



Reinterpreting Japanese Mythology in the Illustrations of Prominent Contemporary Japanese Artists

Mahya Hasani¹  | Mehrdad Kashti Ara^{2✉} 

1. Master Student, Department of Illustration, Faculty of Visual Arts, Iran University of Art, Tehran Email: Mahyahasani98@gmail.com
2. Corresponding Author: Instructor of visual Communication Department, Faculty of Visual Arts, Iran University of Art, Tehran, Iran. Email: Kashtiara@art.ac.ir

Article Info	ABSTRACT
Article type: Research Article	Japanese mythology, encompassing gods, heroes, and mythical creatures, has always been an integral part of the country's culture and art. Rooted in Shinto and Buddhist traditions, these myths have historically conveyed social, moral, and cultural concepts in diverse ways. In the modern era, Japanese artists have drawn inspiration from these mythological elements to create artworks that explore cultural identity, societal values, and even the impacts of globalization. This study, employing a descriptive-analytical approach and utilizing library resources alongside the analysis of artworks, investigates how symbols, stories, and mythological characters are reinterpreted in contemporary Japanese illustration. The selected examples feature works by prominent artists such as Yoshitaka Amano, Takashi Murakami, Takeshi Obata, Takato Yamamoto, Yuko Shimizu, Taro Okamoto, Masakazu Katsura, and Takako Yamaguchi. These artists use modern techniques and innovative styles to reimagine mythological characters and narratives in fresh and unique ways, bridging traditional themes with contemporary artistic expression. The aim of this research is to examine the re-creation of symbols, stories, and mythological characters in contemporary illustration works. This study seeks to understand how myths are blended with modern styles in the works of contemporary Japanese artists and their role in promoting and preserving cultural heritage through contemporary art. The results demonstrate that Japanese mythology not only serves to preserve cultural identity but also inspires the creation of distinctive modern works. This fusion of tradition and modernity contributes to the formation of a dynamic identity in Japanese visual arts and facilitates the reimagining of cultural values through the lens of contemporary art.
Article history:	
Received:	
23 November 2024	
Received in revised form:	
18 February 2025	
Accepted:	
19 February 2025	
Keywords: Japanese mythology, Japanese illustration, contemporary Japanese artists, Japanese art	

Cite this article Hasani, Mahya; Kashtiara, Mehrdad. Reinterpreting Japanese Mythology in the Illustrations of Prominent Contemporary Japanese Artists, *Visual Art Studies of IRAN*, (2025), 2(1), 119-137.
DOI:10.22111/jart.2025.50324.1068



© Hasani, Mahya; Kashtiara Mehrdad.
DOI: 10.22111/jart.2025.50324.1068

Publisher: University of Sistan and Baluchestan



Extended Abstract

Japanese mythology, as one of the most significant cultural elements of the country, has long been reflected in various forms of art. Rooted in Shinto and Buddhist traditions, these myths encompass stories of gods, heroes, and mythical creatures that convey Japan's cultural, social, and moral values. In contemporary times, Japanese artists have drawn inspiration from these mythological elements to create new artworks that, while preserving cultural traditions, also reflect modern identity and Japan's interaction with the global world. This study, adopting a descriptive-analytical approach and utilizing library resources and art analysis, examines the reinterpretation of Japanese mythology in contemporary illustration.

The objective of this research is to explore how mythological symbols, stories, and characters are reinterpreted in contemporary Japanese illustration. Additionally, the study aims to understand how myths are integrated with modern styles in the works of contemporary Japanese artists and how these works contribute to the promotion and preservation of cultural heritage through contemporary art. By analyzing notable examples, this study seeks to examine the techniques used by artists to merge tradition with modernity and assess the impact of this fusion on Japan's cultural and social identity.

An analysis of the works of prominent contemporary Japanese artists such as Yoshitaka Amano, Takashi Murakami, Takeshi Obata, Takato Yamamoto, Yuko Shimizu, Taro Okamoto, Masakazu Katsura, and Takako Yamaguchi reveals how these artists employ modern techniques and innovative styles to reimagine mythological characters and narratives in fresh and unique ways. By combining traditional and modern art, these artists create distinctive images that, beyond their visual appeal, also convey deep cultural messages.

The role of Japanese mythology in contemporary illustration can be examined from two perspectives: first, the direct representation of mythological characters and stories in new formats, such as manga, anime, and digital illustration; second, the symbolic use of mythological elements in creating artworks with social, philosophical, and cultural themes. For instance, Yoshitaka Amano's works draw inspiration from mythological figures such as Amaterasu and Susanoo, reinterpreting them in fantasy and surreal styles. Likewise, Takashi Murakami merges traditional myths with pop culture and contemporary symbols, blurring the lines between traditional and modern art to create unique and striking pieces.

Another key aspect of this research is the examination of how mythology influences Japan's cultural and social identity. In the modern world, where globalization and cultural exchange between nations have intensified, maintaining national identity has become increasingly significant. Japanese mythology, through its prominent presence in contemporary art, has not only contributed to preserving this identity but has also fostered cross-cultural dialogue. For example, in Yuko Shimizu's works, one can observe how mythological concepts are presented in innovative ways that are accessible to a global audience.

Moreover, the impact of new media on the reinterpretation of Japanese mythology is noteworthy. Anime and manga, as two dominant art forms in Japan, play a crucial role in keeping mythology alive and introducing it to new generations. Many contemporary anime and manga works, such as "Death Note" by Takeshi Obata, derive inspiration from traditional myths and present them in modern narrative frameworks. In this series, the concept of "Shinigami" (God of Death) is adapted from Japanese mythological beliefs and reimagined in a contemporary storytelling format.

An analysis of contemporary artists' works reveals that the reinterpretation of Japanese mythology in contemporary illustration not only helps preserve traditional culture but also allows for new interpretations of these myths. For example, Takato Yamamoto incorporates gothic aesthetics to reinterpret myths in dark and surreal settings, reflecting philosophical and existential concerns of modern times. This approach enables artists to bridge the past and present and explore themes that have remained relevant throughout human history.

The findings of this research indicate that Japanese mythology, in addition to preserving cultural identity, serves as an inspiration for the creation of modern artistic works. This interaction between tradition and modernity has led to the formation of a dynamic identity in Japanese visual arts and has facilitated the reinterpretation of cultural values through contemporary art. Ultimately, the depiction of myths in contemporary Japanese illustration not only helps maintain and promote traditional culture but also fosters a bridge between different cultural spheres.



بازآفرینی اساطیر ژاپنی در تصویرسازی هنرمندان برجسته معاصر ژاپن

محیا حسنی^۱ | مهرداد کشتی آرا^۲

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد، گروه تصویرسازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران. رایانامه: Kashtiar@art.ac.ir

۲. نویسنده مسئول: استادیار گروه تصویرسازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران. رایانامه: Mahyahasani98@gmail.com

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۹/۰۳ تاریخ ویرایش: ۱۴۰۳/۱۱/۳۰ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۲/۰۱ واژه‌های کلیدی: اساطیر ژاپن، تصویرسازی ژاپن، هنرمندان ژاپنی معاصر، هنر ژاپن	اساطیر ژاپن، شامل خدایان، قهرمانان و موجودات افسانه‌ای، بخشی جدایی‌ناپذیر از فرهنگ و هنر این کشور هستند. این اساطیر که از فرهنگ شینتو و بودیسم سرچشمه می‌گیرند، از دیرباز مفاهیم اجتماعی، اخلاقی و فرهنگی را به شیوه‌های گوناگون بازتاب داده‌اند. در دوران معاصر، هنرمندان ژاپنی با الهام از این عناصر اسطوره‌ای، آثاری خلق کرده‌اند که هویت فرهنگی، اجتماعی و تأثیرات جهانی شدن را به تصویر می‌کشند. این پژوهش، با روش توصیفی-تحلیلی و بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای و تحلیل محتوای آثار هنری، به بررسی نحوه بازآفرینی نمادها، داستان‌ها و شخصیت‌های اسطوره‌ای در آثار تصویرسازی معاصر پرداخته است. نمونه‌های بررسی شده شامل آثار هنرمندانی چون یوشیتاکا آمانو^۱، تاکاشی موراکامی^۲، تاکشی اوباتا^۳، تاکاتو یاماموتو^۴، یوکو شیمیزو^۵، تارو اوکاموتو^۶، ماساکازو کاتسورا^۷ و تاکاکو یاماگوچی^۸ است. این هنرمندان با به‌کارگیری تکنیک‌های مدرن و سبک‌های خلاقانه، شخصیت‌ها و داستان‌های اسطوره‌ای را به شیوه‌ای نوین بازنمایی کرده‌اند. هدف از این پژوهش، نحوه بازآفرینی نمادها، داستان‌ها و شخصیت‌های اسطوره‌ای در آثار تصویرسازی معاصر است. این تحقیق به دنبال درک چگونگی ترکیب اساطیر با سبک‌های مدرن در آثار هنرمندان معاصر ژاپنی و نقش آن‌ها در ترویج و حفظ میراث فرهنگی از طریق هنر معاصر است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که اساطیر ژاپنی نه تنها در حفظ هویت فرهنگی نقش دارند، بلکه به هنرمندان امکان خلق آثار منحصر به فردی در دنیای معاصر را می‌دهند. این تعامل میان سنت و مدرنیته، هویتی پویا در هنرهای تصویری ژاپن ایجاد کرده و بازآفرینی ارزش‌های فرهنگی از طریق هنر معاصر را ممکن ساخته است.

استناد: حسنی، محیا؛ کشتی آرا، مهرداد. (۱۴۰۴). بازآفرینی اساطیر ژاپنی در تصویرسازی هنرمندان برجسته معاصر ژاپن، مطالعات هنرهای تجسمی ایران، ۲(۱)، ۱۱۹-۱۳۷.

DOI: 10.22111/jart.2025.50324.1068



© حسنی، محیا؛ کشتی آرا، مهرداد.

ناشر: دانشگاه سیستان و بلوچستان

۱- مقدمه

اساطیر به عنوان یکی از عناصر بنیادی فرهنگ و هنر در جوامع مختلف، نقش مهمی در شکل‌گیری هویت فرهنگی و هنری ایفا می‌کنند. در ژاپن، اساطیر نه تنها در دوران باستان، بلکه در دوران معاصر نیز تأثیرات عمیق خود را نشان داده‌اند. این اساطیر به‌ویژه در دوره‌های تاریخی مختلف، کارکردهایی چندگانه داشته‌اند، از جمله توضیح پدیده‌های طبیعی، ارائه الگوهای رفتاری و بیان ارزش‌های اخلاقی. با ظهور رسانه‌های جدیدی مانند مانگا (داستان مصور ژاپنی) و انیمه (پویانمایی ژاپنی)، استفاده از عناصر اسطوره‌ای در آثار هنری دوباره رونق یافته و به ابزاری برای بیان مفاهیم فرهنگی و اجتماعی تبدیل شده است.

«مانگا»، به کمیک‌ها یا داستان‌های مصور ژاپنی اطلاق می‌شود که طیف گسترده‌ای از موضوعات را پوشش می‌دهند. تاریخچه مانگا به قرون گذشته بازمی‌گردد، اما شکل مدرن آن پس از جنگ جهانی دوم ظهور کرد و به شهرت رسید. «انیمه»، مخفف واژه انیمیشن، قالبی هنری است که همه اشکال انیمیشن را دربرمی‌گیرد، اما این واژه در ادبیات انگلیسی به طور خاص به انیمیشن‌هایی اشاره دارد که در ژاپن تولید می‌شوند. هر دو رسانه مانگا و انیمه، نه تنها بازتاب‌دهنده اساطیر قدیمی هستند، بلکه به شکلی نوین و مدرن این داستان‌ها را بازآفرینی می‌کنند. این تحولات موجب شده‌اند که هنرمندان معاصر ژاپنی با استفاده از شخصیت‌ها و نمادهای اسطوره‌ای، آثاری خلاقانه خلق کنند که به بررسی مسائل اجتماعی و هویتی پرداخته و به تأثیرات فرهنگی جهانی نیز واکنش نشان دهند.

هدف این مقاله تحلیل دقیق تأثیر اساطیر بر هنر معاصر ژاپنی و ارائه شواهدی از روندهای جدید در این زمینه است. با توجه به غنای فرهنگی و تاریخی ژاپن، پژوهش حاضر می‌تواند به درک عمیق‌تری از تعامل بین سنت و مدرنیته در هنرهای تجسمی کمک کند. در نهایت، این مقاله به بررسی این موضوع می‌پردازد که چگونه اساطیر ژاپنی به عنوان منبعی برای الهام در هنر معاصر عمل کرده و در تجدید حیات هویت فرهنگی و هنری این کشور مؤثرند؛ برای مثال، در آثار هنرمندانی مانند تاکاشی موراکامی، یوشیتاکا آمانو و دیگر هنرمندان معاصر، به وضوح می‌توان تأثیرات مستقیم اساطیر ژاپنی را مشاهده کرد. تاکاشی موراکامی با تلفیق عناصر اسطوره‌ای و مفاهیم پاپ‌آرت، مرزهای سنتی میان هنر بومی و جهانی را از میان برداشته‌اند. موراکامی با بهره‌گیری از نمادهای فرهنگی و اسطوره‌ای، توانسته است هنر ژاپنی را به سطح بین‌المللی برسد و در عین حال به مفاهیم فرهنگی و هویتی ژاپن وفادار بماند. یوشیتاکا آمانو نیز یکی از هنرمندان بارز معاصر است که به طور گسترده از عناصر اساطیری در آثار خود استفاده کرده است. آثار او شامل الهامات مستقیمی از داستان‌های اساطیری و شخصیت‌های افسانه‌ای ژاپنی است. آمانو با تلفیق هنر سنتی ژاپنی و تکنیک‌های مدرن، توانسته است شخصیت‌ها و موجودات افسانه‌ای را به گونه‌ای بازنمایی کند که هم سنت را حفظ کند و هم با دنیای معاصر ارتباط برقرار کند.

پرسش اصلی تحقیق این است که چگونه اساطیر ژاپنی در تصویرسازی معاصر این کشور تجلی پیدا کرده‌اند و این تجلی، چه تأثیری بر خلق آثار هنری معاصر داشته است؟

فرضیه تحقیق این است که می‌توان اسطوره‌ها را به گونه‌ای ارائه کرد که در قالب یک داستان یا روایت، برای مخاطب قابل قبول باشد. همچنین می‌توان آن‌ها را از لحاظ تصویری به روز کرد تا ارتباط بهتری بین اسطوره و مخاطب امروز برقرار شود. همین‌طور آثار تصویری جدیدی که از اساطیر و باورهای مردم نشأت گرفته است، موجب شناخت عمیق‌تری از فرهنگ ژاپن می‌شود.

۲- پیشینه تحقیق

در زمینه موضوع «تأثیر اساطیر بر تصویرسازی ژاپن»، پژوهش‌های مستقیم اندکی انجام شده است. اکثر مقالات و پایان‌نامه‌ها به صورت غیرمستقیم به این موضوع پرداخته‌اند یا اساطیر ژاپن را در حوزه‌های هنری دیگری مورد بررسی قرار



داده‌اند. بسیاری از تحقیقات در حوزه‌های مرتبط با اساطیر، بیشتر به آثار هنری دیگر مانند انیمه و انیمیشن پرداخته‌اند که تأثیرات نمادها و اسطوره‌ها را در این هنرها بررسی کرده‌اند.

عرب‌سالاری (۱۳۹۳) در مقاله‌ای با عنوان «بررسی جایگاه آیین شیتو در انیمیشن ژاپن» به تحلیل نمادها و کهن‌الگوهای آیین شیتو پرداخته است. از آنجایی که بسیاری از اساطیر ژاپنی از آیین شیتو نشأت گرفته‌اند، این تحقیق به بررسی تأثیر این آیین بر صنعت انیمیشن ژاپن از آغاز تا به امروز پرداخته است. همچنین، این مقاله نمادها و اساطیر آیین شیتو را در سه انیمیشن «پونیو»، «شهر اشباح» و «همسایه من، توتورو» مورد بررسی و تحلیل قرار داده است. این پژوهش، نقش حیاتی اساطیر در تقویت هویت فرهنگی ژاپن را نشان می‌دهد و به تعامل آن‌ها با صنعت انیمیشن می‌پردازد. عبدی خان (۱۳۹۶) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو» به بررسی تأثیر سینما بر انیمه ناروتو از دیدگاه واقع‌گرایی پرداخته است. در این پژوهش، اساطیر و کهن‌الگوهای ژاپنی معرفی و تحلیل شده‌اند و انیمه ناروتو از منظر اسطوره‌شناسی بررسی شده است. این پژوهش نشان می‌دهد که شخصیت‌ها و نمادهای اساطیری به‌طور قابل‌توجهی بر داستان‌پردازی و طراحی شخصیت‌های ناروتو تأثیرگذار بوده‌اند. لکھائی ریزی (۱۳۹۶) در پایان‌نامه خود با عنوان «چگونگی کاربرد تصاویر آیینی در انیمیشن‌های سینمایی هائائو میازاکی» به بررسی نشانه‌شناسانه ده انیمیشن از کارگردان ژاپنی، هائائو میازاکی پرداخته است. بخشی از این پژوهش به تحلیل آثار میازاکی از لحاظ اسطوره‌شناسی و موجودات آیینی پرداخته است. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که میازاکی با الهام از داستان‌ها و موجودات اسطوره‌ای، توانسته است جهان‌های خیالی پیچیده‌ای را خلق کند که هم‌زمان بازتابی از فرهنگ و اساطیر ژاپنی هستند. صفاری (۱۳۹۴) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «بررسی و تحلیل هنرمندان برجسته نسل جدید ژاپن (متأثر از اوتاکو)» به معرفی جریان هنری اوتاکو به سرکردگی تاکاشی موراками پرداخته است. در این پژوهش به تأثیر اساطیر ژاپنی بر آثار موراками و دیگر هنرمندان معاصر ژاپنی پرداخته شده است. برخی از این هنرمندان، به‌ویژه موراками، از اساطیر ژاپنی به‌عنوان منبع الهام استفاده کرده‌اند و این اسطوره‌ها را در قالب‌های مدرن و تجاری به نمایش گذاشته‌اند. خانی (۱۳۹۴) نیز در پایان‌نامه‌ای با عنوان «بررسی مردم‌نگاری در تصویرسازی ژاپن و تأثیرات جهانی آن» به تحلیل ویژگی‌های مضمونی و ساختار بصری تصاویر مردم‌نگارانه در هنر ژاپن و تأثیرات آن بر هنر مدرن اروپا پرداخته است. اگرچه در این پژوهش به‌طور مستقیم به اساطیر ژاپن پرداخته نشده است، در بخش‌هایی از آن به آیین شیتو و نقش غیرمستقیم اسطوره‌ها در فرهنگ و هنر ژاپنی اشاره شده است. پایان‌نامه امیر ان. اسلاون^۹ که در سال ۲۰۱۲ با عنوان «افسانه‌های ژاپنی در انیمه: تحلیلی درباره استفاده و تطبیق ویژگی‌های افسانه‌ای در انیمه» ارائه شده است، به تحلیل نحوه استفاده و تطبیق ویژگی‌های داستان‌های عامیانه در انیمه‌های ژاپنی می‌پردازد و رابطه بین انیمه و افسانه‌های ژاپنی را به‌عنوان بخشی از سنت داستان‌گویی مدرن مورد بررسی قرار می‌دهد. او در پژوهش خود بیان می‌کند که انیمه به‌عنوان یک پدیده جهانی، نه‌تنها از عناصر بومی فرهنگ ژاپنی بهره می‌برد، بلکه با ترکیب آن‌ها با فنون جدید انیمیشن و داستان‌گویی، باعث تداوم و بازآفرینی این سنت‌ها می‌شود. این مقاله نشان می‌دهد که افسانه‌ها نه‌تنها به‌عنوان منبع الهام، بلکه به‌عنوان ابزاری برای انتقال فرهنگ، ارزش‌ها و ایدئولوژی‌های ژاپنی از طریق انیمه به نسل‌های جدید و حتی مخاطبان جهانی مورد استفاده قرار می‌گیرند. مقاله «کتاب‌های کمیک به‌عنوان اسطوره‌شناسی مدرن» نوشته گلو تئامپائو^{۱۰} (۲۰۱۳)، به بررسی نقش کتاب‌های کمیک به‌عنوان اسطوره‌شناسی مدرن می‌پردازد. نویسنده با استفاده از دیدگاه‌های متعدد از رشته‌های مختلف مانند تاریخ، مردم‌شناسی، مطالعات فرهنگی و جامعه‌شناسی، تلاش می‌کند تا اهمیت کمیک‌ها را در شکل‌گیری ذهنیت جهانی و بازنمایی فرهنگ معاصر نشان دهد. او نظریه‌هایی مانند مدل «پیاز فرهنگی» آرتور آسا برگر^{۱۱} را مطرح می‌کند که اسطوره‌ها را به‌عنوان هسته اصلی فرهنگ معرفی می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه کمیک‌ها به بازآفرینی و انتقال اسطوره‌های قدیمی و خلق اسطوره‌های جدید کمک می‌کنند.



درمجموع، اگرچه مطالعاتی در زمینه تأثیر اساطیر بر هنرهای تجسمی و انیمیشن ژاپن انجام شده است، بررسی جامع و مستقیمی که به‌طور ویژه به تأثیر اساطیر در حوزه تصویرسازی ژاپنی بپردازد، کم‌تر دیده شده است. پژوهش حاضر با استفاده از مطالعات پیشین و تکیه بر مفاهیم اسطوره‌شناسی و هنر معاصر، تلاش می‌کند تا خلأ پژوهشی در این زمینه را پر و تأثیر مستقیم اساطیر ژاپنی بر تصویرسازی معاصر این کشور را بررسی کند.

۳- روش تحقیق

این پژوهش به روش کتابخانه‌ای و با استفاده از مقالات علمی، پژوهشی، کتاب‌ها و منابع معتبر اینترنتی گردآوری شده است. روش تحقیق به‌کار گرفته‌شده در این مطالعه، تحلیلی-توصیفی و به شیوه کیفی با رویکرد تحلیل تصویری است. در این پژوهش، نگارنده به بررسی و تحلیل بصری و مفهومی آثار تصویری مختلف از هنرمندان معاصر ژاپنی پرداخته و تلاش می‌کند تا ارتباط مفاهیم اسطوره‌ای با این آثار را تبیین کند. برای تحلیل، آثار هنرمندان شاخص معاصر ژاپن به‌عنوان جامعه آماری انتخاب شده‌اند و در این آثار عوامل بصری همچون چگونگی استفاده از رنگ، سطوح، ترکیب‌بندی، خطوط و سایر ویژگی‌های بصری بررسی خواهد شد. همچنین، از منظر مضمونی، معانی نمادها و کهن‌الگوهای موجود در هر اثر تحلیل و بررسی می‌شود تا بتوان به تأثیرات اساطیر ژاپنی بر هنر معاصر پی‌برد.

۴- نقش اسطوره‌ها در هنر ژاپن

اسطوره‌ها به‌عنوان عناصر بنیادی فرهنگی، نقش کلیدی در شکل‌گیری هویت و ذهنیت جمعی جوامع دارند. ژاپن، با تاریخچه‌ای غنی از اسطوره‌های کهن، از این قاعده مستثنی نیست. این اسطوره‌ها با شخصیت‌ها و داستان‌های متنوع خود، تأثیر عمیقی بر هنر و فرهنگ ژاپن گذاشته‌اند. بررسی تاریخچه تصویرسازی در ژاپن و ارتباط آن با اساطیر مهم این کشور به شناخت بهتر از تأثیرات اسطوره‌ها بر هنر تصویرسازی معاصر ژاپن کمک می‌کند. برای تحلیل دقیق این تأثیرات، درک عمیق از جنبه‌های تاریخی و نظری ضروری است.

هنر ژاپن با تصاویری از مناظر مشهور، مانند کوه فوجی و زنان زیبا در دوره ادو، شناخته می‌شود. فرهنگ ژاپن ترکیبی از آرامش و آشفتگی، معنویت و خشونت است. پس از جنگ جهانی دوم، «روت بندیکت»^{۱۲} این فرهنگ را به‌عنوان تلاقی عناصری مانند گل داودی و شمشیر توصیف کرد. این تضادها در هنر و فلسفه بودایی و شیئتو، نقشی محوری در شکل‌گیری زیبایی‌شناسی ژاپنی ایفا می‌کنند. حس زیبایی‌شناسی خاص ژاپنی‌ها که در مفاهیمی مانند «میایی»، «مونو نو آواره»، «وایی» و «سابی» بیان می‌شود، جهانی از هماهنگی زیبایی‌شناختی و عاطفی را القا می‌کند. فرهنگ معاصر ژاپن نتیجه تلفیق فرهنگ سنتی با فرهنگ‌های خارجی است و ویژگی‌های انعطاف و گشوده‌بودن در برابر فرهنگ‌های بیگانه در این فرایند مشهود است (ریو، ۱۳۸۸: ۲۵).

به‌طورکلی، تاریخ ژاپن را می‌توان به چهار دوران فرهنگی: باستان، کلاسیک، فئودال و مدرن تقسیم کرد. در تاریخ هنر ژاپن، دوره هیان (۷۹۴-۱۱۸۵ میلادی) به‌عنوان یکی از دوره‌های کلیدی و تأثیرپذیر از اسطوره‌ها شناخته می‌شود. در این دوره، تأثیرات اساطیر ژاپنی و بودایی به‌وضوح در هنرهای تصویری، به‌ویژه نقاشی و طومارهای مصور (ئه‌ماکی)، به چشم می‌خورد. هنرمندان هیان به شکلی گسترده از داستان‌های اسطوره‌ای و مذهبی برای تصویرسازی استفاده می‌کردند و این امر نه تنها نشان‌دهنده پیوند عمیق میان اساطیر و هنر در این دوره، بلکه بیانگر نقش محوری دین و اسطوره در شکل‌گیری هویت فرهنگی ژاپن نیز است.

نقاشی‌های روایی، که در قالب طومارهای مصور (ئه‌ماکی) تولید می‌شدند، یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های بازتاب اسطوره‌ها در هنر هیان بودند. طومار افسانه گنجی که یکی از مهم‌ترین آثار هنری این دوره محسوب می‌شود، داستان زندگی شاهزاده گنجی را با جزئیات هنری فوق‌العاده و تحت تأثیر مستقیم مضامین اسطوره‌ای و دینی روایت می‌کند.

(تصویر ۱). در این اثر، هنرمندان دوره هیان تلاش کرده‌اند تا از طریق فرم‌های هنری پیچیده و طراحی‌های دقیق، فضای اسطوره‌ای و معنوی داستان‌های ژاپنی را بازتاب دهند. این اثر به‌طور خاص، از هنر بودایی نیز تأثیر گرفته است و در بسیاری از صحنه‌ها عناصر مذهبی به‌خوبی نمایان است (استنلی‌بیکر، ۱۳۹۴).



تصویر ۱. صحنه‌ای از فصل «کاشی‌واگی» طومار مصور داستان گنجی، حدود ۱۱۳۰ میلادی، آب مرکب و رنگ روی کاغذ، موزه توکوگاوا ژاپن، قرن دوازدهم. (URL1)

از دیگر نمونه‌های برجسته اسطوره‌پردازی در این دوره، می‌توان به نقاشی‌های مربوط به رایگو اشاره کرد. در این نقاشی‌ها، آمیدا بودا، یکی از خدایان بودایی، در لحظه مرگ به استقبال روح افراد می‌آید و آن‌ها را به بهشت می‌برد. این تصاویر نه تنها جنبه‌ای دینی دارند، بلکه با مضامین اسطوره‌ای مرتبط با جهان پس از مرگ و ارتباط میان انسان‌ها و خدایان آمیخته شده‌اند (Ulak, 2013).

از لحاظ سبک‌شناسی، نقاشان دوره هیان، همچون دیگر هنرمندان این دوره، از عناصر تصویری اسطوره‌های بودایی و شینتویی به‌صورت نمادین استفاده می‌کردند. همچنین، در هنر یاماتو-ئه، که یکی از سبک‌های غالب در این دوره بود، مضامین اسطوره‌ای با روایات تاریخی و مذهبی تلفیق شده و به‌صورت طومارهای مصور روایی بازنمایی می‌شد؛ بنابراین، می‌توان گفت دوره هیان یکی از غنی‌ترین دوره‌ها از لحاظ تأثیرپذیری از اسطوره‌ها در تاریخ هنر ژاپن است. این دوره با ترکیب اسطوره‌های شینتویی و بودایی در قالب آثار هنری، نه تنها نقش مهمی در گسترش و تثبیت این اساطیر ایفا کرد، بلکه هویت فرهنگی و دینی ژاپن را نیز از طریق تصویرسازی‌های اسطوره‌ای تقویت کرد.

استنلی بیکر (۱۳۹۴) عنوان می‌کند که در حیطه نقاشی غیرمذهبی، طومارهای روایی به‌عنوان یک قالب بیانی اساسی به رشد خود ادامه دادند. محبوبیت داستان‌های مربوط جنگ افزایش یافت؛ اما تعداد کمی از نقاشی‌های آن دوره، قدرت، سردرگمی و وحشت نبرد را به‌اندازه اثر سوزاندن کاخ سانجو به‌طور مؤثر نشان می‌دهند (تصویر ۲). در اینجا، هنرمند از ضرب قلم‌های متحرک و الگوهای تکراری و همین‌طور با استفاده از رنگ‌های مات، برای تولید مجموعه‌ای از خطوط به هم پیوسته استفاده می‌کند که به‌طور صمیمی و فعال داستان را روایت می‌کنند.



تصویر ۲- سوزاندن کاخ سانجو، موزه هنرهای زیبای بوستون، ۱۱۵۹ میلادی، دوره کاماکورا. (URL 2)

۵- خدایان، ارواح و تأثیرات فرهنگی اساطیر ژاپن

اساطیر ژاپن با دنیای پر از خدایان، ارواح و موجودات فراطبیعی، ترکیبی غنی از روایت‌ها و باورهای مذهبی و فرهنگی را به وجود آورده‌اند. این اساطیر، که عمدتاً در متون باستانی مانند کوچیکی^{۱۳} و نیهون‌شوکی^{۱۴} ثبت شده‌اند، پایه‌گذار ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی در ژاپن هستند (دله، ۱۳۸۲: ۱۶). از خدایان اولیه مانند ایزاناگی و ایزانامی^{۱۵}، خالقان آسمان و زمین، تا آماتراسو^{۱۶}، الهه خورشید و سوسانوئو^{۱۷}، خدای توفان، هر یک نقش منحصر به فردی در کیهان‌شناسی ژاپنی ایفا می‌کنند. این اساطیر نه تنها در بستر مذهبی و اعتقادی دارای اهمیت هستند، بلکه در ادبیات، هنرهای تجسمی، تئاتر سنتی و فرهنگ عامه نیز تأثیرگذارند. داستان‌های کینتارو و تنگوها در قصه‌های شبانه و اسطوره اواراشیما تارو، تصویری از گذر زمان و تغییرات زندگی را به نمایش می‌گذارد. این روایت‌ها ابزارهایی برای تبیین پدیده‌های طبیعی و اجتماعی و انتقال ارزش‌های فرهنگی به نسل‌های آینده هستند و درک آن‌ها به فهم عمیق‌تری از فرهنگ و جهان‌بینی ژاپن کمک می‌کند. گوناگونی افسانه‌های ژاپنی احتمالاً با تنوع جغرافیایی و اقلیمی این کشور مرتبط است. جزایر اصلی ژاپن شامل هوکایدو، هونشو، شیکوکو و کیوشو، با ویژگی‌های جغرافیایی خاص خود، به خلق افسانه‌ها و روایت‌های بومی پرداخته‌اند. همچنین، رویدادهای طبیعی مانند زلزله و توفان‌ها نیز نقش مهمی در شکل‌گیری این اساطیر دارند (پیگوت، ۱۴۰۱: ۱۲).

کشور ژاپن با تاریخچه‌ای از انزوا و اتکای به خود، محیط طبیعی خود را بهتر شناخت و افسانه‌هایی مرتبط با طبیعتش خلق کرد؛ برای مثال، کوه فوجی به عنوان یک نماد ملی، در اساطیر مختلف به تصویر کشیده شده است. عشق به گیاهان و گل‌های بومی نیز خاستگاه افسانه‌هایی است که در فرهنگ ژاپنی جایگاه خاصی دارند. شکوفه‌های گیلاس و خیزران هر یک نمادهایی از زیبایی، شجاعت و سرسختی به شمار می‌روند (پیگوت، ۱۴۰۱: ۳۳). در نهایت، می‌توان اساطیر ژاپن را به دو دسته کلی خدایان (کامی) و موجودات افسانه‌ای (یوکای) تقسیم‌بندی کرد که در جدول زیر به اختصار معرفی شده‌اند.

جدول ۱- معرفی برخی از اساطیر ژاپنی (منبع: پیگوت، ۱۴۰۱)

نام خدا/موجود	نقش یا نماد مرتبط	توصیف کلی
آماتراسو	نماد نور، زندگی و روشنائی	الهه خورشید و نیاکان امپراتوران ژاپن
سوسانوئو	نماد توفان و قدرت‌های طبیعی	خدای توفان و دریا
ایزاناگی و ایزانامی	آغازگر خلقت و جهان	خدایان خالق آسمان و زمین
رایجین	تولید رعد و برق از طریق طبل	خدای رعد و برق
فوجین	نگهدارنده باد در کیسه بزرگ خود	خدای باد
هفت خدای نیکبختی	نمادهای ثروت، طول عمر، شجاعت و خوش‌شانسی	گروهی از خدایان مرتبط با رفاه و سعادت
شینیگامی	مسئول انتقال ارواح به دنیای پس از مرگ	خدای مرگ
تنگو	نماد شمشیرزنی و محافظت از طبیعت	موجودات نیمه‌انسان و نیمه‌پرنده
آنی	نماد شرارت و بدخواهی	موجودات غول‌آسا و شاخ‌دار
کاپا	شکارچیان خون‌آشام که در رودخانه‌ها زندگی می‌کنند	موجودات افسانه‌ای مرتبط با رودخانه‌ها
ریو	نماد قدرت و کنترل آب و دریاها	موجودات قدرتمند در افسانه‌های ژاپنی
ریوجین	حاکم آب‌ها و موجودات دریایی	پادشاه اژدها و خدای دریا



کیتسونه	نماد فریبکاری، اغواگری و محافظت از انسان‌ها	روباه‌های جادویی با قدرت تغییر شکل
تانوکی	نماد بازیگوشی و شوخی با انسان‌ها	گورکن‌های جادویی با قدرت تغییر شکل
گوتو کو نکو	نماد آتش و ارتباط با شومینه‌ها	گره‌های دو دم و قدرت جادویی
نکوماتا	جادوی تاریک و توانایی آسیب‌رساندن	گره‌های دو شاخه با قدرت‌های ماورایی
مانکی نکو	جذب مشتری و ثروت در کسب‌وکار	گره خوش‌شانس و نماد ثروت
اینوگامی	نماد وفاداری و محافظت	ارواح سگ‌های محافظ خانواده
تسوکوموگامی	اشیای خانگی که به ارواح تبدیل شده‌اند	اشیایی که روح به آن‌ها نفوذ کرده است

برای مثال، کاپا نزد مردم ژاپن از موجودات اسطوره‌ای است که از زیرکی زیادی برخوردار است (تصویر ۳). گفته می‌شود کاپا دارای مهارت‌های خاصی است و در شکسته‌بندی استخوان‌ها تخصص دارد. کاپا شبیه میمونی بدون مو است و برخی از آن‌ها در تصاویر چون ماهیان دارای فلس یا همانند لاک‌پشت به جای پوست، لاک دارند. اندازه جثه آنان در حد کودکی ده‌ساله و رنگ آنان زرد متمایل به سبز است. در کاسه سر آنان فرورفتگی وجود دارد که مشخصه اصلی آن‌هاست (پیگوت، ۱۴۰۱: ۱۰۹). تنگوها به شکل موجوداتی نیمه‌انسان و نیمه‌پرنده با بال‌هایی، دارای منقار یا بینی بلند و به رنگ سرخ ترسیم می‌شوند. آن‌ها اغلب ردایی بر تن و کلاهی کوچک و سیاه بر سر دارند (تصویر ۴). تنگوها شیطان نیستند، اما آزارگرند و گاهی به انسان‌ها کمک می‌کنند. این موجودات اسطوره‌ای در تصاویر، گاه با ردایی از پر پرنده‌گان و گاه با قبایی از برگ‌ها نمایش داده می‌شوند (پیگوت، ۱۴۰۱: ۱۰۲). در افسانه‌ها و روایات ژاپنی، سخن از آنی‌ها نیز به میان می‌آید. واژه آنی گاهی به انگلیسی به‌عنوان «دیو» یا «غول» ترجمه می‌شود. آنی‌ها در نزد مردم ژاپن ابلیسانی هستند با جثه‌ای غول‌آسا و رنگ‌هایی چون صورتی، سرخ، آبی یا خاکستری. در تصاویر، آنی‌ها اغلب شاخ‌دار و گاهی دارای سه چشم ترسیم می‌شوند. یکی از مشخصه‌های آنان، داشتن سه انگشت در دست و پا است (تصویر ۵). می‌گویند آنی‌ها توانایی پرواز دارند، اما به‌ندرت از این قابلیت استفاده می‌کنند. این موجودات اسطوره‌ای مضحک، در افسانه‌ها ظالم، بداندیش و شهوتران هستند. از آن‌ها به‌عنوان موجوداتی کم‌هوش یاد می‌شود و باور دارند که آنی همراه با کیش بودا به ژاپن راه یافته است (پیگوت، ۱۴۰۱: ۱۰۴).



تصویر ۳- اثر یوکو شیمیزو برای چاپ مجدد «زیبا و هیولا: کاپا» اثر رینوسوکه آکوتاگاوا، منتشر شده در ۲۰۱۰ و برنده جایزه

انجمن تصویرگران ۲۰۱۱ (URL3)



تصویر ۴- تنگو در حال سوارکاری بر روی خوک، رنگ روی ابریشم، طومار آویخته، ۵۴.۹×۴۳.۸ سانتی متر، نقاشی از دوره اِدو اواخر توسط کایهو یونوکو، معبد سیرین جی، کیوتو (URL4)



تصویر ۵- تصویر یک اُنی (غول یا شیطان) که در حال خواندن دعاهای بودایی است. او در لباس راهب بودایی، با یک زنگ، چکش و هُوگاشو دیده می شود. کاوانابه کیوسای، ۱۸۶۴ (URL5)

۶- اسطوره در دنیای معاصر

در دنیای معاصر، بررسی نقش و ارتباط اسطوره‌ها همچنان حوزه‌ای پویا و گسترده برای پژوهش‌های فرهنگی است. تعریف اسطوره و درک آن با چالش‌هایی مواجه است، زیرا تعریفی جامع و مورد توافق همگان هنوز وجود ندارد. این موضوع اگرچه پیچیدگی‌های خاص خود را دارد، فرصت‌هایی برای تحقیق و بررسی نوآورانه فراهم می‌آورد که می‌تواند به درک بهتر فرهنگ، هنر و رسانه‌های معاصر کمک کند. «آرتور آسا برگر» از «استعاره پیا» برای توصیف فرهنگ استفاده کرده و هسته مرکزی این پیاز را اسطوره‌ها (داستان‌های مقدس) می‌داند. این هسته با وقایع تاریخی و آثار فرهنگی احاطه شده و در نهایت به فرهنگ عامه و فعالیت‌های روزمره مرتبط می‌شود.

اسطوره‌ها همواره محتوای غنی و جذابی برای رسانه‌ها فراهم کرده‌اند، از ادبیات کلاسیک تا سینما، کتاب‌های کمیک و بازی‌های ویدیویی. این رسانه‌ها اسطوره‌ها را از حوزه بومی خود فراتر برده و به سطح جهانی رسانده‌اند. بازنمود

اسطوره‌ها در بسترهای جدید نشان می‌دهد که جذابیت این داستان‌های کهن همچنان باقی مانده است. به‌ویژه در آثار نقاشی و تصویرسازی معاصر، جنبه‌های بصری اسطوره‌ها به‌عنوان ابزاری برای تأثیرگذاری بر احساسات و باورها به‌کار می‌روند.

ابرقهرمان‌ها نیز به‌عنوان اختراعی موفق از ترکیب اسطوره و سرگرمی‌های مدرن به شمار می‌روند. این شخصیت‌ها که یادآور قهرمانان اسطوره‌ای یا نیمه‌خدایان هستند، به سطحی جهانی رسیده و با ورود به رسانه‌های مختلف، مخاطبان بسیاری را جذب کرده‌اند. «ژان-برونو رنارد» چهار ویژگی مشترک ابرقهرمان‌ها را که آن‌ها را به موجودات اسطوره‌ای شبیه می‌کند، شناسایی کرده است: قدرت فوق‌العاده، قرارگیری در تقاطع قلمروهای متمایز، ارتباط با عناصر طبیعی، و تعلیق بین جهان زندگان و مردگان (Teampău, 2013).

تصویرسازی و نقاشی نیز از دیرباز ابزاری قدرتمند برای آموزش و ترویج اسطوره‌ها بوده‌اند. تصاویر، با ترکیب احساسات و باورهای نمادین، می‌توانند اسطوره‌هایی جدید بسازند یا اسطوره‌های قدیمی را تقویت کنند. کتاب‌های مصور (مانگا) نیز نقش مهمی در آشنایی نسل جوان با اسطوره‌های ژاپنی ایفا می‌کنند و از این طریق به رشد فرهنگی و اجتماعی آن‌ها کمک می‌کنند. درنهایت، هنرمندان معاصر از اسطوره‌ها به‌عنوان منابع غنی الهام استفاده می‌کنند و با بازتفسیر این داستان‌های باستانی، به بررسی مسائل اجتماعی و فرهنگی زمان حال نیز می‌پردازند. این آثار هنری، پلی میان گذشته و حال ایجاد کرده و قدرت و زیبایی اسطوره‌ها را با چالش‌های جدید پیوند می‌زنند.

۷- هنرمندان برجسته معاصر ژاپن

در دوران معاصر، بسیاری از هنرمندان ژاپنی از اساطیر این کشور به‌عنوان منبع الهام برای خلق آثار هنری خود استفاده می‌کنند. بازگویی اساطیر در قالب‌های جدید هنری به آن‌ها اجازه می‌دهد تا با ترکیب داستان‌های باستانی و تجربیات مدرن، پلی میان گذشته و حال ایجاد کنند. در این بخش، تأثیرات اسطوره‌های ژاپنی بر آثار چند هنرمند معاصر را بررسی می‌کنیم.

تاکاشی موراکامی (۱۹۶۲-)، یکی از برجسته‌ترین هنرمندان معاصر ژاپن، از اساطیر ژاپنی و نمادهای فرهنگی برای خلق آثار هنری خود بهره می‌برد. منابع الهام او روش‌های سنتی مانند اوکیو-ئه و همچنین کایجو (هیولاهای ژاپنی) و فلسفه‌های بودایی و شینتو است (تصویر ۷). مفاهیمی مانند شینتو و بودیسم نیز در آثار او نمایان است و در برخی از آثارش به فجایعی نظیر زلزله ۲۰۱۱ ژاپن اشاره دارد (تصویر ۶) که از نظر او نمادی از هرج و مرج طبیعی است که باید از طریق داستان‌پردازی درک شود (Murakami, 2000: 43).



تصویر ۶- در سرزمین مردگان، پا گذاشتن روی دم رنگین کمان (۲۰۱۱) اثر تاکاشی موراکامی، آکرلیک، طلا و پلاتین روی



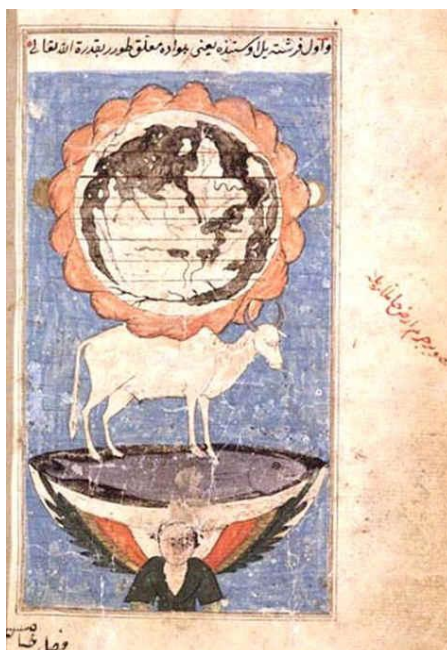
تصویر ۷- جزیره مردگان، تاکاشی موراکامی، ۲۰۰۸، آکرلیک روی بوم، ۲۲۷ × ۱۸۱ سانتی متر (URL7)

یوشیتاکا آمانو (۱۹۵۲-) در آثار خود از شخصیت‌های افسانه‌ای و موجودات اساطیری مانند باهاموت^۸ (تصویر ۹) بهره می‌برد و آن‌ها را در قالب‌هایی جدید و مدرن (تصویر ۸) بازآفرینی می‌کند (Parish, 2016). او با الهام از فرهنگ ژاپن

و ادبیات فانتزی، شخصیت‌هایی با عمق و جذابیت معنوی خلق کرده که به‌ویژه در بازی‌های ویدیویی نظیر «فاینال فانتزی» تأثیرگذار بوده است. آمانو (۲۰۱۶) در کتابی با عنوان «تصویرسازی‌های یوشیتاکا آمانو» اغلب از المان‌ها و موضوعاتی مانند یوکای (انسان‌ها و موجودات خیالی در فولکلور ژاپنی)، شی شی (خرافات ژاپنی)، سامورایی (جنگجویان سنتی ژاپن)، نینجا (مأموران مخفی ژاپن)، کامورا (گروه‌های اجتماعی از جنایتکاران)، کابوکی (نمایش‌های ژاپنی سنتی) و بودا (ایده‌های دینی ژاپنی) استفاده می‌کند. او این عناصر را به طرز خلاقانه‌ای با هنر خود ترکیب می‌کند تا آثاری از جهانی غنی و متنوع ایجاد کند که همزمان با ارزش‌های فرهنگی ژاپنی مرتبط باشد.



تصویر ۸. باهاموت، از بازی ویدیویی فاینال فانتزی، یوشیتاکا آمانو، در مجموعه موزه هنر ژاپن (URL8)



تصویر ۹- باهاموت در عجایب المخلوقات (نوشته زکریای قزوینی)، حدود ۱۵۵۳ (URL9)

تاکشی اوباتا (۱۹۶۹-)، با بهره‌گیری از اساطیر ژاپنی و جهانی، در آثار خود مانند «دفترچه مرگ» (دث‌نوت)، از شینینگامی (خدای مرگ) استفاده می‌کند (تصویر ۱۱). اوباتا در آثارش از مفاهیمی مانند قدرت ماورایی، مرگ و زندگی، دوگانگی و مبارزه داخلی بین قهرمانان خود بهره می‌برد که از اسطوره‌شناسی ژاپنی الهام گرفته شده‌اند. او این مفاهیم را با استفاده از نقاشی‌های خود و سبک نوآورانه‌اش به تصویر می‌کشد که باعث می‌شود آثارش به‌عنوان یک نوع ارث فرهنگی و هنری برجسته شناخته شوند (Silverman, 2016). یوکو شیمیزو (۱۹۶۵-)، نیز در آثار خود از عناصر اساطیری مانند کاپاها (ارواح آب) و یوکای‌ها (موجودات افسانه‌ای ژاپنی) بهره می‌برد و با ترکیب این عناصر با تکنیک‌های سستی و مدرن، تصاویری خلق می‌کند که به بازنمایی فرهنگ ژاپن و همزیستی آن با دنیای مدرن می‌پردازد. یکی از آثار شیمیزو (تصویر ۱۰) که در مقاله‌ای هشت صفحه‌ای در شماره ژوئن/ژوئیه ۲۰۰۹ مجله دیسکآوری چنل منتشر شده است، به معرفی شش یوکای افسانه‌ای ژاپنی پرداخته است، از جمله: کاپا^{۱۹}، تنگو^{۲۰}، تانوکی^{۲۱}، آزوکی-آرای^{۲۲}، ناماهاگه^{۲۳} و فوتاکوچی-اونا^{۲۴} (Sawtelle, 2020).



تصویر ۱۰- اثر شیمیزو، مقاله افسانه‌های ژاپن نوشته رویال تایلر، با ۸ تصویر رنگی و جلد چاپی، ۲۰۰۸ (URL10)



تصویر ۱۱- تاکشی اوباتا، تصویری از انیمه دفترچه مرگ از مجموعه بلانک ات نویر

تاکاتو یاماموتو (۱۹۶۰-) از هنر اوکیو-ئه، زیبایی‌شناسی گوتیک و عناصر اساطیری برای خلق آثاری استفاده می‌کند که به مضامین زندگی و مرگ می‌پردازند (تصویر ۱۳). او شخصیت‌های اسطوره‌ای مانند ارواح و خدایان را در قالب‌هایی تاریک و گاه سوررئال به تصویر می‌کشد و نشان‌دهنده ارتباط عمیق میان زیبایی و خشونت است (Santos, 2019). تارو اوکاموتو (۱۹۹۶-۱۹۱۱) با الهام از اساطیر و فرهنگ ژاپنی، فلسفه تای کیوکی ئیسم (قطبی‌گرایی) را در آثار خود به کار می‌برد که بر هم‌زیستی متضادها تأکید دارد. او با استفاده از مفاهیم اساطیری، به بررسی تناقض‌های انسانی و طبیعت پرداخته است. یکی از مهم‌ترین نمونه‌ها، اثر نمادین او برج خورشید (۱۹۷۰) است که در نمایشگاه جهانی اوزاکا معرفی شد (تصویر ۱۲). در این اثر، اوکاموتو از مفاهیم کیهانی و اسطوره‌های مرتبط با خورشید و همچنین درخت زندگی استفاده کرده است که در فرهنگ ژاپنی به عنوان نماد حیات و تحول شناخته می‌شوند. همچنین، اوکاموتو در اثر دیگر خود، اسطوره فردا، که یک نقاشی دیواری عظیم است، با الهام از داستان‌های اسطوره‌ای و مفاهیم مرگ و رستاخیز، به فجایع هسته‌ای و پیامدهای اجتماعی آن پرداخته است. اوکاموتو از این اساطیر برای به تصویر کشیدن پیام‌های فرهنگی عمیق‌تری استفاده کرده و با تلفیق آن‌ها با سبک مدرن و انتزاعی خود، مفاهیم جاودانه‌ای از زندگی، مرگ و تحول را بازنمایی کرده است (Wood and Takahashi, 2011).



تصویر ۱۲- اثر تارو اوکاموتو، واقع در پارک یادبود نمایشگاه در سویتا، اوساکا، ژاپن. منتشر شده در ۹ اکتبر ۲۰۱۶ (URL 11)



تصویر ۱۳- اثر تاکاتو یاماموتو، سبک شینگوتیهیکو (زیبایی‌شناسی تاریک) (URL12)

ماساکازو کاتسورا (۱۹۶۲-) بیشتر در ژانر علمی-تخیلی و فانتزی فعالیت می‌کند. او در آثارش از مفاهیم مرتبط با قدرت‌های ماورایی و موجودات فوق‌العاده استفاده می‌کند که به نوعی بازتابی از اساطیر هستند. در مانگای «زمن» (تصویر ۱۴) بال‌های بزرگ و شاخ‌های شخصیت اصلی می‌تواند یادآور موجودات اساطیری مانند فرشتگان یا شیاطین باشد که اغلب در افسانه‌های ژاپنی نماد قدرت هستند (Kevnder, 2018). کاناکو آبه (۱۹۸۶-)، هنرمند برش کاغذ، در آثار خود از مفاهیمی مانند نُوشی، ارواح محافظ جنگل‌ها در اساطیر ژاپنی، الهام می‌گیرد (تصویر ۱۵). او با استفاده از تکنیک‌های سنتی کیری-ئه، صحنه‌های پیچیده‌ای خلق می‌کند که حیوانات عظیم‌الجثه و مقدس مانند گرگ را به تصویر می‌کشد؛ نمادهایی از محافظت و قدرت در اسطوره‌های ژاپنی (Elbert, 2024). ناتسوگی سومه‌راگی (۱۹۶۷-) در آثار خود به تاریخ و فرهنگ شرق آسیا می‌پردازد. در یکی از آثارش (تصویر ۱۶)، حضور گربه سیاه به‌عنوان نمادی از شومی و خطر در فرهنگ ژاپنی، تأثیرات اساطیری بر هنر او را نشان می‌دهد. گربه‌ها در افسانه‌های ژاپنی اغلب با نیروهای فراطبیعی مرتبط هستند. تاکاکو یاماگوچی (۱۹۵۲-) از عناصر طبیعی و نقوش سنتی ژاپنی مانند پرده‌های تزئینی و چاپ‌های چوبی برای خلق تصاویری زیبا و معناگرا استفاده می‌کند (تصویر ۱۷). آثار او تأثیرات ژاپونیسیم و شکوه هنری شرق و غرب را ترکیب می‌کند و نشانه‌هایی از مفاهیم اسطوره‌ای را دربرمی‌گیرد (Carotenuto, 2000).



تصویر ۱۴- زمن، مانگای نوشته و طراحی‌شده توسط ماساکازو کاتسورا. اولین انتشار در سال ۲۰۰۲ و به پایان رسیده در سال



تصویر ۱۵- کاغذهای رنگ آمیزی شده طبیعی، کاناکو آبه آثار زیبایی می سازد که ارتباطی بین طبیعت و لمس انسانی ایجاد می کند (URL14)



تصویر ۱۶- از کتاب هنری «گاشو» اثر ناتسکی سومراگی، مانگاگا، با ابعاد ۱۶۸۸×۲۳۸۶ پیکسل (URL15)



تصویر ۱۷- کاترین و نیمه شب اثر تاکاکو یاماگوچی، ۱۹۹۴



به‌طورکلی، در تصویرسازی معاصر ژاپن، می‌توان عناصر متعددی از اساطیر ژاپنی را مشاهده کرد؛ برای مثال، شخصیت‌های معروفی مانند آماتراسو (ایزدبانوی خورشید)، سوسانو (ایزد دریای توفانی و توفان‌ها)، و اوکونینوشی (خدای کشاورزی و شفا) همواره در آثار هنری به چشم می‌خورند. این شخصیت‌ها با ویژگی‌های خاص خود و داستان‌های منحصر به فردشان، الهام‌بخش هنرمندان معاصر بوده‌اند و باعث ایجاد تصاویری شده‌اند که نه تنها زیبایی بصری دارند، بلکه بار معنایی و فرهنگی عمیقی را نیز به همراه دارند.

بسیاری از هنرمندان معاصر ژاپنی از اساطیر برای بازتاب موضوعات مدرن و مسائل اجتماعی استفاده می‌کنند. این هنرمندان با ترکیب عناصر اساطیری و عناصر مدرن، آثار هنری خلق می‌کنند که هم سنت را حفظ می‌کند و هم به نیازهای زمانه پاسخ می‌دهد؛ برای مثال، در انیمه‌ها و مانگاهای معاصر، می‌توان دید که چگونه از داستان‌ها و شخصیت‌های اساطیری برای بیان داستان‌های جدید و پیچیده‌تر استفاده می‌شود.

۸- نتیجه‌گیری

اسطوره‌ها روایت‌هایی داستانی هستند که عمده‌تاً از طبیعت الهام گرفته و به‌صورت شفاهی از نسل‌های گذشته به ما منتقل شده‌اند. این داستان‌ها به‌عنوان الگوهای رفتاری برای انسان‌ها به شمار می‌روند و مخاطب به‌واسطه شناخت قبلی که از آن‌ها دارد، می‌تواند به راحتی با شخصیت‌هایی که بر پایه اسطوره‌ها شکل گرفته‌اند، ارتباط برقرار کند. ژاپن، به دلیل جزیره‌ای بودن و داشتن منابع غنی، از ارتباط گسترده با جهان خارج بی‌نیاز بوده و به همین دلیل، اسطوره‌های بکر و غنی‌ای دارد. علاوه بر این، مردم ژاپن همواره به طراحی و نقاشی علاقه‌مند بوده‌اند و کتاب‌های مصور در طول تاریخ بین آن‌ها محبوبیت داشته است. امروزه نیز در ژاپن با حجم گسترده‌ای از داستان‌ها و کتاب‌های مصور مواجه هستیم که بسیاری از آن‌ها از اسطوره‌های ژاپنی الهام گرفته‌اند.

تأثیر اساطیر ژاپن بر تصویرسازی معاصر این کشور یکی از جنبه‌های مهم فرهنگی است که هنرمندان و تصویرسازان ژاپنی به آن توجه زیادی دارند. اساطیر ژاپن با پیشینه‌ای که به هزاران سال قبل بازمی‌گردد، شامل مجموعه‌ای از داستان‌ها، شخصیت‌ها، و نمادها است که عمیقاً در فرهنگ و هنر ژاپن ریشه دارند. این اساطیر در طول زمان توانسته‌اند نه تنها بر هنرهای سنتی، بلکه بر هنرهای معاصر نیز تأثیر بگذارند.

یکی دیگر از جنبه‌های مهم تأثیر اساطیر ژاپن بر تصویرسازی معاصر، استفاده از نمادها و نشانه‌های اساطیری در طراحی‌ها و الگوهای هنری است. این نمادها و نشانه‌ها اغلب به گونه‌ای به کار می‌روند که تماشاگر را به تفکر و تفسیر دعوت می‌کنند؛ برای مثال، استفاده از اژدها، ققنوس و موجودات افسانه‌ای دیگر که نمادهای قدرت، تحول و باززایی هستند، در آثار هنری معاصر بسیار رایج است.

در نتیجه، می‌توان گفت که اساطیر ژاپن نقش اساسی و تأثیرگذاری در شکل‌گیری و توسعه تصویرسازی معاصر این کشور دارند. این اساطیر نه تنها به‌عنوان منابع الهام‌بخش برای هنرمندان معاصر عمل می‌کنند، بلکه به حفظ و انتقال میراث فرهنگی ژاپن نیز کمک می‌کنند. با ترکیب هنر سنتی و معاصر، هنرمندان ژاپنی توانسته‌اند آثار هنری‌ای بیافرینند که هم در داخل کشور و هم در سطح بین‌المللی مورد تحسین و توجه قرار گرفته‌اند.

پی‌نوشت

1. Yoshitaka Amano
2. Takashi Murakami
3. Takeshi Obata
4. Takato Yamamoto
5. Yuko Shimizu
6. Taro Okamoto
7. Masakazu Katsura



8. Takako Yamaguchi
9. Amber N. Slaven, The Japanimated folktale: Analysis concerning the use and adaptation of folktale characteristics in anime
10. Gelu Teampău, Comic Books as Modern Mythology
11. Arthur Asa Berger
12. Ruth Benedict
13. Kojiki
14. Nihongi
15. Izanagi and Izanami
16. Amaterasu
17. Susano-o

۱۸. به گفته زکریای قزوینی در کتاب عجایب المخلوقات، زمین توسط گاوی که روی باهاموت ایستاده، حمایت می‌شود. باهاموت (به عربی: بهموت)، ماهی غول‌پیکر، در اقیانوسی کیهانی ساکن است. این اقیانوس داخل کاسه‌ای است که روی پشت یک فرشته یا جن قرار دارد

19. Kappa
20. Tengu
21. Tanuki
22. Azukiarai
23. Namahage
24. Futakuchi

منابع

- استنلی‌بیکر، جان. (۱۳۹۴). هنر ژاپن، نسترن پاشایی، تهران: مؤسسه تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن. پیگوت، ژولیت. (۱۴۰۱). اساطیر ژاپن، باجلان فرخی، تهران: نشر اساطیر، چاپ چهارم.
- خانی، فرامرز. (۱۳۹۴). بررسی مردم‌نگاری در تصویرسازی ژاپن و تأثیرات جهانی آن (از اواخر سده ۱۷ تا اواسط سده ۱۸ میلادی)، پایان‌نامه کارشناسی ارشد تصویرسازی، دانشگاه هنر، دانشگاه هنرهای تجسمی.
- دله، نلی. (۱۳۸۲). ژاپن: روح‌گریزان، ترجمه پاشایی، تهران: نشر روزنه.
- ریو، جان. (۱۳۸۸). هنر ژاپن: نگاهی به جزئیات، بابک محقق، تهران: مؤسسه تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری.
- صفاری، المیرا. (۱۳۹۴). بررسی و تحلیل هنرمندان برجسته نسل جدید ژاپن (متأثر از اوتاکو)، پایان‌نامه کارشناسی ارشد نقاشی، دانشگاه هنر، دانشکده هنرهای تجسمی.
- عبدی‌خان، فاطمه. (۱۳۹۶). تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو، پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشگاه سوره، دانشکده هنر.
- عرب‌سالاری، محمدجواد. (۱۳۹۳). بررسی جایگاه آئین شینتو در انیمیشن ژاپن، کودک، نوجوان و رسانه، سال چهارم، شماره ۱۰، ص ۷۱-۹۸.
- لکھانی ریزی، مریم. (۱۳۹۶). چگونگی کاربرد تصویرهای آیینی در انیمیشن‌های سینمایی هائائو میازاکی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشگاه سوره، دانشکده هنر.

- Amano, Y. (2016). Yoshitaka Amano: Illustrations (Illustrated ed.). VIZ Media LLC.
- Carotenuto, G. "Takako Yamaguchi," Art Issues, No. 61, January-February 2000, p. 56. <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2024/the-now-evening-auction-3/untitled>
- Ebert, G. (2024). Enormous Animals with Divine Powers Populate Kanako Abe's Dreamy Papercuts. Colossal. <https://www.thisiscolossal.com/2024/01/kanako-abe-nushi/>
- kevnder. (2018). Masakazu Katsura is a Super Hero Master. Maser Patrol. <https://maserpatrol.wordpress.com/2018/12/16/masakazu-katsura-is-a-super-hero-master-no-butts-about-it/>
- Murakami, Takashi. (2000). Superflat. United States of America: Last Gasp
- Parish, J. (2016). The Final Fantasist: A Conversation With Yoshitaka Amano. VG247. <https://www.vg247.com/the-final-fantasist-a-conversation-with-yoshitaka-amano>



- Santos, D. dos. (2019). Artist of the Month: Takato Yamamoto. Muddy Colors. <https://www.muddycolors.com/2019/05/artist-of-the-month-takato-yamamoto>
- Sawtelle, C. (2020). Yuko Shimizu: An Artist with Stunning Cross-Cultural Influences. CULTURS — Lifestyle Media for Cross-Cultural Identity. <https://www.cultursmag.com/yuko-shimizu-an-artist-with-stunning-cross-cultural-influences/>
- Silverman, R. (2016). blanc et noir: Takeshi Obata Illustrations Artbook. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/review/blanc-et-noir/takeshi-obata-illustrations/artbook/.102597>
- Slaven, A. N. (2012). The Japanimated folktale: Analysis concerning the use and adaptation of folktale characteristics in anime (Master's thesis, Western Kentucky University). TopSCHOLAR®. <http://digitalcommons.wku.edu/theses/1198>
- Teampău, G. (2013). Comic books as modern mythology. Orma Sodalitas Anthropologica, Cluj-Napoca, Romania. Retrieved from: http://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?page_id=5360#_edn1
- Ulak, J. T. (2013). Japanese art. In *Encyclopædia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/Japanese-art>
- Wood, D., & Takahashi, A. (2011). "The Myth of Tomorrow." Kyoto Journal. <https://www.kyotojournal.org/culture-arts/okamoto-taro-nuclear-proliferation-traditions-and-the-myth-of-tomorrow/>
- URL1: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/Genji_emaki_Kashiwagi.JPG
- URL2: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heiji_no_ran.jpg
- URL3: <https://yukoart.com/work/the-beautiful-and-the-grotesque-2/>
- URL4: <https://www.eastlondonkempo.co.uk/blog/the-staff-of-the-mountain-monk-history-and-meaning-of-the-shakujo>
- URL5: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Kyosai_Oni_in_priest%27s_robos.jpg
- URL6: <https://arteza.com/blogs/articles/japanese-art>
- URL7: <https://gagosian.com/exhibitions/2014/takashi-murakami-in-the-land-of-the-dead-stepping-on-the-tail-of-a-rainbow/>
- URL8: <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Bahamut>
- URL9: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Islamic_cosmology.jpg
- URL10: <https://yukoart.com/work/japanese-theses-interior-art/>
- URL11: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/8e/Tower_of_the_Sun_-_frontal_view.jpg
- URL12: <https://view.genially.com/65354b8379f99d001193556a/guide-takato-yamata>
- URL13: <https://leagueofcomicgeeks.com/comic/4886606/zetman-vol-20-tp>
- URL14: <https://www.thisiscolossal.com/2023/04/kanako-abe-dyed-paper-cuts/>
- URL15: <http://www.minitokyo.net/Gashu>
- URL16: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-takako-yamaguchi-breaks-auction-record-sothebys-london>