

یکی از ویژگی‌های برجسته انیمه‌های ژاپنی این است که مفاهیم بومی ژاپنی، اساطیر و عناصر فرهنگی این کشور به صورت مناسبی با فضای مدرن در انیمه‌ها ترکیب شده‌اند. این انیمه‌ها همچنین از جذابیتی جهانی برخوردارند. انیمه سریالی ناروتو^۱ از سال ۲۰۰۴ م. تاکنون در سه مجموعه ناروتو (پیروت،^۲ ۲۰۰۲-۲۰۰۷)، ناروتو شیبودن^۳ (پیروت، ۲۰۰۷-۲۰۱۷) و بوروتو^۴ (پیروت، ۲۰۱۷-اکنون) از شبکه تی‌وی توکیو^۵ در حال پخش است. این انیمه برگرفته از مانگای ناروتو اثر ماساشی کیشوموتو^۶ است. براساس منابع اینترنتی، تاکنون نزدیک به ۱۳۵ میلیون نسخه مانگای آن در ژاپن به فروش رسیده است (URL 1) و با فروش تقریبی ۲۵۰ میلیون نسخه در سطح جهان، رتبه چهارم محبوب‌ترین مانگاها را به خود اختصاص داده است (URL 2). یکی از علت‌های محبوبیت این انیمه از نظر محتوایی، پرداخت مناسب و بازنمایی موفق کهن‌الگوها در آن است، به گونه‌ای که نوجوانان از فرهنگ‌های متفاوت با آن ارتباط برقرار کرده‌اند. مسأله این پژوهش، بررسی دنیای تخیل این انیمه است که در آن هم ردپای از کهن‌الگوها و اسطوره‌های قدیمی دیده می‌شود و هم بیانی به‌روز و جذاب دارد. برای تحلیل فضای تخیلی این انیمه، از رویکرد تحلیلی ژیلبر دوران^۷ استفاده شده است.

رویکرد دوران بنا بر فرض نگارنده از آن جهت راه‌گشاست که با توجه به نظر شلبورگ^۸، عوامل محیطی به‌خصوص عوامل فرهنگی را در ظهور تخیل و نماد حائز اهمیت می‌داند (شلبورگ، ۲۰۰۰، ۷۷). پس از دوران افراد صاحب‌نامی همچون بورگس^۹ و شلبورگ هم درباره تخیل نظریه‌پردازی کرده‌اند و به ترتیب بوطیقای تخیل^{۱۰} و بوطیقای سوژه^{۱۱} ارائه کرده‌اند. بورگس در تکمیل نظریات دوران، به تخیل نگاه زیبایی‌شناسانه و فرمی دارد و رویکرد دوران را بیشتر مضمون‌محور می‌داند به گونه‌ای که از زیبایی‌شناسی متن ادبی دور شده است. همچنین، شلبورگ نه در تقابل با دوران بلکه در تکمیل رویکرد او که آن را متکی بر تخیل جمعی می‌داند، تلاش می‌کند تا تخیل فردی نویسنده یا خالق اثر را با توجه به نظریات لاکان^{۱۲} مطالعه کند (شلبورگ، ۱۰۶-۱۵۱). با توجه به اینکه هدف این پژوهش تحلیل مبانی تخیل در یک انیمه موفق حاوی زبان امروزی و اساطیر است، استفاده از آرای دوران که رویکرد اسطوره‌ای به تخیل دارد، می‌تواند کمک‌کننده باشد. به نقل از عباسی، دوران شاگرد هانری گربن^{۱۳} است که با مطالعه اندیشه‌های فیلسوفان مسلمان ایرانی به تعریف جدیدی از تخیل دست زد (عباسی، ۱۳۹۰، ۶). انیمیشن‌های ایرانی با تم اسطوره‌ای نیز می‌تواند از نظر مضمونی با خاستگاه تخیل ایرانی نزدیکی داشته باشد. از این جهت با وجود افرادی متأخری که ادامه‌دهنده نظریات دوران هستند، ساختار نحوی تخیل مبتنی بر نظریات دوران به‌عنوان رویکرد پژوهشی این مقاله انتخاب گشته است.

از نظر عباسی، ژیلبر دوران، تخیل‌شناس فقید فرانسوی برخلاف پیشینیان خود، جایگاه ویژه‌ای برای تخیل قائل بود و آن را مقدم بر عقل و اساس دانش می‌داند (عباسی، ۱۷). همچنین، عباسی بیان می‌کند که از نظر دوران، ریشه ترس و اضطراب انسانی، مرگ است که در گذر زمان نمود دارد و واکنش انسانی در برابر این ترس یا مقابله با آن است و یا همراهی با آن. بنابراین، دوران براساس این واکنش‌ها دو نظام تخیل را معرفی کند. از سویی، تحلیل مضمونی و فرهنگی مبتنی بر نظریات دوران هم در متون ادبی و هم در آثار تصویری کاربرد دارد (همان، ۷۳-۷۹). از نظر نگارنده، چگونگی ترکیب حال و گذشته به صورت موفق در انیمیشن‌ها، یکی از حلقه‌های مفقوده انیمیشن‌های ایرانی است. این پژوهش می‌تواند با تحلیل مضمونی یک انیمه موفق با تم اسطوره‌ای به این جریان کمک کند و از منظر تاریخ فرهنگی هم نشان دهد یکی از انیمه‌های مؤثر و محبوب در حافظه تاریخی ایرانی شامل چه مضامین و مفاهیمی بوده است.

روش پژوهش

پژوهش از نظر ماهیت، کیفی و از نظر هدف، کاربردی است و رویکرد آن، مرتبط با تخیل‌شناسی است. همچنین، شیوه گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای است. علاوه بر آن، روش پژوهش به شیوه توصیفی-تحلیلی است و روش تحلیل اطلاعات با توجه به ساختار نظام تخیل بر پایه نظرات ژیلبر دوران است.

پیشینه پژوهش

۱. پیشینه نظری

واژه تخیل با واژه‌هایی همچون رؤیا، الهام، وهم، امور متافیزیکی و غیره نزدیکی دارد و در یک گام فراتر، تخیل می‌تواند دربرگیرنده واژه‌های اشاره شده باشد. بلخاری مشاهده می‌کند که افلاطون تخیل را کذب و معادل آیکازیا^۱ می‌داند زمانی که فرد فکر می‌کند امری واقعی است ولی در واقعیت، تصور ذهنی و نزدیک به وهم است (بلخاری، ۱۳۹۷، ۳۰). همچنین، از نظر برت^۲، ارسطو به تخیل نگاهی علمی دارد و آن را در ارتباط با اسطوره می‌داند. ازسویی، در آثار شاعران و نویسندگان دوران باستان شاعر از الهه هنر الهام می‌گیرد و الهه هنر خود دختر حافظه است. برت از این جمله این‌گونه برداشت می‌کند که تخیل از تصاویر انباشت‌شده در حافظه شاعر تغذیه می‌کند و از طرف دیگر شاعر به حافظه قومی و قبیله‌ای تجسم می‌بخشد (برت، ۱۹۶۹، ۶). به نقل از بلخاری، تخیل از نگاه ارسطو می‌تواند به امری واقع و درست نیز اشاره کند. ارسطو از تخیل با نام فانتازیا^۳ یاد می‌کند و آن را از مشتقات اصطلاح نور به یونانی دانسته است. همچنین، تخیل متعلق به احساسات و موجودات حساس است و انسان را قادر به انجام فعالی که تا قبل آن منفعلانه بود، می‌کند که می‌تواند صواب یا خطا باشد. برخلاف افلاطون، که جایگاه پستی برای تخیل قائل است، ارسطو شأن والایی برای تخیل در نظر می‌گیرد (بلخاری، ۱۳۹۴، ۱۲۷). برت ادامه می‌دهد که در قرون وسطی جایگاه تخیل در برابر منطق و عقل پایین‌تر می‌نمود و پس از آن در عصر نویسندگان دوران الیزابت، تخیل معادل الهام از جانب خدا در نظر گرفته می‌شود که در نتیجه نوافلاطون‌گری است و از تخیل به‌عنوان وسیله‌ای برای از میان بردن گسست و فاصله‌ای که پس از هبوط انسان، بین آسمان و زمین و بین بهشت و جهان طبیعت پدید آمده است نام برده می‌شود (برت، ۹). این نگاه مقدس به تخیل در آرای اندیشمندان مسلمان نیز دیده می‌شود.

بلخاری با مطالعه آرای اندیشمندان مسلمان، تخیل را برزخی بین عدم و وجود می‌داند که هم می‌تواند کاذب و هم می‌تواند درست باشد. علاوه، هم می‌تواند در بالاترین درجه معادل وحی، الهام و شهود در نظر گرفته شود و هم می‌تواند وهم باشد و در مرور نظریات کندی^۴ (بلخاری، ۱۳۹۷، ۳۷) و اخوان‌الصفا^۵ اشاره شده است که تخیل می‌تواند ترکیبی از صورت‌های خیالی باشد مانند ترکیب شتر و درخت نخل (همان، ۴۶).

هابز^۶ تخیل را وسیله‌ای برای بیان جذاب و باطراوت می‌داند که خود عقلانی نیست ولی در راستای بیان اندیشه نویسنده است. همچنین، برت تخیل را هم‌ارز با حافظه می‌بیند. از دیدگاه او، لاک^۷ نیز بر قریحه‌ای اشاره می‌کند که باعث ترکیب تصویرهای خیالی در حافظه می‌شود و به این ترتیب تخیل را شکل می‌دهد، اما نیروی دیگری در ذهن وجود دارد که میان این تخیلات تمایز ایجاد می‌کند که آن را سنجش می‌نامد که تخیلات را به نظم و کنترل در می‌آورد. همچنین، لاک معتقد است که تخیل موجب تداعی معانی نیز می‌شود (برت، ۱۲-۱۸). از سوی دیگر، به نقل از شلبورگ، تا پیش از سارتر^۸، در سنت فلسفی، تخیل به‌عنوان توانایی ساختن تصاویر تلقی می‌شد؛ تصاویری که می‌توانستند باز نمود اشیاء، اشخاص یا افکار انتزاعی باشند و سه کارکرد اصلی برای آن قائل بودند: جبران کردن (که به معنای ظاهر کردن واقعیت‌های غایب شده است)، رهایی بخشی (که امکان

رهایی از محدودیت‌های ممکن‌ها را فراهم می‌کند) و آشکارکنندگی (که به ظهور ابعاد نامرئی جهان منجر می‌شود) اما سارتر این نقش تخیل را که تصاویر عنصر سازنده آگاهی هستند، رد می‌کند. او معتقد است که تخیل درون آگاهی، تصاویری مشابه بازنمودهای تصویری ایجاد نمی‌کند. سارتر تخیل را به‌عنوان تقلیدکننده‌ای از جهان نمی‌پذیرد و آن را کنشی آزاد می‌داند. به نظر او، تخیل کردن دوبار انکار واقعیت است؛ بار اول، این کنش باعث جدا شدن از جهان حسی می‌شود تا دنیایی خیالی شکل گیرد و بار دوم، ورود به این دنیای تخیلی از طریق تصاویری صورت می‌گیرد که نه اشیا هستند و نه واقعی. شلبورگ پس از معرفی دیدگاه سارتر، هانری گُربن را به‌عنوان نقطه عطفی در تغییر دیدگاه غرب نسبت به تخیل مطرح می‌کند. گُربن، تحت تأثیر تخیل خلاق در صوفیسم ابن عربی،^{۴۴} از تفکر مرکز‌گرای اروپایی فاصله می‌گیرد و به دنیایی وارد می‌شود که در آن تخیل نه تنها توان تولید تصاویر را ندارد، بلکه تخیل جادویی از یک تصویر را خلق می‌کند. تصویر در این دیدگاه، همچون بدنی جادویی است که تفکر و اراده درون آن حضور دارند. از نظر شلبورگ، این ویژگی جادویی تخیل، تفاوت میان نگاه لایبیک به تخیل (که آن را تولیدکننده چیزهای غیرواقعی می‌داند) و تجربه عرفانی افرادی چون ابن عربی را نمایان می‌سازد؛ جایی که تخیل معادل واقعیتی روحانی تلقی می‌شود (شلبورگ، ۵-۱۰). از افلاطون تا شلبورگ، واژه تخیل دستخوش تغییر بوده است. این واژه در دوره‌های مختلف معادل واژه‌های الهام، تجسم، حافظه، ذکاوت، تداعی‌گری، تصویرسازی، جادو، وحی و شهود در نظر گرفته شده است. در یک نتیجه‌گیری کلی تخیل دارای دو وجه درستی و نادرستی؛ وحی‌بودگی و وهم‌بودگی و نظام‌بخشی و آشفتگی است.

۲. پیشینه تجربی

گِما بودیارتو^{۴۵} در مقاله خود با عنوان «آشنایی با واقعیت فرهنگی شینوبی به‌واسطه انیمه‌های ناروتو و ناروتو شیپودن» (۲۰۲۳) چاپ شده در دانشگاه دیپونگورو^{۴۶} بیان می‌کند که در مجموعه انیمه ناروتو اقتباس از سنت‌های شینوبی در سلاح‌ها، طلسم‌ها و وجود عناصر چهارگانه طبیعت بارز است و انیمه‌هایی نظیر ناروتو دعوتی برای آشنایی با دنیای نینجاهای ژاپنی است. همچنین، والتیا اندرا مینتا^{۴۷} در مقاله خود با عنوان «نوع گفتمان زنانه به‌عنوان راه‌حلی برای همبستگی میان‌دینی: مورد مطالعاتی ناروتو» (۲۰۲۲) ارائه شده در کنفرانس گفتگو و چندفرهنگ‌گرایی^{۴۸} بیان می‌کند که زنان به دنبال تقویت جمعی و بهتر شدن عواطف هستند و برخلاف آن مردان به دنبال رشد فردی و رقابت هستند و در دنیای ناروتو این دو نکته با هم ترکیب شده است به‌گونه‌ای که هر فرد در یک دنیای رقابتی به دنبال بهتر شدن خود است و به موازات آن به رفیق خود نیز توجه و عشق دارد. این رویکرد سبب ایجاد آرامشی میان‌دینی و بین‌فرهنگی در دنیای ناروتو شده است و گفتمان زنانه می‌تواند به‌عنوان راه‌حلی در توافق میان ادیان در نظر گرفته شود. ازسویی، فروزان اکبرنیا^{۴۹} در پایان‌نامه خود با عنوان «بررسی نقش ترس از زمان در ساختار تخیل آثار ساتوشی گُن^{۴۹} براساس روش اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران» (۱۴۰۱) با راهنمایی فاطمه حسینی شکیب در دانشکده سینما و تئاتر دانشگاه هنر، با تطبیق ساختار تخیل دوران و تصاویر ارائه شده در آثار گُن در قالب مفاهیم هویتی، روان‌شناختی و اجتماعی تصاویر مرتبط با مرگ و ترس از زمان را مورد مطالعه قرار می‌دهد. کتاب *خیال‌پردازی‌های ادبی: از کهن‌الگوها تا بوطیقای سوژه نوشته شلبورگ* که در سال ۲۰۰۰ منتشر شده، توسط علی عباسی و فرزانه کریمیان طی چهار سال به فارسی ترجمه شده است. این کتاب به بررسی نظریه‌های مرتبط با تخیل از قرون وسطی تا به امروز می‌پردازد. درنهایت، کریستین شلبورگ نظریه‌ای به نام *بوطیقای سوژه* را معرفی می‌کند که اول بر فرآیند ذهنی نویسنده که منجر به خلق اثر می‌شود تأکید می‌کند و دوم بر ابژه و ساختار اثر اشاره دارد. کتاب *ساختارهای انسان‌شناسی تخیل، مقدمه‌ای بر کهن‌الگوشناسی عمومی نوشته ژیلبر دوران*، که در سال ۱۹۶۰ منتشر شده توسط *مارگارت سانکی*^{۵۰} و *جویدیت هاتن*^{۵۱} در سال ۱۹۹۹ به انگلیسی ترجمه شده است. این کتاب متشکل از سه بخش است: *نظام روزانه تخیل*^{۵۲}، *نظام شبانه تخیل*^{۵۳} و *به سوی یک نظریه فوق‌العاده خیال‌انگیز*^{۵۴} در داخل کشور، کتابی با عنوان *تخیل نمادین* (۱۹۶۸)^{۵۴} اثر ژیلبر دوران، توسط روح‌الله نعمت‌الهی در سال ۱۳۹۸ ترجمه شده است. همچنین، علی عباسی نیز در کتاب خود با عنوان *ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران* که در سال ۱۳۹۰ منتشر شده، به معرفی ساختار دوران پرداخته و نمونه‌های ادبی و تصویری را بررسی کرده است. این مقاله از انگشت‌شمار تحقیقاتی است که با استفاده از روش تحلیلی دوران

یک انیمیشن را بررسی کرده است. در این مطالعه، نه تنها ساختار انیمه محبوب ناروتو شیپودن براساس دیدگاه دوران تحلیل می‌شود، بلکه نمادهای به‌کار رفته در این انیمه نیز براساس تعریف منحصر به فرد دوران از نماد مورد توجه قرار می‌گیرد.

مبانی پژوهش

بسیاری از پژوهشگران معتقدند که برای درک و تحلیل صحیح یک اثر ادبی، نمی‌توان تنها به نیت و انگیزه‌های شخصی نویسنده بسنده کرد. به‌طور خاص، علی‌عباسی (۱۳۹۰) استدلال می‌کند که در تحلیل آثار ادبی، باید به اسطوره‌هایی که در پس این آثار نهفته‌اند توجه داشت. وی بیان می‌کند که دوران تفاوتی میان تصاویر و صحنه‌های اسطوره‌ای یونان باستان و داستان‌های فرهنگی مدرن قائل نمی‌شود و بر این باور است که منشأ اثر هنری تنها به جهان شخصی نویسنده محدود نمی‌شود. از دیدگاه دوران، اسطوره‌ها می‌توانند به‌طور پنهان در بطن متن وجود داشته باشند حتی اگر به صورت مستقیم و نامبرده در آن ظاهر نشوند (عباسی، ۶۰-۶۴). این دیدگاه، ما را به بررسی عمیق‌تر رابطه میان اسطوره و متن وادار می‌کند و نشان می‌دهد که تحلیل آثار ادبی و هنری نیازمند رویکردی فراتر از تأملات سطحی است.

اسطوره و اسطوره پنهان

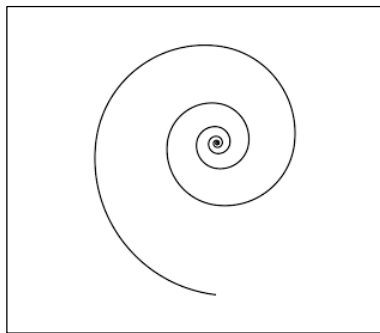
اسطوره‌ها، این بازماندگان دیرینه فرهنگ و تاریخ، در متون ادبی نقشی پنهان دارند. آنها نه به شکل سنتی خود، بلکه در قالب رفتار و اعمال شخصیت‌های داستانی به زندگی ادامه می‌دهند. این نقش پنهانی، به گفته دوران، تأثیری عمیق‌تر از اسطوره‌های آشکار دارد (همان، ۶۵). اسطوره‌ها نه تنها از خواست نویسنده بلکه از فرهنگی که در آن پرورش یافته‌اند، نشأت می‌گیرند. این فرهنگ نه تنها بر انتظارات خوانندگان بلکه بر تاریخ جوامع نیز تأثیر می‌گذارد، جایی که ظهور و فروپاشی اسطوره‌ها، به‌واسطه کهن‌الگوها و نمادها، مسیر تاریخ را شکل می‌دهد. دوران بر این باور است که درک کهن‌الگوها، نه تنها در شناخت نمادهای آنها بلکه در فهم عمیق‌تر کنش‌هایی که به آنها اشاره دارند، اهمیت دارد (Durand, 1992, 60). این کنش‌ها، در لایه‌های زیرین داستان‌ها جریان دارند و این امکان را ایجاد می‌کنند تا درکی عمیق‌تر از اسطوره‌ها ایجاد گردد.

نماد

اهمیت درک ساختار تحلیلی تخیل دوران وابسته به درک نماد از دیدگاه وی است. او معتقد است که نمادها از معنای اولیه خود دور شده‌اند و با مفاهیمی چون تمثیل، استعاره و نشانه تفاوت دارند. نماد در ابتدایی‌ترین تعریف، نشانه‌ای است که برای فشرده‌سازی مفاهیم در گفتار به کار می‌رود. همچنین، دوران نماد را متفاوت از تعریف پیرس^{۲۷} می‌داند که آن را به‌عنوان یک مفهوم قراردادی در نشانه‌شناسی توصیف می‌کند. به‌عنوان مثال کبوتر با شاخه زیتون به‌عنوان نماد صلح شناخته می‌شود. اما، دوران نماد را دارای دو جنبه می‌بیند؛ یکی مادی و دیگری غیرمادی. دال، یا نشانه مادی، خارج از هرگونه قرارداد است در حالی که مدلول، یا معنای غیرمادی، به امور نامحسوسی چون ناخودآگاه، متافیزیک، و فراطبیعت اشاره دارد (دوران، ۱۹۶۸، ۱۱-۱۷).

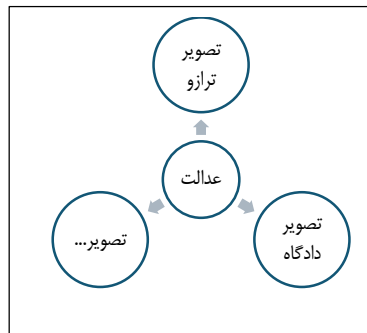
دوران بر این باور است که نماد از یک تصویر آغاز شده و به مجموعه‌ای از اندیشه‌های متفاوت و گاه متضاد منتهی می‌شود. به‌عنوان مثال، آتش می‌تواند به مفاهیم مختلفی چون آتش دوزخ، آتش شهوت، یا آتش پاک‌کننده اشاره داشته باشد (تصویر ۱). در مقابل، تمثیل از یک مفهوم ذهنی آغاز شده و به تصاویر متفاوتی ختم می‌شود. برای مثال مفهوم عدالت با تصویر یک دادگاه، تصویر ترازو و مانند آن بیان می‌گردد (تصویر ۲). هر دو، نماد و تمثیل، ذهن را به سمت خاصی هدایت می‌کنند اما نماد از تصویری شروع شده و به اندیشه‌های متفاوت می‌رسد. در حالی که تمثیل از یک موضوع ذهنی شروع شده و به تصاویر می‌انجامد. ازسویی از نظر دوران، نماد با تکرار خود را تشبیه می‌کند: «سلطه دوگانه و هم‌زمان دال و مدلول که در تخیل نمادین رخ می‌دهد، در نشانه

نمادین نیز وجود دارد و باعث انعطاف نماد می‌شود. دال مسلط با تکرار، کیفیات متضاد را کنار هم می‌گذارد و هیئتی واحد از آنها تشکیل می‌دهد و مدلول مسلط با تکرار در تمام جهان محسوس، تجلی می‌کند. هر دو خود را تکرار می‌کنند و تکرار خاصیت مشترک آنها است. نماد با تکرار است که می‌تواند از نارسایی بنیادینی که به آن مبتلا است، عبور کند. ولی این تکرار به معنای این همان‌گویی نیست بلکه با هر بار تکرار تجمیع و تکمیل رخ می‌دهد؛ مثل یک مسیر ماریپیچ [تصویر ۳] یا حلقه سیم‌پیچ که با هر بار تکرار بیشتر به سمت مرکز گرایش پیدا می‌کند و دامنه دیدش دقیق‌تر می‌شود» (همان، ۲۰-۲۱).

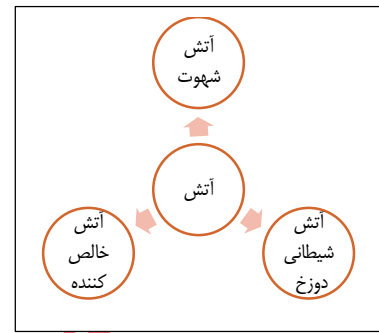


تصویر ۳. نموداری از تکرار حلزونی دال و مدلول در تخیل نمادین.

مأخذ: (نویسنده)



تصویر ۲. نموداری از ساختار تمثیل. مأخذ: (نویسنده)



تصویر ۱. نموداری از ساختار نماد بر مبنای نظرات دوران.

مأخذ: (نویسنده)

۳. عکس‌العمل‌های غالب

دوران با استفاده از علم عکس‌العمل‌شناسی^{۳۸} سه عکس‌العمل غالب^{۳۹} را در نوزادان تشخیص می‌دهد و از آنها در تشریح دقیق‌تر نظام‌های روزانه و شبانه استفاده می‌کند. این سه عکس‌العمل غالب شامل:

۱. عکس‌العمل وضعیتی^{۴۰} زمانی اتفاق می‌افتد که کودک برمی‌خیزد و به صورت عمودی قرار می‌گیرد و دستش را دراز می‌کند تا شناخت بیشتری نسبت به محیط پیرامونی پیدا کند.
۲. عکس‌العمل تغذیه‌ای^{۴۱} مرتبط با لحظه بلعیدن غذا و پایین رفتن در گلو تا هضم شدن است.
۳. عکس‌العمل جنسی یا مقاربتی^{۴۲} با چرخه و ریتم همراه است. در یک بازه تکرار شونده، حرکت‌های ریتم‌دار صورت می‌پذیرد. دو عکس‌العمل مقاربتی و تغذیه‌ای با هم مرتبط هستند. برای مثال عمل مکیدن شیر مادر عکس‌العملی تغذیه‌ای به حساب می‌آید و از طرفی مکیدن در زیرمجموعه واکنش‌های مقاربتی هم در نظر گرفته می‌شود (Durand, 48-52). دوران عکس‌العمل وضعیتی را در نظام روزانه و دو عکس‌العمل مرتبط تغذیه‌ای و مقاربتی را در نظام شبانه قرار می‌دهد (Ibid, 58).

ساختارهای نظام روزانه و نظام شبانه

شلبورگ بیان می‌کند که دوران، نظام روزانه را به‌عنوان مخالفت با تاریکی، وحشی‌گری، افول و درنهایت زمان توصیف می‌کند. ازسویی، نظام شبانه تصاویر ترسناک نظام روزانه را به شکلی معکوس و ملایم‌تر بازتاب می‌دهد. بازنمایی واکنش‌های غالب در هر دو نظام منجر به پدیدار شدن ساختار دوازده‌گانه‌ای از تخیل می‌شود که بر پایه تشابه تصاویر بنا نهاده شده است. مجموعه‌ای از تصاویر مشابه، نشان‌دهنده عمل خاصی هستند که به‌نوبه خود، ساختاری متمایز را شکل می‌دهند. دوران، اشکالی که در جستجوی

غلبه بر زمان و در مقابله با آن هستند را با استفاده از نمادهای جداکننده^{۴۵}، تماشایی^{۴۶} و صعودی^{۴۷} معرفی می‌کند. در حالی که اشکال مرتبط با زمان را با نمادهای حیوانی^{۴۸}، تاریکی^{۴۹} و سقوط^{۵۰} توصیف می‌کند. نمادهای حیوانی شامل تصاویری هستند که خصوصیات حیوانی مانند پرنرزی بودن و خشونت را نمایش می‌دهند و قادرند شخصیت‌هایی را به تصویر بکشند که توانایی گاز گرفتن، پاره کردن، خرد کردن و ترسناک بودن را دارند. همچنین، نمادهای تاریکی شامل تصاویر شب، ماه و زنانگی خون، ناپاکی، آب سیاه و کوری هستند. بعلاوه، نمادهای سقوط شامل تصاویری از افتادن، سرگیجه، سنگینی و خردشدن هستند. در مقابل نمادهای سقوط، نمادهای صعودی شامل تصاویری با مفهوم بلند شدن، آسمانی شدن، در اوج بودن، بال‌های پرنده، فرشتگان، مردان بزرگ و موارد مشابه هستند. همچنین، در مقابل نمادهای حیوانی، نمادهای جداکننده شامل انواع سلاح‌ها، نشانه‌های پیروزی، تیرها، شمشیرها، عصاهای سلطنتی و غیره قرار دارند و در نهایت در مقابل نمادهای تاریکی، نمادهای تماشایی شامل تصاویری از انسان‌های ناظر، شاهدان و مشاهده‌کنندگان، نمادهای نور و اعضای نورانی، خورشید، چشم، عمل الهی یا حضرت مسیح قرار دارند (شلیبورگ، ۸۰-۸۳). شلیبورگ ادامه می‌دهد که دوران، ساختار قهرمانی یا روان‌پریشی^{۵۱} که خود شامل چهار زیر گروه است متعلق به نظام روزانه می‌داند که شامل موارد زیر هستند:

۱. اولین ساختار دربرگیرنده دورشدن اغراق‌آمیز از واقعیت و قطع ارتباط با آن است. فرد از جهان دوری می‌گزیند و در نتیجه ارتباط با واقعیت را از دست می‌دهد. انسانی با این ویژگی به شیطان تبدیل می‌شود و خوشی‌ها و لذت‌هایی را برای تعالی خود از دیگران غصب کند.
۲. دومین ساختار قهرمانی یا ریخت‌پریشی، نگاهی منقطع و بریده‌بریده را به جهان را ارائه می‌کند که در آن واقعیت‌ها از هم جدا شده‌اند و محیط بریده‌بریده نمایان است.
۳. سومین ساختار قهرمانی شامل هندسه اغراق شده است که میل زیادی به بزرگ‌نمایی برخی اشیاء و میل به قرینه‌سازی در آن وجود دارد.
۴. آخرین ساختار شامل یک تفکر تضاددار است. در اینجا مسأله بیشتر بر روی تقابل فکرها و نزاع تفکر است تا تقابل تصاویر (همان، ۸۳-۸۶).

در نظام شبانه، دو نوع ساختار وجود دارد که شامل ساختارهای اسرارآمیز و ساختارهای ترکیبی هستند. ساختارهای اسرارآمیز یا وارونه‌ای^{۵۲} عناصر منفی در نظام روزانه را به صورت ملایم و لطیف نشان می‌دهند. برای مثال، سقوط به فرود آرام تبدیل شده، تاریکی به شبی آرام بدل می‌شود و کنش‌هایی مانند جویدن و دریدن به بلعیدن تغییر می‌کنند. در ساختار اسرارآمیز دو دسته نماد وجود دارد: نمادهای وارونگی^{۵۳} و نمادهای خلوتگاه^{۵۴}. نمادهای وارونگی به فرورفتن یا نزول به اعماق زمین یا آب اشاره دارند مانند فرو رفتن غذا در مجاری روده‌ها. به عنوان مثال نهنگ برای یونس نبی، ترس از گذر زمان را وارونه می‌کند. او در درون نهنگ، گذر زمان را احساس نمی‌کند. دسته دوم نمادها تصاویری گالیوری و نمایش‌های مثبت از شب هستند مانند شب‌های آهنگین یا ربانی که حسی از زنانگی را منتقل می‌کنند و با نمادهای ناپاکی زن و زن کشنده در تضاد هستند. دسته آخر نمادهای وارونگی، بر آیین‌های بزرگ‌مادر متمرکز هستند مانند خدایانوها، مادر آب و مادر زمین. همچنین، نمادهای خلوتگاه به سه دسته تقسیم می‌شوند: دسته اول بازنمایی قبر و تبدیل مرگ به خواب آرام است مانند تصویر زیبایی خفته. دسته دوم ظروف یا فضاهای دربرگیرنده‌ای مانند فضای بسته و مقدس، کشتی، فنجان، جام، گلدان و مانند آن هستند. دسته سوم نمادهای تغذیه‌ای و جوهری مانند مایعات، شیر، عسل، شراب الهی و غیره را شامل می‌شود که در آنها میل به ادغام شدن با جهان وجود دارد. همچنین، ساختارهای وارونه‌ای در چهار دسته کلی طبقه‌بندی می‌شوند:

۱. دسته اول تکرار در یک کنش ثابت را شامل می‌شود مانند مداومت در ورود به عمق در یک فضای بسته.
۲. دسته دوم نماینده وابستگی فرد به جهان است و میل به برقراری ارتباط با موجوداتی که منطقیاً از هم جدا هستند را نشان می‌دهد. این ساختار با استفاده از ریسمان، مواد لزج و چسبنده، چسب، ادغام و پیوند زدن مشخص می‌شود.

۳. دسته سوم، یک واقعیت حسی است که اولویت را به رنگ‌ها در مقابل فرم اشکال می‌دهد که نشان‌دهنده حس کردن اشیا از فاصله بسیار نزدیک است.

۴. دسته چهارم شامل مینیاتوری کردن یا گالیوری کردن فضا و شخصیت‌ها است (همان، ۸۷-۹۲).

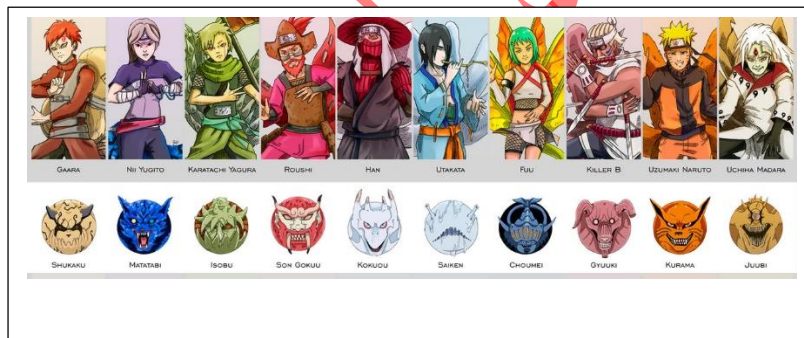
از نظر شلبورگ، با تأکید به نظرات دوران ساختار ترکیبی و دراماتیک که به‌عنوان آخرین دسته از ساختارهای شبانه طبقه‌بندی می‌شود قادر است ترکیبی از ساختارهای قهرمانی را با عناصر اسرارآمیز به نمایش بگذارد. در این ساختار، مفهوم فرار و عقب‌نشینی جای خود را به اتحاد و پیوند می‌دهد و تجزیه و تکه‌تکه شدن توسط اتصال و یکپارچگی جایگزین می‌شود. همچنین، رنگ‌های غنی و پرشور جایگزین هندسه‌های بزرگ‌نمایی شده‌اند و تصاویر کوچک جای تصاویر بزرگ را گرفته‌اند که این تغییرات نمایانگر سقوط از عظمت به عمق و جوهره واقعیت است. نمادهایی که دارای طبیعت چرخه‌ای و تکراری هستند، اساطیر مرتبط با ماه و کشاورزی، داستان‌های قربانی کردن و تولد دوباره و مراسمی که با بی‌نظمی همراه هستند تا نظم جدیدی را آغاز کنند همگی جزئی از این ساختار به شمار می‌روند. نمادهای ماه، که شامل مجموعه‌ای از حیوانات مانند اژدها، مار، خرگوش، بره، کبوتر، سگ و غیره هستند ویژگی‌هایی چون تولد مجدد دوره‌ای، جاودانگی، باروری و ممنوعیت قربانی کردن را به نمایش می‌گذارند. این نمادها نیز بخشی از آخرین دسته نمادین به حساب می‌آیند. نمادهای پیشرفت مانند فرزند نجات‌بخش، درخت و صلیب نیز در میان نمادهای ساختار دراماتیک قرار دارند. این ساختار دراماتیک به چهار دسته اصلی تقسیم می‌شود:

۱. اولین دسته ترکیبی از تضادها و تفاوت‌ها را در برمی‌گیرد که با ریتم‌های موسیقایی همراه است.
۲. دومین دسته تلاش می‌کند تا دو عنصر متضاد را در یک نظام ارزشی مساوی قرار دهد تا تضاد بین دو عنصر یا دو گروه متضاد را برجسته کند.
۳. سومین دسته از توسعه ساختار درام از آغاز تاریخ بشریت نشأت می‌گیرد و بر درک چرخه‌ای از تاریخ تأکید دارد.
۴. چهارمین دسته بر پایان تاریخ تأکید دارد و ساختارهایی که نشان‌دهنده پیشرفت در آینده هستند را در برمی‌گیرد. مضامینی مانند پایان امیدبخش جهان با حضور یک منجی مسیح‌وار در این دسته قرار دارند. در این ساختار، آینده توسط تخیل تحت کنترل درمی‌آید (همان، ۹۳-۹۹).

داستان انیمه ناروتو شیپودن

روایت شکل‌گیری دنیای شینوبی در سریال ناروتو از آنجا شروع می‌شود که کاگایا اوتسوتسوکی، هخدا بانوبی که برای پیدا کردن درخت چاکرا به زمین آمده با امپراطور سرزمین محل فرودش ازدواج می‌کند و پس از خوردن میوه‌ای از درخت چاکراه، اولین انسان حامل چاکرا می‌شود. کاگایا صاحب یک دوقلو می‌شود و به آنها چاکراه می‌بخشد. با گذر زمان کاگایا انسان‌ها را به خواب ابدی می‌فرستد تا غذایی برای درخت چاکرا باشند. بعلاوه، او خواستار داشتن تمامی نیروی چاکرا است که این موضوع کاگایا را در مقابل پسران خود قرار می‌دهد. او با هدف جذب چاکرای پسرانش با درخت چاکرا ادغام می‌شود و تبدیل به دَدم می‌شود و با دوقلوها به مبارزه می‌پردازد. دوقلوها با این فرض که دَدم تجسمی از درخت چاکرا است که برای بازگرداندن چاکرای میوه دزدیده شده حمله کرده است، چاکرای این هیولا را در بدن هاگورومو^۷ (یکی از دوقلوها) مهر می‌کنند و از پوسته دَدم به‌عنوان هسته شش طریقت^۸ استفاده می‌کنند تا یک جسم آسمانی را خلق کنند که این جسم با نام ماه شناخته شد. سپس هامورا^۹ (یکی از دوقلوها) به رهبری قبیله اوتسوتسوکی منسوب می‌شود و برای محافظت از بقایای هیولا به ماه نقل مکان می‌کند. در حالی که هاگورومو در زمین باقی می‌ماند و اقدام به گسترش چاکرا در میان بشریت می‌کند. هاگورومو اولین جینکچوری^{۱۰} است و هیولای دَدم را به نه هیولای یک‌دم تا نه‌دم تقسیم می‌کند (تصویر ۴). او دو فرزند دارد که نشان‌های خورشید و ماه دارند. او پسر جوان‌تر، آسورا^{۱۱} را به دلیل مهربانیش جانشین خود می‌کند. این امر باعث حسادت برادر بزرگ‌تر ایندرا^{۱۲} می‌شود و درگیری قومی بین نوادگان این دو برادر شروع می‌شود. قبیله‌های مختلف هیولاهای دم‌دار را به خدمت می‌گیرند و آنها را در انسان‌ها مهر و موم می‌کنند. قبیله

سنجُو^۳ و اوجیها^۴ بازماندگان دو برادر، همواره در نزاع هستند تا اینکه هاشیراما^۵ از سنجو و مادارا^۶ از اوجیها صلح می‌کنند و دهکده کونوها^۷ را تأسیس می‌کنند. با این حال، مادارا به هاشیراما حسادت می‌کند و از او جدا شده و نبرد سرنوشت‌ساز را آغاز می‌کند که ظاهراً در آن مادارا کشته می‌شود. این رقابت نسلی بین دو قبیله ادامه دارد. قبل از اینکه کاگویا به‌طور کامل توسط فرزندان مهر و موم شود اراده خود را در قالب یک انسان ساختگی به نام زتسوی^۸ کسب می‌کند. زتسوی سیاه با مأموریت بازیابی کاگویا، تأثیر زیادی روی پسر بزرگ هاگورومو، ایندرا و نسلش یعنی قبیله اوجیها و همین‌طور برادر او، آسورا و نسلش یعنی قبیله سنجو می‌گذارد تا اینکه مادارا از قبیله اوجیها با توانمندی خود مهر و موم را می‌شکند و زتسوی سیاه به‌طور مخفیانه شروع به دستکاری رویدادهای دنیا می‌کند تا دوباره کاگویا را زنده کند. ناروتو، پسری یتیم که هیولای نهدم در او مهر و موم شده، یک جینکچوری و از نوادگان قبیله سنجو است و برای تبدیل شدن به هوکاگه (تصویر ۵)، رهبر دهکده‌اش، تلاش می‌کند. پدر و مادر ناروتو در حمله هیولای نهدم به دهکده کشته شده‌اند. او در تیم هفت (تصویر ۶) با ساکورا^۹ و ساسکه^{۱۰} زیر نظر استادش، کاکاشی^{۱۱}، هنرهای نینجا را فرا می‌گیرد. از سویی ساسکه، تنها بازمانده خاندان اوجیها، به دنبال انتقام از برادرش ایتاچی^{۱۲} است به این دلیل که ایتاچی تمام قبیله اوجیها را به قتل رسانده است. هم‌تیمی دیگر ناروتو، ساکورا، عاشق ساسکه و شاگرد هوکاگه^{۱۳} پنجم، سوناده^{۱۴} و یک شینوبی درمانگر است. ناروتو مصمم است ساسکه را به دهکده بازگرداند. علاوه بر آن، سازمان آکاتسکی^{۱۵} متشکل از شورشیان قدرتمند به دنبال هیولاهای دمدار است تا با ظهور هیولای دهم، صلح جهانی را برقرار کند. ناروتو که پیشگویی شده ناچای آخرالزمان است در مسیر رشد خود و نجات دنیای شینوبی تلاش می‌کند. فعالیت‌های آکاتسکی با هدایت پنهانی مادارا که توسط زتسوی سیاه به بازی گرفته شده است به ظهور کاگویا منجر می‌شود. در نهایت با تلاش تیم هفت کاگویا برای همیشه نابود می‌شود و دنیای شینوبی نجات می‌یابد.



تصویر ۴. هیولاهای یکدم تا دهم و جینکچوری آنها. مأخذ: (URL 3)



تصویر ۵. رهبران دهکده کونوها به ترتیب از راست به چپ: ناروتو (هوکاگه هفتم)، کاکاشی (هوکاگه ششم)، سوناده نوه هوکاگه اول و هوکاگه پنجم، پدر ناروتو (هوکاگه چهارم)، هوکاگه سوم، هوکاگه دوم و هاشیراما (هوکاگه اول). مأخذ: (URL 4)



تصویر ۷. انواع ابزار و سلاح‌ها به‌عنوان نماد جداکننده.

مأخذ: (URL 6)



تصویر ۶. گروه هفت به ترتیب از راست به

چپ: ناروتو، کاکاشی، ساکورا و ساسکه.

مأخذ: (URL 5)

ساختار تخیلی دوران در انیمه ناروتو شیودن

انیمه ناروتو، با توجه به حضور خدایان و رویکرد آخرالزمانی‌اش و به‌ویژه با وجود شخصیت ناروتو به‌عنوان پسر منجی که موهایش تداعی‌کننده آتش است و خودش ترکیبی از ریخت انسانی و حیوانی است در ساختار دراماتیک نظام شبانه جای می‌گیرد. همچنین عناصر دیگری مانند درخت زندگی و انواع جانوران نظیر سگ، خرگوش، مار و وزغ و و تکرار واقعه تقابل دو برادر از ابتدای خلقت دنیای شینوبی تا تقابل نهایی ناروتو و ساسکه همگی بر ساختار دراماتیک در نظام شبانه تأکید دارند. با این وجود برای بررسی جزئی هر یک از موارد ساختار دوازده‌گانه ژیلبر دوران مثالی از خود انیمیشن بیان می‌گردد. برخی صحنه‌های مبارزه دو قطب مخالف دنیای ناروتو در ساختار نظام روزانه قرار می‌گیرند. انواع سلاح‌ها که به‌وسیله نینجاها استفاده می‌شود، انواع فنون رزمی که با گفتن کلمه و حرکت‌های دست صورت می‌گیرد، طول‌مارها با قدرت جادویی، وجود انواع چشم در کاراکترهای مختلف که قدرت‌های ماورایی دارند (تصویر ۸) و انواع طلسم‌ها (تصویر ۹) همگی جزئی از نمادهای جداکننده در نظام روزانه هستند. شخصیت جینکچوری مانند ناروتو که ترکیبی از انسان و حیوان است و به بیان دیگر نیمه‌خدا و نیمه‌انسان است در ساختار ترکیبی نظام شبانه قرار دارد. همان‌طور که ذکر شد ساختار ترکیبی می‌تواند ترکیبی از ساختار وارونه‌ای در نظام شبانه و ساختار قهرمانی یا روان‌پرسی در نظام روزانه باشد؛ پس پلان‌هایی که حاوی مبارزه موجودات ترکیبی هستند و در آنها ریخت‌های حیوانی نسبت به ریخت‌های انسانی در اوج قرار می‌گیرند بیانی ترکیبی از نظام روزانه و نظام شبانه را ارائه می‌کنند که در آخرین ساختار معرفی شده یعنی ساختار دراماتیک شبانه قرار می‌گیرند.



تصویر ۹. طلسم‌هایی که مهر و موم شده‌اند و در زمان مبارزه رها می‌شوند.

مأخذ: (URL 8)



تصویر ۸. انواع چشم که صاحب چشم از قدرت ماورایی آن در مبارزات استفاده می‌کند.

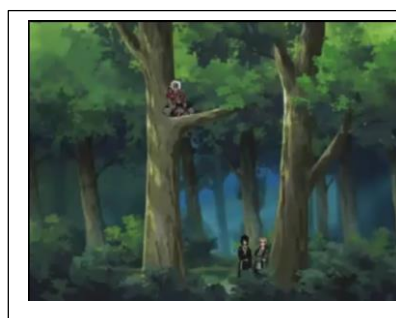
مأخذ: (URL 7)

در اکثر قسمت‌های مختص به مبارزه شخصیت‌ها با استفاده از قدرت‌های ماورایی خود می‌توانند بیش از اندازه بزرگ شوند و به انسانی عظیم‌الجثه تبدیل شوند که مبارزه بین شخصیت‌ها همراه با جنب و جوش زیاد انجام می‌شود که سبب می‌شود این صحنه‌ها در نظام روزانه قرار گیرند. هاله‌های نورانی پیرامون کاراکترها به‌عنوان نماد تماشایی در نظر گرفته می‌شود (تصویر ۱۰). ازسویی، استاد یا دوستِ مبارزه‌کننده این مبارزهٔ تن‌به‌تن را تماشا می‌کند که تأکیدی بر نماد تماشایی در نظام روزانه است (تصویر ۱۱). عروج در مقابل سقوط در بسیاری از صحنه‌های مبارزه وجود دارد (تصویر ۱۲). همچنین تفکر تضاددار بجز تقابل نیروهای خیر و شر در تقابل ناروتو نماد خورشید و ساسکه نماد ماه دیده می‌شود. نگاه بریده‌بریده شده در تقابل ایتاچی و ساسکه به صورت بارز دیده می‌شود (قسمت ۱۳۷، ۳:۴۲). همچنین، خرد شدن زمین و اشخاص در بسیاری از صحنه‌های مبارزه رخ می‌دهد که شدت له‌شدگی و خرد شدن سبب می‌شود این کنش‌ها در نظام روزانه قرار گیرند.



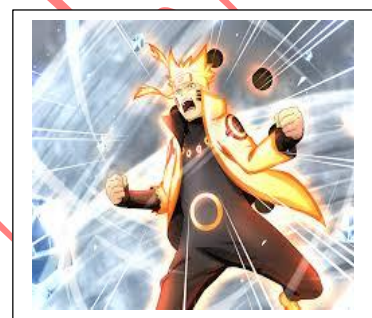
تصویر ۱۲. صعود دیدار یکی از اعضای آکاتسکی

مأخذ: اسکرین‌شات (قسمت ۳، ۱۶:۴۱)



تصویر ۱۱. استادان ناروتو و هوکاگه در حال تماشای مبارزهٔ تیم هفت.

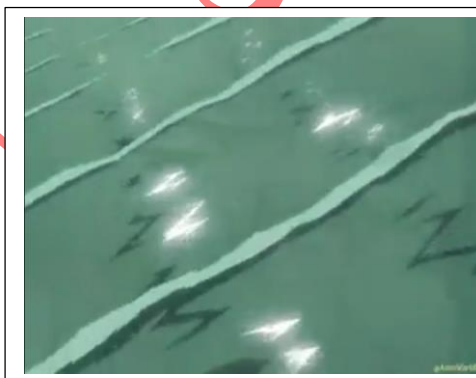
مأخذ: اسکرین‌شات (قسمت ۲، ۱۹:۲۳)



تصویر ۱۰. هاله نورانی اطراف شخصیت اصلی.

مأخذ: (URL 9)

رفت و برگشت بین نظام روزانه و شبانه در این انیمه بسیار اتفاق می‌افتد. به‌گونه‌ای که یک سوژهٔ واحد در مدت زمانی کوتاه بین نظام روزانه و شبانه تغییر حالت می‌دهد. این سوژه ممکن است عوامل محیطی (تصویر ۱۳ و تصویر ۱۴) یا کاراکترها باشند (تصویر ۱۵ و تصویر ۱۶).



تصویر ۱۴. آب در نظام روزانه با جنب و جوش و هالهٔ درخشان.

مأخذ: اسکرین‌شات (قسمت ۹، ۲۰:۰۰)



تصویر ۱۳. آب در خلوتگاه و نظام شبانه به صورت آرام است.

مأخذ: اسکرین‌شات (قسمت ۹، ۱۹:۲۴)



تصویر ۱۶. ساسوری به وسیله عروسک‌های پدر و مادرش کشته می‌شود در نظام روزانه.

مأخذ: اسکرین‌شات (قسمت ۲۷، ۵:۴۷)



تصویر ۱۵. ساسوری در آغوش عروسک‌های پدر و مادرش در نظام شبانه.

مأخذ: اسکرین‌شات (قسمت ۲۷، ۵:۳۵)

نماد خلوتگاه یکی از نمادهای نظام شبانه است. پلان‌های نمایش‌دهنده محل زندگی کاراکترهای اصلی، اغذیه‌فروشی، مرکز فرماندهی شهر و پناهگاه‌ها جزئی از خلوتگاه‌ها هستند. این محل‌ها به صورت فضای بسته و دایره‌ای شکلی دیده می‌شوند. برای مثال مرکز فرماندهی دهکده کونوها شبیه یک ظرف سر بسته است. چنین شکلی در روستای شن و دیگر ستادهای فرماندهی نیز دیده می‌شود. از سویی، تکرار یک کنش نیز یکی از زیرمجموعه‌های ساختار وارونه‌ای در نظام شبانه است. در این انیمه تکرار کنش‌ها، بدل شخصیت‌ها که شبیه شخصیت اصلی هستند و احیای شخصیت‌ها پس از مرگ آنها تأکیدی بر تکرار در نظام شبانه است. برای مثال، تیم هفت در چندین نسل در این انیمه دیده می‌شود؛ در نسل‌های اولیه، هوکاگه سوم به‌عنوان استاد و اورچیمارو^{۶۶}، سوناده و جیرایا^{۷۷} هم‌تیمی بودند. در نسل بعدی میناتو^{۷۸}، پدر ناروتو، استاد و کاکاشی، اوبیتو^{۷۹} و رین^{۸۰} هم‌تیمی بودند. در نسل بعدتر کاکاشی استاد و ساسکه، ناروتو و ساکورا هم‌تیمی هستند و در نسل فرزندان ناروتو کونوهومارو^{۸۱}، بوروتو^{۸۲} (فرزند ناروتو)، میتسوکی^{۸۳} (فرزند اورچیمارو) و سارادا^{۸۴} (فرزند ساکورا و ساسکه) هم‌تیمی هستند. مفهوم بینگ^{۸۵} و یانگ^{۸۶} کاراکترها و کنش آنها تکرار می‌شود. برای مثال کاراکترهای ناروتو و ساسکه نماد بینگ و یانگ هستند. نجی^{۸۷} یکی از هم‌زمان ناروتو در زمان اجرای فنون رزمی از علامت بینگ و یانگ استفاده می‌کند. زتسوی سیاه و زتسوی سفید نماد بینگ و یانگ هستند و در نهایت اوبیتو زمانی که جینکچوری دادم می‌شود نماد بینگ و یانگ را تداعی می‌کند. همچنین، ناروتو برای رسیدن به ساسکه و برگرداندن او به دهکده پیوسته تلاش می‌کند و این کنش از ابتدای سریال تا انتهای آن ادامه دارد. بعلاوه، وقتی تیم هفت وارد پناهگاه‌های مخفی دشمنان خود می‌شود به صورت مستمر داخل شدن در یک فضای بسته و تاریک وجود دارد. ناروتو و دیگر شینوبی‌های دنیای ناروتو با انواع فنون رزمی می‌توانند خود را تکثیر کنند و تکراری از فرم اولیه خود باشند که یکی از این تکثیرها واقعی و بقیه جعلی هستند و این مسأله می‌تواند نمودی از همان تعریف تخیل نیز باشد که تخیل از عدم تا وجود و از نادرستی تا درستی یافت می‌شود. همچنین، در مرور نظرات علمای اسلامی همچون ابن‌عربی سه ساحت تخیل معرفی شده است که شامل عالم بیرونی، عالم درونی و عالم کیهانی است (بلخاری، ۱۳۹۷، ۶۵-۶۶). با توجه به اشتراکات بین ادیان و تداخلات فرهنگی چنین مراتب سه‌گانه‌ای در انیمه ناروتو هم مشاهده می‌شود. در عالم بیرونی انیمه انواع اتفاقات محیرالعقول و خیال‌انگیز وجود دارد که به دلیل وضوح به آن اشاره نمی‌شود. همچنین، ناروتو در درون خود می‌تواند با کیوبی هیولای نهدم یا دیگر موجودات ترکیبی که قدرتی خدایمانند دارند ملاقات کند. حتی در گامی فراتر او با پدر و مادر خود در درون خود دیدار می‌کند.

ازسویی ناروتو، کاکاشی و دیگر شخصیت‌ها می‌توانند در فضایی کیهانی با اشخاصی مانند اوبیتو، استاد شش طریقت که یکی از پسران کاگویا است و دیگر موجودات دم‌دار ملاقات و صحبت کنند. همچنین، کوچک دیده شدن انسان‌ها در برابر فضا و برعکس آن، بزرگ‌نمایی کاراکترها به نسبت فضا به‌وفور در این انیمه دیده می‌شود. از سوی دیگر، آغاز تاریخ که جزیی از ساختار ترکیبی نظام شبانه است به صورت داستانی از خلق دنیای شینوبی و ظهور کاگویا در انیمه نشان داده می‌شود (قسمت ۴۶۲، ۰۰:۰۰ - ۱۰:۱۰). همچنین، وجود بی‌نظمی‌هایی و شکل‌گیری نظم پایانی که در ساختار ترکیبی نظام شبانه به آن اشاره شد در این انیمه وجود دارد (تقریباً در صد قسمت پایانی). در خانوادهٔ اوچیها افرادی همچون ساسکه و برادرش ایتاچی با استفاده از قدرت‌های خود می‌توانند انسان‌ها را وارد توهمی بی‌پایان نمایند و درخت زندگی نیز انسان‌ها را به خوابی ابدی می‌برد. این دو مورد می‌تواند تداعی‌کنندهٔ زیبایی خفته در نظام شبانه باشد. آشتی اعداد که جزیی از نظام شبانه است در پیوند و آشتی دشمنان ناروتو با وی بارز است. برای نمونه پین^{۸۸}، اورچیمارو و اوبیتو که باعث خسارت بسیاری به دهکدهٔ کونوها شده بودند و در تقابل با ناروتو بودند با وی همراه می‌شوند و به او کمک می‌کنند. پین با قدرت زندگی‌بخشی خود جان بسیاری از قربانیان حملهٔ خود را به آنها بازمی‌گرداند (قسمت ۱۷۴). اورچیمارو با وجود خسارت شدید به دهکده در گذشته در نهایت با کمک ساسکه که اورچیمارو را دوباره زنده می‌کند به دهکدهٔ کونوها در جنگ علیه مادارا کمک می‌کند (قسمت ۳۴۱) و اوبیتو برای نابودی کاگویا به جناح متحدین دنیای شینوبی یاری می‌رساند (قسمت ۴۷۱).

بسیاری از نام‌های اسطوره‌ای در این انیمه مانند ایزانامی^{۸۹}، ایزانامی^{۹۰}، آماتراسو^{۹۱} و سوسانو^{۹۲} به صورت پنهان و متفاوت از روایت سنتی خود وجود دارند. ایلپاده^{۹۳} دربارهٔ کیهان‌زایی ژاپنی به اولین زوج زن و مرد با نام‌های ایزانامی و ایزانامی در ژاپن اشاره دارد. ایزانامی در زمان وضع حمل آخرین فرزندش که خدای آتش است می‌سوزد و پس از مرگ به دنیای زیرین می‌رود. ایزانامی مانند اورفئوس^{۹۴} یونانی به دنبال ایزانامی به دنیای زیرین می‌رود و پس از ملاقات با همسرش، ایزانامی، از وی درخواست می‌کند که با او به دنیای زندگان بیاید. ایزانامی درخواست او را می‌پذیرد ولی به شرط آنکه ایزانامی به پشت سر خود نگاه نکند. با این وجود، ایزانامی طاقت نمی‌آورد و وقتی به ایزانامی نگاه می‌کند او را در حال فاسد شدن می‌یابد. ایزانامی وحشت‌زده به دنیای زندگان می‌رود و برای جلوگیری از ورود ایزانامی به دنیای زندگان سنگی بزرگ را در دهانهٔ غار منتهی به دنیای مردگان می‌گذارد. اینگونه ایزانامی الههٔ دنیای مردگان در ژاپن می‌شود که این مسأله در مورد ایزدبانوانی که الهه‌های حاصلخیزی و در آن واحد خدایان مرگ و بازگشت دوباره به آغوش مادری (زمین) هستند عمومیت دارد (ایلپاده، ۱۳۹۹، ۱۳۱). چنین داستان یا روایتی در انیمه وجود ندارد. بلکه ایزانامی و ایزانامی به‌عنوان دو فن قدرتمند توسط قبیلهٔ اوچیها به کار گرفته می‌شوند. ایزانامی فن و توانمندی در کنترل و تغییر زمان است (قسمت ۲۰۹، ۱۳:۳۰) ایزانامی به صورت فنی مکمل و پاسخ‌دهنده در برابر ایزانامی باعث کنترل خیال و ایجاد توهمی مستمر و تکرار شونده می‌شود (قسمت ۳۳۷، ۶:۴۷). ایلپاده از آماتراسو و سوسانو نیز به‌عنوان ایزدبانوی خورشید و خدای طوفان نام می‌برد که در روایت اولیه با هم در تقابل هستند (همان، ۸۱). در صورتی که در انیمهٔ ناروتو آماتراسو فنی است که توسط ایتاچی به کار گرفته می‌شود و شعله‌هایی سیاه رنگ که بسیار مخرب است در نتیجهٔ این فن پدید می‌آید (قسمت ۱۳۷، ۱۲:۴۱). همچنین، سوسانو فن دیگری است که به‌واسطهٔ آن موجودی انسانی و عظیم‌الجثه برای دفاع از مبارز پدید می‌آید (قسمت ۲۰۹، ۱۲:۱۲). در مجموع می‌توان گفت بسیاری از اسامی اسطوره‌ای که به برخی از آنها اشاره شد به روایت سنتی خود تعلق ندارند و برای ایجاد حسی از سنتی بودن در این انیمه به کار گرفته شده‌اند. ازسویی، خدایانوی دنیای شینوبی کاگویا میوهٔ درخت چاکراه را می‌خورد و پس از آن شیطانی می‌شود. این کنش اسطوره‌ای شاید ریشه در اسطوره‌های یهودی در خوردن میوهٔ ممنوعه توسط زن و اسطوره‌های یونانی در نگاه منفی به زن داشته باشد. بعلاوه، جیرایای قورباغه سوار و سوناده زنی که جیرایا عاشقش بود اشاره به رمان قدیمی و ژاپنی دارد که در حدود سال ۱۸۰۰ م. تا ۱۸۱۰ م. نوشته شد و شاید اولین رمانی است که به کابوکی^{۹۵} تبدیل شده است (URL 10). در این انیمه نیز جیرایا استاد ناروتو و یکی از سه سنین^{۹۶} افسانه‌ای به همراه سوناده و اورچیمارو است. ازسویی، حیوان کمک‌کننده به جیرایا قورباغه است. همچنین، وی عاشق سوناده رهبر دهکده است. ازسوی دیگر، پین، کابوتو^{۹۷}

اوبیتو، مادارا و ناروتو به ترتیب نقش ارباب شش طریقت (مسیر) را دارند. شش مسیر یا شش طریقت در کیهان‌شناسی بودایی شامل شش دنیایی هستند که موجودات هوشیار براساس کارمای^۸ خود در آنها بازتولید می‌شوند. کارما براساس اعمال موجودات در زندگی‌های گذشته‌شان عمل می‌کند. این مسیرها در چرخ وجود نمایش داده شده‌اند. شش مسیر عبارتند از: دنیای خدایان یا موجودات الهی (دوا؟)؛ دنیای نیمه‌خدایان جنگجو (آسورا)؛ دنیای انسان‌ها (مانوشیا)؛^۱ دنیای حیوانات (تیریایونی)؛^۱ دنیای روحانیان گرسنه (پرتا)؛^۱ و دنیای جهنم (ناراکا).^{۱۰} سه مسیر اول به‌عنوان سه سرنوشت محبت‌آمیز (کوشالاگاتی)^{۱۱} شناخته می‌شوند؛ جایی که موجودات درجات مختلفی از فضیلت، لذت و درد را تجربه می‌کنند. سه مسیر آخر به سه سرنوشت نامحبت‌آمیز (آکوشالاگاتی)^{۱۲} اشاره دارند؛ جایی که موجودات از فضیلت بی‌بهره بوده و به‌طور عمده رنج می‌برند (URL 11).

بیان نمادین در انیمه ناروتو شیپودن بارز است. برای نمونه ساسکه تا زمانی که با ایتاچی مبارزه نکرده گره‌ای بر روی کمر دارد. گره در رویکرد یونگی دلالت بر گره‌خوردگی هیجانانگیز و احساسات دارد یا خشم فردی او را به شخص دیگر گره می‌زند (کریسپ،^{۱۰} ۲۰۰۲، ۳۵۹). خشم ساسکه نسبت به ایتاچی او را درگیر کرده است و بعد از کشته شدن ایتاچی به دست ساسکه این گره گشوده و لباس ساسکه متفاوت می‌شود. در ابتدای هر مبارزه انفجاری صورت می‌گیرد که نشان از خشم و تخلیه شدید انرژی برای ایجاد تغییر در خودبیانگری است (همان، ۴۷). بارزترین انفجارها را می‌توان در حمله پین به دهکده ناروتو (قسمت ۱۶۲) دانست که نمودی از آشوب اجتماعی (همان، ۴۷) در دهکده هم هست. زمانی که ناروتو درون ناخودآگاهش با نهدم، کیوبی، صحبت می‌کند آب اطراف وی تیره است (قسمت ۵۲، ۵۰:۵۰). ازسویی درون آب رفتن نشان از دریافت احساسات شدید است (همان، ۵۲) که در این صحنه‌ها می‌توان هیجان داشتن و احساسی بودن ناروتو را درک کرد. فرو رفتن در آب می‌تواند نماد تسلیم شدن و چشم در چشم مرگ دوختن باشد (همان، ۱۹۲). جیرایا، استاد ناروتو و پین در زمان مرگ با لبخندی بر صورت درون آبی زلال فرو می‌رود و ناپدید می‌شود و با وجود کشته شدن توسط شاگردانش از آنها خشمی ندارد. او تمام زندگی‌اش تلاش کرد تا شاگردانی قوی و نیک‌صفت پرورش دهد و اراده‌اش را برای نجات دنیا به ناروتو منتقل می‌کند (قسمت ۱۳۳). آب زلال می‌تواند نمادی برای شهود و آگاهی گسترده از حیات باشد (همان، ۵۲). ازسویی، غار می‌تواند ارتباط بین فرزند و مادر و زندگی قبل از تولد و زمان تولد را بیان کند (همان، ۳۱۲). ناروتو قبل از اینکه بتواند به بالاترین سطح خود در هنرهای رزمی برسد و با قدرت نهدم یکی شود، در آبشاری با نام آبشار واقعیت که بر دهانه ورودی غاری است و آب آن زلال است با نیمه تاریک وجودش روبرو می‌شود (قسمت ۲۴۳) و پس از آن با مادرش ملاقات می‌کند (قسمت ۲۴۶). همچنین، آتش نمادی برای ویرانگری، خشم، جنسیت، شور زندگی و احساساتی چون آرزوگری و سرخوردگی است (همان، ۵۳-۵۴). ناروتو با موهایی شبیه آتش درون خود نهدمی با قدرت تخریب بالا دارد. او پرشور است و در بچگی پرخشم بوده است و میل جنسی قوی دارد که در انیمه هم دست‌مایه طنز می‌شود و همیشه از اینکه توسط دیگران به‌عنوان هیولا شناخته می‌شد سرخورده بوده است. ازسویی، آزمون نمادی برای محک خود است (همان، ۵۸). زمانی که کاراکترها در حال مبارزه هستند همواره در حال محک خود هستند و این خودآزمونی به صورت صریح در برخی قسمت‌ها نشان داده می‌شود. برای نمونه لحظه مبارزه ناروتو با نیمه تاریک وجودش (قسمت ۲۴۳) و مبارزه گای و تیمش با بدل‌های خودشان (قسمت ۲۲-۲۶). از سوی دیگر، باد نمادی برای آگاهی ذهن، تأثیرات ناپیدا در زندگی، ایده‌ها و مفاهیمی تحریک‌کننده است (همان، ۶۲). وزش باد در سری ناروتو همراه با تغییر و نمایشی از نقاط عطف و جنب و جوش است. برای نمونه مادر بزرگ ساسوری^۸ نام نوه‌اش را همراه با وزش باد می‌شوند و همین نکته باعث می‌شود که او تیم هفت را در مبارزه با نوه‌اش همراهی کند (قسمت ۹). همچنین، فرم دایره در این انیمه به کثرت تکرار شده است. در نظرات یونگ، دایره دارای معانی متنوعی است. دایره می‌تواند نمادی برای خود انسان و جنسیت زنانه باشد (همان، ۱۸۷). درون هر مبارزه ابتدا دایره‌ای شکل می‌گیرد. به نظر می‌رسد این تعبیر هم بر خودآزمونی مبارزه‌ها اشاره دارد و هر مبارزه باعث تغییر و رشد فردی مبارز می‌شود. نماد لباس ساکورا، دختری که هم‌تیمی ناروتو در تیم هفت است و شکل کلی کاگویا خدایانوی دنیای ناروتو دایره‌ای شکل است و هر دوی این شخصیت‌ها جنسیتی زنانه دارند که با فرم دایره نیز تداعی شده است. بعلاوه، دروازه نمودی از گذر از یک مرحله بلوغ به مرحله

دیگر است (همان، ۱۹۲). مأموریت شینوبی‌های دهکده از روبروی دروازه دهکده شروع می‌شود که بر تکامل یافتن افراد در هر مأموریت اشاره دارد. ازسویی، سازمان آکاتسکی به دنبال جمع‌آوری جینکچوری‌ها و هیولاها می‌باشد تا تبدیل به ابرقدرتی شود که ضامن صلح جهانی است. شاید صلحی که سازمان آکاتسکی در دنیای شینوبی به دنبال آن است را بتوان باز نمودی از صلح آمریکایی پس از جنگ جهانی دوم در نظر گرفت که به واسطه سلاح‌های هسته‌ای ایجاد شد. ناگاتوژیس آکاتسکی در زمان حمله به دهکده با قدرت دستانش انفجار مهیبی را ایجاد می‌کند که تداوی کننده بمب‌های هسته‌ای است. از نظر نگارنده حوادث در دنیای تخیل انیمه ناروتو جبران کننده حوادث در دنیای واقعی است. اتفاق جبران کننده در انیمه در پدیدار شدن منجی دنیای این انیمه یعنی ناروتو در زمان حمله آکاتسکی است که خود را مسیح‌وار فدا می‌کند تا از دهکده دفاع کند و در نهایت صلحی پایدار ایجاد می‌گردد. فدا شدن و قربانی شدن در اسطوره‌های ملل تکرار می‌شود و می‌توان اسطوره پنهانی چون مسیح را در شخصیت ناروتو همانندسازی کرد. چنین روایتی باعث ایجاد ارتباط با مخاطبین بین‌المللی از هر آیینی می‌شود تنها کافی است اسطوره فدا شدن در آن فرهنگ را یافت. ازسوی دیگر، عدد نیز در این انیمه نقش نمادین دارد. برای مثال قدرت ناروتو در نهمی است که درون او مهر و موم شده است. عدد نه در فرهنگ شرقی، متعلق به پادشاه هست و فقط اوست که صاحب چنین عددی است (یان شین و جیه، ۱۹۸۰، ۲۹) و در این انیمه نیز ناروتو، صاحب عدد نه، با قدرت بی‌مانندش به هوکاگه تبدیل می‌شود. همچنین، باز نمود ساختار آموزشی محکم در این سریال حائز اهمیت است که نسلی معلم نسل دیگر می‌شود و تجربیات از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود و رهبر دهکده یک معلم، پادشاه و حکیم است.

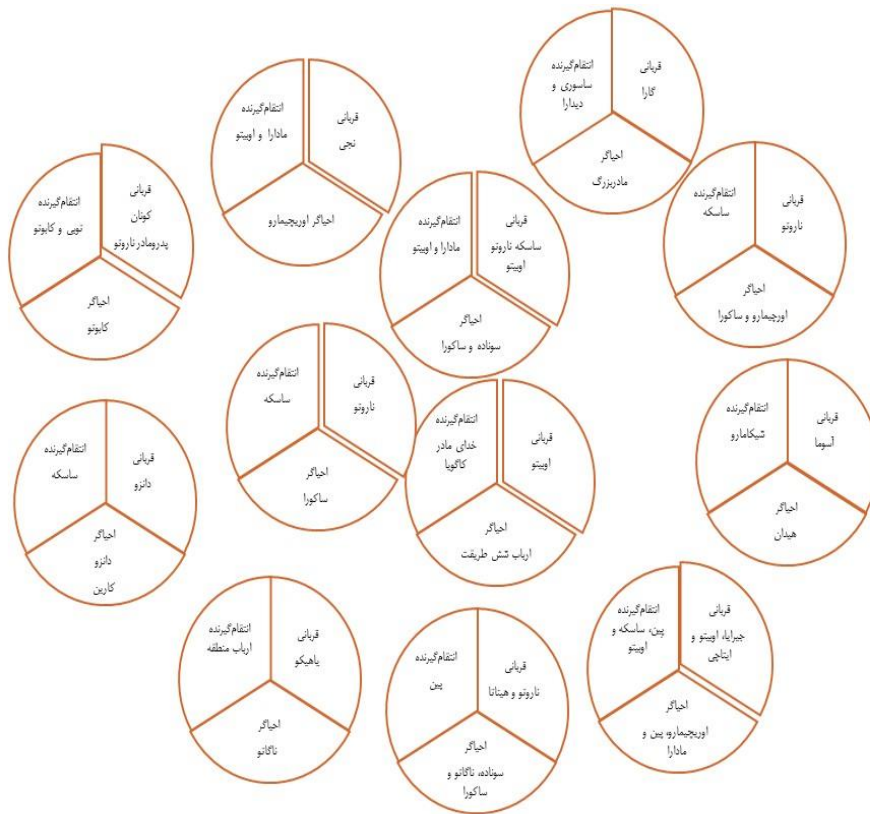
برای تحلیل انیمه ناروتو شیپودن ابتدا چندین قسمت با توجه به ساختار دوازده گانه دوران به صورت جزئی بررسی شد (جدول ۱). پس از آن با تفکیک قسمت‌های پرکننده از قسمت‌هایی که براساس مانگای ناروتو ساخته شده‌اند روایت کلی داستان ناروتو شیپودن تهیه گردید و با مطالعه روایت کلی براساس تحلیل کنش‌های شخصیت‌ها یک ساختار مشترک به دست آمد. این ساختار متشکل از کنش‌های انتقام گرفتن به دلیل نفرت، احیا کردن زندگی و قربانی شدن برای نجات دیگری است که در اکثر فصل‌ها تکرار شده است و با هر تکرار عمیق‌تر و شدت فعل بیشتر شده است تا در نهایت به ریشه اصلی قربانی شدن نهایی (ناروتو)، انتقام گرفتن پایانی (ساسکه) و احیاگری نهایی (ساکورا) رسیده است. این ساختار همانند همان تعریف ابتدایی نماد مبتنی بر نظرات دوران است که نماد در یک ساختار ماریچی خود را تکرار می‌کند تا تکمیل شود و به تعریف دقیق برسد (تصویر ۱۷).

دهکده‌های
دنیای

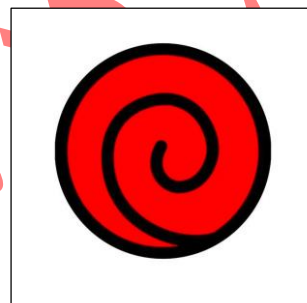
جدول ۱. نمونه‌ای از جدول تکمیل شده براساس کنش شخصیت‌ها

قسمت/عنوان: ۱. برگشت به خانه			
منظومه روزانه یا شبانه	کنش قابل توجه	زمان	
شبانه	داخل فضای تیره تیم ۷ به دنبال ساسکه است	۱:۳۰	۰۰
روزانه	ساسکه بر روی صخره، ساکورا و ناروتو در گودال حرف می‌زنند. نور پشت ساسکه در بالا عروج، تیم ۷ در پایین سقوط.	۲:۵۰	۱:۳۰
روزانه- شبانه	گذشته ترکیبی از مقابله ناروتو و ساسکه و ساسکه با ایتاچی.	۴:۳۰	۲:۵۰
روزانه	کشیدن شمشیر ساسکه بر علیه ناروتو - شمشیر نماد جداکننده.	۶:۰۰	۴:۳۰
شبانه	دیالوگ کیوبی روباه درون شکم ناروتو با ناروتو و ساسکه.	۸:۳۰	۶:۰۰
روزانه	گروهی از بچه‌های شینوبی به دنبال گرفتن یک گربه هستند.	۳۰:۱۲	۱۰:۰۰
شبانه	مکالمه تیم هفت با هوکاگه - سوناده رهبر دهکده که زن است.	۱۴:۳۵	۱۲:۳۰
شبانه	آمدن ناروتو و جیرایا به دهکده، فضای درخشان و رنگین همراه با آرامش، دیدار ساکورا و ناروتو و کونوهامورو.	۱۸:۳۴	۱۴:۳۵
روزانه	نماد تماشایی درخشش حول ناروتو و مشت خوردن ناروتو.	۱۹:۳۰	۱۸:۳۴
شبانه	دیالوگ هوکاگه با ناروتو و ساکورا داخل مقر فرماندهی.	۲۱:۰۰	۱۹:۳۰

راهی زیبا



تصویر ۱۷. نموداری از سه‌وجهی قربانی، انتقام‌گیرنده و احیاگر براساس روایت انیمه ناروتو شیبودن



تصویر ۱۸. نماد لباس شینوبی‌ها و لباس ناروتو و قبیله اوزوماکی

در مجموع، ناروتو همواره به دنبال یادگیری و پیشرفت است و علامت لباسش همانند نشان روی لباس شینوبی‌های دهکده است (تصویر ۱۸). این نماد اسپیرالی بیانگر آن است که انسان در ماریپیچ درونی خود غور می‌خورد تا کامل شود. هر مأموریت گروه هفت از جلوی دروازه شهر شروع می‌شود. از سویی، در خود مبارزات اول انفجار و بعد شکلی از دایره پدیدار می‌شود. دروازه به معنای گذار از بلوغ به بلوغ دیگر و مبارزه در دایره به معنای مبارزه با خود و انفجار به معنای تغییر در خودبیانگری است. این تأکید بر رشد درونی در بیشتر مراحل داستان دیده می‌شود که در نهایت موجب رستگاری و کامل شدن افراد می‌شود حتی شروترین و گناه‌آلوده‌ترین افراد مانند اوبیتو، اورچیمارو، کابوتو و ساسکه. سرانجام ناروتو

می‌آموزد که چگونه نیروی خدایی خود، کیوبی، را با زندگی مادی خود هماهنگ کند و انسان کاملی شود که به خدای دنیای ناروتو نزدیک است.

نتیجه‌گیری و پیشنهاد

در مجموع با توجه به منجی بودن و ترکیب نیمه‌خدایی - نیمه‌انسانی ناروتو، حضور خدایان، درخت زندگی و موارد دیگری که به صورت جزئی‌تر به آن اشاره شد این مجموعه در ساختار ترکیبی نظام شبانه قرار می‌گیرد و در صحنه‌های مبارزه نمادهای نظام روزانه مشهود است. ناروتو از بدو کودکی تا جوانیش همواره در حال رشد است و با تلاش و استمرار در تمرین و مبارزه به هدف خود یعنی نجات دنیای شینوبی و رهبر دهکده شدن می‌رسد و اراده خود را در مجموعه بعدی این انیمه به بوروتو، فرزندش، منتقل می‌کند. بیان نمادین به کرات در این انیمه استفاده شده است که بارزترین آنها شامل سه وجهی قربانی، احیاگر و انتقام‌گیرنده می‌شود که مطابق با ساختار اسپیرالی نماد مبتنی بر نظرات ژیلبر دوران است. اسطوره‌هایی مانند ایزانامی، ایزاناگی، سوسانو، آماتراسو، اسطوره آفرینش، درخت و خوردن میوه ممنوعه توسط زن، جیرایای قورباغه سوار و شش طریقت بودا در این انیمه تداعی شده است که برخی از آنها به داستان سنتی خود وفادارند. با توجه به داده‌های جمع‌آوری شده با هدف کمک مضمونی به تولید انیمیشن‌های سریالی مشابه در داخل ایران پیشنهاد می‌شود عناصری از گذشته مانند اسطوره‌ها در زمان کنونی پدیدار شوند و به رفع مشکلات در زمان حاضر کمک کنند. در انیمه ناروتو کنش‌های آیینی و مناسک محور به‌وفور دیده می‌شوند و باعث مهیج‌تر شدن فضای طرفداری انیمیشن‌ها می‌شوند. برای نمونه کنش‌های آیینی یا بازی‌های قدیمی می‌تواند در فرهنگ طرفداری انیمیشن‌های داخلی احیا شود. بهره‌گرفتن از کهن‌الگوهای جهانی و اسطوره‌های پنهان در داستان ناروتو به محبوبیت جهانی آن کمک کرده است. برای این اساس، احیای اسطوره‌های ایرانی به صورت غیرمستقیم و پنهانی با تأثیر بیشتری همراه است و مخاطب عام را دربرمی‌گیرد و در نتیجه با محبوبیت بیشتری روبرو خواهد شد. روند رشد تدریجی شخصیت‌های انیمه ناروتو به وضوح دیده می‌شود ولی چنین روندی در شخصیت‌های انیمیشن‌های داخلی کمتر دیده می‌شود. پیشنهاد می‌گردد روند رشد تدریجی و تعالی شخصیت‌های انیمیشن‌های داخلی با تأکید بیشتری نمایش داده شود؛ شخصیتی که ضعف‌هایی دارد و اشتباه می‌کند و با تلاش و استمرار در انجام کارهایش به بالاترین حد کمال می‌رسد. همچنین، براساس دیدگاه دوران، کنش و افعال شخصیت‌ها بسیار حائز اهمیت است. توجه خالق ناروتو به کنش شخصیت‌ها باعث پویاتر شدن فضای این انیمه شده است و انتظار می‌رود در تولید انیمیشن‌های داخلی نیز تعداد کنش‌های مؤثر کاراکترها در واحد زمان افزایش یابد.

^۱ . انیمیشن‌های ژاپنی با نام انیمه شناخته می‌شوند.

- 2 . Naruto.
- 3 . Pierrot
- 4 . Naruto Shippuden.
- 5 . Boruto: Next Generation.
- 6 . TV Tokyo.

^۷ . منظور از مانگا، کمیک استریپ ژاپنی است که به صورت صنعت در ژاپن درآمدی است و براساس همین مانگاها، انیمه‌های ژاپنی تولید می‌شوند.

- 8 . Masashi Kishimoto.
- 9 . Gilbert Duraund.
- 1 . Christian Chelebourg. 0
- 1 . Jean Burgos. 1
- 1 . La poétique de l'imaginaire.²
- 1 . Poétique du sujet. 3
- 1 . Jacques Lacan. 4
- 1 . Henry Corbin. 5
- 1 . Eikasia. 6
- 1 . R. L. Brett. 7
- 1 . Phantasia. 8

^{۱۹} . ابویوسف یعقوب بن اسحاق الکندی (۱۸۵-۲۵۶ هجری).

^{۲۰} . إخوان الصفا و خُلائ الوفا جمعیت فلسفی و عرفانی است که در سده چهارم هجری قمری در بصره و بغداد توسط ایرانیان تشکیل شد.

- 2 . Thomas Hobbs. 1
- 2 . John Locke. 2
- 2 . Jean-Paul Charles Aymard Sartre. 3

^{۲۴} . ابن عربی با نام کامل ابو عبدالله محمد بن علی بن محمد ابن عربی الحاتمی الطائی الاندلسی المرسی الدماشقی، (۵۶۰-۶۳۸ ه.ق).

- 2 . Gema Budiarto. 5
- 2 . Diponegoro.. 6
- 2 . Valentina-Andrada Minea. 7
- 2 . Dialogue and Multiculturalism.⁸
- 2 . Satoshi Kon. 9
- 3 . L'imaginaire littéraire : des archétypes a la poétique du sujet.
- 3 . Margaret Sankey. 1
- 3 . Judith Hatten. 2
- 3 . The Diurnal Order of The Image.
- 3 . The Nocturnal Order of The Image.
- 3 . Toward a Theory of The Transcendental Fantastic.
- 3 . L'imagination symbolique. 6
- 3 . Charles Sanders Peirce. 7
- 3 . Réflexologie. 8
- 3 . Dominantes Réflexes. 9
- 4 . Le régime diurne. 0
- 4 . Le régime nocturne. 1
- 4 . Une dominante de position (in French), The position dominant (in English). 2
- 4 . Une dominante de nutrition (in French), The nutritional dominant (in English). 3
- 4 . Une dominante copulative (in French), The copulative dominant (in English). 4
- 4 . Diaïrétiques. 5
- 4 . Spectaculaire. 6
- 4 . Ascensionnel. 7
- 4 . Theriomorphes. 8
- 4 . Nycotomorphes. 9
- 5 . Catamorphes . 0
- 5 . Schizomorphes. 1
- 5 . Antiphrase. 2
- 5 . Symboles de l'inversion. 3
- 5 . Symboles de l'intimité. 4
- 5 . Kaguya Ōtsutsuki. 5

^{۵۶}. چاکرا (Chakra) عامل ضروری برای اجرای فنون رزمی است.

5 . Hagoromo. 7

^{۵۸}. Six Paths - Chibaku Tensei یک فن قدرتمند است که تنها فردی که سنجوتسو شش طریقت را بیدار کرده قادر به استفاده از آن است. این فن ترکیبی از نیروهای شش طریقت بین و یانگ است.

5 . Hamura. 9

^{۶۱}. Jinchūriki به معنای قدرت فدا کردن انسان است. به انسان‌هایی گفته می‌شود که درونشان جانوران دم‌دار مهر و موم شده‌اند. آنها به خاطر ذخایر عظیمی از چاکرای که در اختیار دارند قدرت‌های خارق‌العاده از خود ارائه می‌دهند.

6 . Asura. 1

6 . Indra. 2

6 . Senju. 3

6 . Uchiha. 4

6 . Hashirama. 5

6 . Madara. 6

6 . Konoha. 7

6 . Zetsu. 8

6 . Sakura. 9

7 . Sasuke. 0

7 . Kakashi. 1

7 . Itachi. 2

^{۷۲}. Hokage به رهبر دهکده کونوها گفته می‌شود و محل زندگی ناروتو است و در ژاپنی به معنای سایه آتش است.

7 . Tsunade. 4

7 . Akatsuki. 5

^{۷۶}. در زبان ژاپنی اوریچیمارو (Orichimaru) به معنای مار است و خود شخصیت اوریچیمارو می‌تواند به مار تبدیل شود و یک مار بزرگ را برای کمک در مبارزه فرا بخواند.

7 . Jiraiya. 7

7 . Minato. 8

7 . Obito. 9

8 . Rin. 0

8 . Konohamaru. 1

8 . Boruto. 2

8 . Mitsuki. 3

8 . Sarada. 4

8 . Yin. 5

8 . Yang. 6

8 . Neji. 7

8 . Pain. 8

8 . Izanami. 9

9 . Izanagi. 0

9 . Amaterasu. 1

9 . Susano. 2

9 . Mircea Eliade. 3

9 . Orpheus. 4

9 . Kabuki. 5

^{۹۶}. Sannin به سه استاد افسانه‌ای در جنگ جهانی در دنیای ناروتو گفته می‌شود که با توانمندی‌های خود در دفاع از کونوها لقب استادان افسانه‌ای را کسب کردند.

این سه یعنی سوناده، جیرایا و اوریچیمارو در دوران کودکی هم‌تیمی بودند و زیر نظر هوکاگه سوم تعلیم دیدند و پس از آن با وجود اختلاف نظرهای فراوان در کنار هم برای نجات سرزمینشان جنگیدند و به این نام معروف شدند.

9 . Kabuto. 7

9 . Karma. 8

9 . Deva. 9

1 . Manushya. 0

1 . Tiryagyoni. 1

1 . Preta. 2

1 . Naraka. 3

1 . Kuśalagati.	0	4
1 . Akuśalagati.	0	5
1 . Crisp.	0	6
1 . Guy	0	7
1 . Sassuri.	0	8
1 . Nagato.	0	9

۱۱۰. Filler به قسمت‌هایی در انیمه سریالی گفته می‌شود که داستان در آن قسمت، براساس مانگای انیمه پیش نرفته و این قسمت‌ها برای پر کردن آنتن تولید شده‌اند.

منابع و مآخذ

اکبرنیام، فروزان (۱۴۰۱)، بررسی نقش ترس از زمان در ساختار تخیل آثار ساتوشی گن براساس روش اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران (پایان‌نامه کارشناسی ارشد)، دانشگاه هنر تهران.

ایلیاده، میرچا (۱۳۹۹)، *از جوامع ابتدایی تا دُن*، ترجمه سجاد دهقان‌زاده (۱۳۹۷)، چاپ اول، تهران: بنگاه ترجمه و نشر پارسه.

برت، آر، ال (۱۹۶۹)، تخیل، ترجمه مسعود جعفری جزی (۱۳۷۹)، تهران، نشر مرکز.

بلخاری قهی، حسن (۱۳۹۷)، *عکس مهرویان خیال عارفان*، چاپ دوم، تهران: فرهنگستان هنر، مؤسسه تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن.

بلخاری قهی، حسن (۱۳۹۴)، *قدر نظریه هنر و زیبایی در تمدن اسلامی*، چاپ اول، تهران: انتشارات سوره مهر.

دوران، ژیلبر (۱۹۶۸)، *تخیل نمادین*، ترجمه روح‌الله نعمت‌الهی (۱۳۹۸)، چاپ اول، تهران: نشر حکمت کلمه.

شلبورگ، کریستین (۲۰۰۰)، *خیال‌پردازی ادبی از کهن‌الگوها تا بوطیقای سوژه*، ترجمه علی عباسی و فرزانه کریمیان (۱۴۰۱)، چاپ اول، تهران: دانشگاه شهید بهشتی، مرکز چاپ و انتشارات.

عباسی، علی (۱۳۹۰)، *ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران*، چاپ اول، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

کریسپ، تونی (۲۰۰۲)، *فرهنگ‌نامه خواب و رؤیا به روش یونگ*، ترجمه امیرحسین میرزائیان (۱۳۹۲)، انتشارات آینده درخشان.

یان شین، سای و جیه، لوبینگ (۱۹۸۰)، *معماری چین*، ترجمه هاله نبوی (۱۳۹۱)، چاپ اول، تهران: فرهنگستان هنر، پژوهشکده هنر.

Budiarto, G. (2024). Understanding the Cultural Reality of Shinobi through the Anime Series of Naruto & Naruto Shippūden. *IZUMI*, 12(2), 225-236. <https://doi.org/10.14710/izumi.12.2.225-236>

Durand, G. (1960). *The anthropological structures of the imaginary* (M. Sankey & J. Hatten, Trans., 1999). Australia: Boombana Publication.

Minea, V. (2022). The Feminine Type of Discourse as a Solution for Interreligious Harmony: a Case Study of Naruto, *Proceeding Conference on Dialogue and Multiculturalism*, 156-162.

انیمیشن

Pierrot. (2007–2017). *Naruto Shippuden* [TV series]. TV Tokyo.

مآخذ الکترونیکی

URL 1: <https://japantoday.com/category/features/the-best-of-the-best-of-manga-shonen-jumps-20-best-sellers-of-all-time>

(Accessed: January 14, 2024, 14:45)

URL 2: <https://statisticsanddata.org/data/most-popular-manga-of-all-time>

(Accessed: January 18, 2024, 16:44)

URL 3: <https://www.deviantart.com/cvetokso/art/Jinchuuriki-924913059>

(Accessed: June 1, 2023, 21:50)

URL 4: <https://naruto.fandom.com/f/p/4400000000000052230>

(Accessed: June 1, 2023, 21:54)

URL 5: <https://dzen.ru/a/X-dhIN6BQCuo8EdC>

(Accessed: June 1, 2023, 22:04)

URL 6: <https://allninjagear.com/naruto-of-the-hidden-leaf-gift-set>

(Accessed: June 1, 2023, 22:13)

URL 7: <https://pointremont.ru/tomoje-v-naruto-objasnenie-i-znachenie/>

(Accessed: June 1, 2023, 22:20)

URL 8: <https://ru.pinterest.com/pin/480900066451756294/>

(Accessed: June 1, 2023, 22:25)

URL 9: <https://www.pinterest.com/pin/131941464071896712/>

(Accessed: June 1, 2023, 22:47)

URL 10: <https://en.wikipedia.org/wiki/Jiraiya>

(Accessed: February 13, 2024, 16:45)

URL 11: https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Paths

(Accessed: February 23, 2024, 17:45)

An Examination of the Structure of Imaginary According to Gilbert Durand in the Anime "Naruto Shippuden"

Abstract

The anime "Naruto Shippuden", which intricately blends mythological and modern elements, has garnered a significant fan base in Iran. This study seeks to delve into the imaginative and symbolic components of this anime using the analytical framework of Gilbert Durand. Durand's approach to imagination is unique, as it is shaped by mythological and anthropological perspectives deeply inspired by the philosophies of prominent thinkers such as Henry Corbin, Gaston Bachelard, and Carl Jung. By engaging with these philosophies, Durand offers a profound understanding of how myth and symbolism influence the human psyche, especially within the realm of artistic and cultural expressions like Naruto Shippuden. This manuscript aims not only to analyze these elements but also to offer conceptual guidance for the creation of similar domestic animations in Iran, which could resonate with local audiences while drawing upon rich cultural traditions. The study intends to explore how this anime transmits cultural motifs and archetypes that deeply resonate with Iranian adolescents, influencing their understanding of heroism, sacrifice, and the struggle between good and evil. By examining these motifs, this research also aims to highlight how such narratives can shape the collective imagination and identity of young viewers. The study is qualitative in nature and applied in terms of its objective, focusing on imagination-related frameworks to interpret the anime's content. The research data are primarily gathered through desk studies, involving a thorough review of relevant literature and the anime's thematic elements. The research method employed is descriptive and analytical, enabling a deep exploration of the anime's mythological and symbolic dimensions. Anime "Naruto Shippuden" is placed within what Durand refers to as the nocturnal order of the image, particularly due to its apocalyptic themes, Naruto's role as a savior figure, the presence of a goddess-like entity, and the symbolic tree of life. These elements are indicative of the nocturnal imagery, where themes of death, rebirth, and salvation are dominant. However, the diurnal order of the image and symbols also emerges prominently in the anime, especially during its intense combat scenes. The battles are not just physical confrontations but symbolic struggles between opposing forces, embodying the conflict between light and darkness, life and death, creation and destruction. These scenes feature symbolic representations that are crucial to understanding the narrative's deeper meanings. Of particular significance are the triadic roles of the victim, the reviver, and the avenger, which align with Durand's theories of symbolic and spiral structures. Moreover, Naruto Shippuden draws heavily from various mythological sources, including Japanese myths like Izanami and Izanagi, as well as broader archetypal themes such as creation, the forbidden fruit, the tree of life, and the sage figures like Jiraiya, the Toad Sage. The anime also references the six paths of Buddha, reflecting its integration of both Eastern and Western mythological traditions, making it a rich text for symbolic analysis. Through this study, the researcher hopes to provide insights that can be applied to the creation of culturally resonant animations in Iran.

Keywords: Myth, Symbolic imaginary, Japanese anime, Naruto Shippuden.