

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 research 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 cultural traditions. The study intends to explore how this anime transmits cultural motifs and archetypes that 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 library 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, as well as creation and destruction. These scenes feature symbolic rep-

Received: 03 Nov 2024

Received in revised form: 21 Nov 2024

Accepted: 02 Nov 2025

Seyedeh Zahra Mousavi¹ [iD](#)

Ph.D Candidate of Art Research, Department of Advanced Studies in Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran. E-mail: se.zahra.mousavi@ut.ac.ir

Hasan Bolkhari Ghehi² [iD](#) (Corresponding Author)

Professor, Department of Advanced Studies in Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran. E-mail: hasan.bolkhari@ut.ac.ir

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.383157.615947>

resentations 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, that 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: animation, Japanese anime, myth, *Naruto Shippuden*, symbolic imaginary

Citation: Mousavi, Seyedeh Zahra, & Bolkhari Ghehi, Hasan. (2026). An examination of the structure of imaginary according to Gilbert Durand in the anime *Naruto Shippuden*. *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 31(2), 27-42. (in Persian)



پژوهشی در مبانی تخیل از منظر ژیلبر دوران در انیمه ناروتو شیپودن

چکیده

انیمه ناروتو شیپودن با تلفیق عناصر اسطوره‌ای و مؤلفه‌های مدرن، نمونه‌ای مناسب برای تحلیل ساختارهای تخیلی در روایت تصویری معاصر است. هدف این پژوهش، تبیین ساختار تخیل حاکم بر این مجموعه بر اساس چارچوب اسطوره‌شناختی ژیلبر دوران است. این تحقیق با رویکرد کیفی و به روش تحلیل اسطوره‌شناختی انجام شده و داده‌ها از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و مشاهده نظام‌مند گردآوری

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۸/۱۳

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۹/۰۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۴/۰۸/۱۱

سیده زهرا موسوی^۱: دانشجوی دکتری پژوهش هنر، گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
E-mail: se.zahra.mousavi@ut.ac.ir

حسن بلخاری قهی^۲ (نویسنده مسئول): استاد گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
E-mail: hasan.bolkhari@ut.ac.ir

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.383157.615947>

شده‌اند. یافته‌ها نشان می‌دهد مؤلفه‌های نظام روزانه عمدتاً در صحنه‌های نبرد، تقابل و دلاوری حضور دارند، در حالی که تم آخرالزمانی مجموعه، منجی بودن شخصیت محوری، حضور خدایان و نماد درخت زندگی در ساختار ترکیبی نظام شبانه قرار می‌گیرند. الگوی نمادین سه وجهی قربانی، احیاگر و انتقام‌گیرنده به صورت ساختاری مارپیچی در سیر روایی فصل‌های مجموعه عمل می‌کند؛ بدین معنا که این نقش‌ها در آغاز روایت از سه شخصیت اصلی شکل می‌گیرند، با پیشرفت روایت و ارتقای سطح مهارت‌ها تا مرتبه خدایان جهان داستانی (در دیگر شخصیت‌ها) بسط می‌یابند و در نهایت، در بازگشتی ساختاری، دوباره به همان سه شخصیت اصلی بازمی‌گردند، در حالی که سطح وجودی و مهارتی آنان نسبت به آغاز مجموعه دگرگون شده است. نتیجه پژوهش نشان می‌دهد تخیل در این انیمه واجد ساختاری پویا، مارپیچوار و اسطوره‌محور است که با الگوی دوران انطباق دارد.

واژه‌های کلیدی: اسطوره، انیمه ژاپنی، انیمیشن، تخیل نمادین، ناروتو شیپودن

استناد: موسوی، سیده زهرا و بلخاری قهی، حسن (۱۴۰۵). پژوهشی در مبانی تخیل از منظر ژیلبر دوران در انیمه ناروتو شیپودن. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳۱(۲)، ۲۷-۴۲.

مقدمه

تحلیل مضمونی و فرهنگی مبتنی بر نظریات دوران هم در متون ادبی و هم در آثار تصویری کاربرد دارد (۱۳۹۰، ۷۳-۷۹). از نظر پژوهشگر، 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 حاضر از نظر ماهیت کیفی و از منظر هدف، در دسته پژوهش‌های بنیادی-نظری است. رویکرد حاکم بر این مطالعه، تخیل‌شناسی با تمرکز بر پارادایم انسان‌شناسی نمادین است. داده‌های این پژوهش به شیوه کتابخانه‌ای و مشاهده نظام‌مند مجموعه‌های انیمه ناروتو شیبودن گردآوری شده است. ابزار گردآوری، فیش‌برداری از گزاره‌های تصویری، دیالوگ‌ها و بن‌مایه‌های اسطوره‌ای اثر بوده است. فرآیند تحلیل داده‌ها با بهره‌گیری از روش تحلیل اسطوره‌شناختی و بر مبنای الگوی ساختاری ژیلبر دوران صورت گرفته است. در این راستا، ابتدا نمادها استخراج شده و سپس بر اساس منظومه‌های تخیل (نظام روزانه و شبانه) و ساختار مارپیچی تخیل نمادین دسته‌بندی و تفسیر شده‌اند.

پیشینه پژوهش

واژه تخیل مفهومی چندوجهی و سیال بوده و همواره در نسبت با مفاهیمی چون رؤیا، الهام، وهم، حافظه و امر متافیزیکی تعریف شده است. در یک گام فراتر، تخیل می‌تواند دربرگیرنده این مفاهیم باشد و در مرز میان واقعیت و ناحقیقت عمل کند. بلخاری با اشاره به آرای افلاطون، نشان می‌دهد که تخیل نزد او امری کاذب و معادل آیکازیا^{۱۵} است؛ حالتی که فرد تصور ذهنی را واقعیت می‌پندارد، در حالی که این تصور صرفاً باز نمودی ذهنی و نزدیک به وهم است (۱۳۹۷، ۳۰). از این رو، تخیل در اندیشه افلاطون جایگاهی فروتر از معرفت عقلانی دارد و منشأ خطا تلقی می‌شود. در مقابل، ارسطو نگاهی متفاوت به تخیل دارد. بلخاری تأکید می‌کند که تخیل از منظر ارسطو می‌تواند به امری واقع و درست اشاره کند و نه صرفاً وهم‌آلود و از ذیل مفهوم فانتازیا^{۱۶} مطرح می‌شود. همچنین، ارسطو تخیل را متعلق به موجودات حساس می‌داند و آن را نیرویی معرفی می‌کند که انسان را از حالت انفعال خارج کرده و قادر به کنش می‌سازد؛ کنشی که می‌تواند صواب یا خطا باشد (بلخاری، ۱۳۹۴، ۱۲۷). برخلاف افلاطون که تخیل را در مرتبه‌ای پست قرار می‌دهد، ارسطو شأنی فعال و نسبتاً والا برای آن قائل است.

به نقل از برت^{۱۷}، در سنت ادبی و اسطوره‌های دوران باستان، تخیل اغلب با الهام الهی پیوند خورده است. شاعر و نویسنده الهام خود را از الهه‌های هنر دریافت می‌کند و الهه‌های هنر خود دختران حافظه به شمار می‌روند. برت از این نسبت چنین برداشت می‌کند که تخیل از تصاویر انباشته شده در حافظه شاعر تغذیه می‌کند و در عین حال، شاعر از طریق تخیل به حافظه قومی و قبیله‌ای تجسم می‌بخشد (۱۳۷۹/۱۹۶۹، ۶). این پیوند میان تخیل، حافظه و اسطوره نشان می‌دهد که تخیل نه تنها امری فردی، بلکه سازوکاری جمعی و فرهنگی است.

در قرون وسطی، جایگاه تخیل در برابر عقل و منطق تضعیف می‌شود و

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^۲ تاکنون در سه مجموعه ناروتو (پیروت، 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. بر اساس منابع اینترنتی، تاکنون نزدیک به ۱۳۵ میلیون نسخه مانگای آن در ژاپن به فروش رسیده است (Japan Today, 2024, January 14) و با فروش تقریبی ۲۵۰ میلیون نسخه در سطح جهان، رتبه چهارم محبوب‌ترین مانگاها را به خود اختصاص داده است (Data, 2022, May 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. مسئله این پژوهش، بررسی دنیای تخیل این انیمه است که در آن هم ردیابی 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^۸ استفاده شده است.

رویکرد دوران بنا بر فرض نگارنده از آن جهت راه‌گشا است که با توجه به نظر شلبورگ^۹، عوامل محیطی به‌خصوص عوامل فرهنگی را در ظهور تخیل و نماد حائز اهمیت می‌داند (۲۰۰۰/۱۴۰، ۷۷). پس از دوران افراد صاحب‌نامی همچون بورگس^{۱۰} و شلبورگ هم درباره تخیل نظریه‌پردازی کرده‌اند و به ترتیب بوطیقای تخیل^{۱۱} و بوطیقای سوژه^{۱۲} را 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^{۱۳} مطالعه کند (۲۰۰۰/۱۴۰، ۱۰۶-۱۵۱). با توجه به اینکه هدف این پژوهش تحلیل مبنای 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 کربن^{۱۴} 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 به عنوان 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 (۱۳۹۰، 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 با همراهی با آن. بنابراین، دوران بر اساس این واکنش‌ها دو نظام تخیل را معرفی کند. از سویی،

و روایت در مجموعه ناروتو پرداخته‌اند. گما بودبارتو^{۲۴} (۲۰۲۳) نشان می‌دهد که اقتباس از سنت‌های شینوبی، سلاح‌ها، طلسم‌ها و عناصر چهارگانه طبیعت در این مجموعه برجسته است و ناروتو مخاطب را به آشنایی با فرهنگ نینجاهای ژاپنی دعوت می‌کند. همچنین، والتیا آندرا مینئا^{۲۵} (۲۰۲۲) بیان می‌کند که ترکیب رقابت فردی و تقویت عواطف جمعی در دنیای ناروتو به نوعی همزیستی میان فرهنگی و میان دینی منجر می‌شود.

در داخل کشور، فروزان اکبرنیا^۱ (۱۴۰۱) در پایان‌نامه خود با تطبیق ساختار تخیل ژیلبر دوران و تصاویر مرتبط با مرگ و زمان، ابعاد هویتی، روان‌شناختی و اجتماعی آثار ساتوشی کن^{۲۶} را بررسی می‌کند. افزون بر این، آثار ژیلبر دوران، از جمله ساختارهای انسان‌شناسی تخیل (۱۹۹۹/۱۹۶۰) و تخیل نمادین (۱۳۹۸/۱۹۶۸)، همراه با پژوهش‌های داخلی علی عباسی، مبانی نظری این پژوهش را فراهم می‌کنند. با وجود این پیشینه، تحلیل ساختار تخیل در انیمه ناروتو شیوین بر اساس چارچوب اسطوره‌شناختی دوران و با تمرکز بر تعریف خاص او از نماد و نظام‌های تخیلی، کمتر مورد توجه قرار گرفته است. از این رو، مقاله حاضر می‌کوشد این خلأ پژوهشی را پوشش دهد.

مبانی نظری 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، علی عباسی 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 به‌صورت مستقیم و نام‌برده در آن ظاهر نشوند (۱۳۹۰، 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 نهانی، به گفته دوران، تأثیری عمیق‌تر از اسطوره‌های آشکار دارد (عباسی، ۱۳۹۰، 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, 1960/1999, p. 60). این کنش‌ها، در لایه‌های زیرین داستان‌ها جریان دارند و این امکان را ایجاد می‌کنند تا درکی عمیق‌تر از اسطوره‌ها ایجاد گردد.

اغلب در مرتبه‌ای فروتر قرار می‌گیرد. با این حال، در عصر نویسندگان دوران الیزابت، تحت تأثیر نوافلاطون‌گری، تخیل بار دیگر به‌عنوان الهامی الهی و ابزاری برای رفع گسست میان آسمان و زمین و میان بهشت و جهان طبیعت باز تعریف می‌شود (برت، ۱۹۶۹/۱۳۷۹، ۹). این باز تعریف، تخیل را به منزله واسطه‌ای میان امر مادی و امر قدسی مطرح می‌کند.

این نگاه قدسی به تخیل در آرای اندیشمندان مسلمان نیز دیده می‌شود. بلخاری با بررسی آراء متفکران اسلامی، تخیل را برزخی میان عدم و وجود معرفی می‌کند که هم می‌تواند کاذب و وهم‌آلود باشد و هم در بالاترین مرتبه، معادل وحی، الهام و شهود قرار گیرد. در مرور نظریات کندی^{۱۸} (بلخاری، ۱۳۹۷، ۳۷) و اخوان‌الصفاء^{۱۹}، تخیل به‌عنوان ساحتی معرفی می‌شود که قادر است صورت‌های خیالی متفاوت را با یکدیگر ترکیب کند؛ برای مثال ترکیب شتر و درخت نخل (بلخاری، ۱۳۹۷، ۴۶). در این چارچوب، تخیل نیرویی خلاق است که امکان آفرینش صور نو و عبور از محدودیت‌های ادراک حسی را فراهم می‌کند.

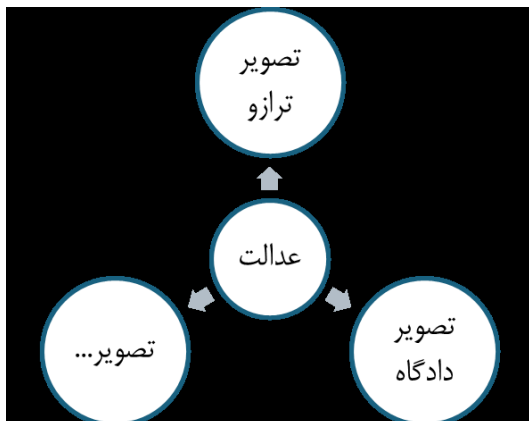
در فلسفه جدید، متفکرانی چون هابز^{۲۰} و لاک^{۲۱} تخیل را بیشتر در نسبت با حافظه، بیان و تداعی معنا بررسی کرده‌اند. هابز تخیل را وسیله‌ای برای بیان جذاب و باطراوت اندیشه می‌داند که خود عقلانی نیست، اما در خدمت انتقال اندیشه نویسنده قرار می‌گیرد. برت نیز تخیل را هم‌ارز حافظه تلقی می‌کند. از دیدگاه او، لاک به وجود فریحه‌ای اشاره می‌کند که تصاویر خیالی را در حافظه ترکیب می‌کند و از این طریق تخیل را می‌سازد، اما در کنار آن نیرویی به نام سنجش وجود دارد که تخیلات را نظم و کنترل می‌کند و میان آن‌ها تمایز قائل می‌شود. همچنین، لاک معتقد است که تخیل موجب تداعی معانی نیز می‌شود (۱۳۷۹/۱۹۶۹، ۱۲-۱۸).

به نقل از شلورگ، تا پیش از سارتر^{۲۲}، در سنت فلسفی غرب تخیل عمدتاً به‌عنوان توانایی ساختن تصاویر ذهنی تلقی می‌شد؛ تصاویری که می‌توانستند باز نمود اشیا، اشخاص یا مفاهیم انتزاعی باشند. برای تخیل سه کارکرد اصلی قائل بودند: جبران کردن واقعیت‌های غایب، رهایی بخشی از محدودیت‌های ممکن‌ها و آشکارسازی ابعاد نامرئی جهان. سارتر این دیدگاه را رد می‌کند و معتقد است تخیل تصاویر باز نمودی درون آگاهی تولید نمی‌کند. از نظر او، تخیل کنشی آزاد است که با دو بار انکار واقعیت شکل می‌گیرد: نخست فاصله‌گیری از جهان حسی و سپس ورود به جهانی خیالی که تصاویر آن نه اشیا هستند و نه واقعیت عینی. شلورگ پس از معرفی دیدگاه سارتر، هانری کرین را نقطه عطفی در تحول نگاه غرب به تخیل می‌داند. کرین، متأثر از عرفان ابن عربی، تخیل را ساحتی عینی و واجد واقعیت روحانی معرفی می‌کند. در این دیدگاه، تخیل صرفاً تولیدکننده تصویر نیست، بلکه تصویری جادویی می‌آفریند که همچون بدنی مثالی، حامل اندیشه و اراده است. شلورگ این ویژگی را تمایز میان نگاه لایبک به تخیل و تجربه عرفانی متفکرانی چون ابن عربی^{۲۳} می‌داند؛ جایی که تخیل معادل نوعی واقعیت روحانی تلقی می‌شود (۱۴۰۱/۲۰۰۰، ۵-۱۰). از افلاطون تا شلورگ، مفهوم تخیل دستخوش دگرگونی‌های بنیادین شده و در دوره‌های مختلف معادل الهام، تجسم، حافظه، ذکاوت، تداعی‌گری، تصویرسازی، جادو، وحی و شهود در نظر گرفته شده است. در جمع‌بندی کلی، تخیل واجد دوگانگی درستی و نادرستی، وحی‌بودگی و وهم‌بودگی، و نظم‌بخشی و آشفتگی است.

در حوزه انیمیشن، پژوهش‌هایی به بررسی پیوند اسطوره، فرهنگ

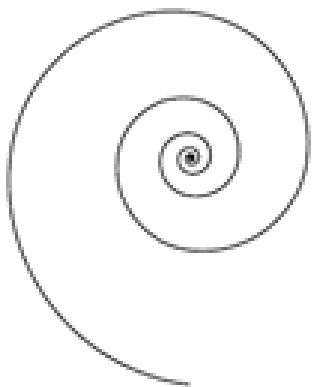
نماد

تصویر ۲. نموداری از ساختار تمثیل



اهمیت درک ساختار تحلیلی تخیل دوران وابسته به درک نماد از دیدگاه وی است. دوران 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^{۳۷} 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 هر گونه قرارداد است در حالی که مدلول، یا معنای غیرمادی، به امور نامحسوسی چون ناخودآگاه، متافیزیک، و فراطبیعت اشاره دارد (۱۳۹۸/۱۹۶۸، ۱۱-۱۷).

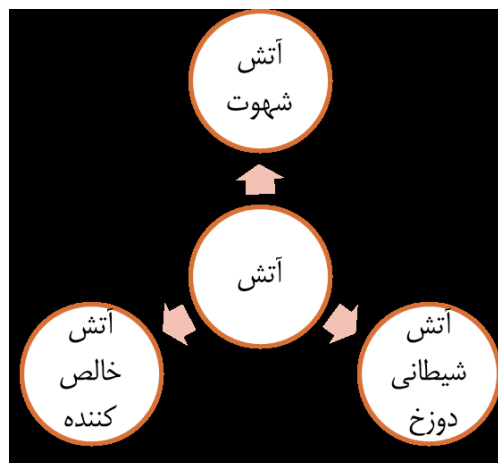
تصویر ۳. نموداری از تکرار حلزونی دال و مدلول در تخیل نمادین



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. از سویی از نظر دوران، نماد با تکرار خود را تثبیت می‌کند؛

سلطه دوگانه و هم‌زمان دال و مدلول که در تخیل نمادین رخ می‌دهد، در نشانه‌نمادین 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 مارپیچ (تصویر ۳) یا حلقه سیم‌پیچ که با هر بار تکرار بیشتر به سمت مرکز گرایش پیدا می‌کند و دامنه دیدش دقیق‌تر می‌شود. (۱۳۹۸/۱۹۶۸، ۲۰-۲۱)

تصویر ۱. نموداری از ساختار نماد بر مبنای نظرات دوران



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^{۴۰} و شبانه^{۴۱} استفاده می‌کند. این سه عکس‌العمل غالب شامل؛
- عکس‌العمل وضعیتی^{۴۲}: زمانی اتفاق می‌افتد که کودک برمی‌خیزد و به‌صورت عمودی قرار می‌گیرد و دستش را دراز می‌کند تا شناخت بیشتری نسبت به محیط پیرامونی پیدا کند.
- عکس‌العمل تغذیه‌ای^{۴۳}: مرتبط با لحظه بلعیدن غذا و پایین رفتن در گلو تا هضم شدن است.
- عکس‌العمل جنسی یا مقاربتی^{۴۴}: 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 زیر مجموعه واکنش‌های مقاربتی هم در نظر گرفته می‌شود (Durand, 1960/1999, pp. 48-52). دوران عکس‌العمل وضعیتی را در نظام روزانه و دو عکس‌العمل مرتبط تغذیه‌ای و مقاربتی را در نظام شبانه قرار می‌دهد (Durand, 1960/1999, p. 58).

ساختارهای نظام روزانه و نظام شبانه

شلبورگ بیان می‌کند که دوران، نظام روزانه را به‌عنوان مخالفت با تاریکی، وحشی‌گری، افول و در نهایت زمان توصیف می‌کند. از سویی، نظام

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 زن‌کشنده در تضاد هستند. دسته آخر نمادهای وارونگی، بر آیین‌های بزرگ‌مادر متمرکز هستند مانند خدایانوها، مادر آب و مادر زمین. همچنین، نمادهای خلوت‌نگاه به سه دسته تقسیم می‌شوند: دسته اول بازنمایی قبر و تبدیل مرگ به خواب آرام است مانند تصویر زیبای 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 (شلبورگ، ۱۴۰۱/۲۰۰۰، ۸۷-۹۲):

- دسته اول تکرار در یک کنش ثابت را شامل می‌شود مانند مداومت در ورود به عمق در یک فضای بسته.
 - دسته دوم نماینده وابستگی فرد به جهان است و میل به برقراری ارتباط با موجوداتی که منطقی‌تر از هم جدا هستند را نشان می‌دهد. این ساختار با استفاده از ریسمان، مواد لزج و چسبنده، چسب، ادغام و پیوند زدن مشخص می‌شود.
 - 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.
 - دسته چهارم شامل مینیاتوری کردن یا گالیوری کردن فضا و شخصیت‌ها است.
- 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 دسته‌نمادین 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 (شلبورگ، ۱۴۰۱/۲۰۰۰، ۹۳-۹۹):
- اولین دسته ترکیبی از تضادها و تفاوت‌ها را در برمی‌گیرد که باریتم‌های موسیقایی همراه است.
 - 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

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 به نوبه 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^{۳۵}، تماشایی^{۳۶} و صعودی^{۳۷} معرفی می‌کند. در حالی که اشکال مرتبط با زمان را با نمادهای حیوانی^{۳۸}، تاریکی^{۳۹} و سقوط^{۴۰} توصیف می‌کند. نمادهای حیوانی شامل تصاویری هستند که خصوصیات حیوانی مانند پرنده 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 خرد شدن 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^{۴۱} قرار دارند (شلبورگ، ۱۴۰۱/۲۰۰۰، ۸۰-۸۳). شلبورگ ادامه می‌دهد که دوران، ساختار قهرمانی یا روان‌پریشی^{۴۲} را که خود شامل چهار زیرگروه است متعلق به نظام روزانه می‌داند که شامل موارد زیر هستند (۱۴۰۱/۲۰۰۰، ۸۳-۸۶):

- اولین ساختار دربرگیرنده دور شدن 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.
- دومین ساختار قهرمانی یا ریخت‌پریشی، نگاهی منقطع و بریده‌بریده را به جهان ارائه می‌کند که در آن واقعیت‌ها از هم جدا شده‌اند و محیط بریده‌بریده نمایان است.
- سومین ساختار قهرمانی شامل هندسه اغراق شده است که میل زیادی به بزرگ‌نمایی برخی اشیا و میل به قرینه‌سازی در آن وجود دارد.
- آخرین ساختار شامل یک تفکر تضاددار است. در اینجا مسئله بیشتر بر روی تقابل فکرها و نزاع تفکر است تا تقابل تصاویر.

در نظام شبانه، دو نوع ساختار وجود دارد که شامل ساختارهای اسرارآمیز و ساختارهای ترکیبی هستند. ساختارهای اسرارآمیز یا وارونه‌ای^{۴۳}، 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^{۴۴} و نمادهای خلوت‌نگاه^{۴۵}. نمادهای وارونگی به فرورفتن یا نزول به اعماق زمین یا آب اشاره دارند مانند فرورفتن غذا در مجاری روده‌ها. به‌عنوان مثال نهنگ برای یونس نبی، ترس از گذر زمان را وارونه می‌کند. او در درون نهنگ، گذر زمان را احساس نمی‌کند.

و آن‌ها را در انسان‌ها مهروموم می‌کنند. قبیله سنجو^{۴۳} و اوچیها^{۴۴}، بازماندگان دو برادر، همواره در نزاع هستند تا اینکه هاشیراما^{۴۵} از سنجو و مادارا^{۴۶} از اوچیها صلح می‌کنند و دهکده کونوها^{۴۷} را تأسیس می‌کنند. با این حال، مادارا به هاشیراما حسادت می‌کند و از او جدا شده و نبردی 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 مهروموم شود اراده خود را در قالب یک انسان ساختگی به نام زتسوی^{۴۸} سیاه‌باز آفرینی می‌کند. زتسوی سیاه با مأموریت بازیابی کاگویا، تأثیر زیادی روی پسر بزرگ هاگورومو، ایندرا و نسلش یعنی قبیله اوچیها و همین‌طور برادر او، آسورا و نسلش یعنی قبیله سنجو می‌گذارد تا اینکه مادارا از قبیله اوچیها با توانمندی خود مهروموم را می‌شکند و زتسوی سیاه به‌طور مخفیانه شروع به دست‌کاری رویدادهای دنیا می‌کند تا دوباره کاگویا را زنده کند. ناروتو، پسر تیمی که هیولای نهم در او مهروموم 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 نهم به دهکده کشته شده‌اند. او در تیم هفت (تصویر ۶) با ساکورا^{۴۹} و ساسکه^{۵۰} زیر نظر استادش، کاکاشی^{۵۱}، هنرهای نینجا را فرامی‌گیرد. از سوی ساسکه، تنها بازمانده خاندان اوچیها، به دنبال انتقام از برادرش ایتاچی^{۵۲} است به این دلیل که ایتاچی تمام قبیله اوچیها را به قتل رسانده است. هم‌تیمی دیگر ناروتو، ساکورا، عاشق ساسکه و شاگرد هوکاگه^{۵۳} پنجم، سوناده^{۵۴}، و یک شینوبی درمانگر است. ناروتو مصمم است ساسکه را به دهکده بازگرداند. علاوه بر آن، سازمان آکاتسکی^{۵۵} متشکل از شورشیان قدرتمند به دنبال هیولاهای دم‌دار است تا با ظهور هیولای نهم، صلح جهانی را برقرار کند. ناروتو که پیشگویی شده ناجی 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.

ساختار تخیلی دوران در انیمه ناروتو شیپودن

انیمه ناروتو، با توجه به حضور خدایانو و رویکرد آخرالزمانی‌اش

کند

- سومین دسته از توسعه ساختار درام از آغاز تاریخ بشریت نشأت می‌گیرد و بر درک چرخه‌ای از تاریخ تأکید دارد.
- 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.

داستان انیمه ناروتو شیپودن

روایت شکل‌گیری دنیای شینوبی در سریال ناروتو از آنجا شروع می‌شود که کاگویا اوتسوتسوکي^{۴۵}، خدایانویی 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^{۴۶} می‌شود. کاگویا صاحب یک دوقلو می‌شود و به آن‌ها چاکراه می‌بخشد. با گذر زمان کاگویا انسان‌ها را به خواب ابدی می‌فرستد تا غذایی برای درخت چاکرا باشند. بعلاوه، او خواستار داشتن تمامی نیروی چاکرا است که این موضوع کاگویا را در مقابل پسران خود قرار می‌دهد. او با هدف جذب چاکرای پسرانش با درخت چاکرا ادغام می‌شود و تبدیل به نهم می‌شود و با دوقلوها به مبارزه می‌پردازد. دوقلوها با این فرض که نهم تجسمی از درخت چاکرا است که برای بازگرداندن چاکرای میوه دزدیده‌شده حمله کرده است، چاکرای این هیولا را در بدن هاگورومو^{۴۷} (یکی از دوقلوها) مهر می‌کنند و از پوسته نهم به‌عنوان هسته شش‌طبقه^{۴۸} استفاده می‌کنند تا یک جسم آسمانی را خلق کنند که این جسم با نام ماه شناخته شد. سپس هامورا^{۴۹} (یکی از دوقلوها) به رهبری قبیله اوتسوتسوکي منسوب می‌شود و برای محافظت از بقایای هیولا به ماه نقل‌مکان می‌کند. در حالی که هاگورومو در زمین باقی می‌ماند و اقدام به گسترش چاکرا در میان بشریت می‌کند. هاگورومو اولین جینکچوری^{۵۰} است و هیولای نهم را به نهم هیولای یک‌دم تا نهم تقسیم می‌کند (تصویر ۴). او دو فرزند دارد که نشان‌های خورشید و ماه دارند. او پسر جوان‌تر، آسورا^{۵۱}، را به دلیل مهربانیش جانشین خود می‌کند. این امر باعث حسادت برادر بزرگ‌تر ایندرا^{۵۲} می‌شود و درگیری قومی بین نوادگان این دو برادر شروع می‌شود. قبیله‌های مختلف هیولاهای دم‌دار را به خدمت می‌گیرند

تصویر ۴. هیولاهای یک‌دم تا نهم و جینکچوری آن‌ها (Cvetkso, 2023, June)



تصویر ۵. رهبران دهکده کونوها به ترتیب از راست به چپ: ناروتو (هوکاگه هفتم)، کاکاشی (هوکاگه ششم)، سوناده نوئه هوکاگه اول و هوکاگه پنجم، پدر ناروتو (هوکاگه چهارم)، هوکاگه سوم، هوکاگه دوم و هاشیراما (هوکاگه اول) (Naruto Fandom, 2022, February)



تصویر ۷. انواع ابزار و سلاحها به عنوان نماد جداکننده (All Ninja Gear, 2023, June)



تصویر ۸. انواع چشم که صاحب چشم از قدرت ماورایی آن در مبارزات استفاده می کند (Pointremont, 2023, June)



تصویر ۶. گروه هفت به ترتیب از راست به چپ: ناروتو، کاکاشی، ساکورا و ساسکه (Dzen, 2023, June)



و به ویژه با وجود شخصیت ناروتو به عنوان پسر منجی که موهایش تداعی کننده آتش است و خودش ترکیبی از ریخت انسانی و حیوانی است در ساختار دراماتیک نظام شبانه جای می گیرد. همچنین عناصر دیگری مانند درخت زندگی و انواع جانوران نظیر سگ، خرگوش، مار و وزغ 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 دوازده گانه ژیلبر دوران مثالی از خود انیمیشن بیان می گردد. برخی صحنه های مبارزه دو قطب مخالف دنیای ناروتو در ساختار نظام روزانه قرار می گیرند. انواع سلاحها که به وسیله نینجاها استفاده می شود، انواع فنون رزمی که با گفتن کلمه و حرکت های دست صورت می گیرد، طومارها با قدرت جادویی، وجود انواع چشم در کاراکترهای مختلف که قدرت های 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

رفت و برگشت بین نظام روزانه و شبانه در این انیمه بسیار اتفاق می‌افتد. به گونه‌ای که یک سوژه 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 (تصاویر ۱۵-۱۶).

تصویر ۱۱. استادان ناروتو و هوکاگه در حال تماشای مبارزه تیم هفت (اسکرین‌شات در قسمت ۲ زمان ۱۹:۲۳)



تصویر ۱۲. صعود دیپارا یکی از اعضای آکاتسکی (اسکرین‌شات در قسمت ۳ زمان ۱۶:۴۱)



تصویر ۱۳. آب در خلوتگاه و نظام شبانه به صورت آرام است (اسکرین‌شات در قسمت ۹ زمان ۱۹:۲۴)

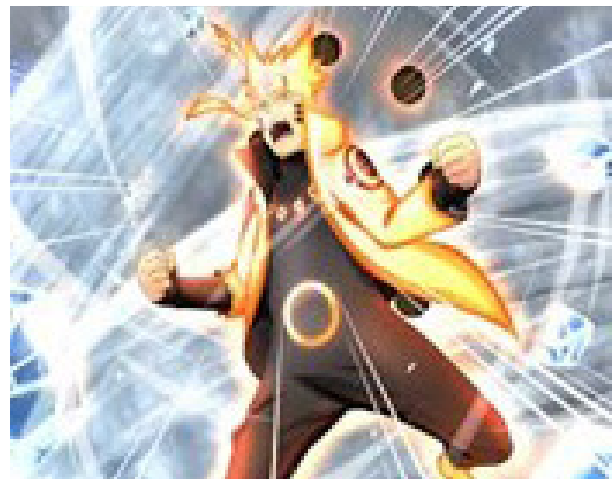


تصویر ۹. طلسم‌هایی که مهر و موم شده‌اند و در زمان مبارزه رها می‌شوند. (Pinterest, 2023, June)



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 روان‌پریشی 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. 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). از سوی، استاد یا دوست مبارزه‌کننده این مبارزه 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 به‌جز تقابل نیروهای خیر و شر در تقابل ناروتو نماد خورشید و ساسکه نماد ماه دیده می‌شود. نگاه بریده‌بریده شده در تقابل ایچاچی و ساسکه به‌صورت بارز دیده می‌شود (قسمت ۱۳۷ در زمان 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 ۱۰. هاله نورانی اطراف شخصیت اصلی (Pinterest, 2023, June)



تصویر ۱۴. آب در نظام روزانه با جنب و جوش و هاله درخشان (اسکرین‌شات در قسمت ۹ زمان ۲۰:۰۰)



تصویر ۱۵. ساسوری در آغوش عروسک‌های پدر و مادرش در نظام شبانه (اسکرین‌شات در قسمت ۲۷ زمان ۵:۳۵)



تصویر ۱۶. ساسوری به وسیله عروسک‌های پدر و مادرش کشته می‌شود در نظام روزانه (اسکرین‌شات در قسمت ۲۷ زمان ۵:۴۷)



نماد خلوتگاه یکی از نموده‌های نظام شبانه است. پلان‌های نمایش دهنده 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 سربسته 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^{۶۷} هم‌تیمی بودند. در نسل بعدی میناتو^{۶۸}، پدر ناروتو، استاد و کاکاشی، اوبیتو^{۶۹} و رین^{۷۰} هم‌تیمی بودند. در نسل بعدتر کاکاشی استاد و ساسکه، ناروتو و ساکورا هم‌تیمی هستند و در نسل فرزندان ناروتو کونومارو^{۷۱} استاد، بوروتو^{۷۲} (فرزند ناروتو)، میتسوکی^{۷۳} (فرزند اورچیمارو) و سارادا^{۷۴} (فرزند ساکورا و ساسکه) هم‌تیمی هستند. مفهوم بینگ^{۷۵} و یانگ^{۷۶} در کاراکترها و کنش آن‌ها تکرار می‌شود. برای مثال کاراکترهای ناروتو و ساسکه نماد بینگ و یانگ هستند. نجی^{۷۷}، 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 دهم 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 مسئله 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 ابن عربی 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 نهم یا دیگر موجودات ترکیبی که قدرتی خدما مانند دارند ملاقات کند. حتی در گامی فراتر او با پدر و مادر خود در درون خود دیدار می‌کند. از سویی 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 به وفور در این انیمه دیده می‌شود. از سوی دیگر، آغاز تاریخ که جزئی از ساختار ترکیبی نظام شبانه است به صورت داستانی از خلق دنیای شینوبی و ظهور کاگویا در انیمه نشان داده می‌شود (قسمت ۴۶۲ در زمان ۰:۰۰-۱۰:۱۰). همچنین، وجود بی‌نظمی نهایی 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 خانواده‌ها و چیزها 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 تداعی کننده زیبایی خفته در نظام شبانه باشد. آشتی اضداد که جزئی از نظام شبانه است در پیوند و آشتی دشمنان ناروتو با وی بارز است. برای نمونه پین^{۷۸}، اورچیمارو و اوبیتو که باعث خسارت بسیاری به

هیوان کمک کننده به جیرایا قورباغه است. همچنین، وی عاشق سوناده رهبر دهکده است. از سوی دیگر، پین، کابوتو^{۸۷}، اوبیتو، مادارا و ناروتو به ترتیب نقش ارباب شش طریقت (مسیر) را دارند. شش مسیر یا شش طریقت در کیهان شناسی بودایی شامل شش دنیایی هستند که موجودات هوشیار بر اساس کارمای^{۸۸} خود در آن‌ها باز تولید می‌شوند. کارما بر اساس اعمال موجودات در زندگی‌های گذشته‌شان عمل می‌کند. این مسیرها در چرخ وجود نمایش داده شده‌اند. شش مسیر عبارت‌اند از: دنیای خدایان یا موجودات الهی (دوا^{۸۹})؛ دنیای نیمه‌خدایان جنگجو (آسورا)؛ دنیای انسان‌ها (مانوشیا^{۹۰})؛ دنیای حیوانات (تیریاگیونی^{۹۱})؛ دنیای روحانیان گرسنه (پرتا^{۹۲}) و دنیای جهنم (ناراکا^{۹۳}). سه مسیر اول به‌عنوان سه سر نوشت محبت‌آمیز (کوشالاگاتی^{۹۴}) شناخته می‌شوند؛ جایی که موجودات درجات مختلفی از فضیلت، لذت و درد را تجربه می‌کنند. سه مسیر آخر به سه سر نوشت نامحبت‌آمیز (اکوشالاگاتی^{۹۵}) اشاره دارند؛ جایی که موجودات از فضیلت بی‌بهره بوده و به‌طور عمده رنج می‌برند (Wikipedia, 2026, January 1).

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 هیجان‌ات و احساسات دارد یا خشم فردی او را به شخص دیگر گره می‌زند (کریسپ^{۹۶}، ۱۳۹۲/۲۰۰۲، 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 (کریسپ، ۴۷). بارزترین انفجارها را می‌توان در حمله پین به دهکده ناروتو (قسمت ۱۶۲) دانست که نمودی از آشوب اجتماعی (کریسپ، ۴۷) در دهکده هم هست. زمانی که ناروتو درون ناخودآگاهش با نهدم، کیوبی، صحبت می‌کند آب اطراف وی تیره است (قسمت ۵۲، در زمان ۵:۵۰). از سویی درون آب رفتن نشان از دریافت احساسات شدید است (کریسپ، ۵۲) که در این صحنه‌ها می‌توان هیجان داشتن و احساسی بودن ناروتو را درک کرد. فرورفتن در آب می‌تواند نماد تسلیم شدن و چشم‌در چشم مرگ‌دوختن باشد (کریسپ، 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 زندگیش 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 (کریسپ، ۵۲). از سویی، غار می‌تواند ارتباط بین فرزند و مادر و زندگی قبل از تولد و زمان تولد را بیان کند (کریسپ، 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 آزرده‌گی و سرخوردگی است (کریسپ، 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 دست‌مابه طنز می‌شود و همیشه از اینکه توسط دیگران

دهکده کونوها شده بودند و در تقابل با ناروتو بودند با وی همراه می‌شوند و به او کمک می‌کنند. پین با قدرت زندگی بخشی خود جان بسیاری از قربانیان حمله 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 دهکده کونوها در جنگ علیه مادارا کمک می‌کند (قسمت ۳۴۱) و اوبیتو برای نابودی کاگویا به جناح متحدین دنیای شینوبی باری می‌رساند (قسمت ۴۷۱).

بسیاری از نام‌های اسطوره‌ای در این انیمه مانند ایزانامی^{۹۷}، ایزاناگی^{۹۸}، آماتراسو^{۹۹} و سوسانو^{۱۰۰} به‌صورت پنهان و متفاوت از روایت سنتی خود وجود دارند. ایلپاده^{۱۰۱} درباره کیهان‌زایی ژاپنی به اولین زوج زن و مرد با نام‌های ایزانامی و ایزاناگی در ژاپن اشاره دارد. ایزانامی در زمان وضع حمل آخرین فرزندش که خدای آتش است می‌سوزد و پس از مرگ به دنیای زیرین می‌رود. ایزاناگی مانند اورفئوس^{۱۰۲} 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 ایزاناگی به پشت سر خود نگاه نکند. با این وجود، ایزاناگی طاقت نمی‌آورد و وقتی به ایزانامی نگاه می‌کند او را در حال فاسد شدن می‌باید. ایزاناگی وحشت‌زده به دنیای زندگان می‌رود و برای جلوگیری از ورود ایزانامی به دنیای زندگان سنگی بزرگ را در دهانه غار منتهی به دنیای مردگان می‌گذارد. این گونه ایزانامی الهه دنیای مردگان در ژاپن می‌شود که این مسئله در مورد ایزدبانوانی که الهه‌های حاصلخیزی و در آن واحد خدایان مرگ و بازگشت دوباره به آغوش مادری (زمین) هستند عمومیت دارد (ایلپاده، ۱۹۶۷/۱۳۹۹، ۱۳۱). چنین داستان یا روایتی در انیمه وجود ندارد. بلکه ایزانامی و ایزاناگی به‌عنوان دو فن قدرتمند توسط قبیله اوچیها به کار گرفته می‌شوند. ایزاناگی فن و توانمندی در کنترل و تغییر زمان است (قسمت ۲۰۹ در زمان ۱۳:۳۰) ایزانامی به‌صورت فنی مکمل و پاسخ‌دهنده در برابر ایزاناگی باعث کنترل خیال و ایجاد توهمی مستمر و تکرار شونده می‌شود (قسمت ۳۳۷ در زمان 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 (ایلپاده، ۱۹۶۷/۱۳۹۹، ۸۱). در صورتی که در انیمه ناروتو آماتراسو فنی است که توسط ایتاچی به کار گرفته می‌شود و شعله‌هایی سیاه‌رنگ که بسیار مخرب است در نتیجه این فن پدید می‌آید (قسمت ۱۳۷ در زمان ۱۲:۴۱). همچنین، سوسانو فن دیگری است که به‌واسطه آن موجودی انسانی و عظیم‌الجثه برای دفاع از مبارز پدید می‌آید (قسمت ۲۰۹ در زمان 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 حس از سنتی بودن در این انیمه به کار گرفته شده‌اند. از سویی، خدایان دنیای شینوبی کاگویا میوه درخت چاکراه را می‌خورد و پس از آن شیطانی می‌شود. این کنش اسطوره‌ای شاید ریشه در اسطوره‌های یهودی در خوردن میوه ممنوعه توسط زن و اسطوره‌های یونانی در نگاه منفی به زن داشته باشد. بعلاوه، جیرایای قورباغه‌سوار 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^{۱۰۳} هم تبدیل شده است (Wikipedia, 2025, December 4). در این انیمه نیز جیرایا استاد ناروتو و یکی از سه سنین^{۱۰۴} افسانه‌ای به همراه سوناده و اورچیمارو است. از سویی،

آموزشی محکم در این انیمه هم حائز اهمیت است که نسلی معلم نسل دیگر می‌شود و تجربیات نسلی به درستی 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^{۱۰} از قسمت‌هایی که بر اساس مانگای ناروتو ساخته شده‌اند روایت کلی داستان ناروتو شیپودن تهیه گردید و با مطالعه روایت کلی بر اساس 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 احیای 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).

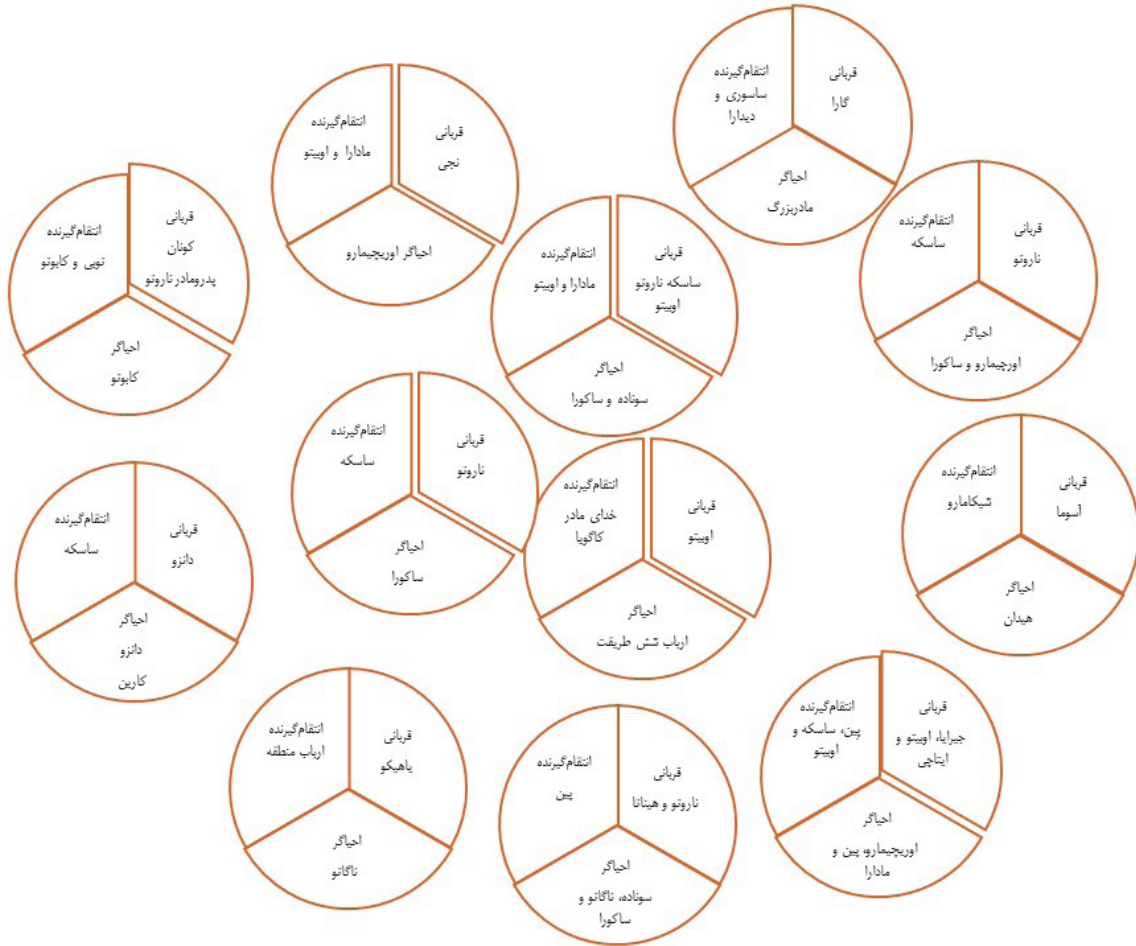
در مجموع، ناروتو همواره به دنبال یادگیری و پیشرفت است و علامت لباسش همانند نشان روی لباس شینوبی‌های دهکده است (تصویر ۱۸). این نماد اسپیرالی بیانگر آن است که انسان در ماریچی درونی خود غور می‌خورد تا کامل شود. هر مأموریت گروه هفت از جلوی دروازه شهر شروع می‌شود. از سویی، در خود مبارزات اول انفجار و بعد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

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



به‌عنوان هیولا شناخته می‌شد سرخورده بوده است. از سویی، آزمون نمادی برای محک خود است (کریسپ، 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^{۱۷} و تیمش با بدل‌های خودشان (قسمت ۲۲-۲۶). از سوی دیگر، باد نمادی برای آگاهی ذهن، تأثیرات ناپیدا در زندگی، ایده‌ها و مفاهیمی تحریک کننده است (کریسپ، ۶۲). ورزش باد در سری ناروتو همراه با تغییر و نمایشی از نقاط عطف و جنب و جوش است. برای نمونه مادر بزرگ ساسوری^{۱۸} نام نوازش را همراه با ورزش باد می‌شنود و همین نکته باعث می‌شود که او تیم هفت را در مبارزه با نوازش 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 (کریسپ، 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 (کریسپ، ۱۹۲). مأموریت شینوبی‌های دهکده از روبروی دروازه دهکده شروع می‌شود که بر تکامل یافتن افراد در هر مأموریت اشاره دارد. از سویی، سازمان آکاتسکی به دنبال جمع‌آوری جینکچوری‌ها و هیولاها می‌دارد تا تبدیل به ابر قدرتی 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. آنجا که در ژاپن به واسطه بمب‌های اتمی حدود ۲۵۰ هزار نفر جان سپردند و مصونیت در برابر جنگ و صلح برای کشورهای صاحب سلاح هسته‌ای تا حدی تضمین شده است. ناگاتو^{۱۹} رییس آکاتسکی در زمان حمله به دهکده با قدرت دستانش انفجار مهیبی را ایجاد می‌کند که تداعی کننده بمب‌های هسته‌ای است. از نظر نگارنده حوادث در دنیای تخیل انیمه ناروتو جبران کننده حوادث در دنیای واقعی است و زمان حمله اتمی به ژاپن در واقعیت به وسیله حمله ناگاتو در دنیای تخیل تداعی می‌شود و 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. فنا 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. از سوی دیگر، عدد نیز در این انیمه نقش نمادین دارد. برای مثال قدرت ناروتو در نه‌دمی 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، ۱۹۸۰/۱۳۹۱، ۲۹) و در نهایت در انیمه هم ناروتو، صاحب عدد نه، با قدرت بی‌مانندش به هوکاگه تبدیل می‌شود. همچنین، باز نمود ساختار

تصویر ۱۷. نموداری از سه وجهی قربانی، انتقام‌گیرنده و احیاگر بر اساس روایت انیمه ناروتو شیبودن



جدول ۱. نمونه‌ای از جدول تکمیل‌شده بر اساس 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	۰۰ : ۳۰:۱
روزانه	ساسکه بر روی صخره، ساکورا و ناروتو در گودال حرف می‌زنند. نور پشت ساسکه در بالا عروج، تیم ۷ در پایین سقوط.	۳۰:۱ : ۲۵:۰
روزانه- شبانه	گذشته ترکیبی از مقابله ناروتو و ساسکه و ساسکه با ایتاچی.	۲۵:۰ : ۴۳:۰
روزانه	کشیدن شمشیر ساسکه بر علیه ناروتو - شمشیر نماد جداکننده.	۴۳:۰ : ۶۰:۰
شبانه	دیالوگ کیوبی رویاه درون شکم ناروتو با ناروتو و ساسکه.	۶۰:۰ : ۸۳:۰
روزانه	گروهی از بچه‌های شینوبی به دنبال گرفتن یک گربه هستند.	۸۳:۰ : ۱۲:۳۰
شبانه	مکالمه تیم هفت با هو کاگه - سوناده رهبر دهکده که زن است.	۱۲:۳۰ : ۱۴:۳۵
شبانه	آمدن ناروتو و جیرایا به دهکده، فضای درخشان و رنگین همراه با آرامش، دیدار ساکورا و ناروتو و کونوهامورو.	۱۴:۳۵ : ۱۸:۲۴
روزانه	نماد تماشایی درخشش حول ناروتو و مشت خوردن ناروتو.	۱۸:۲۴ : ۱۹:۳۰
شبانه	دیالوگ هو کاگه با ناروتو و ساکورا داخل مقر فرماندهی.	۱۹:۳۰ : ۲۱:۰۰

نتیجه گیری

گذشته مانند اسطوره‌ها به صورت موفق در زمان کنونی پدیدار شوند و به رفع مشکلات در زمان حاضر کمک کنند. در انیمه ناروتو کنش‌های آیینی و مناسب محور به وفور دیده می‌شوند و باعث مهیج‌تر شدن فضای طرفداری انیمیشن‌ها می‌شوند. برای نمونه کنش‌های آیینی مانند ورزش‌های باستانی یا بازی‌های قدیمی می‌تواند در فرهنگ طرفداری انیمیشن‌های داخلی احیا شود. بهره گرفتن از کهن‌الگوهای جهانی و اسطوره‌های پنهان در داستان ناروتو به محبوبیت جهانی آن کمک کرده است. بر این اساس، احیای اسطوره‌های ایرانی به صورت غیرمستقیم و پنهانی با تأثیر بیشتری همراه است و مخاطب عام را در برمی‌گیرد 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، بر اساس 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.

پی‌نوشت‌ها

۱. انیمیشن‌های ژاپنی با نام انیمه شناخته می‌شوند.
۲. Naruto.
۳. *Naruto Shippuden*.
۴. Boruto: Next Generation.
۵. TV Tokyo.
۶. منظور از مانگا، کمیک استریپ ژاپنی است که به صورت صنعت در ژاپن درآمده است و بر اساس همین مانگاها، انیمه‌های ژاپنی تولید می‌شوند.
۷. Masashi Kishimoto.
۸. Gilbert Durand.
۹. Christian Chelebourg.
۱۰. Jean Burgos.
۱۱. La poétique de l'imaginaire.
۱۲. Poétique du sujet.
۱۳. Jacques Lacan.
۱۴. Henry Corbin.
۱۵. Eikasia
۱۶. Phantasia.
۱۷. R. L. Brett.
۱۸. ابویوسف یعقوب بن اسحاق الکنندی (۲۵۶-۱۸۵ هجری).
۱۹. اخوان الصفا و خلان الوفا جمعیت فلسفی و عرفانی است که در سده چهارم هجری قمری در بصره و بغداد توسط ایرانیان تشکیل شد.
۲۰. Thomas Hobbs.
۲۱. John Locke.
۲۲. Jean-Paul Charles Aymard Sartre.
۲۳. ابن عربی با نام کامل ابو عبدالله محمد بن علی بن محمد ابن عربی الحاتمی الطائی الاندلسی المرسی الدماشقی (۶۳۸-۵۶۰ ق.م).
۲۴. Gema Budiarto.
۲۵. Valentina-Andrada Minea.
۲۶. Satoshi Kon.
۲۷. Charles Sanders Peirce.
۲۸. Reflexology.
۲۹. Dominantes Réflexes.
۳۰. Le régime diurne.
۳۱. Le régime nocturne.
۳۲. Une dominante de position (in French), The position dominant (in English).
۳۳. Une dominante de nutrition (in French), The nutritional dominant (in English).
۳۴. Une dominante copulative (in French), The copulative dominant (in English).
۳۵. Diâritiques.
۳۶. Spectaculaire.
۳۷. Ascensionnel.
۳۸. Theriomorphes.
۳۹. Nycotomorphes.
۴۰. Catamorphes.
۴۱. Schizomorphes.
۴۲. Antiphrase.
۴۳. Symboles de l'inversion.
۴۴. Symboles de l'intimité.
۴۵. Kaguya Ōtsutsuki.
۴۶. چاکرا (Chakra) عامل ضروری برای اجرای فنون رزمی است.
۴۷. Hagaromo.
۴۸. *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.
۴۹. Hamura.
۵۰. *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.
۵۱. Asura.
۵۲. Indra.
۵۳. Senju.
۵۴. Uchiha.
۵۵. Hashirama.
۵۶. Madara.
۵۷. Konoha.
۵۸. Zetsu.
۵۹. Sakura.
۶۰. Sasuke.
۶۱. Kakashi.
۶۲. Itachi.
۶۳. *Hokage* به رهبر دهکده کونوها گفته می‌شود و محل زندگی ناروتو است و در ژاپنی به معنای سایه آتش است.
۶۴. Tsunade.
۶۵. Akatsuki.
۶۶. در زبان ژاپنی اورچیمارو (Orichimaru) به معنای مار است و خود شخصیت اورچیمارو می‌تواند به مار تبدیل شود و یک مار بزرگ را برای کمک در مبارزه فراخواند.
۶۷. Jiraiya.
۶۸. Minato.
۶۹. Obito.
۷۰. Rin.
۷۱. Konohamaru.
۷۲. Boruto.
۷۳. Mitsuki.
۷۴. Sarada.

75. Yin. 76. Yang.
77. Neji. 78. Pain.
79. Izanami. 80. Izanagi.
81. Amaterasu. 82. Susano.
83. Mircea Eliade. 84. Orpheus.
85. Kabuki.

۸۶. *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 اورچیمارو در دوران کودکی هم‌تیمی بودند و زیر نظر هوکاگه سوم تعلیم دیدند و پس از آن با وجود اختلاف‌نظرهای فراوان در کنار هم برای نجات سرزمینشان جنگیدند و به این نام معروف شدند.

87. Kabuto. 88. Karma.
89. Deva. 90. Manushya.
91. Tiryagyoni. 92. Preta.
93. Naraka. 94. Kuśālagati.
95. Akuśālagati. 96. Crisp.
97. Guy. 98. Sassuri.
99. Nagato.

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

فهرست منابع

- Abbasi, A. (2011). *The structures of the system of imagination from the perspective of Gilbert Durand* [Sakhtarhā-ye neẓām-e takhayyol az manzar-e Gilbert Durand]. Scientific and Cultural Publishing. (in Persian)
- Akbarniaam, F. (2022). *An analysis of the role of fear of time in the structure of imagination in the works of Satoshi Kon based on Gilbert Durand's myth-criticism method* [Barresi-ye naghsh-e tars az zamān dar sakhtār-e takhayyol dar āsar-e Satoshi Kon bar اساس-e ravesh-e ostureh-senji-ye Gilbert Durand] [Master's thesis, University of Art, Iran]. Electronic Dissertations and Theses Iran University of Art (ETDs). (in Persian)
- All Ninja Gear. (2023, June 1). *Naruto of the Hidden Leaf gift set* [Product page]. <https://allninjagear.com/naruto-of-the-hidden-leaf-gift-set>
- Bolkhari Ghehi, H. (2015). *The value of art theory and aesthetics in Islamic civilization* [Ghadr-e nazariye-ye honar va zibāyi-shenāsi dar tamaddon-e eslāmi]. Sooreh Mehr Publications. (in Persian)
- Bolkhari Ghehi, H. (2018). *The reflection of angelic faces in the imagination of mystics* (2nd ed.). [Aks-e mehruyān-e khiyāl-e ārefān]. Academy of Arts, Institute for Compilation, Translation, and Publication of Artistic Works. (in Persian)
- Bert, R. L. (2000). *Imagination* [Takhayyol] (Masoud Jafari-Jazi, Trans.). Markaz Publishing. (Original work published 1969) (in Persian)
- Budiarto, G. (2023). 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>
- Chelebourg, C. (2022). *L'Imaginaire Littéraire. Des Archetypes A La Poétique Du Sujet* (Ali Abbasi & Farzaneh Karimiān, Trans.). Shahid Beheshti University Press. (Original work published 2000) (in Persian)
- Crisp, T. (2013). *A Jungian dictionary of dreams* [Farhang-nāmeḥ-ye khāb va royā be ravesh-e Yung] (Amirhossein Mirzaean, Trans.). Ayandeh-ye Derakhshan Publishing. (Original work published 2002) (in Persian)
- Cvetokso. (2023, June 1). *Jinchuuriki* [Digital illustration]. DeviantArt.

- <https://www.deviantart.com/cvetokso/art/jinchuuriki-924913059>
- Durand, G. (1999). *The anthropological structures of the imaginary* [Les structures anthropologiques de l'imaginaire] (Margaret Sankey & Judith Hatten, Trans.). Boombana Publications. (Original work published 1960)
- Durand, G. (2019). *The symbolic imagination* [Takhayyol-e namādin] (Ruhollah Nematollahi, Trans.). Hekmat-e Kalameh Publishing. (Original work published 1968) (in Persian)
- Dzen. (2023, June 1). *Article on Naruto-related concepts*. Dzen. <https://dzen.ru/a/X-dhIN6BQCuo8EDc>
- Eliade, M. (2020). *From primitive societies to Zen* [Az javāme'-e ebtedāyi tā Zen] (Sajjad Dehghan Zadeh, Trans.). Pars Translation and Publishing Institute. (Original work published 1967) (in Persian)
- Japan Today. (2024, January 14). *The best of the best of manga: Shonen Jump's best sellers of all time*. Japan Today. <https://japantoday.com/category/features/the-best-of-the-best-of-manga-shonen-jumps-best-sellers-of-all-time>
- Minea, V. (2022). The feminine type of discourse as a solution for inter-religious harmony: A case study of *Naruto*. *Proceedings of the Conference on Dialogue and Multiculturalism*, 156–162. https://www.researchgate.net/publication/368636855_The_Feminine_Type_of_Discourse_as_a_Solution_for_Interreligious_Harmony_a_Case_Study_of_Naruto
- Naruto Fandom. (2022, February 2). *Forum discussion on Naruto*. Fandom. <https://naruto.fandom.com/f/p/4400000000000052230>
- Pinterest. (2023, June 1). *Naruto & Boruto pin* [Image]. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/131941464071896712/>
- Pinterest. (2023, June 1). *Naruto seal tattoo design* [Image]. Pinterest. <https://ru.pinterest.com/pin/480900066451756294/>
- Pointremont. (2023, June 1). *Tomoe in Naruto: Explanation and meaning*. <https://pointremont.ru/tomoje-v-naruto-objasnenie-i-znachenie/>
- Statistics and Data. (2022, May 2). *Most popular manga of all time*. Statistics and Data. <https://statisticsanddata.org/data/most-popular-manga-of-all-time>
- Wikipedia contributors. (2025, December 4). *Jiraiya*. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Jiraiya>
- Wikipedia contributors. (2026, January 10). *Six Paths*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Paths
- Yan, X., & Lu, J. (2012). *Chinese architecture* [Me'māri-ye Chin] (Haleh Nabavi, Trans.). Academy of Arts. (Original work published 1980) (in Persian)
- اکبرنیام، فروزان (۱۴۰۱). بررسی نقش ترس از زمان در ساختار تخیل آثار ساتوشی کن بر اساس روش اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران [پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر ایران]. پایان‌نامه‌ها و رساله‌های الکترونیکی دانشگاه هنر ایران.
- ایلیاده، میرچا (۱۳۹۹). *از جوامع ابتدایی تا فن (سجاد دهقان زاده، مترجم)*. بنگاه ترجمه و نشر پارسه. (چاپ اثر اصلی ۱۹۶۷)
- برت، ر. ل. (۱۳۷۹). *تخیل (مسعود جعفری جزئی، مترجم)*. نشر مرکز. (چاپ اثر اصلی ۱۹۶۹)
- بلخاری قهی، حسن (۱۳۹۴). *قدر نظریه هنر و زیبایی در تمدن اسلامی*. انتشارات سوره مهر
- بلخاری قهی، حسن (۱۳۹۷). *عکس مهر و بیان خیال عارفان (ویرایش ۲)*. فرهنگستان هنر، مؤسسه تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن.
- دوران، ژیلبر (۱۳۷۹). *تخیل نمادین (روح‌الله نعمت‌الهی، مترجم)*. نشر حکمت کلمه. (چاپ اثر اصلی ۱۹۶۸)
- شلبورگ، کریستین (۱۴۰۱). *خیال‌پردازی ادبی از کهن‌الگوها تا بوطیقای سوژه (علی*

- عباسی و فرزانه کریمیان، مترجم). نشر دانشگاه شهید بهشتی. (چاپ اثر اصلی ۲۰۰۰)
عباسی، علی (۱۳۹۰). ساختارهای نظام تخیل از منظر زیبر دوران. انتشارات علمی و فرهنگی
- میرزائیان، مترجم). انتشارات آینده درخشان. (چاپ اثر اصلی ۲۰۰۲)
یان شین، سای و جیه، لوپینگ (۱۳۹۱). معماری چین (هاله نبوی، مترجم). فرهنگستان هنر. (چاپ اثر اصلی ۱۹۸۰)
- کریسپ، تونی (۱۳۹۲). فرهنگ‌نامه خواب و رؤیا به روش بونگ (امیرحسین