیشه‌ای برای یک نینجا در ژاپن، چیزی مانند لانسلوت (Lancelot)<sup>۲۳</sup> نامیدن یک شوالیه یا مارلین (Merlin)<sup>۲۴</sup> نامیدن یک جادوگر، است. ساسوکه از اسطوره ساروتوبی ساسوکه (Sarutobi Sasuke/猿飛佐助) گرفته شده که شخصیتی است براساس ترکیبی از انسان‌های واقعی در تاریخ و منبع الهام شخصیت‌های اینمه‌ای زیادی بوده و وارث ایندراست. تکنیک‌های این خاندان براساس شارینگان<sup>۱</sup> است.

#### ۵,۲,۵ آسورا و ایندرا

در اواخر داستان ناروتو نیز شاهد حضور اساطیر بودایی - هندو و ژاپنی هستیم. آسورا یا آشورا (Asura/ असुर) <sup>۷۷</sup> و ایندرا (Indra/ इन्द्र) از اسطوره‌های بودایی - هندو هستند. چهار تولد دوباره ناخوشایند وجود دارد که یکی از آن‌ها آسوراست. سه تای دیگر متولدشدن به صورت حیوان، رفتن به جهنم برای مدت کوتاه، و دیگری پرتا (Preta/ प्रेत) یا روح گرسنه‌شدن است. تولد دوباره به صورت آسورا برای اشخاصی است که به عنوان انسان خوب زندگی کرده‌اند ولی در عین حال به دیگران ضرر رسانده‌اند. آنان راحت‌طلب‌اند ولی در عین حال به‌دلیل حسادت به دوا (Deva/ देव) و تلاش برای دوباره به دست آوردن مقام آغازینشان شاد نیستند. ایندرا به عنوان قانون‌گذار تمام جهان منصوب شد، آسوراها با نوشیدن شرابی ممنوعه آن را جشن گرفتند. ایندرا دستور پایین‌بردن منزلگاه آنان به کوه‌پایه سومرو را داد. در آنجا، آن‌ها متوجه رشد درخت سیتاپاتالی (Cittapatali) شدند که با درخت پاریچاتاکا (Paricchattaka) در قله فرق داشت. این ثابت می‌کرد که آن‌ها دیگر اجازه نداشتند با دواها بر قله کوه زندگی کنند. آسوراها یاغی شدند

و چندبار سعی کردند از کوه بالا روند، اما شکست خوردند. هریار که آسورها و دواها با یکدیگر می‌جنگیدند، ایندرا کاری می‌کرد تا هیچ طرفی دچار زیان نشود. این جنگ‌ها با وجود عشق ایندرا به یکی از دختران آسورا<sup>۹</sup> متوقف شد، اما آسورا هیچ‌گاه مقام خود را بازپس نگرفت.

## ۵,۶ هارونو ساکورا

ساکورا (Sakura/ サクラ) فهرمان زن داستان است. گل ملی ژاپن نیز محسوب می‌شود. نام خانوادگی ساکورا هارونو (Haruno/ 春野) از بمعنای مزرعه بهاری است. در بخش اول، ساکورا توانایی ویژه‌ای ندارد و در نبردها وابسته به هم‌گروه‌هایش است. اما تصمیم می‌گیرد بر این وضع غلبه کند. سه سال با معلمش، تسوناده، کار می‌کند و توانایی‌هایش را بالا می‌برد. از اهداف تسوناده، آموزش تکنیک‌های پزشکی (Medical ninjutsu) به ساکوراست. ساکورا قدرتی پیدا می‌کند که با یک ضربه می‌تواند هدف زنده را از بین ببرد و بقیه اهداف را خرد و نابود کند. قدرت صد مهر (Strength of a Hundred Seal) یکی از توانایی‌های ساکوراست که در جنگ جهانی چهارم شینویی به کار می‌برد. او با رهاسفران قدرت صد مهر می‌تواند زخم‌های خود و دیگران را شفا دهد که توانایی کمیابی است. او می‌تواند کالبدشکافی کند، سلوول‌ها را با علم ژنتیک امتحان کند، زهرها را از بدن خارج یا پادزهرشان را درست کند.

## ۷,۸ جینچوریکی‌ها و بیجوهایشان

جينچوریکی‌ها به معنی قدرت قربانی انسان هستند که بیجو (Bijuu/ 尾獸) یا ارواح پلید دم‌دار ۳۲ بدنشان دارند. تفاوت این ارواح پلید براساس دارابودن تعداد دم است و هر کدام شخصیت جداگانه‌ای دارند. شوکاکو (Shukaku/ 守鶴) یا ایچیبی (Ichiibi/ 一尾) یک تانوکی (Tanuki/ 狸) ۳۳ - دم است، ماتاتابی (Matatabi/ 又旅) ۳۴ یا نیبی (Nibi/ 二尾) ۳۵ دارای دو - دم است، ایسویو (Isobuu/ 磯撫) ۳۶ یا سانبی (Sanbi/ 三尾) ۳۷ دارای سه - دم است، سونگوکو (Son Gokuu/ 孫悟空) ۳۸ یا یونبی (Yonbi/ 四尾) ۳۹ دارای چهار - دم است، کوکو (Kokuō/ 穆王) ۴۰ گوبی (Gobi/ 五尾) ۴۱ یا گوبی (Kokuō/ 穆王) ۴۲ گوبی (Gobi/ 五尾) ۴۳ میمونی چهار - دم است، کوکو (Kokuō/ 穆王) ۴۴ گوبی (Gobi/ 五尾) ۴۵ یا گوبی (Gobi/ 五尾) ۴۶ نهنگی (Rokubi/ 六尾) ۴۷ یا روكوبی (Rokubi/ 六尾) ۴۸ چهار - دم است، سایکن (Saiken/ 犀犬) ۴۹ یا سایکن (Saiken/ 犀犬) ۵۰ پنج - دم است، سایکن (Saiken/ 犀犬) ۵۱ یا روكوبی (Rokubi/ 六尾) ۵۲ یا روكوبی (Rokubi/ 六尾) ۵۳ شش - دم است، چوومی (Chōmei/ 重明) ۵۴ یا شیچیبی (Shichibi/ 七尾) ۵۵ یا شیچیبی (Shichibi/ 七尾) ۵۶ کرگدن - سوسکی هفت - دم آئست، گیووکی (Gyūki/ 牛鬼) ۵۷ یا هاچیبی (Hachibi/ 八尾) ۵۸ یا هاچیبی (Hachibi/ 八尾) ۵۹ گاو -

سفالوپودی هشت – دم<sup>۴۷</sup> است و کوراما (Kurama/ 九喇嘛) یا کیووبی (Kyūbi/ 九尾) روباهی نه – دم است. این بیجوروها<sup>۴۸</sup> رمانی بخشی از موجودی عظیم‌تر به‌نام جوبی (Rikudou Sennin/ 六道仙) یا ده – دم بودند. اولین نینجا ریکودوو سنتین (Juubi/ 十尾) افسانه‌ای با جوبی جنگید و با استفاده از تکنیک ایزاناغی (Izanagi/ イザナギ) که به او امکان می‌دهد که حقیقت را تغییر دهد، نیروی او را به نه هویت جداگانه تقسیم کرد. سپس، او هر بیجو را با توجه به شخصیتش نام‌گذاری کرد. بیجو مخلوقاتی با قدرت تخریب فوق العاده بودند که همگی ملت‌های نینجا به این قدرت مشთاق و به‌دبآل آن بودند که آن را سلاح خود سازند.<sup>۴۹</sup>

### ۸,۲,۵ سان نین

سان نین یا سه نینجا افسانه‌ای جیراییا، تسوناده، و اوروچیمارو نینجاها مشهور اهل کونوها به عنوان سه تن از قدرتمندترین نینجاها زمان خود شناخته می‌شدند. آن‌ها در دوران گین، شاگردان هیروزن ساروتوبی هوکاگه (Hiruzen sarutobi hokage) سوم بودند. جیرایا همیشه آماده کمک به بی‌گناهان و راست‌گویان بود حتی اگر پولدار بودند. روزی باز رگانی به‌نام فوکوتارو (Fukutarō) به اعدام محکوم شد در حالی که واقعاً مقصراً نبود باز از اسطوره ژاپنی «داستان جیراییا دلاور» (The Tale of the Gallant Jiraiya Griffis, 1880: 130) گرفته شده است. رابطه شخصیت‌ها در اینم به با رابطه‌شان در این داستان افسانه‌ای مشابه است.

از نینجاها نامور می‌توان به شخصیت‌های زیر اشاره کرد:

آکاتسوکی (Akatsuki)، دیدارا (Deidara)، هیدان (Hidan)، ایتاصی (Itachi)، کاکوزو (角都)، گیسامه هوشیگاکی، ناگاتو (Nagato)، نینجاها اهل دهکده مخفی باران (Amegakure) که با هدف آوردن صلح به دنیا و حشی نینجاها را تشکیل داد.

### ۳,۵ یین و یانگ

یین و یانگ (Yin & Yang)<sup>۵۰</sup> شکل آن به صورت دایره‌ای است که با خطی کمانی به دو قسمت تقسیم شده است. نیمة روشن نماد نیروی یانگ و نیمة تاریک نماد نیروی یین است. هر قسمت بایستی بخشی از طرف مقابل را در خود داشته باشد. هم‌چنین نمادی است از بخشی از گردباد جهانی که متضادها را گرد هم آورده است که در شرایط شکل گرفته

توسط تضادها حرکت، دگردیسی، و پیوستگی دائمی را به وجود می‌آورد. ورود و خروج از این حرکت بیرون از خود حرکت است، همان‌گونه که تولد و مرگ خارج از حیات شخص است. محور عمودی در مرکز بین - یانگ «مرکزیتی تغییرناپذیر» است، یا به‌یاندیگر، «مرکز» رمزی که در آن هیچ چرخش، بی‌قراری، ضربت، یا هرگونه دردی از این دست وجود ندارد. این مرکز با منطقه مرکزی چرخه تناسخ در نمادگرایی هندو مطابق است. این نماد هم‌چنین حاکی از دو میل موازن‌های چرخش و سیر تکامل است (Cirlot, 2001: 380).

#### ۴,۵ رایجین و فوجین

خدای باد و آذرخش‌اند که براساس عناصر شخصیت‌های مجموعه ناروتو با توانایی باد ناروتو و آذرخش ساسو مطابقت می‌کنند. هردوی آن‌ها در هنر شیتو و بوایی حضور دارند و در ژاپن به عنوان محافظ دروازه‌های و معابد شناخته می‌شوند. فوجین با توبه‌های از باد در پشتش به تصویر کشیده می‌شود و رایجین با طبل برای تولید رعد (http://kaphinated.livejournal.com/62986.html)

#### ۵,۵ شارینگان در اسطوره ژاپن

در اسطوره ژاپن، سوسانوو<sup>۶</sup> (Susano'o/ 須佐之男<sup>۷</sup>) طوفان قدرتمند تاستان، برادر آماته‌راسو (Amaterasu/ 天照) الهه خورشید و تسوکوئیمی (Tsukuyomi/ 月読) خدای ماه است.<sup>۸</sup> هر سه این‌ها از ایزان‌اگی (Izanagi/ いざなぎ<sup>۹</sup>)، زمانی که صورتش را از آلوگی‌های یومی (Yomi/ 黄泉) یا همان جهان زیرین می‌شست، متولد شدند (http://whatever-wip.blogspot.com/2012/04/japanese-mythology-behind-sharingan.html) خدایان ایزان‌اگی و ایزانامی (Izanami-no-Mikoto/ 伊弉冉尊 or 伊邪那美命) را که هم زن و شوهر و هم خواهر و برادرند فراخواندند تا عالم مادی را بیافرینند و به‌این ترتیب، می‌توان آن‌ها را با «آدم و حوا» تطبیق داد. آن‌ها در نهایت جزایر ژاپن و ابیوهی از خدایان را به‌دنیا می‌آورند. هرچند ایزانامی، زمانی که کاگوتسوگی (Kagutsugi) تجسد آتش را به‌دنیا می‌آورد، می‌میرد. ایزان‌اگی در غم او به جهان زیرین شیطانی «یومی» سفر می‌کند تا او را بیابد، اما بعداز مجموعه‌ای از نشانه‌ها در نهایت موفق نمی‌شود و همین مسئله سبب بروز مرگ در عالم حیات می‌شود. ایزان‌اگی، در بازگشت، آیین تطهیر انجام می‌دهد و همان‌طور که صورتش را می‌شوید، سه خدا به‌دنیا می‌آیند؛ الهه خورشید، آماته‌راسو، از

شستن چشم چپ پدید می‌آید؛ خدای ماه «تسوکویمی» از چشم راست؛ و خدای دریا و طوفان‌ها «سوسانوو» از بینی اش (Ashkenazi, 2003: 172-175). قدیمی‌ترین منبع اسطوره‌ها، «کوجیکی» و «نیهون‌شوکی»، از رقابتی دیرینه میان سوسانوو و خواهرش سخن می‌گویند.

زمانی که او به فرمان ایزاناگی درحال ترک آسمان بود، برای وداع نزد خواهر رفت. آماته‌راسو بدگمان بود، اما زمانی که سوسانوو پیش‌نهاد رقابتی داد تا صداقت‌ش را اثبات کند، او پذیرفت. آماته‌راسو که خشمگین و عصبانی بود در آما-نو - یوآتو (Ama-no-<sup>۱</sup> Iwato/ 天岩戸) امتحنی شد، درنتیجه، خورشید برای مدت زمانی طولانی پنهان شد (Shirane, 2012: 19-20).

«پس سوسانوو از آسمان فرود آمد و از سرچشم‌های رودهای River Hi در ایالت ایزومو جاری شد. در این زمان، صدای گریه‌ای شنید. در سرچشم‌های رود به جست‌وجوی صدا رفت. او در آن‌جا پیرمرد و پیرزنی را یافت. دختر جوانی بین آن‌ها نشسته بود که او را نوازش و برایش سوگواری می‌کردند. سوسانوو از آن‌ها پرسید: «شما کیستید و چرا این‌گونه زاری می‌کنید؟» پاسخ این بود که: «من خدایی زمینی‌ام و نامم آشی - نادزوچی (Ashi-nadzuchi) است. نام همسر من تِنادزوچی (Te-nadzuchi) است. این دختر فرزند ماست و نام او کوشینادا - هیمه است. زاری ما از این روزت که پیش‌ازین ما هشت دختر داشتیم. اما ماری سر یاماتا نو اُرچی (Yamata no Orochi/ 八岐の大蛇) هشت دم<sup>۲</sup> سال به سال آن‌ها را بلعید و اینک زمان بلعیده شدن این دختر لفرا رسیده است. او هیچ وسیله گریزی ندارد، پس ما به ماتم نشسته‌ایم». سوسانوو گفت: «اگر چنین است، دخترتان را به من می‌دهید؟» او پاسخ داد: «من تابع حکم تو خواهم بود و او را به تو می‌دهم». پس سوسانوو همان‌جا کوشینادا - هیمه (Kushinada-hime/ 櫛名田比売) را به شانه‌ای پُردنده تبدیل کرد و آن را در گره موهاش گذاشت. سپس، آشی - نادزوچی و تِنادزوچی را ودادشت تا ساکی هشت لایه و هشت قفسه بسازد و در هریک از آن طبقات یک ظرف پُر از ساکی بگذارند و به‌انتظار آمدن مار بمانند. چون زمانش فرارسید، مار حقیقتاً نمایان شد. سری هشت شاخه و دمی هشت شاخه داشت. چشمانش قرمز بود، مانند گیلاس زمستان، و شاخه‌های صنوبر و سرو بر پشت‌ش روییده بود. همان‌طور که می‌خزید بر مکان هشت په و هشت دره کشیده می‌شد. چون پیش آمد و ساکی را دید، هر سر، ظرفی را نوشید و مست شد و به‌خواب رفت. پس سوسانوو شمشیر ده‌وجبی اش را که در بر گرفته بود از نیام کشید و مار را به قطعات کوچک قطعه کرد؛ زمانی که به دم رسید، لب شمشیرش کمی دندانه دندانه شده بود. پس، او دم را شکافت و وارسی کرد.

درون دم شمشیری بود. این همان شمشیری است که کوسا - ناگی نو تسوروگی (Kusa-nou no Tsurugi / 草薙の剣) نامیده می‌شود (Aston, 1896: 52–55). این شمشیر از دم اژدها آما - نو - موراکومو - نو - تسوروگی (Ama-no-Murakumo-no-Tsurugi / 天叢雲剣) یا کوسانانگی - نو - تسوروگی را سوسانو به اسم هدیه آشتمی به آماته‌راسو داد. بنابر افسانه‌ها، آماته‌راسو این شمشیر را به هم راه آینهٔ یاتا نو کاگامی (Yata no Kagami / 八咫鏡) و جواهر یاساکانی نو ماگاتاما (Yasakani no Magatama / 八尺瓊勾玉) به سلفش<sup>۱۶</sup> نینگی (Ninigi / 瓊瓊杵)، بهارث داد. این شمشیر مقدس (نماد دلیری)، آینهٔ (نماد حکمت)، و جواهر (نماد نیکوکاری) مجموعاً سه نشان سلطنتی (Sanshu no Jingi / 三種の神器) ژاپن شد (Denney, 2011: 321).



شمشیر چمن زن (کوسانانگی نو تسوروگی)، آینه و جواهر

این نشان‌ها نسل به نسل میان امپراطوران ژاپن<sup>۱۷</sup> دست به دست شد تا آن‌که دوازدهمین امپراطور شمشیر را به جنگ‌جوی افسانه‌ای یاماتو (Yamato / 大和) داد. یاماتو در میدان نبرد بهدام افتاد و به محاصره آتش درآمد. او با شمشیر علف‌هایی را که دورش بود چید و دریافت که می‌تواند با این شمشیر باد و آتش<sup>۱۸</sup> را مهار و علیه مهاجمان از آن استفاده کند<sup>۱۹</sup> (Pendergrass, 2015: 50).

## ۶,۵ کیرین

کیرین (Kirin) ژاپنی یا کیلین (Qilin / 麒麟) چینی یا تکنیک نور ویرانگر (devastating lightning technique)<sup>۲۰</sup> ساسوکه که به نام حیوان اسطوره‌ای گاه با اسب تک‌شاخ منطبق می‌شود که غولی است ساخته شده از تن اژدها، شاخ، و پاهای گوزن و دم شیر.



در ژاپن، این حیوان در رتبه عالی‌ترین تمامی حیوانات اسطوره‌ای قرار دارد که بعداز آن اژدها و ققنوس قرار دارند (که تصادفاً نام‌های تکنیک‌های ساسوکه نیز است) و موجودی خیرخواه و صلح طلب شمرده می‌شود که خوش‌اقبالی صرف می‌آورد که ظاهراً حتی علفی که بر آن قدم برمی‌دارد را نیز از بین نمی‌برد (<http://kaphinated.livejournal.com/62986.html>).

## ۶. یافته‌های تحقیق

در بررسی انیمه ناروتو می‌توان به یافته‌های زیر دست یافت:

۱. استفاده از آموزه‌های آیین بودایی: مثل تمرين سیچ مود (Sage Mood) ناروتو بعداز مرگ جیراییا در کوهستان برای خودآگاهی، نشستن، و تمرکز برای جذب چاکرا که از حالات یوگا است، کارما که حضور جدی در عرفان شرق و بودیسم دارد (naruto ياد می‌گیرد خوبی کند تا خوبی ببیند و بتواند دشمنانش را ببخشد). حضور نماد یانگ در شخصیت ناروتو، سفر درونی ناروتو که ریشه در آئین شیتو و بودایی دارد.
۲. ناروتو شخصیت محوری و قهرمان اصلی است. نکته بارز در ساختار شخصیت‌پردازی ناروتو این است که شخصیت سیاه مطلق و ضدقهرمان ندارد. در روند روایت، مجموعه ناروتو با دو دوست، دو رقیب که از برادر به هم نزدیک‌ترند، دو دشمن که بهترین دوست یک‌دیگرند و دچار جنگی درون خودند، مواجه می‌شویم. داستان ناروتو تقابلی ترازیک بین این دو است.
۳. یکی از مراحل سفر اسطوره گذر از نگهبان و رسیدن به هدف است. ناروتو حکم نگهبان آستانه را دارد. ساسوکه در آخرین و بزرگ‌ترین آزمایش با اهداف واقعی برادر بزرگش که الگویش است آشنا می‌شود و در نقطه اوج پا جای پای او می‌گذارد و در

مراحل پایانی به خانه بر می‌گردد. نبرد آخر او با ناروتو نیز نبرد بین خیر و شر نیست، نبرد بین دو تفکر برای رهایی بشر است.

۴. ساکورا، قهرمان زن داستان، در آغاز شخصیتی ضعیف دارد. او به واسطهٔ ضعف و عشق خود احساس نیاز به قوی شدن می‌کند و برای خود هدفی مشخص می‌کند، با پیر فرزانه و شاگرد او روبه رو می‌شود، خود ظاهری اش را کار می‌زند و درنهایت به شخصیتی متعالی تبدیل می‌شود. مقصدی برای بازگشت ساسوکه؛ کسی که به عنوان روح لطیف حاکم بر داستان متظر قهرمان راه‌گم کرده می‌ماند و به واسطهٔ قولی که به او داده می‌شود پُررنگ‌ترین هدف در روایت پایه‌ریزی و پیش برده می‌شود.

## ۷. نتیجه‌گیری

اسطوره‌ها و حکایت‌هایشان بخشی از فرهنگ یک سرزمین‌اند که از جانب اجداد و نیاکان نقل، ثبت، و مانا شده‌اند، اما این‌که روایت‌های بهارث رسیده تا چه حد می‌تواند مورد توجه مردمان امروزی قرار بگیرد مسئله‌ای تأمل‌برانگیز و مورد توجه سینماگران و تولیدکنندگان اینیمیشن است. سینما براساس ویژگی واقع‌نمایی خود در تلاش است تا همواره باورپذیر باشد، هم ذات‌پنداری کند، و گریزخواهی نماید. اینیمیشن امروزی این مهم را دریافته است و تلاش می‌کند از این ویژگی‌ها در آثار خود استفاده کند. مجموعه ناروتو سرشار از داستان‌های پُرکشش، با شخصیت‌پردازی و قهرمان‌پروری مستحکم براساس حکایت‌های اساطیری و کهن‌ژاپن، نمونه‌ایی بارز و نشئت‌گرفته از همین تأثیرات سینمایی است. این مجموعه، بیش از آن‌که وابسته به کیفیت هنری آن باشد، متأثر از هنر واقع‌نمایی و دورکردن مخاطبان از تماشای یک اثر تخیلی است. شهرت و محبویت جهانی ناروتو شاهد این مدعاست که فرهنگ‌های گوناگون به رغم ناآشنایودن با زبان نمادین و نشانه‌ها، مفاهیم، و اندیشه‌های خاص شخصیت‌ها و روایت‌های این مجموعه توائیسته‌اند با آن ارتباط برقرار کنند. الگوی روایتی و اساطیری این مجموعه، که براساس دگرگونی و بازشناسی قهرمان پایه‌ریزی شده، بر مبنای واقع‌نمایی سینمایی طراحی شده است. مخاطب، پس از مواجهه با این مجموعه، تبدیل شدن شخصیت ضعیف مجموعه ناروتو را به قهرمانی که هدفی بزرگ پیدا می‌کند و در راستای رسیدن به آن با نفس خود مبارزه می‌کند باور می‌کند، با آن هم ذات‌پنداری می‌کند و می‌تواند تأثیرات گریزخواهی را در او پدیدار سازد. به همین دلایل، تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن در مجموعه اینمه ناروتو مشهود و قابل درک است.

## پی‌نوشت‌ها

۱. بهمعنی راه خدایان، دین باستانی کشور ژاپن و دینی چندگانه‌پرست است. «دین باستانی کشور ژاپن و دینی چندگانه‌پرست است. در این دین، خدایانی با نام کامی مطرح‌اند که شامل پدیده‌های طبیعی از قبیل باد و طوفان، موجودات طبیعی مانند خورشید، کوه‌ها، رودخانه‌ها، درختان، و صخره‌ها، بعضی از حیوانات و همچنین ارواح نیاکان می‌شود. این کامی‌ها هر کدام مسئول و مأمور کاری یا محافظه و نگهبان گروهی هستند و مسئولیت‌های ویژه خود را دارند». (در این آین، انسان‌ها پس از مرگ به عالم "یومی" که جهان زیرین و جهان مردگان است و با رودخانه‌ای از عالم زندگان جدا می‌شود، وارد شده و نه به‌خاطر قدرت خداگونه، که به‌دلیل شائیت و عظمت‌شان، در شمار یکی از کامی‌های خانوادگی درمی‌آیند. امپراتور نیز در این آین در جایگاه پرستش قرار دارد و وطن پرستی در آن جایگاه ویژه‌ای دارد. به‌این ترتیب، دین شیتو دینی کاملاً بومی و ملی محسوب می‌شود) (برای اطلاعات بیشتر بنگرید به اسمارت، ۱۳۸۳: ۳۳۰-۳۴۰). با ورود دین بودا به ژاپن، دین بومی ژاپن، شیتو، نیز از دین هندو متاثر شد (برای اطلاعات بیشتر بنگرید به شایگان، ۱۳۸۶، ج ۲؛ ۱۳۸۶، ج ۲۴). (Dasgupta, 1952: vol. 1, ch. 24)
۲. ناروتو نام مکانی در جنوب ژاپن است که به‌دلیل گرداب‌هایش مشهور است.
۳. در آین تتره دین بودا اعتقاد بر این است که در وجود انسان هفت مرکز مهم روحانی و لطیف وجود دارد که چاکرا نامیده می‌شوند (شایگان، ۱۳۸۶: ۷۱۵).
۴. سازی ژاپنی به‌هیئت عود یا ماندولین.
۵. حدود ۶۸۰ م گزارش رویدادهای کهن نام قدیمی‌ترین کتاب تاریخی به‌جامانده در ژاپن است.
۶. حدود ۷۲۰ م از نظر قدمت، پس از کتاب کوجیکی، دومین کتابی است که به تاریخ کلاسیک ژاپن می‌پردازد و به چینی کلاسیک نوشته شده است.
۷. نجیب‌زادگان نظامی و افسر کاست در قرون وسطی و عصر جدید نخستین ژاپن بودند.
۸. جوزف کمبل (Joseph Campbell) (۱۹۰۴-۱۹۸۷ هونولولو) اسطوره‌شناس امریکایی بود.
۹. کونوهاگاکوره به‌ژاپنی 木ノ葉隠れの里 به‌انگلیسی Konohagakure درلغت به‌معنی دهکدهٔ مخفی شده در میان برگ درختان یا با اختصار دهکدهٔ مخفی برگ دهکدهٔ اصلی و مخفی سرزمین آتش است.
۱۰. درلغت به‌معنای سایه.
۱۱. بهمعنی سایهٔ آب، رهبر دهکدهٔ مخفی مه.
۱۲. بهمعنی سایهٔ رعد، رهبر دهکدهٔ مخفی ابر.
۱۳. بهمعنی سایهٔ باد، رهبر دهکدهٔ مخفی شن.

۱۴. بهمعنی سایهٔ خاک، رهبر دهکلهٔ مخفی صخره.
۱۵. بهمعنی پنج سایه.
۱۶. هاتاکه بهمعنی زمین زراعی و کاکاشی بهمعنی مترسک است. شخصیتی ساده‌گیر و در مواردی حتی تنبیل است. همچنین به کپی نینجا بودن او اشاره دارد.
۱۷. میناتو نامیکازه، شاگرد جیرایا و شخصیتی قوی است.
۱۸. یک جناس است، بهمعنی مارپیچ، چرخاب یا گرداب.
۱۹. هر شخصیتی تکنیک ویژه خود را دارد.
۲۰. باور عمومی مردم این است که کیتسونه‌ها به‌شکل زنان زیبا برای فریب‌دادن افراد درمی‌آینند. تکنیک اغواگری ناروتو به‌حالت تغییر شکل کیتسونه به فولکلور شرق برمی‌گردد.
۲۱. Six Paths of Pain : ۱- طریقت روح نیک (Deva-gati) یا (Deva Path)؛ ۲- طریقت آسورا (Asura-gat) یا (Asura Path)؛ ۳- طریقت انسان (Human Path) یا (Manushya-gati) یا (Preta Path) یا ۴- طریقت حیوان (Animal Path) یا (Tiryagyoni-gati)؛ ۵- طریقت پرتا (Preta-gati) شخصیتی سیری ناپذیر و نیازمند. آن‌ها همچنین با اعتیاد و وسوسات پیوند خورده‌اند؛ ۶- طریقت ناراکا (Naraka-gati) یا (Naraka Path) ناحیهٔ جهنم و حشتناک‌ترین ناحیهٔ شش مسیر است.
۲۲. آخرین بازمانده از خاندان اوچیهاست و بنابراین خصوصیت این اصل و نصب، یعنی شارینگان، را داراست.
۲۳. دوست شاه و شوالیه‌ای افسانه‌ای و مشهورترین شهسوار از جمع شوالیه‌های میزگرد بهترین شوالیه او بود که گوئینیر، ملکه و همسر آرتور، را به معشوقگی خود گرفت.
۲۴. مریم مشهورترین جادوگر در اساطیر انگلیسی است. در افسانه‌ها او هم عصر پادشاه آرتور بوده است.
۲۵. ساسوکه از خاندان اوچیه و تکنیکهای این خاندان بر اساس شارینگان است. او وارث ایندر است.
۲۶. این تکنیک از نسل خاندان هیوگا (日向国/Hyūga) است که با مرور زمان و یک سری حوادث به شارینگان تبدیل شده است. وقتی دارندگان شارینگان یک تکنیک را می‌بینند می‌توانند آن را حفظ کنند و حتی می‌توانند درک کنند که چه مقدار چاکرا نیاز دارند و چگونه می‌توانند از حرکات دست آن استفاده کنند.
۲۷. آسورها از اسطوره‌های هند آمدند و به عنوان روح طبیعت شناخته می‌شوند که دربرابر خدایان قرار دارند. آنان تشنۀ قدرت‌اند و با خدایان برابری می‌کنند که البته در طول تاریخ به‌واسطه گناهان به موجوداتی دون‌ماهیه تبدیل شدند.

۲۸. در بودایی و متون ژاپنی با نام ساکرا شناخته می‌شود، از اساطیر هند است. او آذرخش را رهبری می‌کند و بر فیلی بهنام ایراواتا (Airavata) سوار است.
۲۹. به آن دختر این اجازه داده شده بود که هر مردی را به عنوان همسر پیذیرد و او پیرمردی آسورایی را که می‌دانست ایندرای تغییرشکل داده است انتخاب کرد.
۳۰. به سبب زیبایی و حیات کوتاهش در ژاپن محبوب است و از جنبه تاریخی با سامورایی‌ها ارتباط دارد.
۳۱. می‌توان در کل نام او را مزرعه بهاری شکوفه‌های گیلاس ترجمه کرد.
۳۲. در اینیمه ناروتو، ارواح پلید یا هیولا‌های دم دار (بیجوها) براساس تعداد دم‌هایشان نام‌گذاری می‌شوند.
۳۳. تانوکی‌ها حیواناتی دارای قدرت‌های مافوق طبیعی شیادانه‌اند. آن‌ها پستانداران ساکن ژاپن‌اند که ظاهری بین سگ و راگون دارند و در بین اشباح حیوانی غیب کیتسونه است (Brenner, 2007: 187).
۳۴. هیولا‌های گربه‌سان در ژاپن محبوب‌اند. گفته می‌شود گربه دو—دم در اساطیر گربه‌ای است قدیمی که دم‌ش به دو قسم تقسیم شده است. این گربه‌ها عظیم الجثه‌اند. دو—دم را روح زنده نامیدند. او نبی یوگیتو از قوم رعد و ساکن دهکده ابر پنهان است.
۳۵. هیولایی نهنگ‌مانند است.
۳۶. لاک‌پشت‌ها گونه‌ای متداول در داستان‌های کل دنیاً‌ند و هیولا‌های دریایی در لاک‌پشت سه—دم کل ژاپن وجود دارند.
۳۷. در اسطوره ساتوری جانور گوریل مانندی ساکن کوه است. در داستان سنتی چینی دیگری، «سفر به اختر»، میمون جوانی بهنام سون ووکونگ به ماجراجویی می‌پردازد. این داستان منبع الهام نویسنده‌گان دیگر مثل آکیرا توریاما در داستان دراگون بال هم بوده است. در جایی دیگر آمده است این شخصیت از چهار دمی افسانه‌ای بهنام سوکوو الهام گرفته شده است. سوکوو چهار دم و گازی سمی در تمام بدنش دارد. در اساطیر ژاپن و افسانه‌ها به صورت موجودی با سر خروس و بدن ماری با چهار دم آورده شده که این خروس و مار در بدن سوکوو به صورت زوجی خوش‌بخت در کوه فوجی زندگی می‌کنند.
۳۸. بیجویی با شکل سگی پنج—دم است. هریک از دم‌های او نماینده یکی از عناصر پنج گانه آتش، باد، آب، خاک، و آذرخش‌اند که زمانی که استفاده می‌شوند می‌توانند ویرانی بهار آورند. توانایی او در استفاده همه عناصر و تلفیق آن‌هاست البته هریک از این عناصر به تنها‌یی می‌توانند فاجعه بهار آورند.
۳۹. اسب دلفینی.

۴۰. شکم پایان نوعی از حشرات‌اند. آن‌ها در محل‌های گوناگون از جمله رودخانه‌ها، بیابان‌ها، اقیانوس‌ها و غارها زندگی می‌کنند. در اسطوره سازاعه—اونی حلزون شیطانی با توانایی تغییرشکل است. نام سایکن از اسطوره‌ای چینی گرفته شده است.

۴۱. حلزون بی‌صدف.

۴۲. سوسک‌های کرگدنی از جمله انواع سوسک‌های موجود در دنیا‌ند. آن‌ها هم‌چنین به‌تناسب جثه‌شان از قوی‌ترین حیوانات روی زمین به‌حساب می‌آیند.

۴۳. چوم ای.

۴۴. زمانی که هشت‌دم به دهکده مخفی ابر حمله کرد، او را در بدن فوکای مهر کردند ولی، به‌دلیل وحشی‌گری و کترل‌ناپذیربودن او، فوکای کترول او را از دست داد و هشت‌دم آزاد و به فرم واقعی‌اش تبدیل شد.

۴۵. گیوکی.

۴۶. به‌واسطه تکنیک‌های (Ninjagakure no Sato/ 滾潮隠れの里) نینجا‌های روستای مخفی جریان چرخشی مهرکردن‌شان Fuuminjutsu/ 封印術 شهرت داشتند.

۴۷. اندک نینجا‌هایی هستند که قادرند نیروی بی‌جواه را مهار کنند.

۴۸. دانای شش طریقت.

۴۹. فقط سنجو هاشیراما (Senju Hashirama/ 千手柱間) اولین هوکاگه، اوچیها مادرارا، یاگورا (Yagura/ やぐら) پنجمین میزوکاگه، کیلربی و اوژوماکی ناروتو توئانایی مهار آنها را در حالت طبیعیشان داشتند.

۵۰. جیریا، فرزند گاتا، فرمان‌روایی در جزیره نه استانی کیوشیو است.

۵۱. به‌معنی بامداد، گروهی نینجا هستند که بیرون از تشکیلات روستاهای مخفی شکل گرفتند.

۵۲. نینجا‌ی گریخته از ایواگاکوره (دهکده مخفی سنگ) عضوی از گروه سپاه انفجار بود. دی (Dei) به‌معنی گل که اشاره به استفاده او از خاک و گل دارد و دارا (Dara) از اسطوره ژاپنی دایدارابوچی (Daidarabotchi) گرفته شده است.

۵۳. به‌معنی راسو است که در ژاپن به موذی‌گری، شیطان‌صفتی، فال بد شهرت دارد و مربوط به مرگ است. توئانایی هیپنوتیزم و تصرف انسان‌ها را داراست و طبیعت نیرنگ‌آمیز راسو هم علامت رفتار پُرسوء‌تفاهم و مقاصد مخفی اوست.

۵۴. نینجا‌ی گریخته از تاکیگاکوره (دهکده مخفی آبشار) با سطح اس (یکی از شش سطح طبقه‌بندی تکنیک‌ها که در رده جوین و کاگه استفاده می‌شود)، به‌دلیل نامیرابودن او هم راه با هیدان و کیسامه با عنوان زامبی از آن‌ها یاد می‌شود. طراحی شخصیت کاکوزو از اسطوره‌ای بهنام

کوچیساکه- او نا می‌باشد . این اسطوره در طول دهان تا گوشش شکافی دارد که زیر ماسکی پنهان شده و ماسک کاکوزو هم به همین شکل است.

۵۵. به عنوان هیوای دهکده مخفی مه مورد ترس دیگران بوده است. او نینجای سطح اس، از کیریگاکوره (دهکده مخفی مه در سرزمین آب) و یکی از هفت نینجای شمشیرزن مه، است که به آکاتسوکی پیوست. نام کیسامه به معنی کوسه شیطانی است و در طراحی شخصیت او از سامه بیتو (Samebito) موجودی در داستانی به همین نام نوشته لانکادیو هرن ٹلهام گرفته شده. سامه بیتو کوسه‌ای انسانی شده است که با پوست سیاه، چشم‌مانی به رنگ سبز زمردی، صورتی شیطانی و ریشی مثل ریش اژدها تصویر شده (<https://en.wikipedia.org/wiki/Samebito>).

۵۶. نماد چینی نیروهای دوگانه‌اند، شامل اصل فعال یا نرینه (یانگ) و اصل منفعل یا مادینه (ین).  
 ۵۷. با وجودی که بسیاری از اصطلاحاتی که به تکنیک‌های عمومی نینجوتسو اشاره دارند از سنت بودایی است، آن‌ها که به شارینگان مربوط است از دین دیگر ژاپن، یعنی شیتو، گرفته شده است. نام تکنیک منگکیو شارینگان (Mangekyo sharingan jutsu) کاکاشی (کومی) از دین دیگر ژاپن، یعنی دین آینو (アイヌ/Ainu/The Ainu or the Aynu/؛ آینو بومیان شمال ژاپن‌اند و اینوها از خدایان خود یا کامویی را دارند) می‌آید. هرچند این نام امروزه بیشتر به «قوت و شائیت خدایان» معنا می‌دهد.

۵۸. سوسانو یک جنگنده عظیم بوسیله چاکرای استفاده کننده تشکیل می‌دهد که استفاده کننده را احاطه می‌کند. چاکرای مصرف شده توسط سوسانو بسیار زیاد است و در صورت وجود پدافت غیرقابل نفوذ، به چشم فشار وارد می‌شود.

 <http://whatever-wip.blogspot.com/2012/04/japanese-mythology-behind-sharingan.html>

۶۰. نبرد بزرگی شکل گرفت که قبیله اوچیها نباید شکست می‌خورد. ایزاناگی به چیزی بسیار نهایت ارزش‌مند تبدیل شد. ولی با وجود چند استفاده کننده از ایزانانگی، هرج و مر جاندان اوچیها را فرا گرفت. زمانی که شخص استفاده کننده از ایزانانگی در تله ایزانانمی افتاد و نتیجه اصلی را پذیرد و دیگر از ایزانانگی استفاده نکند واقعیت حلقه متوقف می‌شود. این تکنیک شخص را به سوی پذیرفتن سرنوشت هدایت می‌کند و او هیچ اصرار به تغییرش ندارد.

۶۱. غار صخره آسمانی.

۶۲. هشتدم یاما‌تا نو اوروچی، بیجوبی مارگونه با چشمانی قرمز به رنگ خون، هشتسر، و دارای قدرت شیطانی و نماد شیطان است. هریک از سرهای یاما‌تا نو اوروچی سمبلی را معرفی می‌کند.

۶۳. شاید بتوان دلیل شهرت سوسانو را به قتل رساندن هیولای هشت سر یاما‌تا نو- اوروچی دانست. سوسانو بعداز تبعید از بهشت زوجی را یافت که با زاری دختر هشتمشان، کوشیناداهیمه، را برای خورده شدن پیش یاما‌تا نو- اوروچی می‌فرستادند (هفت دختر دیگر قبلاً

- خورده شده بودند). سوسانو با قدرت و حیله آن موجود را شکست داد و راز شمشیر کوسانگی را کشف کرد.
۶۴. الکلی که از برنج تهیه می‌شود.
۶۵. لغت (Katana) در زبان ژاپنی باستان به معنی شمشیر است.
۶۶. شمشیر جمع‌آوری ابرهای آسمان.
۶۷. سنگ قیمتی.
۶۸. در اینجا، منظور ادامه‌دهنگان خاندان است.
۶۹. امپراطوری ژاپن، از سال ۶۶۰ ق.م، زمان تأسیس دولت در این سرزمین درنظر گرفته می‌شود.
۷۰. باد و آتش در آیین شیتو از جایگاه ویژه‌ای برخوردارند.
۷۱. نبرد نهایی ساسوکه و ایتاچی نیز مشخصاً بازتاب این اسطوره است. ساسوکه مار هشت‌سر اوروچیمارو را آشکار می‌کند که سرش توسط سوسانوی ایتاچی جدا شود، ... سوسانو با شمشیر سر مار را جدا می‌کند. اوروچیمارو دوباره ظاهر می‌شود. اوروچیمارو اغلب از شمشیر کوسانگی که در بدن خودش مخفی گرده است استفاده می‌کند و سوسانو با استفاده از سپر نفوذناپذیر آینه یاتا از ایتاچی حمایت می‌کند. آماته‌راسو با برادر دیگرشن، تسوكویومی، هم رابطه بدی داشت که به‌همین سبب هر غروب، زمانی که او با برآمدن شب می‌آورد، آماته‌راسو آسمان را ترک می‌کند. در معنای دقیق، تسوكویومی تردید است، اما برخی معتقدند که بخش «یومی» از جهان زیرین، که ایزانگی به آن سفر کرد، ریشه گرفته است و شاید به‌همین سبب گن جوتسو تسوكویومی ایتاچی برای آنانی که ضد اویند شبیه به جهنم تشخص یافته است.
۷۲. گفته می‌شود این اسطوره نشانه‌ای خوب است که موفقیت، آرامش، و آمدن یا گذشتن فرمانروایی خوب به‌هر راه دارد. کیرین برای نمونه به صورت پولکدار و سُم‌دار و دارای بخش‌هایی از حیوانات مختلف نمایش داده می‌شود. آن‌ها معمولاً طلایی یا چند رنگ‌اند.
۷۳. آذرخش طبیعی را از ابرها (برعکس تکنیک تولید آذرخش) به‌سمت هدف هدایت می‌کند. زمانی که آذرخش بیرون کشیده می‌شود، صرف چاکرا برای هدایت آن کم است، هرچند امکان استفاده از این تکنیک در هر جنگ فقط یکبار است؛ چراکه ابرها بعداز کشیده شدن انرژی آذرخش محو می‌شوند.
۷۴. سیچ مود حالتی قدرت‌یافته است که می‌توان با ترکیب انرژی طبیعی و چاکرای فرد به آن دست یافت. این حالت منجر به خلق چاکرای سنجوتسو می‌شود که به فرد کمک می‌کند انرژی را درک و جمع کند.

## کتاب‌نامه

اسمارت، نینیان (۱۳۸۳). تجربه دینی بشر، ترجمه مرتضی گودرزی، ج ۱، تهران: سمت.

- الیاده، میرچا (۱۳۷۴). *اسطوره، رؤیا، راز، ترجمه رؤیا منجم*، تهران: فکر روز.
- برسون، روبر (۱۳۸۲). *یاداشت‌هایی درباره سینماتوگراف*، ترجمه بهرنگ صدیقی، تهران: نشر مرکز.
- بزرگ بیگدلی، سعید و سیدعلی قاسم‌زاده (۱۳۸۹). «عملدهترین جریان‌های رمان‌نویسی معاصر در انعکاس روایت‌های اسطوره‌ای»، *فصل نامه تخصصی پیک نور زبان و ادبیات فارسی*، س ۱، ش ۱، تابستان.
- بندازی، جیان آبرتو (۱۳۸۵). *یک صد سال سینمای اینیمیشن*، ترجمه سعید توکلیان، تهران: انتشارات دانشکده صدا و سیما.
- پیگوت، ژولیت (۱۳۸۴). *اساطیر ژاپن*، ترجمه باجلان فرنخی، تهران: اساطیر.
- روزنبرگ، دونا (۱۳۷۹). *اساطیر جهان: داستان‌ها و حماسه‌ها*، ترجمه عبدالحسین شریفیان، تهران: اساطیر.
- ستاری، جلال (۱۳۸۳). *اسطوره در جهان امروز*، تهران: نشر مرکز.
- شایگان، داریوش (۱۳۸۶). *ادیان و مکتب‌های فلسفی هند*، تهران: امیرکبیر.
- عبدالی، محمد و راضیه کرکنی (۱۳۹۲). *اسطوره‌های شرق*، تهران: جمال هنر.
- کمل، جوزف (۱۳۸۰). *قاریت اسطوره: گفت و گفر با بیل مویز*، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- کمل، جوزف (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره*، ترجمه شادی خسروپناه، تهران: گل آفتاب.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۹۲). *درآمدی بر اسطوره‌شناسی*، تهران: سخن.

- Ashkenazi, Michael (2003). *Handbook of Japanese Mythology*, California, ABC-CLIO.
- Aston, W. G. (1896). “Book I: The Age of the Gods”, in: *Supplement: Nihongi, Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697*, London: Kegan Paul, Vol. I.
- Brenner, Robin E. (2007). *Understanding Manga and Anime*, London: Green Wood Publishing Group.
- Cirlot, J. E. (2001). *A Dictionary of Symbols*, Trans. from the Spanish by Jack Sage, London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Clements, Jonathan and Helen McCarthy (2006). *The Anime Encyclopedia- A Guide to Japanese Animation since 1917*, California, Published by Stone Bridge Press.
- Dasgupta, Surendranath (1952). *A History of Indian Philosophy*, Delhi: Motilal Banarsi Dass Publ., Vol. 1.
- Denney, John W. (2011). *Respect and Consideration*, United States, Lulu.com.
- Griffis, William Elliot (1880). *Japanese Fairy World: Stories from the Wonder-Lore of Japan*, New York, Steam Printing House.
- Ingulsrud, John E. and Kate Allen (2009). *Reading Japan Cool, Patterns of Manga Literacy and Discourse*, United Kingdom: The Rowman & Littlefield Publishing Group.
- Johnson-Woods, Toni (2010). “Introduction”, in: *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Toni Johnson-Woods (ed.), New York: The Continuum International.

Publishing Group In.

Pendergrass, Rocky (2015). *Mythological Swords*, United States, Lulu.com.

Shirane, Haruo (2012). *Traditional Japanese Literature: An Anthology, Beginnings to 1600 (Translations from the Asian classics)*, Columbia University Press.

<http://www.narutofanwiki.com/page/Naruto+Fuuinjutsu+Genryuu+Kyuu+Fuujin>.

<http://kaphinated.livejournal.com/62986.html>.

<http://whatever-wip.blogspot.com/2012/04/japanese-mythology-behind-sharingan.html>.

<http://kaphinated.livejournal.com/62986.html>.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرستال جامع علوم انسانی