

The impact of cinema and Japanese myths on Anime Naruto

Hossein Fahimi*, Payam Zinalabedini**

Fatemeh Abdikhan***

Abstract

Myths have such a special place in people's thoughts and beliefs that by which one can promote a way of thought among people and sometimes dispatch a way of thought into oblivion. In line with this, Japanese writers and artists have successfully included such a goal in their dramatic and visual works – among them animations – and tried their best to present it in new formats to their viewers. Manga, as a traditional designing style in Japan, which depicts various social questions in a fractionated manner in a single frame, has been used in Anime, the Japanese animation. The style in question has managed to build on Japan's culture and myths to influence its audience at home and abroad. Naruto is one outstanding example of such works. The current research aims to identify the myths in the Japanese culture and analyzes them in Anime Naruto series. The researcher has applied a qualitative method with a descriptive approach based on reviewing library references, as well as archived audio and visual works. The research focuses on a review of Anime Naruto and the impact of cinema and Japanese myths on it. The results of the research show that cinema has left an impact on the Anime thanks to its realistic attitude. This advantage has in turn made Anime Naruto a believable animation series for different audiences

Keywords: Myth, Japanese myths, Cinema, Manga, anime, Naruto

* PhD in art research, assistant professor at Sourah University, Tehran, Iran (Corresponding Author),
fahimi@soore.ac.ir

** Ph.D. Candidate of art research, lecturer of cinema and animation at Soura University, Tehran, Iran,
payam.zinalabedin@ut.ac.ir

*** Master's student in animation, Soura University, Tehran, Iran, Fatima.0amj@gmail.com

Date received: 17/10/2022, Date of acceptance: 08/02/2023



تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو

حسین فهیمی*

پیام زین‌العابدینی**، فاطمه عبدی‌خان***

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 بر اساس 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 آیین «شیتو» متأثر است» (پیگوت، ۱۳۸۴: ۱۲). داستان‌های اساطیری و

* 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: ۱۴۰۱/۰۷/۲۵، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۱/۱۹



فولکلور ژاپن به عوامل مختلفی وابسته است که از آن جمله می‌توان به تنوع شرایط اقلیمی و جغرافیایی ژاپن اشاره کرد. در شیتو^۱، دین باستانی ژاپن و فرهنگ کهن این کشور، خدای یگانه جایگاهی ندارد و خدایان متعدد با اسامی مختلف و نقش‌های دون، معمولی، و بالامرته وجود دارد. خدایان ژاپنی آنتروپومورفیک (antropomorfic) یا انسان‌پیکرند؛ یعنی ظاهر، اندیشه، سخن گفتن، و کردارشان به انسان‌ها شباهت دارد. در میان این تنوع خدایی، خدایانی با کالبدهای انسانی، حیوانی، هیولایی، ماهیت نورانی، 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. به‌طور خاص، می‌توان از ناروتو (Naruto/ナルト)^۲ نام برد که این اسطوره‌ها در آن نقش دارند. ناروتو نام یک مجموعه مانگای (Manga/漫画) پُرطرف‌دار است که ماساشی کیشیموتو (kishimoto Masashi/岸本 斉史) آن را نوشته و تصویرسازی کرده است و از روی آن چندین مجموعه انیمه، فیلم سینمایی، و بازی نیز ساخته شده است. درون‌مایه داستان ناروتو بیش‌تر دربارهٔ نینجاهای دارای قدرت‌های مافوق طبیعی و استفادهٔ آن‌ها از چاکرا^۳ برای جنگیدن است.

۲. بیان مسئله

مجموعهٔ ناروتو نه‌تنها موجب زنده‌نگه‌داشتن فرهنگ کشور ژاپن در بین مخاطبان داخلی و بالیدن جوانان ژاپن به فرهنگ و اساطیرشان شده بلکه به‌واسطهٔ فروش مجموعه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای، لباس‌ها، اسباب‌بازی‌ها، و حتی جذب توریست رشد اقتصادی را نیز به‌هم‌راه داشته است. در مجموعهٔ ناروتو شاهد تأثیرات اساطیر و داستان‌های کهن و باورها از ادیان گوناگونیم. اساس مجموعه بر داستان‌های هابیل و قابیل و حسادت و برادرکشی است که در ادیان ابراهیمی مطرح است. این داستان به نفرین برادرها شناخته می‌شود که هر نسلی به‌نوبهٔ خودش این اشتباه را انجام داده است و شخصیت ناروتو قصد جلوگیری از ادامهٔ این روند را دارد. در روایت ناروتو، نقش قهرمانان براساس ساختار اسطوره‌ای، الگوی سه‌بخشی «جدایی – تشریف – 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. مسئلهٔ 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 هرآنچه 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 وامی‌دارد (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 نتیجه کار و رفتار موجودات ملکوتی و خدایان؛ حال آن‌که باز هم شمار دیگری هستند که با آوردن روایات گوناگون درباره ماجراهای پهلوانان یا بدبختی‌ها و نگون‌بختی‌های انسان‌های خودبین نمونه و الگوهایی از رفتارها و طرز سلوک بزرگ‌منشانه ارائه می‌دهند. در اسطوره‌ها، اغلب ردپایی از افسانه یا روایات مردمی و فولکلور می‌بینیم. در این افسانه‌ها، انسان صورت پاره‌جدایی‌ناپذیر یک هستی بزرگ و پهناور معرفی می‌شود که هم‌چنین بذور حرمت توأم با ترس از اشیای مرموز، ناشناخته، و شگفت‌انگیز را در دل آدمیان می‌کارند (روزنبرگ، ۱۳۷۹: ۱۷). فرای در مقاله «ادبیات و اسطوره» چنین می‌نگارد: «اسطوره، به‌ساده‌ترین و معمول‌ترین معنا، نوعی سرگذشت یا داستان است که معمولاً به خدا یا رب‌النوع و موجودی الهی مربوط می‌شود» (نامورمطلق، 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 رسوم فولکلوریک مبتنی می‌باشد و با کشت و زرع و شرایط اقلیمی و جغرافیایی در ژاپن نیز مرتبط است. پانتئون (Pantheon) یا مجموعه خدایان آیین شیتو، خود، به‌تنهایی شامل تعداد غیرقابل‌شمارش از کامی است. کامی یک واژه ژاپنی است که ترجمه آن «خدایان» یا «روح» می‌باشد (عبدلی و کرکنی، ۱۳۹۲: ۲۳).

ژاپن سرزمین کوهستان‌هایی با قله مرتفع و آتش‌فشان، آبشارها، دریاچه‌ها، چشمه‌های آب گرم، رودهای خروشان و زلال، و جنگل‌های ژرف و انبوه و سبز است و همواره

دست‌خوش وقایعی هم‌چون زلزله، طوفان، خروش و طغیان آتش‌فشانی، امواج ناشی از جزرومد، و... است که هریک از آن‌ها می‌توانسته‌اند به‌نوبه خود منشأ شکل‌گیری داستان‌ها و افسانه‌هایی باشند... در آیین شیتو بسیاری از نمودهای طبیعی مثلاً یک آتش‌فشان، 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 وطن دوست 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 شکافته‌شدن 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 (Biwa/ 琵琶) واقع در ایالت ئومی در جنوب غربی هونشو نیز خاستگاه افسانه‌های بسیاری است. در ئومی تپه کوچکی، به‌نام 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 به‌جای هفت روز در صد روز طی می‌کردند (پیگوت، ۱۳۸۴: ۱۲).

دو کتاب کوجیکی (Kojiki/ 古事記)^۵ و نیهون شوکی (Nihonsyoki/ 日本書紀)^۶ هنگامی نوشته شده‌اند که ژاپنی‌ها اسطوره‌های سنتی و سینه‌به‌سینه‌شان را به‌عنوان واقعیت پذیرفتند. نویسندگان این کتاب‌ها تلاش کردند که نفوذ چینی‌ها و هندی‌ها بر معتقدان مذهبی باستانی و نخستینشان را به‌حداقل برسانند. اسطوره آفرینش مخصوصاً ژاپنی است؛ زیرا در این اسطوره پس از شرح آفریده‌شدن زمین بی‌درنگ موضوع به‌وجودآمدن جزایری را بررسی می‌کند که سرزمین ژاپن را می‌سازند.

اسطوره آفرینش، ضمن این‌که درباره مبدأ یا اصل پدیده‌های محلی طبیعت - مثل جزایر، کوهستان‌ها، جنگل‌ها، و رودخانه‌ها، و نهرها - سخن به‌میان 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).

تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو (حسین فهیمی و دیگران) ۲۱۵

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 در جهت تحت پوشش قرار دادن گروهی از خصایص و دربرگرفتن قالب‌های کاراکترهایی دارای چشمان درشت و چانه تیز است که بسیاری از مردم آن‌ها را خلاصه شده در آثار اوسامو تزوکا می‌دانند. هم، مانگاها 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 به‌عنوان 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 به‌صورت مانگای امروزی درآمد. عده‌ای نیز معتقدند مانگا به‌شکلی 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 (Janguru Taitei/ ジャングル大帝) و هسته نیرومند (Tetsuwan Atomu/ 鉄腕アトム) می‌دانند. تصور از مانگا به‌عنوان اثری با دختران چشم‌درشت، سامورایی‌ها (Samurai/ 侍)^۷، نوجوان‌های پُر جنب‌وجوش دارای قدرت‌های جادویی یا پسران نینجای ماجراجو تصور اشتباهی است. بلکه مانگا برای هر سلیقه، گروه سنی، و علاقه‌ای نوشته و طراحی می‌شود. مانگاها براساس ژانر طبقه‌بندی می‌شوند. شونن (Shonen/ 少年) رای پسران، شوجو (Shōjo/ 少女) برای دختران، سینن (Seinen/ 青年) برای مردان و جوسی (Josei/ 女性)

برای بانوان شاخه‌های اصلی تقسیم‌بندی مانگا هستند (Johnson-Woods, 2010: 8). مانگا راه، در زبان انگلیسی، رسانه‌ها به‌عنوان کمیک ژاپنی می‌شناسند، به‌خصوص 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 بردند (Ingulsrud and Allen, 2009: 23). مانگاها درحقیقت شبیه استوری‌بردهایی‌اند که برای ساخت انیمه آماده شده‌اند. بیش تر مانگاها 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.

باوجود این که انیمه لغتی رایج برای انیمیشن در ژاپن است، تا نیمه‌های قرن بیستم ابداع نشده بود. تاپیش‌ازاین، اصطلاحاتی چون سنگا (Senga) یا هنر خطی، کوگا (Kuga) تصاویر ورق‌خورده، دکوبو شین گاجوو (Dekobo shin gacho) تصاویر جدید موزی، چامه بوزو (Chamebo zu) تصاویر بازیگوش، و اخیراً اصطلاحات پُرطرف‌دارتری 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)^۱ سیر تحول و سفر تک‌اسطوره قهرمان را به سه مرحله اصلی تقسیم می‌کند که عبارت‌اند از: جدایی (عزیمت) که شامل پنج مرحله است، تشریف که شامل شش مرحله

تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو (حسین فهیمی و دیگران) ۲۱۷

است، و بازگشت که شامل شش مرحله است؛ و آن را هسته‌ی اسطوره‌ی یگانه می‌نامد و در شرح آن می‌نویسد:

یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطة شگفتی‌های ماوراءالطبیعه را آغاز می‌کند: با نیروهای شگفت در آن‌جا روبه‌رو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پُررمزوراز، 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 ماجرای 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 نتیجه‌ی واقع‌نمایی است. «دیدنی ساختن آن‌چه تو می‌بینی به‌واسطه‌ی 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 پس‌از آن انگار که تخیله‌ی هیجانی (catharsis) شده باشد بسیاری از نگرانی‌ها از او دور می‌شود. استقبال جامعه‌ی کره از سینما در ۱۹۵۱ (جوت، ۱۹۸۹: ۱۱۱) و مردم آمریکا 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 به‌جای شخصیت‌های فیلم و ستاره‌ها قرار می‌دهد و با آن‌ها هم‌دلی (empathy) می‌کند (لاکان، ۱۹۹۶).

بر پایه 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 بر اساس نظر اسطوره‌ای کمبل است.

۵. شرح مورد مطالعاتی

۱.۵ ناروتو

ناروتو، 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 کشورهای پنج‌گانه در دنیای ناروتو 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. در بین کشورهای دارای روستای نینجا، پنج کشور قدرتشان بی‌اندازه است. آن‌ها به نام پنج قدرت عظیم نینجا شناخته شده‌اند. دهکده مخفی برگ^۹ در کشور آتش، دهکده مخفی مه در کشور آب، دهکده مخفی ابر در کشور رعد، دهکده مخفی صدا در کشور باد، دهکده مخفی سنگ در کشور خاک قرار دارند. تنها رهبر هر دهکده مخفی اجازه دارد عنوان کاگه (Kage/ 火影) داشته باشد. هوکاگه، میزوکاگه (Mizukage/ 水影)^{۱۱}، رایکاگه (Raikage/ 雷影)^{۱۲}، کازه کاگه (Kazekage/ 風影)^{۱۳} و تسوچیکاگه (Tsuchikage/ 土影)^{۱۴} گوکاگه (Gokage/ 五)^{۱۵} را تشکیل می‌دهند، نینجاهایی‌اند که بر ده‌ها هزار نینجا حکم‌فرمایی می‌کنند.

۲.۵ شخصیت‌های ناروتو

۱.۲.۵ تیم هفت

تیم هفت که با نام تیم کاکاشی و بعدها تیم یاماتو (Yamato/ ヤマト) شناخته شد، تیمی از دهکده مخفی برگ بود که به رهبری هاتاکه کاکاشی (Hatake Kakashi/ はたけカカシ)^{۱۶} شروع به کار کرد. اعضای اصلی آن اوزوماکی 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 شباهت‌های زیادی با اعضای گروه میناتو^{۱۷}، پدر ناروتو، و استاد کاکاشی دارند. هریک از گنین

تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو (حسین فهیمی و دیگران) ۲۱۹

های گروه هفت زیرنظر یکی از سه نینجای اسطوره جیرایا (Jiraiya/ 自来也)، تسوناده (Tsunade/ 自来也)، و اوروچیمارو (Orochimaru/ 大蛇丸) برای مدتی آموزش دیدند.

۲.۲.۵ هاتاکه کاکاشی

او توانایی تقلید تکنیک حریفش 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 مناسبتی به تناسب آن خود را تغییر دهد. او به‌طور معمول از تکنیک ازدیاد جسم و تکنیک جابه‌جایی استفاده می‌کند. در پشت نینجاهای سگ، که توسط کاکاشی خوانده می‌شوند، هنوهنوموهجی (Henohehomoheji) یا مرد هیراگانا (Hiragana/ 平仮名, ひらがな) مشاهده می‌شود؛ صورتی عام که با حروف نوشته می‌شود و معمولاً در ژاپن روی صورت مترسک‌ها دیده می‌شود (<http://kaphinated.livejournal.com/62986.html>).



صورتک ساخته شده با نوشته هنوهنوموهجی

۲.۲.۵ اوزوماکی (Uzumaki) ^{۱۸} ناروتو

تکنیک‌های مارپیچ ناروتو ^{۱۹} 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/ 波風) است به معنای موج و باد. ناروتو میزبان کیتسونه (Kitsune/ 狐) ^{۲۰} با قدرت آزادسازی یانگ و وارث چاکرای آسورا است که قدرت‌های دانای ششش طریقت ^{۲۱} را به ارث 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 وقتی 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)^{۲۲} بهترین دوست و دشمن اصلی ناروتو است. زمانی که کودک بود، برادرش تمام خاندانش را به قتل می‌رساند و به این دلیل هدفش نابود کردن برادر است. ساسوکه نامی بسیار کلیشه‌ای برای یک نینجا در ژاپن، چیزی مانند لانسلوت (Lancelot)^{۲۳} نامیدن یک شوالیه یا مرلین (Merlin)^{۲۴} 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 انیمه‌ای زیادی بوده و وارث^{۲۵} ایندراست. تکنیک‌های این خاندان براساس شارینگان^{۲۶} است.

۵.۲.۵ آسورا و ایندرا

در اواخر داستان ناروتو نیز شاهد حضور اساطیر بودایی - هندو و ژاپنی هستیم. آسورا یا آشورا (Asura- Ashura/ असुर)^{۲۷} و ایندرا (Indra/ इन्द्र)^{۲۸} از اسطوره‌های بودایی - هندو هستند. چهار تولد دوباره ناخوشایند وجود دارد که یکی از آن‌ها آسوراست. سه تای دیگر متولد شدن به صورت حیوان، رفتن به جهنم برای مدت کوتاه، و دیگری پرتا (Preta/ प्रेत) یا روح گرسنه شدن 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 راحت طلب‌اند ولی در عین حال به دلیل حسادت به دوا (Deva/ देव) و تلاش برای دوباره به دست آوردن مقام آغازینشان شاد نیستند. ایندرا رهبر دواها است. آسوراها و دواها بر قلّه کوه سومرو زندگی می‌کردند و زمانی که ایندرا به عنوان قانون‌گذار تمام جهان منصوب شد، آسوراها با نوشیدن شرابی ممنوعه آن را جشن گرفتند. ایندرا دستور پایین بردن منزلگاه آنان به کوه پایه سومرو را داد. در آنجا، آن‌ها متوجه رشد درخت سیتتاپاتالی (Cittapatali) شدند که با درخت پاریچاتاکا (Paricchattaka) در قلّه فرق داشت. این ثابت می‌کرد که آن‌ها دیگر اجازه نداشتند با دواها بر قلّه کوه زندگی کنند. آسوراها یاغی شدند و چندبار سعی کردند از کوه بالا روند، اما شکست خوردند. هر بار که آسوراها 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^{۲۹} متوقف شد، اما آسورا هیچ‌گاه مقام خود را بازپس نگرفت.

۶.۲.۵ هارونو ساکورا

ساکورا (Sakura/ サクラ)^{۳۰} قهرمان زن داستان است. گل ملی ژاپن نیز محسوب می‌شود. نام خانوادگی ساکورا هارونو (Haruno/ 春野)^{۳۱} نیز به معنای 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 ساکورا است. 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 ساکورا است که در جنگ جهانی چهارم شینوبی به کار می‌برد. او با رهاکردن قدرت صد مهر می‌تواند زخم‌های خود و دیگران را شفا دهد که توانایی کم‌یابی است. او می‌تواند کالبدشکافی کند، سلول‌ها را با علم ژنتیک امتحان کند، زهرها را از بدن خارج یا پادزهرشان را درست کند.

۷.۲.۵ جینچووریک‌ها و بیجوهایشان

جینچووریک‌ها به معنی قدرت قربانی انسان هستند که بیجو (Bijuu/ 尾獣) یا ارواح پلید دم‌دار^{۳۲} در بدنشان دارند. تفاوت این ارواح پلید بر اساس دارا بودن تعداد دم است و هر کدام شخصیت جداگانه‌ای دارند. شوکاکو (Shukaku/ 守鶴) یا ایچیبی (Ichibi/ 一尾) یک تانوک‌ی (Tanuki/ 狸)^{۳۳} یک - دم است، ماتاتابی (Matatabi/ 又旅)^{۳۴} یا نیبی (Nibi/ 二尾) گربه‌ای دارای دو - دم است، ایسوبو (Isobuu/ 磯撫)^{۳۵} یا سانبی (Sanbi/ 三尾) لاک‌پشتی^{۳۶} سه - دم است، سونگوکو (Son Gokuu/ 孫悟空)^{۳۷} یا یونبی (Yonbi/ 四尾) میمون‌ی چهار - دم است، کوکو (Kokuo/ 穆王)^{۳۸} یا گوبی (Gobi/ 五尾) اسب - نهنگی^{۳۹} (Horse-Whale) پنج - دم است، سایکن (Saiken/ 犀犬)^{۴۰} یا روکوبی (Rokubi/ 六尾)^{۴۱} شش - دم است، چوومی (Chōmei/ 重) یا شیچیبی (Shichibi/ 七尾) کرگدن - سوسکی هفت - دم^{۴۲} است، گیوکی (Gyūki/ 牛) یا هاجیبی (Hachibi/ 八尾) گاو - سفالو پودی هشت - دم^{۴۳} است و کوراما (Kurama/ 九) یا کیووبی (Kyūbi/ 九尾) روباهی نه - دم است. این بیجوها^{۴۷} زمانی بخشی از موجودی عظیم‌تر به نام جوبی (Jūbi/ 十尾) یا ده - دم بودند. اولین نینجا ریکودو و سننن (Rikudou Sennin/ 六道仙)^{۴۸} افسانه‌ای با جوبی جنگید و با استفاده از تکنیک ایزاناگی (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 فوق‌العاده بودند که همگی ملت‌های نینجا به این قدرت مشتاق و به‌دنبال آن بودند که آن را سلاح خود سازند.^{۴۹}

۸.۲.۵ سان نین

سان نین یا سه نینجای افسانه‌ای جیرایا، تسوناده، و اوروچیمارو نینجاهای مشهور اهل کونوها به‌عنوان سه تن از قدرت‌مندترین نینجاهای زمان خود شناخته می‌شدند. آن‌ها در دوران گنین، شاگردان هیروزن ساروتوبی هوکاگه (Hiruzen sarutobi hokage) سوم بودند. جیرایا همیشه آماده کمک به بی‌گناهان و راست‌گویان بود حتی اگر پول‌دار بودند. روزی بازرگانی به‌نام فوکوتارو (Fukutaro) به اعدام محکوم شد درحالی‌که واقعاً مقصر او نبود (Griffis, 1880: 130). داستان این سه از اسطوره ژاپنی «داستان جیرایای دلاور» (The Tale of the Gallant Jiraiya)^{۵۰} گرفته شده است. رابطه شخصیت‌ها در انیمه با رابطه‌شان در این داستان افسانه‌ای مشابه است.

از نینجاهای نامور می‌توان به شخصیت‌های زیر اشاره کرد:

آکاتسوکي (Akatsuki)^{۵۱}، دیدارا (Deidara)^{۵۲}، هیدان (Hidan)، ایتاچی (Itachi)^{۵۳}، کاکوزو (角都)^{۵۴}، کیسامه هوشیگاکي^{۵۵}، ناگاتو (Nagato/ 長門)، نینجایی اهل دهکده مخفی باران (Amegakure) که با هدف آوردن صلح به دنیای وحشی نینجاها را تشکیل داد.

۳.۵ بین و یانگ

بین و یانگ (Yin & Yang)^{۵۶} شکل آن به‌صورت دایره‌ای است که با خطی کمانی به دو قسمت تقسیم شده است. نیمه روشن نماد نیروی یانگ و نیمه تاریک نماد نیروی بین 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 شکل‌گرفته توسط تضادها حرکت، دگردیسی، و پیوستگی دائمی را به‌وجود 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 به‌بیان‌دیگر، «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 شینتو و بودایی حضور دارند و در ژاپن به‌عنوان محافظ دروازه‌های و معابد شناخته می‌شوند. فوجین با توبره‌ای از باد در پشتش به تصویر کشیده می‌شود و رایجین با طبل برای تولید رعد (<http://kaphinated.livejournal.com/62986.html>).

۵.۵ شارینگان^{۵۷} در اسطوره ژاپن

در اسطوره ژاپن، سوسانو^{۵۸} (Susano'o/ 須佐之男) طوفان قدرت مند تابستان، برادر آماته‌راسو (Amaterasu/ 天照) الهه خورشید و تسوکویمی (Tsukuyomi/ 月読) خدای ماه است^{۵۹}. هر سه این‌ها از ایزاناگی^{۶۰} (Izanagi/ いざなぎ)، زمانی که صورتش را از آلودگی‌های یومی (Yomi/ 黄泉) یا همان جهان زیرین می‌شست، متولد شدند (<http://whatever-wip.blogspot.com/2012/04/>) یا همان ایزاناگی و ایزانامی (Izanami-no-Mikoto/ 伊弉那美命) را که هم زن و شوهر و هم خواهر و برادرند فراخواندند تا عالم مادی را بیافرینند و به این ترتیب، می‌توان آن‌ها را با «آدم و حوا» تطبیق داد. آن‌ها در نهایت جزایر ژاپن و انبوهی از خدایان را به دنیا می‌آوردند. هرچند ایزانامی، زمانی که کاگوتسوگی (Kagutsugi) تجسد آتش را به دنیا می‌آورد، می‌میرد. ایزاناگی در غم او به جهان زیرین شیطانی «یومی» سفر می‌کند تا او را بیابد، اما بعد از 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 به دنیا می‌آیند؛ الهه خورشید، آماته‌راسو، از شستن چشم چپ پدید می‌آید؛ خدای ماه «تسوکویمی» از چشم راست؛ و خدای دریا و طوفان‌ها «سوسانو» از بینی‌اش (Ashkenazi, 2003: 172- 175). قدیمی‌ترین منبع اسطوره‌ها، «کوجیکی» و «نیهون‌شوکی»، از رقابتی دیرینه میان سوسانو و خواهرش سخن می‌گویند.

زمانی که او به فرمان ایزاناگی در حال ترک آسمان بود، برای وداع نزد خواهر رفت. آماته‌راسو بدگمان بود، اما زمانی که سوسانو پیش‌نهاد رقابتی داد تا صداقتش را اثبات کند، او پذیرفت. آماته‌راسو که خشمگین و عصبانی بود در آما-نو-یواتو (Ama-no-Iwato/ 天岩戸) مخفی شد، در نتیجه، خورشید برای مدت زمانی طولانی پنهان شد (Shirane, 2012: 19- 20).

«پس سوسانوو از آسمان فرود آمد و از سرچشمه رودهای River Hi در ایالت ایزومو جاری شد. در این زمان، صدای گریه‌ای شنید. در سرچشمه‌های 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 - ناذوچی (Ashi-nadzuchi) است. نام همسر من نِناذوچی (Te-nadzuchi) است. این دختر فرزند ماست و نام او کوشینادا - هیمه است. زاری ما از این روست که پیش‌ازین ما هشت دختر داشتیم. اما ماری سر یاماتا نو اُرُچی (Yamata no Orochi/ 八岐の大蛇) هشت دم^{۶۲} سال‌به‌سال آن‌ها را بلعید و اینک زمان بلعیده‌شدن این دختر^{۶۳} فرا رسیده است. او هیچ وسیله‌گیزی 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 پُردندانه تبدیل کرد و آن را در گره موهایش گذاشت. سپس، آشی - ناذوچی و نِناذوچی را واداشت تا ساکی هشت لایه و هشت قفسه بسازد و در هر یک از آن طبقات یک ظرف پُر از ساکی^{۶۴} 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 تپه 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 ده‌وجبی‌اش را که در بر گرفته بود از نیام کشید و مار را به قطعات کوچک قطعه کرد؛ زمانی که به دم رسید، لبه شمشیرش کمی دندان‌دندانه شده بود. پس، او دم را شکافت و واری کرد. درون دم شمشیری بود. این همان شمشیری است که کوسا - ناگی نو تسوروگی (Kusa-nagi no tsurugi/ 草薙の剣) نامیده می‌شود» (Aston, 1896: 52-55). این شمشیر^{۶۵} از دم اژدها آما - نو - موراکومو - نو - تسوروگی (Ama-no-Murakumo-no-) یا کوساناگی - نو - تسوروگی را سوسانوو به‌اسم هدیه آشتی به آماتهراسو داد. بنابر افسانه‌ها، آماتهراسو این شمشیر را به‌همراه آینه یاتا نو کاگامی (Yata no Kagami/ 八咫鏡) و جواهر^{۶۷} یاساکانی نو ماگاتاما (Yasakani no Magatama/ 八尺瓊勾玉) به سلفش^{۶۸}، نینگی (Ninigi/ 瓊瓊杵)، به‌ارث داد. این شمشیر مقدس (نماد دلیری)، آینه (نماد حکمت)، و جواهر (نماد نیکوکاری) مجموعاً سه نشان سلطنتی (三種の神器/Sanshu no Jingi) ژاپن شد (Denney, 2011: 321).

تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو (حسین فهیمی و دیگران) ۲۲۵



شمشیر چمن‌زن (کوساناگی نو تسوروگی)، آینه و جواهر

این نشان‌ها نسل‌به‌نسل میان امپراتوران ژاپن^{۶۹} دست‌به‌دست شد تا آن‌که دوازدهمین امپراتور 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^{۷۰} را مهار و علیه مهاجمان از آن استفاده کند^{۷۱} (Pendergrass, 2015: 50).

۶.۵ کیرین

کیرین (Kirin)^{۷۲} ژاپنی یا کیلین (Qilin/ 麒麟) چینی یا تکنیک نور ویرانگر (devastating lightning technique)^{۷۳} ساسوکه که به‌نام حیوان اسطوره‌ای گاه با اسب تک‌شاخ منطبق می‌شود که غولی است ساخته‌شده از تن اژدها، شاخ، و پاهای گوزن و دم شیر.





در ژاپن، این حیوان در رتبه‌ عالی‌ترین تمامی حیوانات اسطوره‌ای قرار دارد که بعد از آن اژدها و ققنوس قرار دارند (که تصادفاً نام‌های تکنیک‌های ساسوکه نیز است) و موجودی خیرخواه و صلح‌طلب 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 تمرین سیج مود (Sage Mood)^{۷۴} ناروتو بعد از مرگ جیرایا در کوهستان برای خودآگاهی، نشستن، و تمرکز برای جذب چاکرا که از حالات یوگاست، کارما که حضور جدی در عرفان شرق و بودیسم دارد (ناروتو یاد 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 درون‌خودند، مواجه می‌شویم. داستان ناروتو تقابلی تراژیک 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 الگوش است آشنا می‌شود و در نقطه‌ اوج پا جای پای او می‌گذارد و در مراحل

پایانی به خانه برمی‌گردد. 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 واسطه ضعف و عشق خود احساس نیاز به قوی شدن می‌کند و برای خود هدفی مشخص می‌کند، با پیر فرزانه و شاگرد او روبه‌رو می‌شود، خود ظاهری اش را کنار می‌زند و در نهایت به شخصیتی متعالی تبدیل می‌شود. مقصدی برای بازگشت ساسوکه؛ کسی که به عنوان روح لطیف حاکم بر داستان منتظر قهرمان راه‌گم کرده می‌ماند و به واسطه قولی که به او داده می‌شود پُرنرنگ‌ترین 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 این که روایت‌های به‌ارث‌رسیده تا چه حد می‌تواند مورد توجه مردمان امروزی قرار بگیرد مسئله‌ای تأمل‌برانگیز و مورد توجه سینماگران و تولیدکنندگان انیمیشن است. سینما بر اساس ویژگی واقع‌نمایی خود در تلاش است تا همواره باورپذیر باشد، هم‌ذات‌پنداری کند، و گریزخواهی نماید. انیمیشن 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 بر اساس حکایت‌های اساطیری و کهن ژاپن، نمونه‌ای بارز و نشئت‌گرفته از همین تأثیرات سینمایی است. این مجموعه، بیش‌از آن که وابسته به کیفیت هنری آن باشد، متأثر از هنر واقع‌نمایی و دورکردن مخاطبان از تماشای یک اثر تخیلی است. شهرت و محبوبیت جهانی ناروتو شاهد این مدعاست که فرهنگ‌های گوناگون به‌رغم ناآشنا بودن با زبان نمادین و نشانه‌ها، مفاهیم، و اندیشه‌های خاص شخصیت‌ها و روایت‌های این مجموعه توانسته‌اند با آن ارتباط برقرار کنند. الگوی روایتی و اساطیری این مجموعه، که بر اساس 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 هم‌ذات‌پنداری می‌کند و می‌تواند تأثیرات گریزخواهی را در او پدیدار سازد. به‌همین دلایل، تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن در مجموعه انیمه ناروتو مشهود و قابل‌درک است.

پی‌نوشت‌ها

۱. به معنی راه خدایان، دین باستانی کشور ژاپن و دینی چندگانه پرست است. «دین باستانی کشور ژاپن و دینی چندگانه پرست 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 هرکدام مسئول و مأمور کاری یا محافظ و نگهبان گروهی هستند و مسئولیت‌های ویژه خود را دارند.» «در این آیین، 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 به خاطر قدرت خداگونه، که به دلیل شأنیت و عظمتشان، در شمار یکی از کامی‌های خانوادگی درمی‌آیند. امپراتور نیز در این آیین در جایگاه پرستش قرار دارد و وطن پرستی در آن جایگاه ویژه‌ای دارد. به این ترتیب، دین شیئتو دینی کاملاً بومی و ملی محسوب می‌شود» (برای اطلاعات بیشتر تر بنگرید به اسمارت، ۱۳۸۳: ۳۳۰-۳۴۰؛ Williams, 2009). با ورود دین بودا به ژاپن، دین بومی ژاپن، شیئتو، نیز از دین هندو متأثر شد (برای اطلاعات بیشتر تر بنگرید به شایگان، ۱۳۸۶، ج ۲؛ 2-4، vol. 1, ch. 2-4). (Dasgupta, 1952).
۲. ناروتو نام مکانی در جنوب ژاپن است که به دلیل گرداب‌هایش مشهور است.
۳. در آیین 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 به هیئت عود یا ماندولین.
۵. حدود ۶۸۰ م گزارش رویدادهای کهن نام قدیمی‌ترین کتاب تاریخی به جامانده در ژاپن است.
۶. حدود ۷۲۰ م از نظر قدمت، پس از کتاب کوچیکی، 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 نیویورک - ۱۹۸۷ هونولولو) اسطوره‌شناس امریکایی بود.
۹. کونوهاگا کوره به ژاپنی 木ノ葉隠れの里 به انگلیسی Konohagakure در لغت به معنی دهکده مخفی شده در میان برگ درختان یا به اختصار دهکده مخفی برگ دهکده اصلی و مخفی سرزمین آتش است.
۱۰. در لغت به معنای سایه.
۱۱. به معنی سایه آب، رهبر دهکده مخفی مه.
۱۲. به معنی سایه رعد، رهبر دهکده مخفی ابر.
۱۳. به معنی سایه باد، رهبر دهکده مخفی شن.
۱۴. به معنی سایه خاک، رهبر دهکده مخفی صخره.
۱۵. به معنی پنج سایه.

تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو (حسین فهیمی و دیگران) ۲۲۹

۱۶. هاتاکه به معنی زمین زراعی و کاکاشی به معنی مترسک است. شخصیتی ساده‌گیر و در مواردی حتی تنبل است. هم‌چنین به کپی نینجا بودن او اشاره دارد.
۱۷. میناتو نامیکازه، شاگرد جیرایا و شخصیتی قوی است.
۱۸. یک جناس است، به معنی ماریپیچ، چرخاب یا گرداب.
۱۹. هر شخصیتی تکنیک ویژه خود را دارد.
۲۰. باور عمومی مردم این است که کیتسونه‌ها به شکل زنان زیبا برای فریب‌دادن افراد درمی‌آیند. تکنیک اغواگری ناروتو به حالت تغییر شکل کیتسونه به فولکلور شرق برمی‌گردد.
۲۱. Six Paths of Pain : ۱- طریقت روح نیک (Deva Path) یا (Deva-gati)؛ ۲- طریقت آسورا (Asura Path) یا (Asura-gat)؛ ۳- طریقت انسان (Human Path) یا (Manushya-gati)؛ ۴- طریقت حیوان (Animal Path) یا (Tiryagyoni-gati)؛ ۵- طریقت پرتا (Preta Path) یا (Preta-gati) شخصیتی سیری‌ناپذیر و نیازمند. آن‌ها هم‌چنین با اعتیاد و وسواس پیوند خورده‌اند؛ ۶- طریقت ناراکا (Naraka Path) یا (Naraka-gati) ناحیه جهنم و حشتناک‌ترین ناحیه 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 شوالیه‌ای او بود که گوئیور، ملکه و همسر آرتور، را به معشوقگی خود گرفت.
۲۴. مرلین مشهورترین جادوگر در اساطیر انگلیسی است. در افسانه‌ها او هم‌عصر پادشاه آرتور بوده است.
۲۵. ساسوکه از خاندان اوچیها و تکنیکهای این خاندان بر اساس شارینگان است. او وارث ایندراست.
۲۶. این تکنیک از نسل خاندان هیوگا (Hyūga/日向国) 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. آسوراها از اسطوره‌های هند آمدند و به عنوان روح طبیعت شناخته می‌شوند که در برابر خدایان قرار دارند. آنان تشنه قدرت‌اند و با خدایان برابری می‌کنند که البته در طول تاریخ به واسطه گناهان به موجوداتی دون‌مایه 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 به نام ایراواتا (Airavata) سوار است.
۲۹. به آن دختر این اجازه داده شده بود که هر مردی را به عنوان همسر بپذیرد و او پیرمردی آسورایی را که می‌دانست ایندرا را تغییر شکل 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 درکل نام او را مزرعه بهاری شکوفه‌های گیلاس ترجمه کرد.
۳۲. در انیمه ناروتو، ارواح پلید یا هیولاهای دم دار (بیجوها) براساس تعداد دم‌هایشان نام‌گذاری می‌شوند.
۳۳. تانوک‌ها حیواناتی دارای قدرت‌های مافوق طبیعی شیدانه‌اند. آن‌ها پستان‌داران ساکن ژاپن‌اند که ظاهری بین سگ و راگون دارند و در بین اشباح حیوانی رغیب 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 قسمت تقسیم شده است. این گربه‌ها عظیم‌الجثه‌اند. دو-دم را روح زنده نامیدند. او نیی یوگیتو از قوم رعد و ساکن دهکده ابر پنهان است.
۳۵. هیولایی نهنگ‌مانند است.
۳۶. لاک‌پشت‌ها گونه‌ای متداول در داستان‌های کل دنیایند و هیولاهای دریایی در لاک‌پشت سه-دم کل ژاپن وجود دارند.
۳۷. در اسطوره ساتوری جانور گوریل‌مانندی ساکن کوه است. در داستان سنتی چینی دیگری، «سفر به اختر»، میمون جوانی به نام سون ووکونگ به ماجراجویی می‌پردازد. این داستان منبع الهام نویسندگان دیگر مثل آکیرا توریاما در داستان دراگون بال هم بوده است. در جایی دیگر آمده است این شخصیت از چهاردمی افسانه‌ای به نام سوکو الهام گرفته شده است. سوکو و چهاردم 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 سوکو و 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 پنج‌گانه آتش، باد، آب، خاک، و آذرخش‌اند که زمانی که استفاده می‌شوند می‌توانند ویرانی به بار آورند. توانایی او در استفاده همه عناصر و تلفیق آن‌هاست البته هریک از این عناصر به تنهایی می‌توانند فاجعه به بار آورند.
۳۹. اسب دلفینی.
۴۰. شکم‌پایان نوعی از حشرات‌اند. آن‌ها در محل‌های گوناگون از جمله رودخانه‌ها، بیابان‌ها، اقیانوس‌ها و غارها زندگی می‌کنند. در اسطوره سازه-اونی حلزون شیطانی با توانایی تغییر شکل است. نام سایکن از اسطوره‌ای چینی گرفته شده است.
۴۱. حلزون بی‌صدف.
۴۲. سوسک‌های کرگدنی از جمله انواع سوسک‌های موجود در دنیایند. آن‌ها هم‌چنین به تناسب جثه‌شان از قوی‌ترین حیوانات روی زمین به حساب می‌آیند.
۴۳. چوم‌ای.

تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو (حسین فهیمی و دیگران) ۲۳۱

۴۴. زمانی که هشت-دم به دهکده مخفی ابر حمله کرد، او را در بدن فوکای مهر کردند ولی، به دلیل وحشی‌گری و کنترل‌ناپذیر بودن او، فوکای کنترل او را از دست داد و هشت-دم آزاد و به فرم واقعی‌اش تبدیل شد.

۴۵. گیوکی.

۴۶. به واسطه تکنیک‌های (Uzushiogakure no Sato/ 渦潮隠れの里) نینجاهای روستای مخفی جریان چرخشی مهرکردنشان Fuuinjutsu/ 封印術 شهرت داشتند.

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

۴۸. دانای شش طریقت.

۴۹. فقط سنجو هاشیراما (Senju Hashirama/ 千手柱間) اولین هوکاگه، اوچیها مادارا، یاگورا (Yagura/ 夜吼) پنجمین میزوکاگه، کیلربی و اوزوماکی ناروتو توانایی مهار آنها را در حالت طبیعی‌شان داشتند.

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

۵۱. به معنی 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) به معنی گل که اشاره به استفاده او از خاک و گل دارد و دارا (Dara) از اسطوره ژاپنی دایدارابوچی (Daidarabotchi) گرفته شده است.

۵۳. به معنی راسو است که در ژاپن به موذی‌گری، شیطان‌صفتی، فال بد شهرت دارد و مربوط به مرگ است. توانایی 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 جونین و کاگه استفاده می‌شود)، به دلیل نامیرا بودن او هم‌راه با هیدان و کیسامه با عنوان زامبی از آن‌ها یاد می‌شود. طراحی شخصیت کاکوزو از اسطوره‌ای به نام کوچیساکه-اونا 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 لافکادیو هرن ۵۵ الهام گرفته شده. سامه بیتو کوسه ای انسانی شده است که با پوست سیاه، چشمانی به رنگ سبز زمردی، صورتی شیطانی و ریشی مثل ریش ازدها تصویر شده (<https://en.wikipedia.org/wiki/Samebito>).

۵۶. نماد چینی نیروهای دوگانه‌اند، شامل اصل فعال یا نرینه (یانگ) و اصل منفعل یا مادینه (یین)

۵۷. باوجودی 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 شیئتو، گرفته شده است. نام تکنیک منگکیو شارینگان (Mangekyo sharingan jutsu) کاکاشی (کومی) از دین دیگر ژاپن، یعنی دین آینو (The Ainu or the Aynu/ アイヌ)؛ آینو بومیان شمال ژاپن‌اند و انبوهی از خدایان خود یا کامویی را دارند) می‌آید. هرچند این نام امروزه بیش‌تر به «قوت و شأنیت خدایان» معنا می‌دهد.

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

59. <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 بی‌نهایت ارزشمند تبدیل شد. ولی باوجود چند استفاده‌کننده از ایزاناگی، هرج و مرج خاندان اوچیها را فرا گرفت. زمانی که شخص استفاده‌کننده از ایزاناگی در تله ایزانامی افتد و نتیجه اصلی را بپذیرد و دیگر از ایزاناگی 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، بیجویی مارگونه با چشمانی قرمز به‌رنگ 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 سوسانوو را به‌قتل‌رساندن هیولای هشت سر یاماتا-نو-اوروچی دانست. سوسانوو بعد از تبعید از بهشت زوجی را یافت که با زاری دختر هشت‌مشان، کوشیناداهیمه، را برای خورده‌شدن پیش یاماتا-نو-اوروچی می‌فرستادند (هفت دختر دیگر قبلاً خورده شده بودند). سوسانوو با قدرت و حيله آن موجود را شکست داد و راز شمشیر کوساناگی را کشف کرد.

۶۴. الکی 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 این جا، منظور ادامه‌دهندگان خاندان است.

۶۹. امپراطوری ژاپن، از سال ۶۶۰ ق م، زمان تأسیس دولت در این سرزمین در نظر گرفته می‌شود.

۷۰. باد و آتش در آیین شیئتو از جایگاه ویژه‌ای برخوردارند.

تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو (حسین فهیمی و دیگران) ۲۳۳

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، ... سوسانوو با شمشیر سر مار را جدا می‌کند. اوروچیمارو دوباره ظاهر می‌شود. اوروچیمارو اغلب از شمشیر کوساناگی که در بدن خودش مخفی کرده است استفاده می‌کند و سوسانوو با استفاده از سپر نفوذناپذیر آینه یاتا از ایتاچی حمایت می‌کند. آماتهراسو با برادر دیگرش، تسوکویومی، هم رابطه بدی داشت که به همین سبب هر غروب، زمانی که او با برآمدن شب می‌آورد، آماتهراسو آسمان را ترک می‌کند. درمعنای دقیق، تسوکویومی تردید است، اما برخی معتقدند که بخش «یومی» از جهان زیرین، که ایزانگی به آن سفر کرد، ریشه گرفته است و شاید به همین سبب گن جوتسو تسوکویومی ایتاچی برای آنانی که ضد اویند شبیه به جهنم تشخیص یافته است.

۷۲. گفته می‌شود این اسطوره نشانه‌ای خوب است که موفقیت، آرامش، و آمدن یا گذشتن فرمان‌روایی خوب به هم‌راه دارد. کیرین برای نمونه به صورت پولک‌دار و سُم‌دار و دارای بخش‌هایی از حیوانات مختلف نمایش داده می‌شود. آن‌ها معمولاً طلائی یا چند رنگ‌اند.

۷۳. آذرخش طبیعی را از ابرها (برعکس تکنیک تولید آذرخش) به سمت 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 بعد از کشیده شدن انرژی آذرخش محو می‌شوند.

۷۴. سیج 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). یادداشت‌هایی درباره سینماتوگراف، ترجمه بهرننگ صدیقی، تهران: نشر مرکز.
- بزرگ بیگدلی، سعید و سیدعلی قاسم‌زاده (۱۳۸۹). «عمده‌ترین جریان‌های رمان‌نویسی معاصر در انعکاس روایت‌های اسطوره‌ای»، فصل‌نامه تخصصی پیک نور زبان و ادبیات فارسی، س ۱، ش ۱، تابستان.
- بندازی، جیان آلبرتو (۱۳۸۵). یک‌صد سال سینمای انیمیشن، ترجمه سعید توکلیمان، تهران: انتشارات دانشکده صدا و سیما.
- پیگوت، ژولیت (۱۳۸۴). اساطیر ژاپن، ترجمه باجلان فرخی، تهران: اساطیر.
- روزنبرگ، دونتا (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.

عبدلی، محمد و راضیه کرکنی (۱۳۹۲). *اسطوره‌های شرق، تهران: جمال هنر*.
کمبل، جوزف (۱۳۸۰). *قدرت اسطوره: گفت‌وگو با بیل مویرز، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز*.
کمبل، جوزف (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره، ترجمه شادی خسروپناه، تهران: گل آفتاب*.
نامورمطلق، 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 Banarsidass 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+Kyu+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>.