Vilniaus universiteto

Filosofijos fakulteto

Azijos ir transkultūrinių studijų institutas

Azijos studijų (japonologijos) programos studentė

RAMUNĖ KULIKAUSKAITĖ

Japonijos mitai populiariojoje kultūroje: Masashi Kishimoto „Naruto“ atvejo analizė

BAKALAURO DARBAS

Vadovas – jaunesn. asist. Jurgita Ignotienė

Įvertinimas:

Vilnius 2023

Bakalauro / Magistro baigiamojo darbo vadovo išvados dėl darbo gynimo:

.....

.....

.....

.....

....

(data) (v. pavardė) (parašas)

Bakalauro / Magistro baigiamasis darbas įteiktas gynimo komisijai:

....

(data) (gynimo komisijos sekretoriaus parašas)

Bakalauro / Magistro baigiamojo darbo recenzentas:

.....

(v. pavardė)

Bakalauro / Magistro baigiamųjų darbų gynimo komisijos įvertinimas:

.....

202.... m. .... d.

(gynimo data)

Gynimo komisijos pirmininkas:

....

(v. pavardė) (parašas)

Kulikauskaitė, Ramunė

Japonijos mitai populiariojoje kultūroje: Masashi Kishimoto „Naruto“ atvejo analizė: bakalauro darbas / Ramunė Kulikauskaitė, Azijos studijų japonologijos programos studentė; mokslinė vadovė jaunesn. Asist. Jurgita Ignotienė; Vilniaus universitetas. Azijos ir transkultūrinių studijų institutas. – Vilnius, 2023. – 36lap. –Mašinr. – Santr.angl. – Bibliogr.: p. 33 (40 pavad.).

Mitologija, dievybės, *Kojiki*, Masashi Kishimoto, *Naruto*, populiarioji kultūra, *manga*

Bakalauro darbo projektas – Masashi Kishimoto *manga* „Naruto“ ir pirmieji Japonijos metraščiai *Kojiki*. Darbo tikslas – išanalizuoti, kaip *manga* komiksuose „Naruto“ yra vaizduojama Japonijos mitologija bei išsiaiškinti, ar pateikiamos japoniškos mitologijos detalės atitinka vaizdinius, aprašomus *Kojiki*. Darbo uždaviniai: atrinkti *Kojiki* vaizduojamas dievybes ir situacijas, sutinkamas *mangoje* „Naruto“, išanalizuoti *mangoje* „Naruto“ esančius mitais paremtus veikėjus bei situacijas bei išnagrinėti, kuo skiriasi bei kuo panašūs personažai bei situacijos, vaizduojamos Kojiki bei „Naruto“.

Darbas buvo atliktas pasitelkus lyginamosios analizės metodą – lygintas *Kojiki* ir „Naruto“ siužetas, veikėjai ir su jais sietini simboliai. Prieita prie išvados, kad „Naruto“ yra gausu veikėjų, paremtų dievybėmis iš senųjų mitų. Sutampa ne tik atrinktų personažų vardai, savybės, jiems priskiriami atributai atributai, bet ir situacijos, kuriose jie figūruoja. Taip pat pastebėta, kad kai kurie veikėjai tik dalinai paremti japonų mitologija. Tokiu atveju jiems suteikiamos naujos savybės ir taip iš mitų atkurti veikėjai modernizuojami ir pritaikomi nuolat kintančiai auditorijos paklausai.

Bakalauro darbas gali būti naudingas mokslininkams, planuojantiems nagrinėti senųjų mitų svarbą populiariojoje kultūroje ar intertekstualumo tendencijas.

Turinys

ĮVADAS 5
1. *KOJIKI* MITAI IR SIMBOLIAI 8
1.1. *Kojiki* – pagrindinis Japonijos mitų šaltinis 9
1.2. Pasaulio sukūrimo mitas 10
1.3. Izanagi ir Izanami – dangiškoji pora, davusi pradžią Japonijai 11
1.4. Cukujomi, Amaterasu ir Susanoo – dažniausiai populiariojoje kulūroje minimos figūros 13
1.5. Saulės užtemimas ir Amaterasu užsidarymas urve 16
1.6. Aštuongalvio drakono pribaigimas 16
1.7. Žemės perleidimo ir nusileidimo iš Dangaus mitai 17
2. SENOSIOS MITOLOGIJOS ADAPTACIJA MASASHI KISHIMOTO „NARUTO“ 19
2.1. Učiha Sasuke ir Haruno Sakura 21
2.2. Sasuke susipažįsta su Oročimaru 22
2.3. Učihos klano specialieji *džiucu* 23
2.4. Mangekio Šaringan – tobulesnis šaringan 24
2.4.1. Viską naikinantis Amaterasu 24
2.4.2. Susanoo neišmatuojama galia 25
2.4.3. Pasaulio užvaldymas, naudojant Cukujomi 27
3. KOJIKI IR „NARUTO“ LYGINAMOJI ANALIZĖ 28
IŠVADOS 32
BIBLIOGRAFIJOS SĄRAŠAS 33
SUMMARY 36

ĮVADAS

Temos aktualumas

Šiuolaikiniame vis modernėjančiame pasaulyje filmai ir animacija sulaukia vis daugiau dėmesio ir populiarumo. Visos amžiaus grupės, nuo pat mažiausių vaikų iki pagarbaus amžiaus žmonių, turi gausią ir lengvai pasiekiamą filmų turinio įvairovę, kuri, priklausomai nuo paklausos, nuolat kinta. Filmai su romantikos ar fantastikos elementais dabar pasiekiami kelių mygtukų paspaudimu. Dėl itin lengvo prieinamumo auditorijai sudominti reikia pasitelkti kuo įdomesnį siužetą, kuris, pagal atliktus tyrimus, gali nulemti filmo populiarumą. Pastebima tendencija, kad publika labiau linksta žiūrėti filmus ar animaciją su autentišku scenarijumi (Ulker–Demirel 2018, 13).

Japonijoje, šalyje, kurioje filmai ir animacija dažnu atveju kuriami ekranizavus *manga* (漫画, „Japoniškieji komiksai“), pastebima tendencija populiariojoje kultūroje naudoti nuorodas į senuosius japoniškus tekstus. *Manga*, *anime* アニメ, Japonijoje kuriamoje animacijoje, ar net žaidimuose veikėjų vardai sutapatinami su japonams gerai žinomų mitologinių veikėjų istorijomis. Taip japonai savo kultūrą ir senuosius mitus pasauliui pateikia per meno mainų sferą, kultūros diplomatijos sritį, kurios metu Japonija pristatoma kaip kultūriškai patraukli ir susidomėjimą kelianti šalis. Sugebėdami suderinti senąsias tradicijas ir šių laikų modernumą, japonai pasiima patį seniausią kultūros aspektą, mitologiją, ir tai panaudoja modernios visuomenės kontekste. *Kojiki* 古事記 (*Užrašai apie senovės darbus*; 712) dažnu atveju pasirenkamas kaip tas šaltinis, kuris japonams yra istoriškai svarbiausias, iš jo atkeliauja jiems svarbus imperatoriaus linijos dieviškumo paaiškinimas.

Masashi Kishimoto 岸本斉史 (g.1974 m.), vienas ryškiausių XXI amžiaus japonų *manga* kūrėjų, yra žinomas kaip talentingas intertekstualumą naudojantis autorius. Žymiausias jo kūrinys yra iš septyniasdešimt dviejų tomų sudaryta *manga* „Naruto“, leista 1999–2014 metais, o ekranizuota 2002–2017m. Turėdama apie du šimtus penkiasdešimt milijonų egzempliorių tiražą visame pasaulyje, „Naruto“ yra viena geriausiai parduodamų *manga* istorijoje. Dėl milžiniško populiarumo Masashi sulaukė daugybės literatūros apdovanojimų ir pasaulinio pripažinimo: jo kūrinio vertimas kelis kartus pasirodė „USA today“ ir „The New York Times“ bestselerių sąrašuose, o „School Library Journal“ pavadino „Naruto“ „privalomu literatūros šaltiniuemokyklų bibliotekose“ (Batten 2021).

„Naruto“ yra vienas iš šaltinių, kuriame galima rasti nuorodas į Indijos, Kinijos bei Japonijos religiją ir mitologiją. Egzistuojantys jau daugybę amžių mitai gali būti neatsiejami nuo kitų tautų istorijų arba būti visai pakeisti. Norint išsiaiškinti, ar *manga* veikėjai ir istorija yra paremti autentiška japonų mitologija, ar, vis dėlto, ji pakeista, reikia atlikti lyginamąjį tyrimą.

Tyrimo klausimas

Kaip *mangoje* „Naruto“ yra pakeičiama Japonijos mitologija ir joje vaizduojamos dievybės?

Tyrimo tikslas

Išanalizuoti, kaip *manga* komiksuose „Naruto“ yra vaizduojama Japonijos mitologija bei išsiaiškinti, ar pateikiamos japoniškos mitologijos detalės atitinka vaizdinius, aprašomus *Kojiki*.

Tyrimo uždaviniai:

1) Atrinkti *Kojiki* vaizduojamas dievybes ir situacijas, sutinkamas *mangoje* „Naruto“;
2) Išanalizuoti *mangoje* „Naruto“ esančius mitais paremtus veikėjus bei situacijas;
3) Išnagrinėti, kuo skiriasi bei kuo panašūs personažai bei situacijos, vaizduojamos *Kojiki* bei „Naruto“.

Tyrimo metodologija

Tyrimas yra lyginamojo pobūdžio ir jam atlikti naudojama šaltinių analizė. Kaip pirminiai šaltiniai bus naudojami *Kojiki* ir „Naruto“ *manga*. Į pirmąją tyrimo dalį įeina *Kojiki* pirmosios dalies *Kamitsumaki* 上巻 (*Pirmasis tomas*) angliško vertimo *Kojiki. Translated with an Introduction and Notes* (Philippi 1968) analizė , kurioje yra Japonijos sukūrimo, įvairių dievybių gimimą ir gyvenimą aprašantys mitai. Surinkta informacija bus lyginama su „Naruto“ *manga.* Tyrimui naudojama visa *mangos* istorija, tačiau plačiau analizuojami penkiolika tomų, kuriuose šiais dviem kriterijais atrinkti aktualūs faktai:

1. Veikėjų ar situacijų pavadinimai sutampa;
2. Pavadinimai nesutampa, tačiau įžvelgiama pakankamai panašumų su *Kojiki* turiniu.

Temos ištirtumas

Japonijos mitologija ir joje vaizduojama istorija tyrinėjama daugelio sričių akademikų. Apie mitologijos, religijos ir populiariosios kultūros ryšį rašo Amy Plumb. Straipsnyje “Japanese Religion, Mythology, and the Supernatural in Anime and Manga“ (2010) analizuoti Miyazaki Hayao 宮崎 駿 (g.1941 m.) bei kitų *anime* アニメ bei *manga* kūrėjų žymiausi darbai bei juose randamos nuorodos į japonų liaudies pasakojimus ar prietarus. Taip pat atkreipiamas dėmesys ir į religinio pagrindo ritualus, kurie nepastebimai įtraukiami į kuriamą istoriją. Teigiama, kad modernioji kultūra papildo senąją, sukuriant naujų mitų erą, pilną naujų simbolių iš abiejų laikotarpių (Plumb 2010, 244). Šiame

straipsnyje „Naruto“ nėra pagrindinis nagrinėjamas šaltinis – didžiausias dėmesys skiriamas daugiau nuorodų į ritualų kupiną japonų gyvenimą naudojančio Miyazaki Hayao darbams. Kalbant apie „Naruto“ susifokusuojama ties pagrindinio veikėjo mitologiškumu, kitus aspektus paminint gana paviršutiniškai.

Robin E. Brenner tiria *anime* ir *manga* istoriją, stereotipus bei vis dar kylantį populiarumą Vakaruose. Kalbant apie istorijoms kurti naudojamus šaltinius, aiškiai išskiriamas istorinių bei mitinių įvykių naudojimas.

Tokie simboliai pasitelkiami, kuriant veikėjų vardus ar tam tikras scenas, pateikiant subtilias nuorodas į japonams gerai žinomas istorijas ar legendas: mituose gyvuojančių personažų savybės perkeliamos *anime* ar *manga* veikėjams, kurie šiuolaikiniame pasaulyje sprendžia modernias problemas. Tokie momentai auditorijai sužadina smalsumą domėtis kultūra (Brenner 1977, 187). Šis šaltinis išsamiai apžvelgia, kaip kuriami *mangų* veikėjų išvaizdos bei istorijų elementai, pasinaudojant legendinių personažų bruožais, tačiau iš „Naruto“, vėlgi, imamas tik pagrindinio veikėjo pavyzdys.

David Frauenfelder analizuoja, kaip populiariuose filmuose galima įžvelgti įvairius mitus ir kad tai mokiniams lengvina mitų mokymąsi. Žiūrint daugelio apdovanojimų sulaukusius filmus, vienaip ar kitaip paremtais mitais, mokiniai tampa labiau susidomėję ir pastebimai greičiau įsisavina reikiamą medžiagą. Sukuriant asociacijas ir sušiuolaikinant mitus, senosios istorijos yra atgaivinamos ir naujoji karta į mitais paremtus filmus gali pažvelgti iš kito kampo (Frauenfelder 2005, 212). Šiuo atveju kaip pavyzdys naudojamos graikų dievų panteono ir vakarietiškų filmų sąsajos, Japonijos populiariosios kultūros produktus paminint labai trumpai.

Šie trys šaltiniai suteikia daug informacijos ir konteksto kalbant, apie mitų naudojimą populiariojoje kultūroje, tačiau kaip pavyzdžiai imami kiti šaliniai, „Naruto“ paminint gana abstrakčiai. Ši *manga* nėra pakankamai išsamiai analizuojama kaip dievybes reprezentuojantis šaltinis, todėl šiuo tyrimu bandoma praplėsti minėtų darbų mintį, kuo giliau išnagrinėjant mitais paremtus veikėjus ir situacijas.

Darbo struktūra

Darbą sudaro įvadas, trys dalys, kurios suskirstytos į keletą poskyrių, ir išvados. Pirmojoje dalyje nagrinėjamas *Kojiki* ir jame vaizduojami mitai, dievybės ir jų simboliai. Antrame skyriuje nagrinėjami „Naruto“ mangoje esantys veikėjai, jų galios bei tinkamos situacijos. Trečiajame skyriuje ieškoma panašumų ir skirtumų tarp bendrų sąsajų turinčių veikėjų bei siužeto detalių iš *Kojiki* bei „Naruto“.

Šiame darbe naudojama lietuviška perraša, ja pateikiami Japonijos administracinių centrų ir salų pavadinimai, literatūros kūrinių veikėjai ir vietovės. Lietuvių kalboje visuotinai neįsigalėję japonų kilmės terminai rašomi tarptautine transkripcija. Pirmą kartą pavartojus japoniškus terminus, skliausteliuose pateikiama rašyba originalo kalba ir tarptautinė transkripcija. Minint Japoniškus asmenvardžius pirma nurodoma pavardė, paskui – vardas ir originalo kalba bei gimimo metai. Japonų kalbos skiemenys lieuvinami remiantis Valstybinės lietuvių kalbos komisijos 1997 metų birželio 19 dienos nuarimu.

1. *KOJIKI* MITAI IR SIMBOLIAI

Masashi Kishimoto, *mangos* „Naruto“ kūrėjas, yra žinomas kaip Indijos ir Japonijos mitologijos žinovas, sumaniai inkorporuojantis vietinius pasakojmus į savo darbus. Pasitelkęs *Kojiki* kaip vieną iš inspiracijos šaltinių, autorius *mangoje* užkoduoja didžiają dalį Japonijos dievų panteono, suteikia jiems naujų savybių, taip prisitaikydamas prie nuolat besikeičiančios ir augančios auditorijos.

Kokybiškam tyrimui atlikti pasirinkti tie veikėjai ir situacijos, kurie turi tiesiogines asociacijas su *Kojiki* apibūdinamomis dievybėmis. Pavyzdžiui, į tyrimą įeis šios *Kojiki* dievybės bei daiktai, turinčios tokio pat vardo atitikmenis analizuojamoje *mangoje*: Izanami (伊弉冉尊 Izanami no mikoto, kitaip: 伊邪那美命) ir Izanagi (伊弉諾尊 Izanagi no mikoto, kitaip: 伊邪那岐命)[1], Kotoamacukami (別天神 *Kotoamatsukami*) dievybės, Amaterasu (天照大神 *Amaterasu Ōmikami*), Cukujomi (月読尊 *Tsukuyomi no mikoto*, kitaip: 月夜見尊), Susanoo (素戔嗚尊 *Susanoo no mikoto*, kitaip - 須佐之男命), Kagucuči (加具土命 *Kagutsuchi no Kami*; kitaip: 火之夜藝速男神 *Hi no Yagihayao no Kami*), Jamata no Oroči (八岐大蛇 *Yamata no Orochi*) ir trys imperatoriškosios regalijos. *Kojiki* svarbią vietą užimantys Konohanasakuja (木花咲耶姫 *Konohanasakuya hime*) ir Ninigi (瓊瓊杵命 *Ninigi no mikoto*)[2] į analizę įtraukti kaip „Naruto“ kitokį vardą turinčių, bet panašiai besielgiančių personažų atitikmenys. Taip pat iš *Kojiki* bus imami Amaterasu užsidarymo urve ir Ninigio

[1] Izanagi gali būti verčiamas kaip „kviečiantysis“, o Izanami - „kviečiančioji“.

[2] Kitaip – 天邇岐志国邇岐志天津日高日子番能邇邇芸命 *Ame nigishi kuni nigishi amatsuhiko hiko ho no ninigi no mikoto*; liet. „Ryžių Dievas ir Saulės vaikas, kurio gausu žemėje ir danguje“ (Xiaoyuan 2017, 70).

nusileidimo iš Dangaus mitai. Šios istorijos *mangoje* užima ne tokią svarbią siužeto dalį, tačiau neabejojamai turi panašių detalių su *Kojiki* mitais.

1.1.*Kojiki* – pagrindinis Japonijos mitų šaltinis

Asukos (飛鳥時代 *Asuka jidai*; 593–710) ir Naros laikotarpiais (奈良時代 *Nara jidai*; 710–794) Japonijoje nebuvo ramu. Nuolatinės kovos tarp klanų, didėjanti budistinių sektų politinė galia bei intrigos rūmuose kėlė grėsmę imperatoriui prarasti valdžią. Norint sustiprinti imperatoriaus instituciją, imperatorius Tenmu (天武天皇 *Tenmu tennō*; ? –686) VII amžiaus pabaigoje įsakė sudaryti *Kojiki*, dabar žinomą kaip seniausią Japonijos metraštį[3]. *Kojiki* pasakojama kelių tūkstančių metų istorija, į kurią įeina pasakojimai apie pasaulio (tiksliau, Japonijos) sukūrimą, dievybių atsiradimą ir kaip jos susijusios su Japonijos imperatorių linija. Pirmasis toks vientisas Japonijos istorijos pasakojimas įrodė Tenmu valdžios teisėtumą susiskaldžiusioje valstybėje ir tapo pagrindiniu mitų, įtikėjimų ir legendų kupinu šaltiniu.

Kojiki sudaro trumpa pristatomoji įžanga ir trys tomai (上巻 *Kamitsumaki*, 中巻 *Nakatsumaki* ir 下巻 *Shimotsumaki*). Įžanga taisyklinga kinų kalba labai trumpai nupasakojama sekančiuose skyriuose esanti istorija. Tuo tarpu pagrindinis tekstas, parašytas hibridizuota kinų kalba su japonų kalbos požymiais, lyriškai vaizduoja Japonijos sukūrimo mitą, kaip įvairios dievybės, japonų vadinamos *kami* 神[4], tapo imperatorių protėviais. Visos trys knygos dalys suteikia daug informacijos, kaip VIII amžiaus japonai suprato dvasinį pasaulį, tačiau šio darbo temai aktualiausias pirmasis skyrius, kuris toliau ir nagrinėjamas.

Pagal Donald L. Philippi (1968, 14), šis skyrius gali būti suskirstytas į dar šešias dalis, kurios paeiliui pratęsia prieš tai ėjusias:

---

[3] Tikima, kad ir anksčiau istorikai įamžindavo istorinius įvykius, tačiau, dėl šaltinių stygiaus nėra žinoma, kada tai pradėta daryti. Vieni seniausi žinomi aristokratų šeimų įvykiai į *Tennōki* 天皇記 (*Imperatorių užrašai*) ir *Kokki* 国記 (*Valsybiniai užrašai*) liepti surinkti princo Shōtoku (聖徳太子 *Shōtoku Taishi*; 574–622). Šie du šaltiniai minimi *Nihoshoki* kaip kilmingo kraujo turinčių giminių istorijos, tačiau dėl 645 metais Soga no Emishi 蘇我蝦夷 (?–645) rūmuose įvykusio incidento (乙巳の変 *Isshi no Hen*) jie pražuvo. Manoma, kad vienas iš šių šaltinių galėjo būti ir oficialus valstybės metraštis (Švambarytė 2016, 117).

[4] Mitinės dievybės, niekaip neatsiejamos nuo tradicinio japonų gyvenimo būdo. *Kami* gali būti ne tik dievai, deivės bei dvasios, bet ir gamtos galios ir protėviai. Kiekviena šeima, giminė ar miestas gali turėti savo *kami*. Jis turi savybę įsikūnyti į daiktus ir gamtos objektus, todėl nieko keisto, kad *kami* skaičius gali siekti ir kelis šimtus milijonų. Nusakyti šią dievybių visumą egzistuoja terminas 八百万の神 (*Yaoyorozu no kami*, liet. „Aštuoni milijonai dievų“). Kiekviena tokia dievybė globoja kokią nors funkciją ar daiktą bei sugeba padėti jam besimeldžiančiam žmogui čia ir dabar.

1. Pasaulio sukūrimo mitas;
2. Izanagi ir Izanami mitas;
3. Dievų pasaulio mitai;
4. Izumo 出雲[5] mitas;
5. Žemės perleidimo mitas;
6. Nusileidimo iš Dangaus mitas.

Šiuose mituose kalbama apie dviejų pasaulių – Aukštojo dangaus lygumos (高天原 *Takamanohara*) ir Šnabždančių nendrių šalies (葦原中国 *Ashihara no nakatsu kuni*) – egzistavimą ir ryšį. Pagal *Kojiki*, Aukštoji dangaus lyguma yra mistinė vieta, kurioje gyvena dangaus dievybės. Tikėta, kad ši Dangaus karalystė egzistavo Fuji kalno (富士山 *Fujisan*) viršūnėje, Yamato 大和 arba Hokuriku 北陸 regionuose. Tačiau pažvelgus į Aukštojo dangaus lygumos pavadinimą lingvistiniu požiūriu galima spėti, kad, vis dėlto, minimos dievybės gyveno mistiniame žemę ir rojų jungiančiame pasaulyje, o ne realioje Žemės vietoje. Tuo tarpu kalbant apie Šnabždančių nendrių šalį, galima teigti, kad tai yra pasaulis, egzistuojantis tarp Aukštojo dangaus lygumos ir Geltonųjų vandenų šalies (黄泉 *Yomi*, kitaip: 黄泉の国 *Yomi no kuni*). Kitaip tariant, Geltonųjų vandenų šalis yra Japonijos žemės. Toks pavadinimas kilo iš pirmųjų vis dar besikuriančioje žemėje išaugusių augalų – nendrių. Abiejuose pasauliuose galima rasti dievybių, tačiau jos yra skirtingos prigimties: pirmojo pasaulio dievybės, valdomos panteono viršūnėje esančios Saulės deivės Amaterasu, garbintos Japonijos aristokratų dėl tariamai esamo kraujo ryšio su imperatorių linija, vardu. Tuo tarpu Šnabždančių nendrių šalies dievybės yra autochtonų kilmės – didžioji dauguma jų yra gamtos reiškinius (upių, jūrų ar kalnų) atstovaujančios dievybės.

1.2.Pasaulio sukūrimo mitas

Kadangi *Kojiki* skirtas paaiškinti kaip dangiškieji dievai susiję su Japonijos imperatoriumi, didžiausias dėmesys telktas ties kosmogonija. Aiškinama, kad iš pradžių Aukštojoje dangaus lygumoje gimė trys kūrėjai dievai Zoka sanšin (造化三神 *Zōka sanshin*) – Amenominakunuši (天之御中主神 *Amenominakanushi no Kami*), Takamimusubi (高御産巣日神 *Takamimusubi no Kami*) ir

[5] Dabartinė Šimane 島根 prefektūra.

Kamimusubi (神産巣日神 *Kamimusubi no Kami*), kurie egzistavo kaip abstrakčios, kūno ir lyties neturinčios dievybės. Iš šios dievų trejybės, kurią galima sulyginti su krikščionybės ar budizmo dievybių trejybėmis (Long 2017, 244), pirmasis gimęs *kami* Amenominakunuši vadinamas visko kūrėju, o pastarieji du viską sujungia – tai pastebima pažvelgus į jų vardus: Takamimusubi ir Kamimusubi sudaro žodis *musubu* 結ぶ, kuris reiškia „sujungti (tarpusavyje)“. Taigi, iš beformės ir tarsi medūza plūduriuojančios žemės išaugo nendrės, o iš jų atsirado dar dvi dievybės Umašiašikabihikodži (宇摩志阿斯訶備比古遅神 *Umashiashikabihikoji no Kami*) ir Amenotokotači (天之常立神 *Amenotokotachi no Kami*), kurie, kartu su Zoka sanšin dievais, sudaro prieš tai minėtą Kotoamacukami.

Po šios pirmosios kartos dievybių gimimo sekė jau evoliucionavusios, lytį turinčios Septynios Dievų amžiaus kartos (神世七代 *Kamiyo nanayo*). Pasaulis kuriamas per nuolatinį „susijungimą“ (dažniausiai prokreacijos metodu), todėl harmonijai palaikyti *kami* turi turėti savo porą. Vadinasi, kiekvienai dievų kartai priklauso pora priešingos lyties dievybių. Iš šių septynių kartų svarbiausia yra paskutinė, kurią sudaro dangiškasis protėvis Izanagi ir jo sesuo, kuri taip pat buvo ir jo žmona, Izanami. Senuosiuose Japonijos mituose galima surasti ne vieną incesto (kraujomaišos) atvejį, tik Izanagi ir Izanami pavyzdys užfiksuotas bene anksčiausiai. Japonijos literatūrą per filosofijos ir lingvistikos prizmę nagrinėjęs Murakami Fuminobu 村上史展 (g. 1951) analizuoja kraujomaišos, gimimo, mirties bei atgimimo paplitimą skirtinguose Azijos regionuose. Šiuo atveju autorius iškelia idėją, kad gimstant perimama senelio siela ir incestas yra naudojamas kaip nenutrūkstamo atgimimo priemonė (Murakami 1988, 458–459).

1.3.Izanagi ir Izanami – dangiškoji pora, davusi pradžią Japonijai

Šių dviejų dievybių mitas *Kojiki* yra vaizduojamas itin ryškiai. Šiame pasakojime kalbama apie tai, kaip sukuriama Japonija ir gimsta pirmosios Japonijos salos bei vėliau jas valdančios dievybės. Paliepti Kotoamasukami dievybių Izanagi ir Izanami gauna brangakmeniais išpuoštą dangiškąją ietį[6] , kurią naudojo maišant jūrą. Ištraukus ietį iš vandens, nuvarvėję lašai sukūrė pirmąją salą Onogoro (淤能碁呂島 *Onogoro shima*) [7], į kurią stulpu nusileidę tęsė pasaulio kūrimą. Pasistačiusi rūmus

[6] Amenonuhoko (天沼矛, 天之瓊矛 arba 天瓊戈).

[7] Manoma, kad tai yra viena iš netoli Avadži salos (淡路島 *Awaji shima*) esančių vietų – Nu (沼島 *Nushima*) saloje yra šintoistinė maldykla Onogoro (自凝神社 *Onogoro jinja*), kurioje įšventinti Izanagi ir Izanami.

dangiškoji pora turi susituokti ir ratu eiti aplink didžiulę koloną, taip gimdydama dievus. Tačiau pirmosios dievybės gimsta nevykusiai, šliužo be rankų ir kojų pavidalu. Sutrikę, kodėl jų atžalos atrodo ne taip, kaip turėtų, Izanami ir Izanagi dangiškųjų dievų buvo paliepti ceremoniją atlikti priešingai, nei darę prieš tai. Pasirodo, kad apėjus ratą aplink koloną pirmai prašnekti reikėjo ne Izanami, o Izanagi[8]. Apeigas pakartojus teisingu būdu, Izanami pagimdė pirmas aštuonias[9] Japonijos salas[10] ir pirmąsias naujai sukurtose salose apsigyvenusias dievybes[11]. Gimdant ugnies dievybę Kagucuči, Izanami nudeginta miršta. Taip nutraukiamas nuolatinis pasaulio kūrimas ir Izanami iškeliauja į Geltonųjų vandenų šalį. Izanagi, jaučiantis didelį sielvartą dėl žmonos mirties, nužudo Kagucuči ir vyksta į minėtąją šalį parsivesti jos į gyvųjų pasaulį.

Nors Geltonųjų vandenų šalis Kojiki nėra plačiai aprašyta, tačiau iš to galima suprasti, kaip japonai suprato mirtį ir pomirtinį gyvenimą. Izanagi nuvykus į Geltonųjų vandens šalį, Izanami jį pasitiko išeidama pro duris. Sukuriamas vaizdas, kad ši šalis yra kažkur giliai kalnuose arba urvuose, o tai gali būti sutapimas su V–VIII amžiaus laidojimo tradicijomis. Tuo metu[12] Japonijoje prasidėjo švietėjiškas amžius ir pradėtos statyti budistinės šventyklos, o deivės palaidojimas budistinio tipo kapavietėje galėjo tik paskatinti budizmo plitimą šalyje. Taigi, Izanami liepia savo vyrui palaukti, kol ji atsiklaus Geltonųjų vandenų šalies dievų, ar gali sugrįžti į gyvųjų pasaulį ir tęsti jo kūrimą. Tačiau Izanagi, būdamas nekantrus, neiškenčia ir, pasišvietęs, pažvelgia į Izanami. Ji nebebuvo tokia, kokia buvo prieš mirštant: ant jos kūno knibždėte knibždėjo lervos bei kirminai, nuo jos sklido baisus tvaikas. Išsigandęs Izanagi bėga nuo jos ir, gindamasis, meta paskui save šukas, o po to ir persiką[13]. Paskutinį kartą susitikę ties įėjimu į Geltonųjų vandenų šalį, Izanagi ir Izanami išsituokė, ir Izanami pirmą kartą pavadinama Didžiąja Geltonųjų vandenų šalies dievybe (黄泉大神 *Yomotsu Ōkami*). Taip įvyksta metamorfozė ir vaisingumo deivė Izanami virsta mirties deive (van Binsbergen, 2009, 62).

[8]Idėja, kad moteris neturi teisės prakalbti prieš vyrą, tikriausiai atėjo iš Kinijos. Kadangi VIII amžiaus Japonijoje kinų kultūra buvo laikoma kaip etalonas, *Kojiki* ne tik literatūriškai, bet ir idėjiškai paremtas Kinijos principu (Tsuda 1948, 353).

[9] Aštuonetas Japonijoje nuo senų laikų laikomas šventu, sėkmę ir klestėjimą nešančiu skaičiumi. Taip pat „aštuoni“ gali būti suvokiamas kaip begalybės ženklas.

[10] Honšiū (本州 *Honshū*), Kiūšiū (九州 *Kyūshū*), Šikoku (四国 *Shikoku*), Avadži 淡路, Iki 壱岐 , Cušima 対馬, Oki 隠岐, Sado 佐渡 salos, kurios bendrai vadinamos „Aštuonių didžiųjų salų šalimi“ (大八洲 *Ōyashima*). (Švambarytė 2022, 221)

[11] Tai buvo gamtos objektus (kalnus, upes, vėją, sroves ir kt.) reprezentuojančios dievybės, gyvenančios Šnabždančių nendrių šalyje.

[12] Asukos laikotarpis (飛鳥時代 Asuka jidai; 593–710).

[13] Japonijoje ir Kinijoje tikėta, kad persikas yra talismanas, apsaugantis nuo blogio ir nesėkmės, o ilgi vyrų plaukai simbolizuoja jo jėgą. Todėl plaukų priežiūros priemonėms, ypatingai šukoms, buvo skirtas didelis dėmesys ir tai tapo jėgos simboliu (Sherrow 2023, 5).

Pamatęs savo mirusią žmoną Izanagi pasijuto esąs labai nešvarus ir, įbridęs į upę, pradėjo praustis. Jam apsivalant iš jo gimė keturiolika dievybių, iš kurių paskutinės trys tampa svarbiausios visame Japonijos dievybių panteone: iš kairės akies Amaterasu, iš dešinės – Cukujomi ir iš nosies - Susanoo. Įdomu tai, kad Izanagi vandeniu neprausė ausų, nors girdėjo Izanami balsą ir kitus Geltonųjų vandenų šalyje esančius garsus. Vadinasi, susiteršti galima tik kvapo ir regos pojūčiais, todėl Izanagi vandeniu prausė tik akis ir nosį. Izanagi, atsiskirdamas nuo tolimesnio pasaulio valdymo, trims vaikams paskyrė valdyti Didžiąją Dangaus Lygumą, naktį bei vandenyną. Šioje vietoje Pasibaigia Izanami ir Izanagi mitas bei prasideda nemažą *Kojiki* dalį užimančios Dievų pasaulio istorijos.

Izanami ir Izanami XXI amžiuje vaizduojami gana skirtingai, daugiau dėmesio skiriant mirusiai dievybei. Tapatybes slepiančių autorių Adachi 安達 (gimimo metai nežinomi) ir Tokashiki 渡嘉敷 (gimimo metai nežinomi) duetas Adachitoka (pradėtas naudoti 2003 metais) kurtos *mangos* „Noragami“ (ノラガミ, lietuviškai − „Paklydęs dievas“) dešimto tomo trisdešimt septintajame skyriuje Izanami vaizduojama kaip mirusiųjų pasaulyje gyvenanti būybė. Jos išvaizda labai primena pūvantį kūną, aprašomą Kojiki: nors ir vilki prašmatnų gėlėtą kimono, ant jos ropoja šimtakojai ir šliužai. Veidą dengiantys beprotiško ilgumo plaukai siekia kiekvieną gyvą atklydėlį sulaikyti nuo ištrūkimo jų judesius visiškai suvaržant. Dievybė pasirodo esanti pavaldi kitoms mirusiųjų pasaulyje gyvenančioms būtybėms ir liepia joms „mėgautis puota“ iš savo plaukais pagautų gyvųjų (Adachitoka 2014, 10: 19). Izanami apibūdinama ir „Naruto“, tačiau jos paveikslas daugiau pasiremtas gerosiomis Kūrėjos Izanami savybėmis. Tačiau apie tai daugiau rašoma antroje ir trečioje darbo dalyse.

1.4.Cukujomi, Amaterasu ir Susanoo – dažniausiai populiariojoje kulūroje minimos figūros

Cukujomi, kuriam pavesta valdyti naktį ir mėnulį, *Kojiki* daug neminimas, tačiau žinoma, kad jis buvo Amaterasu vyras ir jie kartu viešpatavo kaip Saulės ir Mėnulio dievai. Amaterasu (lietuviškai – „Apšviečianti dangų“), galima teigti, yra svarbiausia deivė Japonijos mitologijoje. Amaterasu plačiau žinoma kaip Saulės deivė, kuri suteikia šviesą pasaulyje. Nors *Kojiki* nėra minima ar prieš gimstant Amaterasu saulė ir mėnulis jau egzistavo, *Nihon shoki* tai yra plačiau pakomentuojama. Sakoma, kad dangaus kūnai buvo sukurti dar prieš mirštant Izanami (Aston 1924, 51). Tėvo pavesta valdyti Aukštąją dangaus lygumą, Amaterasu įgijo nesuvokiamą autoritetą gausiame dievybių tarpe. Naudojant Murakami teoriją galima teigti, kad Saulės deivė Amaterasu yra Takamimusubi reinkarnacija ir todėl, galios požiūriu, pranoksta patį Izanagi (Murakami 1988, 459–460). Pasauliui teikianti šviesą Saulės deivė vaizduojama kaip ideali visa valdanti dievybė – karinga, tačiau

rūpestinga ir atsakinga moteris, gimusi ne iš motinos įsčių, o iš tėvo akies. Nors visi trys Izanagi vaikai pradėti nekaltai ir laikyti švariais, tačiau tik Amaterasu išlieka tyra net ir sukūrus penkis vaikus. Būdama švari tiek išore, tiek vidumi, ir turinti beveik neribotą galią, Amaterasu tampa tinkamiausiu pasirinkimu formuojant Japonijos imperatorių dieviškumo ideologiją.

Kaip priešingybė viską valdančiai seseriai Amaterasu egzistuoja Susanoo, gimęs iš tėvo nosies. Paskirtas valdyti vandenynus, įspūdingai audringos prigimties dievaitis atsisako valdžios ir, pasipriešinęs tėvui, tampa atstumtuoju dievų tarpe. Prieš tampant ištremtu iš Aukštosios dangaus lygumos, Susanoo griausmingai drebindamas žemę ir kalnus keuliauja pas Amaterasu. Tuo tarpu sesuo, pamaniusi, kad brolis atkeliauja blogų kėslų vedamas, pasiruošia kovai: palaidus plaukus suformuoja į kuodelius, surišdama juos *magatama* 勾玉 vėriniu[14], užsideda šarvus ir tūkstantį strėlių talpinančią strėlinę. Atrodanti kaip tikras karys, Amaterasu pasiruošia galimai kovai su nuolatinį pavydą jaučiančiu jaunesniu broliu. Teigdamas, kad atvyko su taika, Susanoo pasiūlė įrodyti savo nuoširdumą susirungiant, kuris iš jų sukurs daugiau moteriškos lyties palikuonių[15]. Pagimdžius tris deives ir laimėjus varžybas, Susanoo, nesuvaldydamas savo aršaus charakterio, pradėjo mėtyti savo ekskrementus, suniokojo Amaterasu sukurtus ryžių laukus ir, galiausiai, per stogą į Amaterasu verpėjų darbo vietą įmetė arklį su nudirta oda, kuris taip išgasdino viduje esančias moteris, kad viena jų, persidūrusi genitalijas, mirė.

Šios trys dievybės Japonijos populiariojoje kultūroje vaizduojamos bene dažniausiai iš viso panteono. Kompiuteriniai žaidimai, *manga* ir *anime* yra pagrindinės sritys, kur tai labiausiai pasebima. Anksčiau minėtoje „Noragami“ *mangoje* vaizduojama ir Amaterasu, kuri pasirodo pagrindiniui veikėjui prireikus pagalbos ištrūkti iš mirusiųjų pasaulio ir Izanami gniaužtų. Amaterasu vaizduojama kaip jauna baltų akių mergaitė, savo noru atvykusi padėti veikėjo draugams. Geros širdies mergaitė teigia, kad „Dangus yra visagalis ir teisingas, jis niekam nenusilenkia ar atsiprašinėja“ (Adachitoka 2014, 10: 4). Tuo tarpu kompiuteriniame žaidime „Inazuma Eleven GO 2: Chrono Stone“ (イナズマイレブンＧＯゴー２クロノ・ストーン, *Inazuma Irebun Gō Tsū Kurono Sutōn*) Amaterasu vaizduojama kaip dvasinė energija, skleidžiama kovojančio veikėjo. Pristatoma kaip ugnies kovotoja Akacuki no Miko Amaterasu (暁あかつきノ巫女みこアマテラス *Akatsuki no Miko Amaterasu*), ji skleidžia šviesą kaip Saulė ir naudoja akinamos šviesos strėles. Taigi, ši dievybė populiarioje kultūroje gali būti vaizduojama kelių tipų – kaip viską naikinanti demonė arba Saulę atstovaujanti

[14] Senoviniai kablelio formos karoliukai, dažnai simbolizuojantys apsisaugojimą nuo blogųjų dvasių. Dabar naudojami šintoistinėse maldyklose patarnaujančių vaidilučių *miko* 巫女.

[15] *Nihonshoki* 日本書紀 (Japonijos analai, kitaip − 日本紀 Nihongi 720) pasakojama, kad Susanoo pergalei pasiekti reikėjo daugiau vyriškos lyties palikuonių (Ashkenazi 2003, 78).

karė. „Naruto“ Amaterasu egzistuoja kaip viską palaužianti galia, kuri puikiai sumaišo šias dvi savybes.

Cukujomi, *Kojiki* figūruojantis mažiausiai iš trijų Izanagi vaikų, XXI amžiuje vaizduojamas kaip itin stipri dievybė. 2021 metais kompanijos „Atlus“ išleistas žaidimas „Tikrosios deivės prisikėlimas V“ (真・女神転生 V *Shin Megami Tensei V*) turi veikėją, vardu Cukujomi. Pasaulyje, kuriame kovojama su įvairių šalių panteonų dievais, Cukujomi egzistuoja kaip vienas stipriausių ir sunkiausiai nugalimų antagonistų. Turintis itin didelį atsparumą fizinėms ir ugnies atakoms bei didelį pranašumą prieš naudojamą magiją, dievaitis gali kopijuoti savo kūną, kuris klaidina varžovus. Turintis Japonijos dievybės Cukujomi atributą – galvą supantį mėnulį, veikėjas negali būti sumaišomas su jokia kita dievybe. „Naruto“ Cukujomi, kaip ir Amaterasu, egzistuoja kaip galios pavadinimas. Mėnulį naudojant kaip vieną pagrindinių galios atributų, Cukujomi gali užvaldyti ir kontroliuoti milžiniškos žmonių grupės sąmonę.

Susanoo populiariojoje kultūroje taip pat dažniausiai vaizduojamas kaip tiesioginis mitologinės dievybės atitikmuo. 2015 metais „Arc System Works“ kompanijos išleistame kompiuteriniame žaidime “Blazblue: Centralfiction“ Susanoo スサノオ veikia kaip vienas iš personažų, valdomas žaidėjų. Kaip teigia oficialus žaidimo puslapis *blazblue.jp*, valdomas nekontroliuojamo pykčio, Susanoo išnaudoja savo emocijas kovos metu: prieš kiekvieną dvikovą jis iššaukia savo šūkį: „Aš esu jėga, aš esu galia, aš esu viskas! Mano esybė yra dievo kardas, kuris viską sunaikins! Aš esu Takehaja Susanoo!... Atėjo galas“[16]. Susanoo iš grynos energijos gali sukurti kardą, valdyti žaibą ir šaudyti lazerius iš burnos. Be to, jis turi ataką, pavadinimu „Išprotėjusio karaliaus riaumojimas: gyvatės sunaikinimas“[17], kuri nurodo į sekančiame poskyryje aptariamos *mangos* pasakojamą aštuongalvio drakono nužudymą. Susanoo „Naruto“ taip pat vaizduojamas kaip galia, kurios metu milžiniškas humanoidas kovoja ginkluotas kardu ar kitu ginklu.

Japonų kurtuose žaidimuose, *mangose* ar kitose atrakcijose Japonijos mitologinės būtybės naudojamos kaip bene galingiausi ar dangaus dievybes atstovaujantys veikėjai. Jų charakterio bruožai bei istorijos gana tiksliai atvaizduojamos, daugumą elementų paliekant taip, kaip jie apibūdinti originaliuose mitologiniuose šaltiniuose. Žvelgiant į pavyzdžius galima daryti hipotezę, kad panašaus rezultato galima tikėtis ir nagrinėjant *manga* „Naruto“.

---

[16] 「我は剛、我は力、我は全！我は身は全てを裁ち斬る神の剣！我は建速須佐之男！！……推して参る」
Ware wa gō, ware wa riki, ware wa zen! Waga mi wa subete wo tachikiru kami no tsurugi! Ware wa Takehaya Susanoo!...oshite mairu.

[17] 狂王ノ咆哮・大蛇滅殺 *Kyoō no Hōkō: Orochi Messatsu*

1.5.Saulės užtemimas ir Amaterasu užsidarymas urve

Išsigandusi tokio žiauraus brolio Susanoo elgesio, Amaterasu užsidarė urve. Taip pasislėpus simbolinei Saulei, pasaulį užvaldė naktis ir chaosas. Deivei išvilioti kiti dievai susirinko šalia uolos ir pasiruošė veidrodį Jata no kagami (八咫鏡 *Yata no kagami*), *magatama* brangakmenių ir baltų bei mėlynų audinių (青和幣 *ao nikite* ir 白和幣 *shiro nikite*). Jie taip pat atgabeno *sakaki* 榊 medį[18], kuris japonų kultūroje yra šventas augalas, naudojamas šintoistiniuose ritualuose. Ant jo šakų užkabino juostas, brangakmenius ir milžinišką veidrodį. Tuomet prasidėjo apeiginiai *kagura* 神楽 šokiai ir linksmybės prie pat urvo. Susidomėjusi, kodėl pasaulis švenčia ir juokiasi, Amaterasu išlenda iš urvo ir pasaulis vėl nušvinta.

Manoma, kad šis mitas atitinka saulės užtemimą ar žiemą, kuomet nėra nei saulės, nei lietaus – pagrindinių sąlygų geram derliui. Tuomet atliekami ritualai, kad saulė (Amaterasu) atgimtų. Tai yra maldos už mirusiuosius (鎮魂祭 *chinkon sai*) ir gausaus ragavimo (大嘗祭 *daijō sai*) ritualai. Pirmasis ritualas skirtas sugrąžinti žiemą iškeliavusią imperatoriaus sielą arba atgaivinti Saulės deivę. Žiemos saulėgrįžos dieną, kuomet saulė šviečia silpniausiai, vaidilutės šoka ant platformos su sakaki medžio šakele ir gieda ritualines dainas (Matsumae 1980, 13). Gausaus ragavimo ritualas yra neatsiejamas nuo maldų už mirusiuosius. Jo metu neseniai sostą perėmęs imperatorius padėkoja Amaterasu už derlių ir suteiktą gėrį, taip sustiprinant imperatoriaus ryšį su deive. Abu ritualai vykdomi vėlyvą rudenį ar žiemą, kuomet saulė šviečia trumpiausiai. Tai nesunkiai galima susieti su Amaterasu pasislėpimu urve ir jos prikvietimo ritualais, kurie minimi *Kojiki* ir „Naruto“.

1.6.Aštuongalvio drakono pribaigimas

Po Amaterasu grįžimo, dievybės išvaro Susanoo iš Dangaus karalystės ir jis ieško prieglobsčio bei maisto. Atvykęs pas Ogecu hime (大宜都比売神 *Ōgetsu hime no kami*; kitaip 保食神 *Ukemochi no kami*) Susanoo lieka pasibjaurėjęs, kad maisto dievybė patiekalus traukia iš nosies, gerklės ir išangės, nužudo ją. Tačiau egzistuoja ir kita šio įvykio versija, tik Susanoo vietoje atsiranda Mėnulio dievas Cukujomi. Pasiųstas Amaterasu, Cukujomi taip pat pasišlykšti „nešvariu“ maistu ir nužudo maisto deivę. Apie tai sužinojus Amaterasu, brolis su seserimi daugiau kartu nebebuvo ir taip

[18] *Cleyera japonica*

pasaulyje atsiskyrė diena ir naktis. Dažnai asocijuojamas su ramybe ar grožiu, Mėnulio dievas dėl šio incidento vaizduojamas laikantis kardą ar kitą ginklą.

Istorija su maisto dievybe dar kartą parodo Susanoo karštakraujiškumą. Tačiau po ilgo siautėjimo Susanoo tarsi atgimsta ir stoja į gerumo pusę. Aukštojoje dangaus lygumoje, Susanoo Izumo provincijoje sutiko pribaigti drakoną, kuris kiekvienais metais suėsdavo po mergelę. Aštuonias galvas ir uodegas turintis drakonas Jamata no Oroči su raudonomis akimis ir ant kūno augančiomis samanomis, kiparisais bei Japonine kriptomerija[19] buvo sumaniai suviliotas aštuoniomis statinėmis vyno ir Susanoo sukapotas į gabalus. Bepjaunant vieną uodegą vietos herojumi tapęs dievaitis rado kardą, vadinamą Kusanagi (草薙の剣 *Kusanagi no Tsurugi*), kurį vėliau perdavė Amaterasu kaip atsiprašymo dovaną. Kardas, galiausiai, kaip viena iš imperatoriškųjų regalijų (三種の神器 *sanshu no jingi*)[20], perduotas Amaterasu vaikaičiui Šviesiausiajam Ninigi besileidžiant į žmonių pasaulį.

Jamata no Oroči drakonas varijuoja daugelyje XX–XXI amžiaus šaltinių ir juose vaizduojamas gana panašiai. Mizuki Shigeru 水木しげる（みずきしげる) (1922–2015) *anime* „GeGeGe no Kitaro“ (ゲゲゲの鬼太郎 *GeGeGe no Kitarō*) drakonas, vardu Yamata no Oroči gali išpildyti aštuonis norus. Jie gali būti betkokie, tačiau už padedančio džino vaidmens slypi pikti kėslai – kiekvienas noras atsisuka atgal. Paprašius pinigų miršta tėvas, gavus nuostabaus grožio žmoną sužinoma, kad ji siekia jo turtų ir tai gavus žada vyrą palikti. Tokia nesėkmė išvaro iš proto serijos pagrindinį veikėją ir, galų gale, jis pavirsta miško mitine būtybe, viliojanti užklydusius drakono siūlomais norais (Shigeru 2018, 6:16 20:50). Panaši istorija pasakojama ir „Naruto“ – klastingas veikėjas, vardu Oročimaru manipuliuoja aplinkiniais, siekdamas gero sau.

1.7.Žemės perleidimo ir nusileidimo iš Dangaus mitai

Paskutinės dvi Kojiki sekos žemės perleidimo ir nusileidimo iš Dangaus, pasakoja kokiu būdu Amaterasu provaikaitis nusileido iš dangaus kaip Japonijos imperatorius. Okuninuši (大国主命 *Ōkuninushi no kami*), Susanoo atžala, tapęs valdovu, atstovaujančiu žemės dievybes, bando atsilaikyti prieš Amaterasu daromą spaudimą valdžią perleisti dangiškosioms dievybėms. Galiausiai trečiuoju bandymu jis su sūnumis pasiduoda ir Izumo provincija prijungiama prie Šnabždančių nendrių šalies teritorijos, kitaip sakant – Japonijos, ir taip duodama pradžia Ninigi mitui. Saulės deivė

[19] Lot. *Cryptomeria japonica,* jap. スギ.

[20] Trys Japonijos imperatoriaus valdžios ženklai – veidrodis *Yata no kagami*, vėrinys *Yasakani no magatama* ir kardas *Kusanagi no tsurugi*.

Amaterasu išsiunčia Ninigi suvaldyti netvarkos, įsivyravusios žmonių pasaulyje ir įteikia jam veidrodį, kuriame egzistuoja Amaterasu siela, *magatama* brangakmenius ir Kusanagi kardą.

Šios regalijos turėjo įrodyti, kad Ninigi yra tikras Amaterasu palikuonis ir yra tyras, drąsus ir geranoriškas (Ives 1999, 92). Nusileidęs į būsimąją Japonijos valstybę, dar vadinama Prinokusių varpų šalimi (瑞穂の国 *Mizuho no kuni*) Pajūryje pamačius gražuolę Konohanasakuja, ugnikalnių ir žiedų deivę, Ninigi įsimyli ją. Tačiau merginos tėvui pasiūlius vietoj jos vesti jos vyresniąją seserį, Ninigi atsisako, ir, to pasekoje, lieka prakeiktas gyventi trumpą kaip sakuros žiedai gyvenimą. Taip paaiškinama, kodėl žmonės gyvena trumpiau nei dievai. Galiausiai, Ninigi provaikaitis Džinmu (神武天皇 *Jinmu tennō*) atėjus laikui perima valdžią, įkuria Japonijos valstybę ir pirmasis pasivadina imperatoriumi (天皇 *Tennō*), reiškiančiu Dievo įsikūnijimą žemėje.

Eguchi Natsumi 江口夏海 (g.1983) *anime Hōzuki no Reitetsu* (鬼灯の冷徹, *Hozuki šaltakraujiškumas*) į siužetą įtraukia ne vieną japonams gerai žinomą veikėją: Minamoto no Joshitsune 源義経 (1159–1189), minėtas Jamata no Oroči bei Ninigi. Pastarasis Pirmo sezono vienuoliktoje serijoje tiesiogiai nevaizduojamas, tačiau jo istorija su dvejomis seserimis atitinka pasakojimą *Kojiki*. Deja, tačiau daugiau informacijos apie Ninigi atvaizdo naudojimą populiariojoje kultūroje rasti yra sunku.

Nors, iš pirmo žvilgsnio, *Kojiki* pasakojama paprasta istorija, kaip atsirado ir gyveno *kami* bei kaip tai susiję su dabartine Japonijos valdžia, tai neapsiriboja vien tuo. Šiame senosios kalbos paminkle apstu paslėptų detalių, kurias sudėliojus tarsi dėlionę, galima suprasti, kaip veikia japonų tauta. Nors ir per daugelį amžių pasaulis drastiškai pasikeitė ir sumodernėjo, vis dar galima įžvelgti tam tikrų dalykų, kurie išlikę iš senųjų mitų. Nuolatinis atgimimas, prasidedant nuo Takamimusubi, yra pagrindinė idėja, grindžianti imperatoriaus valdžią. Izanami mirtis, Amaterasu užsidarymas urve, Susanoo virtimas herojumi bei kiti minėti įvykiai parodo, kad be mirties nebus atgimimo ir pokyčio. Nuolatinis atsinaujinimas gali vykti tik kažkam išnykus ir tam reikia ritualų. Jei Izanami nebūtų mirusi, Izanagi nebūtų po apsivalymo sukūręs Cukujomi, Susanoo ir Amaterasu; jei Susanoo nebūtų siautėjęs, jis nebūtų buvęs ištremtas iš Aukštosios dangaus lygumos ir tapęs didvyriu, o Amaterasu nebūtų užtemdžiusi pasaulio ir po to prisikėlusi. Naudojant tris imperatoriškąsias regalijas, simboliškai perduodama galia sekančiam valdovui, kuris pratęsia Saulės deivės kultą.

Taigi, visos *Kojiki* apibūdinamos dievybės turi savo atributus, kurie atsispindi tiek originaliame, tiek populiariosios kultūros šaltiniuose. Izanami su Izanagi, Amaterasu, Cukujomi, Susanoo bei kitos nagrinėtos dievybės pasižymi savo galios išskirtinumu ir svarba japonų istorijoje, todėl ir kituose šaltiniuose (*manga*, *anime* ir kompiuteriniai žaidimai) jos vaizduojamos kaip svarbesni nei kiti

personažai. Masashi Kishimoto *mangos* „Naruto“ veikėjai taip pat paremti *Kojiki* dievybėmis ir mitais, tačiau jų paveikslai ir istorijos yra plačiau atpasakojami, pridedant naujų modernių detalių.

2. SENOSIOS MITOLOGIJOS ADAPTACIJA MASASHI KISHIMOTO „NARUTO“

„Naruto“ – tai istorija apie berniuką, vardu Uzumakis Narutas うずまきナルト, gyvenantį Ugnies šalyje (火の国 *hi no kuni*), Konohakagurėje (木ノ葉隠れ *konohakagure*, lietuviškai – „pasislėpę lapai“). Berniuko viduje slypi devynuodegis lapinas[21] – stipriausia *mangos* būtybė, netiesiogiai siejama su ugnimi (kątik gimusiame Narute įkalintas Kiūbi jį nudegina, o paauglystėje išmokus naudotis lapino galia, Narutą apgaubia oranžinė aura, savo forma primenanti liepsnas) (Harvey 2019, 4). Kadangi Konohakagurėje egzistuoja tokio stiprumo būtybę saugantis berniukas, kaimelis laikomas kaip grėsmingas ir daug galios turintis nindzių (忍者 *ninja*; kitaip – 忍び *shinobi*) centras.

Narutas lieka atstumiamas visų kaimelio gyventojų dėl galimo pavojaus jį išprovokavus. Našlaitis berniukas, siekdamas gauti visų pripažinimą, bando įgyvendinti savo svajonę – tapti stipriausiu kaimelio nindze, vadinamu Hokage 火影 („Ugnies šešėlis“). „Naruto“ pasaulyje yra penki kage laipsnio vadovai: minėtas Hokage, Kazekage 風影 („Vėjo šešėlis“), Mizukage 水影 („Vandens šešėlis“), Raikage 雷影 („Žaibo šešėlis“) ir Cučikage 土影 (*Tsuchikage*, „Žemės šešėlis“), kurie savo kaimeliuose egzistuoja kaip vietos vadovai.

Šiame išgalvotame pasaulyje didžioji dauguma veikėjų yra nindzės. Japonijoje nindzių istorija, kaip manoma, siekia dar XIV amžių. Specializuodamiesi ties slaptomis misijomis: šnipinėjimu, žudymu ir partizanine veikla, nindzės iki šiol yra išlaikiusios savo paslaptingumą. Dėl šios priežasties nėra daug išlikusios informacijos apie juos. Samdyti ir šiogunų, ir samurajų, ir paprastų valstiečių, nindzės privalėjo išlaikyti pusių neutralumą ir neišduoti nei savo, nei užsakovo tapatybių. Tačiau išnagrinėjus turimus šaltinius galima tikėti, kad pirmieji nindzės buvo kovos menus išmanantys nepasiturintys valstiečiai, priversti imtis šios veiklos siekiant išgyventi neramiu Tarpusavio karų

[21] Kiūbi (九尾 *Kyūbi*), siejamas su Kicune (狐 *Kitsune*), viena labiausiai žinomų antgamtinių būtybių. Kicunė japonų mitologijoje vaizduojama kaip galinti apsėsti žmones ir pakeisti savo pavidalą lapė. Minima *Nihonshoki* būtybė dažniausiai gyvena nuošaliau nuo kitų ir turi tikros lapės savybes – ji sugeba klastingai manipuliuoti žmonėmis, todėl gali būti gana pavojingos (dažnai rašytiniuose šaltiniuose kicune suvilioja svetimus vyrus) (Foster et.al 2015, 178–181).

laikotarpiu (戦国時代 *Sengoku jidai* 1467–1568) (Turnbull 2012, 5). Tokie kariai, išmananantys *nindžiucu* (忍術 *ninjutsu*), specialiuosius nindzių kovos menus, sugebėjo vykdyti užpuolimus niekieno nepastebėtiems. Dėl savo ypatingo maskuotės sugebėjimo nindzės pradėtos mistifikuoti, manyta, kad jie turi specialių galių. Toks mąstymas nindzėms suteikė didelį pranašumą išlaikant savo profesijos grėsmę ir tam tikrą autoritetą. Tačiau laikui bėgant nindzių samdymas Japonijoje tapo vis retesnis ir retesnis reiškinys, kol, galiausiai, jų egzistavimas tapo savotiška legenda, kuri XX amžiuje pradėta aktyviai naudoti populiariojoje kultūroje. Taigi, nindzės „Naruto“ yra naudojama kaip viena iš priemonių mistifikuojant veikėjus ir bendrą istoriją.

Mangoje „Naruto“ egzistuojantys veikėjai, norintys tapti deramais nindzėmis, turi mokykloje įvaldyti *taidžiucu* (体術 *taijutsu*), *nindžiucu* ir *gendžiucu* (幻術 *genjutsu*) pagrindus. *Taidžiucu* (tiesioginis vertimas „kūno sugebėjimas“), plačiausia prasme, yra kovos menai. Į tai įeina visos kovos technikos, maksimaliai išnaudojančios žmogaus kūno galimybes. Karatė, boksas, mma (mišrūs kovos menai) – tai galima pavadinti *taidžiucu*. Kadangi *mangoje* neegzistuoja mums įprasti kovos menų terminai, visos kovos menų technikos tarsi susilieja į vieną bendrą *taidžiucu*. Tačiau toliau minimi *nindžiucu* ir *gendžiucu*, naudojantys čakrą, automatiškai turi pranašumą prieš įprastus kovos menus, todėl ir *mangoje taidžiucu* vaizduojama rečiau – tik du veikėjai visame „Naruto“ tiraže tai naudoja kaip pagrindinį kovos būdą.

Nindžiucu, dar viena nindzių kovos technikų, reikalauja čakros (チャクラ *chakura*) ir rankų signalų panaudojimo. Čakra – tai iš Budizmo atkeliavęs terminas चक्र, kuris, išvertus iš sanskrito kalbos, reiškia „ratas“. Čakrų dėka psichofizinė jėga paverčiama dvasine energija ir žmogus juda. Kitaip tariant, žmogaus viduje esanti energija panaudojama judesiui ar veiksmui (Johari 2000, 1-3). „Naruto“ atveju, kovos metu rankų signalais aktyvuojama čakra, kuri sumaišo fizinę ir dvasinę žmogaus energiją. *Nindžiucu* stiprumas priklauso nuo turimos energijos kiekio, jei žmogus turi mažesnę čakros kontrolę, *nindžiucu* bus silpnesnė ir atvirkščiai (Masashi 2000, 9: 16). Be to, kiekvienas veikėjas turi savo čakros spalvą, kuri nusako, kokio charakterio jis yra. Pavyzdžiui, Naruto čakra apibūdinama kaip šviesi ir šilta, kol Sasuke gaubia tamsi ir niūri aura, nuo kurios kyla šiurpai (Masashi 2010, 52: 8–9)

Kalbant apie pačių *nindžiucu* tipus, tai taip pat priklauso nuo čakros tipo. Kiekvienas savyje turi penkis čakros tipus – ugnies, vandens, vėjo, žemės ir žaibo, iš kurių tik vienas pasireiškia stipriau. Tai parodo, kokio tipo *nindžiucu* veikėjas gali valdyti. Narutas yra vėjo tipo nindzė, todėl jis gali sukurti viesulus ar čakros kamuolius, nubloškiančius visus priešus.

Gendžiucu pažodinis vertimas į lietuvių kalbą yra „regėjimo sugebėjimai“, o tai, gana paprastai paaiškina, ką tai reiškia. Tai yra čakros reikalaujanti galia, tik rezultatas yra matomas taikinio kaip haliucinacija, kontroliuojama ją aktyvavusio veikėjo. Kai aktyvuojamas *gendžiucu*, visi penki taikinio pojūčiai yra suklaidinami ir sukeliamas netikras skausmas. *Gendžiucu* įvaldyti gali ne kiekvienas nindzė, tai sugeba padaryti tik tam tikro klano atstovai arba labai gerai čakrą kontroliuojantis žmogus.

„Naruto“ vaizduojamas pasaulis sukurtas į pagalbą pasitelkiant tikrą istoriją apie Japonijoje slapta dirbusias nindzes ir jų sugebėjimus. Šie sugebėjimai egzistuoja kaip tam tikros galios, kuriomis gali naudotis visi panorėję. Tačiau, kaip ir realiame pasaulyje, čia egzistuoja tam tikra hierarchija, kurios viršuje stovi stipriausias.

2.1.Učiha Sasuke ir Haruno Sakura

Taigi Narutas, šiaip ne taip baigęs pradinės mokyklos atitikmenį turinčią nindzes treniruojančią mokyklą, patenka į komandą, kuriai priklauso Haruno Sakura 春野サクラ ir Učiha Sasuke うちはサスケ. Rausvos spalvos plaukus turinti Sakura – labai protinga, bet aršų temperamentą turinti kunoiči (くノ一 *kunoichi*). Kaip ir dauguma kitų menininkų, „Naruto“ auorius Sakuros personažą tiesiogiai supina su Japonijoje žydinčių sakurų simbolizmu. Sakurų žydėjimo laikotarpiu Japonijoje parkuose galima pastebėti nepaprastai dideles grupes žmonių, susirinkusias vienaip ar kitaip įsiamžinti prie švelniai rausvų žiedų. Žydėdamos vos porą savaičių per metus, sakuros tapo švelnumo, gležnumo bei besąlygiško grožio ženklu ir tai dažnai tampa ne vieno menininko įkvėpimo šaltiniu kuriant veikėjus ar siužetą. Jaunoji kunoiči Sakura *mangoje* atlieka vieną pagrindinių vaidmenų ir tampa viena geriausiai *nindžiucu* medicinos srityje pritaikančių nindzių. Savo grožiu pakerėjusi pagrindinį herojų Narutą, vaikiną iš kito kaimelio ar net daug vyresnį nindzę (Masashi 2000, 1: 8; 4: 16), Sakura tampa viena siekiamiausių merginų *mangoje*.

Sekantis ir, tikriausiai, daugiausiai daugiausiai *Kojiki* pasiremtas veikėjas yra Učiha Sasuke. Šaltai bendraujantis, viskam apatiškas ir galios trokštantis Sasuke priklauso Učihos klanui, kuris laikomas vienu įtakingiausiu ir stipriausiu klanu Konohakagurėje. Šaringan (写輪眼 *sharingan*, „kopijuojančioji akis“) yra *dodžiucu* (瞳術 *dōjutsu*, „regėjimo *džiucu*“) tipo *kekkei genkai* 血継限界 („kraujo linijos ribos“), kurį gali naudoti tik Učiha klano nariai. Kaip pasako *džiucu* pavadinimas, šaringan yra tarsi genų mutacija, kurios rezultatas yra sugebėjimas stebint priešininką nukopijuoti bet kokį norimą *džiucu* (tai gali būti ir *taidžiucu*, ir *gendžiucu*, ir *nindžiucu*). Įdomu tai,

kad, kaip ir kiekvienas *dodžiucu* kekkei genkai, šaringan aktyvavimui nereikia rankų signalų, užtenka sufokusuoti čakrą. Aktyvavus šaringan, nindzės akys tampa raudonos ir akies vyzdys suformuoja kablelio formos raštą, kuris atrodo kaip *magatama* karoliai, kurie, kaip minėta anksčiau, Japonijoje egzistuoja kaip imperatoriaus karūnavimo ceremonijoje naudojama šventa regalija.

Šie du veikėjai, kartu su Narutu, yra trys pagrindiniai istorijos veikėjai, kuriems suteiktos nemenkos galios. Kiekvienas komandos narys turi visiškai skirtingas charakterio savybes, kurios, atrodo, yra priešingi vienas kitam poliai. Vis dėlto, tik Sasuke turi galimybę naudotis skirtingomis džiucu, taip bendroje siužeto istorijoje jam suteikiant daugiau dėmesio.

2.2.Sasuke susipažįsta su Oročimaru

Sasuke specialaus egzamino metu lieka užpultas prieš daug metų iš kaimelio pasitraukusio Oročimaru (大蛇丸 Orochimaru) –gyvatės bruožų turintis priešas įkanda Sasukei į kaklą ir užkeikia jį, paliekant trijų *magatama* karolių žymę. Panaudojus per didelį kiekį čakros, ši žymė kūnu paplinta ir siekia užvaldyti aukos sąmonę. Pastebėjęs, kad užkeikimas praplečia jo galimybių ribas, Sasuke paseka Oročimaru ir tampa atsiskyrėliu nindze.

Tiriamojoje *mangoje* Oročimaru egzistuoja kaip genijus, *džiucu* pagalba siekiantis tapti nemirtingu. Nuo pat vaikystės buvęs itin talentingas nindzė, jis, su komandos nariais Džiraja (自来也 *Jiraya*) ir Cunade (綱手 *Tsunade*), tapo legendinėmis nindzėmis, galia beveik nenusileidžiantiems Hokagei. Tačiau dėl neetiškų ir žiaurių eksperimentų jis pavirto į egocentrišką ir mirties nebijantį, roplį primenantį padarą (itin blyški oda, siauros, aukso spalvos akys, iltis primenantys dantys). Siekiant amžino gyvenimo Oročimaru reikėjo rasti naują kūną, į kurė perkels savo sielą. Suteikta galia suviliojęs Sasuke, Oročimaru siekė jį panaudoti savo tikslui. Tačiau po kelių metų ženkliai sustiprėjęs Sasuke išsiaiškino jo planus ir Oročimaru nužudė. „Naruto“ istorijos įkarštyje Sasuke drastiškai pakeitė savo mąstymą ir iš pagiežą visiems jaučiančio nindzės tapo į Hokage pareigų siekiančio geraširdžio žmogaus. Vienas Sasuke bendražygis po jo akivaizdžios permainos ji pavadino „Gelbėtoju, nusileidusiu iš dangaus“ (Masashi 2007, 38: 11).

Bevykstant kovai Oročimaru atskleidžia savo tikrąją formą: aktyvavęs savo stipriausią *džiucu* „Aštuonių šakų *džiucu*“ (八岐の術 *Yamata no jutsu*) jis pasirodo kaip milžiniškas aštuongalvis drakonas, sudarytas iš begalės baltų mažesnių gyvačių (Masashi 2008, 43: 7). Oročimaru veikėjo kūryba Masashi buvo gerai apgalvota – 2023 metais oficialiame „Naruto“ puslapyje *narutop99.naruto-official.com* Oročimaru pateko į fanų mėgstamiausių veikėjų sarašą.

2.3.Učihos klano specialieji *džiucu*

Kaip ir minėta prieš tai, „Naruto“ pirmuose tomuose šaringan pagrindinė funkcija yra kopijuoti taikinio judesius ir *džiucu*. Tačiau vėliau pristatomos dar trys *gendžiucu* rūšys: Kotoamacukami, Izanami イザナミ ir Izanagi イザナギ. Pastarieji du *džiucu* yra tokie galingi, kad po jų naudojimo nindzė negrįžtamai praranda akį. Šios dvi technikos išsivysčiusios iš „Visko sukūrimo *džiucu*“ (万物創造の術 *Banbutsu Sōzō no Jutsu*), kuri sukuria formą iš nieko ir įkvepia gyvybę tam. Kalbant apie Izanagi, įdomiausias faktas apie šią *džiucu* yra tai, kad ji sukuria ribą tarp iliuzijos ir tikrovės. Nukreipiama į save Izanagi suteikia didesnį pranašumą kovoje, tai aktyvavus gaunama minutė, per kurią nindzė gali neribotą skaičių kartų išgyventi būsimą ataką ir apskaičiuoti geriausią jam taktiką. Taip įprastai mirtinų smūgių sužeidimai paverčiami iliuzija ir veikėjas lieka sveikas. Izanagi naudojantis nindzė turi minutę, per kurią pristabdo laiką, pasitraukia iš neišvengiamo šūvio trajektorijos ir, tokiu būdu, tampa visiškai nepažeidžiamas ir nemirtingas. Yra žinoma, kad Izanagi galima panaudoti ir praėjus tam tikram laiko tarpui po mirties ir taip prisikelti iš mirusiųjų, tačiau tai pavyko tik vienam veikėjui (Masashi 2014, 71: 13).

Izanami egzistuoja kaip priešingybė Izanagi ir naudojama paveikti ir kontroliuoti priešininko sąmonei. Sukuriama laiko kilpa, kurioje taikinys įstrigęs būna tol, kol pasiekia Izanami naudojančio nindzės siekiamą rezultatą. Tai dažniausiai taikyta su tikslu transformuoti priešininko mąstyseną, pavyzdžiui, Učihos klano nariams, piktnaudžiaujantiems Izanagi naudojimu (Masashi 2012, 61: 4–6).

Kotoamacukami, nors ir *mangoje* parodoma tik kelis kartus, yra viena iš galingesnių *gendžiucu* formų. Ji daug nesiskiria nuo paprastos iliuzijos sukūrimo, tačiau, šiuo atveju, priešininko įkalinimui haliucinacijose nereikia akių kontakto. Tiksliau sakant, bet kuris žmogus, patekęs į Kotoamacukami kontroliuojančio nindzės regėjimo lauką, automatiškai tampa manipuliuojamas (Masashi 2010, 49: 15). Taip sukuriama idėja, kad taikinys veikia savo noru pats visiškai nesuprasdamas, kad jis yra kontroliuojamas. Svarbiausias dalykas šiai *gendžiucu* yra užtikrinti, kad kuriama iliuzija nebus pajaučiama, o tokiai subtiliai *džiucu* reikia labai geros čakros kontrolės.

2.4.Mangekio Šaringan – tobulesnis šaringan

Vis dėlto, tobulas atkartojimas, niekieno neaptinkama *gendžiucu* bei Izanami su Izanagi nėra vieninteliai Učihos klano narių sugebėjimai. Mangekio Šaringan (万華鏡写輪眼 *Mangekyō Sharingan*, „mėgdžiojanti kaleidoskopo akis“) – retai sutinkama tobulesnė šaringan versija. Dėl sudėtingo „atrakinimo“ (nepatyrus mylimojo mirties ar kitos emocinę traumą sukeliančios situacijos naudotis šia *džiucu* nebuvo įmanoma), šia technika galėjo naudotis tik nedidelė nindzių grupelė iš Učihos klano (dažniausiai tokių veikėjų padaugėdavo vykstant karui). Mangekio Šaringan suteikia galimybę naudotis Amaterasu, Kagucuči, Susanoo bei Cukujomi.

2.4.1. Viską naikinantis Amaterasu

Amaterasu yra Učiha Sasuke ir jo brolio geriausiai valdomas *džiucu*. Esantys ugnies valdymo meistrai, Učihos klano nariai, atrakinę Mangekio Šaringan, iš kairės akies gali aktyvuoti Amaterasu, kurio metu visur, kur seka naudotojo akis, atsiranda juodos liepsnos. Karštesnės nei Saulės liepsnos, kurios neišnyksta kol nesudegina visko kelyje, mangoje naudojamos labai dažnai dėl savo galimybės transformuotis. Sasuke tai gerai žino ir naudoja beveik kiekvienoje kovoje – jei paprastesnio *džiucu* neužtenka, Amaterasu liepsnos panaudojamos kaip poveikio sustiprinimas. Viena pagrindinių priežasčių kodėl šis *dodžiucu* toks galingas yra tai, kad Amaterasu nėra momentinė galia, ji seka naudotojo žvilgsniu ir dega tol, kol *džiucu* yra atšaukiama arba absoliučiai viską išdegina. Kadangi liepsna tiesiogiai nekeliauja iš kairiosios akies, o tiesiog atsiranda pasirinktoje vietoje, nėra jokio būdo, kaip pasislėpti ar išvengti Amaterasu. Sasuke turi natūraliai greitą reakciją ir nesudėtingai sugeba išvystyti didelį greitį: akis visad pajuda pirmiau nei kūnas, todėl ir Amaterasu liepsnų plitimo greitis gali būti neapsakomo greičio. Priešininkui telieka sutrugdyti geram matomumui kažką išmetant prieš akis (pavyzdžiui, smėlio kupstą (Masashi 2008, 43: 19)) arba dar didesniu greičiu išvengti atakos (Masashi 2010, 49: 12-15). „Naruto“ 43 tome vaizduojama, kaip Raikage, kovojant su Sasuke, nepaiso Amaterasu liepsnų, esančių aplink Sasuke, ir smogia jam. Juodos liepsnos apgobia jo ranką ir, žinant, kad jos nenustos degt kol nesunaikins visko, Raikage nusipjauna ranką ir taip apsisaugo nuo tolimesnio liepsnų plitimo (Masashi 2008, 43: 13). Vandens ir žemės užpylimas ar užpūtimas, pagrindiniai būdai užgesinti įprastą liepsną, šiuo atveju neveikia. Tokio plataus spektro *džiucu*, deja, turi ir pašalinį poveikį. Kaip ir kiekviena Mangekio Šaringan suteikiamas *džiucu*, Amaterasu labai vargina akis ir dėl pastovaus aktyvavimo jos pradeda kraujuoti bei, po kiek laiko,

regėjimas žymiai suprastėja. O prastas regėjimas yra pagrindinė Učihos klano narių silpnybė, kadangi didžioji dauguma jų naudojamų *džiucu* yra aktyvuojama akių pagalba.

Sasuke įgudusiai valdo ir kitas Mangekio Šaringan *džiucu*. Amaterasu liepsnų kontroliavimas, iš pirmo žvilgsnio, jau yra nenugalima galia, kuri neturi už save stipresnių. Tačiau jų kontrolė gali atrodyti gana silpna dėl savo plataus atsiradimo diapozono. Todėl *džiucu* greičio ir galios sustiprinimui Sasuke panaudoja Kagucuči (炎遁・加具土命 *Enton: Kagutsuchi*). Ši *džiucu* yra kaip pagalbinė priemonė ar technika transformuoti Amaterasu liepsnų formą – kaire akimi valdoma Amaterasu, o dešine kontroliuojama jos forma (Masashi 2010, 50: 7). Sasuke sugeba sukurti skydus ar ginklus (ietis, strėles) iš juodųjų liepsnų, kurie savyje turi labiau sukoncentruotą Amaterasu, dėl ko yra labiau patvarūs ir padaro didesnę žalą.

2.4.2. Susanoo neišmatuojama galia

Sekanti Mangekio Šaringan *džiucu* yra Susanoo 須佐能乎. Vadinamas aukščiausios rūšies skydu ar puolėju, Susanoo yra milžiniškas humanoidas, kuris naudojamas kaip nindzės kūno pratęsimas. Tai reiškia, kad kol *dodžiucu* aktyvavęs veikėjas stovi daug nejudėdamas milžino viduje (dažniausiai galvoje ar pilvo srityje), Susanoo atlieka visus reikalingus judesius ir atakas. Jis yra atsparus visoms atakoms, išskyrus *gendžiucu* ir garso tipo *džiucu*, tačiau kadangi Susanoo gali naudotis tik haliucinacijoms atsparumą turintys Učiha klano nariai, o garso galią naudojantys *džiucu* yra ganėtinai reti, Susanoo tampa beveik nesunaikinamu ginklu. Pro šį *dodžiucu* galima prasilaužti brutalia jėga, tačiau tai *mangoje* įgyvendinti pavyko tik Raikage ir Hokage, dviems to meto aukščiausio rango nindzėms (Masashi 2010, 59: 13). Įdomus faktas yra tai, kad nors Susanoo, atrodo, yra tobulas kūrinys, tačiau, pralaužus šarvus jis neturi galimybės regeneruoti jų. Tokiu atveju kovojama toliau su pažeistu humanoidu arba Susanoo *džiucu* aktyvuojama iš naujo. Tačiau pačio *džiucu* aktyvavimas ir naudojimas pareikalauja milžiniško čakros kiekio ir, kaip ir kiti Mangekio Šaringan *džiucu*, sparčiai silpnina regėjimą. Yra žinoma, kad Susanoo nebegalima naudoti, jei apankama dėl per dažno ir intensyvaus šaringan naudojimo (Masashi 2008, 42: 15). Tačiau tai nereiškia, kad Susanoo aktyvuoti negali aklas žmogus: jei regėjimas prarandamas dėl kitos priežasties, Mangekio Šaringan *džiucu* vis dar yra pasiekiamos naudojimui. Madara Učiha, vienas stipriausių savo klano atstovų, šia *dodžiucu* galėjo naudoti ir visai neturint akių. Tačiau regėjimas gali būti pagydomas: žmogui reikia transplantuoti kito nindzės, atrakinusio Mangekio Šaringan, akis. Taip akys evoliucionuoja į dar aukštesnį šaringan lygį, vadinamą Amžinuoju Mangekio Šaringan (永遠の

万華鏡写輪眼 *Eien no Mangekyō Sharingan*), ir tolimesni *džiucu* naudojimai akių visiškai nebevargina. Toks akių persodinimas *mangoje* pavaizduotas vos porą kartų, todėl nežinoma, ar daugiau veikėjų istorijoje pasinaudojo šiuo, atrodo, palankiu būdu tapti stipresniu.

Nors ir akių būklę pataisyti yra įmanoma, tačiau patiriamas fizinis skausmas visada išlieka toks pat. Kaip teigė Sasuke: „man skauda visas kūno ląsteles, ar tai yra Susanoo valdymo rizika? Tai štai kas nutinka, kai naudoji tai ilgesnį laiko tarpą... Nors vis dar to neištobulinau, aš jau patiriu tokį skausmą...“ (Masashi 2010, 50: 5). Iš to galima suprasti kelis dalykus. Pirma, kad aktyvuoti Susanoo sunku ne tik žiūrint iš čakros pusės, bet ir fiziškai. Antra, kad Susanoo turi kelias fazes, kurios nuolat treniruojantis evoliucionuojasi.

Galima suskaičiuoti penkias Susanoo stadijas, kurios tarpusavyje labai skiriasi. Pirmoji stadija, kuri galėtų būti pavadinta „Skeletinis Susanoo“, gali būti išskirstoma į dar dvi. Pradžioje Susanoo atrodo kaip šonkauliai, kurie apgaubia šio *džiucu* naudotoją kaip skydas. Kadangi nei rankų, nei kojų humanoidas neturi, pagrindinė jo funkcija ir yra apginti. Dažnai ir vis ilgesnį laiką naudojamas Susanoo turi kaukolę ir rankas, todėl labiau primena viršutinę skeleto dalį.

Sekanti stadija jau atrodo kaip humanoidas: Susanoo nebėra skeletas, jis turi neryškius veido bruožus ir šarvus primenančius drabužius. Šio lygio Susanoo yra žymiai stipresnis ir gali valdyti unikalų ginklą, kuris priklauso nuo veikėjo. Učiha klano narių Itači ir Madara Susanoo kontroliavo Tocuka kardą 十拳剣 (*Totsuka no Tsurugi*, kitaip , 酒刈太刀 *Sakegari no Tachi*), kuris yra Kusanagi kardo atmaina. Tocuka kardas yra užburtas kardas, galintis padurtą priešininką užvaldyti su *gendžiucu* ir patalpinti į talpą, kurioje jis praleidžia amžinybę. Taip pat šie du veikėjai kaip ginklą naudoja *Yata no kagami* veidrodį, kuris yra tobuliausias skydas visoje „Naruto“ *mangoje*. Sugebantis pakeisti bet kurią savo savybę, skydas, kaip tikras veidrodis, anuliuoja visas atakas jas atspindint atgal. Susanoo, turintis abu šiuos ginklus, dėl sunkiai patikimų savybių, laikomas nenugalimu (Masashi 2008, 43: 9, 14). Tuo tarpu Sasuke valdo lanką, iš kurio Susanoo šaudo iš grynos čakros suformuotas strėles. Be to, Šioje stadijoje Susanoo gali pasirodyti su kojomis, taip dar pagerinant bendrą mobilumą ir greitį. Sasuke, pasigydęs akis perimant brolio akis, šaunamas strėles arba pagamina, arba bent apgaubia Amaterasu liepsnomis.

Sekanti evoliucijos fazė yra šarvuotas Susanoo. Didelio skirtumo su prieš tai apibūdintu Susanoo nėra, tačiau šis neturi kojų ir, dėl dėvimų šarvų, yra labiau atsparus atakoms. Ši rūšis *mangoje* pasirodė tik kelis kartus, todėl galima daryti spėjimą, kad tai yra paskutinė fazė, po kurios pilnai apankama.

Ketvirtosios stadijos Susanoo vadinamas tobulu. Šiuo atveju humanoidas turi pilno sudėjimo kūną, kuris daug kartų didesnis nei prieš tai minėtos versijos. Išvaizda labai primenantis Tengu 天狗

[22] – dėvintis panašius šarvus bei su ypatingai ilga nosimi – Susanoo turėjo sparnus, kuriais akimirksniu galėjo atsirasti kitoje kovos lauko vietoje. Šis pavidalas taip pat yra daug stipresnis nei visi prieš tai minėti: Madara Učiha Susanoo ištraukiamas kardas sukėlė tokį posmūgį, kad aplink esančių kalnų viršūnės buvo nukirstos (Masashi 2012, 62: 4 – 5). Be to, Susanoo, kaip šarvus, galima uždėti ir kitam veikėjui. Taip padarė Sasuke, Kiūbi apgaubdamas savo *džiucu*, suteikiant lapinui didesnę apsaugą kare.

Paskutinė Susanoo evoliucijos stadija vadinama Indros Susanoo (インドラ須佐能乎 *Indora Susanoo*). Indra, Vedose vaizduojamas kaip karo ir audrų dievas, „Naruto“ taip pat minimas kaip dievybė, išradusi *nindžiucu* ir pradėjusi pradžią Učiha klanui. Dėl sudaryto tiesioginio ryšio su Sharingan įvaldžiusia gimine, Idros ir Sasuke aukščiausio lygmens Susanoo atrodo identiškai, taip sulyginant Sasuke su aukštesnės prigimties veikėjais. Indros Susanoo išvaizda skiriasi nedaug nuo prieš tai minėto, šiuo atveju dėvima kaukė yra pakeliama ir pro ją pasimato gryna čakra suformuojamas žmogaus kūnas, užpildantis humanoido šarvus. Aukščiausią lygį pasiekęs Susanoo yra dar stipresnis, nei anksčiau minėti variantai – iš dangaus krentantys meteoritai vienu Susanoo kardo smūgiu buvo sunaikinti.

2.4.3. Pasaulio užvaldymas, naudojant Cukujomi

Galiausiai, viena paskutinių Mangekio Šaringan *džiucu* yra Cukujomi 月読 – aukščiausio lygio *gendžiucu* visame „Naruto“ siužete. Deja, tačiau Cukujomi, kiek žinoma, gali naudoti tik Itači Učiha, Sasuke vyresnis brolis. Šis džiutsu aktyvuojamas su taikiniu užmezgus akių kontaktą ir sukuria iliuzinį pasaulį su raudoname danguje šviečiančiu mėnuliu, iš kurio neįmanoma ištrūkti net kage lygio nindzei (iš paprastesnio lygio *gendžiucu* išsilaisvinama supratus, kad tau rodoma vizija, tačiau Cukujomi metu priešininkas puikiai supranta kur esąs, tačiau nieko padaryti dėl to negali). Šiame sukurtame pasaulyje laiko ir erdvės suvokimas sutrigdomas taip, kad kol realiame pasaulyje praeina vos akimirksnis ar net greičiau, Cukujomi gali tęstis nuo kelių minučių ar iki keliasdešimties metų. Pagrindinis šio *gendžiucu* tikslas yra suklaidinti varžovą taip stipriai, kad sukelta psichologinė trauma sukeltų fizinį skausmą. Pavyzdžiui, vienam veikėjui Itači sukūrė tokį pasaulį, kuriame jį tris paras nesustojant badė ašmenimis. Po *džiucu* paleidimo priešininkas paniro į komą, iš kurios atsigavo tik diena iš dienos nesustojant gydyti geriausiai kaimelio medicininio *nindžiucu* atstovei (Masashi 2003,

[22] Mitinė būtybė japoniškame folklore, gyvenanti kalnuose. Žinoma kaip pikta dvasia, turinti ir paukščio, ir žmogaus bruožus (sparnai bei ilgaraudona nosis, primenanti snapą), garbinta karininkų dėl kovos technikų mokymo. Dabar Tengu moderniojoje kultūroje dažniausiai vaizduojamas kaip kaukės niekad nenusiimantis kovos menus ar ginklų gamybą gerai išmanantis veikėjas, su savimi turintis vėduoklę iš plunksnų (Foster et.al 2015, 135).

20: 25). Tačiau šiame iliuzijų kupiname *gendžiucu* galima sukelti ne tik skausmą, bet ir geras emocijas. Pavyzdžiui, Itači, prieš nužudant jam patinkančią merginą, Cukujomi pagalba parodė jai gyvenimą, kuris galimai egzistuotų, jei ji liktų gyva. Iliuzijos pabaigoje mergina pasensta ir laiminga miršta, tą pačią akimirką žūdama ir realybėje. Tiesa, net ir trumpas šio *džiucu* naudojimas taip pat labai kenkia akims, todėl tai naudojama itin retai. Taigi, Cukujomi yra toks stiprus *džiucu*, kad sukeliamos stiprios emocijos pribaigia žmogų.

Be to, nemažą dalį „Naruto“ siužeto apima ketvirtasis shinobi karas, kuriame susivieniję viso pasaulio nindzės bando sustabdyti į žemę atkeliavusias dievybes, bandančias praryti viso pasaulio čakrą. Amžinasis Cukujomi (無限月読 *Mugen Tsukuyomi*) – tai planetinio spektro *gendžiucu*, kuria taikomasi į viso pasaulio žmones. Naudojant mėnulį kaip perdavimo anteną, naktis nušvinta ir visi žmonės, patekę į *džiucu* zoną, lieka tarsi suparaližuoti (Masashi 2014, 70: 16–17). Aplink juos išsirango Pasaulio medžio šakos, išskleisdamos baltą žievę ir suvyniodamos kiekvieną žmogų į kokoną, kuriame jie tampa stipriausio pasaulyje *gendžiucu* įkaitais. Tik kol iki šiol minėti *gendžiucu* yra skirti sukelti vienokį ar kitokį skausmą, Amžinasis Cukujomi, iš lėto siurbdamas čakrą, sukuria tokį pasaulį, kuriame išsipildo visos žmogaus svajones.

3. KOJIKI IR „NARUTO“ LYGINAMOJI ANALIZĖ

„Naruto“ apibūdinama Ugnies šalis sukuria aliuziją į Japoniją, dar žinomą kaip kylančios saulės šalį. Taip pat Konohakagurės išskirtinumas gali būti susiejamas su nuo seno egzistuojančiu japonišku nacionalizmu, kuris aprašomas ir Kitabatake Chikafusa 北畠親房 (1293−1354) istorinėje apybraižoje *Jinnōshōtōki* 神皇正統記 (*Užrašai apie teisėtąją dieviškųjų valdovų kilmę*; pirma redakcija − 1339, antra − 1343 metais). Šiame kūrinyje nesunkiai pastebimas japoniškas patriotiškumas − teigiama, kad Japonija yra „Dievų šalis“ (神の国 kami no kuni), kuri prieš kitas šalis turi pranašumą savo imperatorių linijos nenutrūkstamumu (Švambarytė 2022, 768).

Šio išgalvoto pasaulio vadovų penketas Kage labai primena *Kojiki* vaizduojamus autochtonus *kami*, gyvenančius Šnabždančių nendrių šalyje. Atstovaudami penkias gamtos stichijas (vandenį, ugnį, žaibą, vėją ir žemę), kage galima sulyginti su įvairių gamtos objektų ar stichijų dievybėmis. Masashi šias pareigas padarydamas daugelio nindzių siekiamybę, suartina du pasaulius – Japoniją (Šnabždančių nendrių šalį) ir Dangų (Aukštojo dangaus lygumą).

Učihos klano naudojamų Izanami ir Izanagi *džiucu* siejimas su viena aukštesnio rango galia primena pirmuosius dievus Japonijos mitologijoje. Kaip minėta pirmojoje darbo dalyje, Zoka sanšin

vaikaičiai buvo dieviškoji pora Izanagi ir Izanami. Nors ir „Naruto“ šie *džiucu* neegzistuoja kaip veikėjai, bet jų ryšys su pirmaprade galia yra nenuginčijamas. Ne tik jų vardai bei santykis sutampa su *Kojiki*, bet ir jų galios yra vienaip ar kitaip panašios. *Mangoje* apibūdinama Izanami į dievybę tokiu pačiu vardu panaši savo galia kurti. Kaip ir kituose moderniosios kultūors šaltiniuose, čia Izanami savo pavidalu labiausiai primena Kojiki pradžioje minimą dievybę. Visiškai neprimenanti Geltonųjų vandenų šalies deivės, Izanami *džiucu* save (akį) paaukoja tam, kad priešininkas suvoktų ir susitaikytų su neišvengiama jo laukiama ateitimi. Masashi nepanaudoja mirties deivės atvaizdo, jis fokusuojasi ties Kūrėja Izanami ir todėl suteikia tokias savybes minėtam *džiucu*.

Izanagi taip pat turi savo atitikmenį „Naruto“, ir ,panašu, kad toks *džiucu* pavadinimas duotas tam, kad Izanami turėtų sau priešingą polių atstovaujančią galią. *Kojiki* yra keliama mintis, kad Izanagi taip ir niekada nemiršta ir įvykius stebi iš šono. Valdymą perdavęs trim savo vaikams jis pasitraukia iš istorijos ir nebefigūruoja istorijoje. „Naruto“ galima įžvelgti panašią situaciją. Šio vardo *džiucu* tikslas nėra pulti, o apsaugoti save ir išvengti puolimo ir galimos mirties. Taip šį *džiucu* naudojantis nindzė gali išlikti nepažeistas, taip įrodant ir Izanagi nemirtingumą.

Amaterasu „Naruto“ turi, ko gero, daugiausiai asocijacijų su iš *Kojiki* atkeliavusia Saulės deive Amaterasu. Dėl mažai perkurtų faktų galima nesudėtingai atkurti tikrąjį Amaterasu paveikslą. Aukštesnio lygmens *džiucu*, nei Izanami ir Izanagi, Amaterasu turi žymiai didesnę galią išgalvotame nindzių pasaulyje. Jei nindzė neturėtų galimybės naudotis pastarosiomis, Amaterasu tiesiog neegzistuotų. Be to, jos aktyvavimas iš kairės akies taip pat atitinka *Kojiki* istoriją. Esanti galingiausia ugnies tipo *džiucu*, Amaterasu atitinka autoritetingą Saulės deivės statusą. Juodos liepsnos, karštesnės nei lava ir absoliutus visko sudeginimas Amaterasu suteikia tokią galią, kuriai beveik niekas neprilygsta. Be to, toks naikinimas nepaliekant nieko suteikia švaros pojūtį. Amaterasu gimė po apsivalymo, tai reiškia švari. Ugnis šintoistiniuose ritualuose yra šventas objektas, tikima, kad jos dūmai ir liepsna apvalo (Ashkenazi 2008, 54). O toks galios ir švarumo pojūtis *mangoje* tik iškelia Amaterasu reikšmę.

Manau, kad visapusiškas Amaterasu *džiucu* išnaudojimas susiejamas su Saulės deivės didybe ir, galbūt, jaučiama nauda į ją kreiptis kebliose situacijose. Tačiau juoda liepsnų spalva ir Kagucuči labiau primena Izanami. Simboliškai vadinama Amaterasu motina, Izanami miršta gimus Kagucuči, kuris, kaip ir „Naruto“, yra su ugnimi susijusi dievybė. Po mirties iškeliavusi į Geltonųjų vandenų šalį, Izanami pradedama sieti su mirtimi. Iš to, tikriausiai, ir buvo sugalvota sukurti akiai neįprastas juodas liepsnas. Tuo tarpu kalbant apie Kagucuči, kadangi *Kojiki* jis minimas labai nedaug, *mangoje* jam suteikiama nauja savybė keisti Amaterasu liepsnų formą. Esantis ugnies dievaičiu, jis turi artimesnį ryšį su Amaterasu ir taip „Naruto“ įvyksta šių dviejų dievybių sintezė.

„Naruto“ esančius Cukujomi ir Amžinąjį Cukujomi galima susieti su keliais dalykais, esančiais *Kojiki*. Visų pirma, akivaizdžiausias panašumas yra tarp Mėnulio dievo Cukujomi ir minėtų *džiucu*. Abiejose *džiucu* mėnulis vaizduojamas kaip atsispiriamasis dalykas, nuo kurio atsispindinti šviesa sukuria įvairaus tipo iliuzijas ir pojūčius. Mėnulio dievas, dažnai asocijuojamas su laiko kontrole, puikiai įsikorporuoja į erdvės suvokimo manipuliavimo prietaisą, kuriamą veikėjų. Be to, su Cukujomi siejamas švelnumas taip pat pastebimas tuose *gendžiucu*, kuriuose nebūtinai reikalinga priešininkui sukelti skausmą, o tik stiprias emocijas.

Amžinasis Cukujomi daugiau ar mažiau gali būti susietas su Amaterasu užsidarymo urve mitu. *Kojiki* Saulės deivei Amaterasu pasislėpus urve pasaulį užvaldo naktis ir chaosas, šiuo atveju mangoje įvyksta labai panaši situacija, kuomet Mėnulis pakeičia ją ir savo šviesa užmigdo visus žmones. Pastarąjame mite minimos baltos ir mėlynos juostos ant sakaki medžio labai primena Amžinojo Cukujomi metu žmones gaubiančias baltas šaknis, siurbiančias čakrą.

Oročimaru, Susanoo, Kusanagi kardas, Yata veidrodis, *magatama* karoliai – tai daugiausiai neperkurti daiktai ir veikėjai, paimti iš *Kojiki*. Oročimaru buvo sukurtas remiantis dviem šaltiniais: Kojiki ir japonams gana gerai žinoma istorija Katakiuchi Kidan Jiraya Monogatari 報仇奇談自来也説話 (Pasakojimas apie galantiškąjį Džirąją; 1806 - 1807). Kalbant apie pastarąją liaudies pasaką, joje Oročimaru vaizduojamas kaip gyvatės dvasios apsėstas karys, galintis gyvačių nuodais apnuodyti priešininkus ir pakeisti pavidalą (jo stipriausia džiutsu yra *Yamata no jutsu* 八岐の術, kurios metu Oročimaru pasiverčia į milžinišką aštuongalvį drakoną su aštuoniomis uodegomis. Kadangi tai yra per daug metų kurta liaudies pasaka, egzistuoja kelios istorijos versijos. Labiausiai paplitusioje Oročimaru yra nužudomas jėgas suvienijusių Džirajos ir Cunade. Tačiau šiam tyrimui aktualesnė informacija atkeliauja iš *Kojiki*. Šiuo atveju Oročimaru yra ne kas kita, kaip Jamata no Oroči, aštuongalvis drakonas, ilgą laiką žmones kamavęs dėl nuolatinio mergelių grobimo. Kovos metu Oročimaru iš gerklės išsitraukia Kusanagi kardą ir bando juo pasinaudoti, tačiau jis nugalimas stebuklingu Curugi kardu (Masashi 2008, 43: 14) ir taip pranyksta amžiams. Kojiki nėra minimas Curugi kardas, tačiau spėjama, kad tai yra ne kas kita, o Kusanagi no Curugi kardo kitas pavadinimas.

Susanoo, mituose vaizduojamas kaip kartu išdaigininkas, nevaldantis savo jėgų bei vietos herojus, sugebėjęs apginti kraštą nuo siautėjančio drakono, „Naruto“ egzistuoja kaip nindzės valdomas humanoidas karys. Veikėjui suteikiant šiek tiek modernumo skaitovų dėmesio prikaustymui, pagrindinės detalės yra paliekamos: Susanoo panašiomis aplinkybėmis kardu nugalabija aštuongalvį drakoną bei gauna Kusanagi kardą. „Naruto“ panaudota įdomi detalė – Kusanagi kardas dingsta kartu su priešu. Egzistuoja populiarus tikėjimas, kad kardas dingo XII amžiuje kovoje tarp Minamoto 源

(kitaip: 源氏 *Genji*) ir Taira 平 klanų (kitaip: 平家 *Heike*) jūroje ir Acuta maldykloje (熱田神宮 *Atsuta jingū*) esantis kardas yra tik kopija. Tačiau nemažai žmonių tiki ir priešinga istorija, kad kardas niekur nedingo ir originalas saugiau saugomas maldykloje (Švambarytė 2022, 698 – 699).

Kitos dvi imperatoriškosios regalijos, veidrodis ir karoliai, taip pat priskirtos prie Susanoo kaip itin galingi ginklai, sureikšminant tikrąją jų paskirtį. *Jata no kagami* veidrodis, „Naruto“ vaizduojamas kaip savybes keisti galintis skydas. Natūralu, kad veidrodis gali atspindėti bet ką, todėl ir galia jam suteikta nemaža. *Magatama* karoliai, Japonijoje naudojami į valdžią ateinant naujam imperaoriui, *mangoje* užima bene svarbiausią vietą tarp visų regalijų. Učihos klano narių akys gali aktyvuoti šaringan, kurio išvaizda primena minėtąją regaliją. Svarbu pasakyti tai, kad nors ir kiekvienas šaringan ir mangekio šaringan gali turėti skirtingą dizainą, tačiau visuose daugiau ar mažiau galima įžvelgti kablelio formos raštą, simbolizuojantį *magatama*.

Učihos klanui suteikiant galimybe naudotis Izanami, Izanagi, Amaterasu, Susanoo, simboliškai visomis trejomis imperatoriškosiomis regalijomis gali kilti idėja, kad šis klanas yra Japonijaus imperatoriškosios linijos atitikmuo, o Sasuke, jauniausias klano nindzė, yra iš dangaus nusileidęs Ninigi. Kalbant apie *Kojiki*, lieptas Amaterasu Ninigi nusileido iš Aukštosios dangaus lygumos sutvarkyti žemėje kilusio chaoso. Tačiau ir „Naruto“ Sasuke laikomas iš Dangaus nusileidusiu mesiju. Toks palyginimas mangoje daugiau nėra akcentuojamas, tačiau istorijų panašumas yra nenuginčijamas. Masashi Sasuke sukūrė naudojant imperatoriškosios giminės atstovą ir jam suteikė visus atitinkamus simbolius. Galima tikėtis, kad dėl tokio garbaus palyginimo Sasuke taptų „Naruto“ stipriausiuoju veikėju, tačiau jis galios santykiu neprilygsta Naruto.

Kaip galima suprasti, dauguma „Naruto“ veikėjų yra paremti legendomis ar mitais. Haruno Sakura yra viena iš jų: nesudėtingai galima rasti panašumą su mangos veikėja ir Kojiki vaizduojama Konohanasakuja. Pastaroji yra siejama su sakuromis, tačiau, apart buvimo Ninigi žmona, didesnio vaidmens Japonijos mitologijoje neturi. Abi moterys yra itin gražios išvaizdos, kuria pritraukia priešingos lyties atstovus. Kaip Konohanasakuja ištekėjo už Ninigi, taip Sakura *mangos* pabaigoje tampa pora su Sasuke, kuris, kaip minėta prieš tai, yra Ninigi atitikmuo istorijoje. Taigi Masashi skaitovams pateikia ir iš neatmenamų laikų atėjusią meilės istoriją, jai suteikiant šiek tiek modernumo.

Taigi, šioje dalyje pristatyti dalykai, kurie gali būti susieti su senaisiais Japonijos mitais, aprašytais *Kojiki* metraščiuose. Masashi Kishimoto milžiniško populiarumo sulaukusioje *mangoje* „Naruto“ talentingai nindzių gyvenimą perdengė su mistikos kupinomis istorijomis, ilgą laiką perduotomis žodine tradicija. Dievybės siužete pakeičiamos taip, kad jos nebūtų atpažįstamos iškart: jų savybės tarpusavyje sumaišomos ar visai pakeičiamos. Tačiau giliau panagrinėjus galima atrasti sąsajas su ne tik Kojiki, bet ir Vedomis, kurios „Naruto“ užima gana svarbią vietą. Tačiau

šiame tyrime dėmesys sufokusuotas ties *Kojiki* pateikimu, kitų kultūrų įtaka turėtų būti nagrinėjama atskirai.

IŠVADOS

Masashi Kishimoto savo kūriniu „Naruto“ atskleidžia, kaip sumaniai galima panaudoti istorijas, paimtas iš senųjų mitų. Šiame tyrime atskleisti panašumai ir skirtumai tarp „Naruto“ ir pirmojo Japonijos metraščio *Kojiki*. Pagrindinis rastas panašumas – *Kojiki* vaizduojamos dievybės Izanagi, Izanami, Amaterasu, Susanoo, Cukujomi, Kagucuči „Naruto“ egzistuoja kaip tokius pačius vardus turinčios galios. Kiekviena galia atstovauja skirtingą dievybę ir naudoja jų atributus – Amaterasu siejama su liepsnomis ir didele jėga, Cukujomi – mėnuliu ir taip toliau. Tačiau „Naruto“ yra veikėjų bei situacijų, kurie iš dalies buvo pakeisti nuo originalaus aprašo *Kojiki*. Sakura ir Sasuke, kurie atitinka Konohanasakuja ir Ninigi iš *Kojiki*, turi mažiau bendrų panašumų. Tačiau jiems suteikiant kitų savybių, veikėjai iš mitų papildomi ir tarsi atgija naujoje, modernioje aplinkoje.

Žinoma, šioje *manga* gyvuoja daugybė nuorodų ir į kitų šalių kultūrą ir mitologiją, tačiau dėl darbo apimties ir temos aktualumo tai buvo tik trumpai paminėta. „Naruto“ siužeto kūrybai informacija imta ne tik iš japonų mitologijos, bet ir budizmo keliamų idėjų, todėl šis tyrimas gali būti pratęsiamas įtraukiant ir Indijos dievybių vaizdinius. Toks darbas gali pasitarnauti plačiau tiriant Masashi Kishimoto kūriniuose naudojamą intertekstualumą.

BIBLIOGRAFIJOS SĄRAŠAS

Pirminiai šaltiniai:

1) 岸本斉史. 2000.『NARUTO -ナルト- 1』集英社;
2) 岸本斉史. 2000.『NARUTO -ナルト- 4』集英社;
3) 岸本斉史. 2000.『NARUTO -ナルト- 9』集英社;
4) 岸本斉史. 2003.『NARUTO -ナルト- 20』集英社;
5) 岸本斉史. 2007.『NARUTO -ナルト- 38』集英社;
6) 岸本斉史. 2008.『NARUTO -ナルト- 42』集英社;
7) 岸本斉史. 2008.『NARUTO -ナルト- 43』集英社;
8) 岸本斉史. 2010.『NARUTO -ナルト- 49』集英社;
9) 岸本斉史. 2010.『NARUTO -ナルト- 50』集英社;
10) 岸本斉史. 2010.『NARUTO -ナルト- 52』集英社;
11) 岸本斉史. 2010.『NARUTO -ナルト- 59』集英社;
12) 岸本斉史. 2012.『NARUTO -ナルト- 61』集英社;
13) 岸本斉史. 2012.『NARUTO -ナルト- 62』集英社;
14) 岸本斉史. 2014.『NARUTO -ナルト- 70』集英社;
15) 岸本斉史. 2014.『NARUTO -ナルト- 71』集英社;

Antriniai šaltiniai:

1) Adachidoka. 2016. Noragami: Stray God 10. Kodansha Comics.
2) Ashkenazi, Michael. 2008. *Handbook of Japanese mythology / Michael Ashkenazi*. Oxford University Press Oxford; New York.
3) Aston, William George. 1924. *Nihongi : chronicles of Japan from the earliest times to A.D. 697* / translated from the original Chinese and Japanese by W.G. Aston K. Paul, Trench, Trubner ; Dutton London : New York.

4)Batten, Tom. 2021. *Must-Have Manga/ Collection Development*. School Library Journal, 11 June.

5)Brenner, Robin E. 1977. *Understanding manga and anime*. Westport Conn: Libraries Unlimited.

6)Ulker-Demirel, E., Akyol, A. and Simsek, G.G. 2018. *Marketing and consumption of art products: the movie industry*. Arts and the Market, Vol. 8 No. 1, pp. 80-98.

7)Foster, M. D., & Kijin, S. 2015. *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore* (1st ed.). University of California Press. http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt14btg72

8)Frauenfelder, David 2005. "Popular Culture and Classical Mythology". *The Classical World*, 98(2), 210–213.

9)Harvey, Valérie. 2019. *The representation of Japanese values in the manga Naruto*. Konan University.

10) Jasumaro, Ō no. 1968. *Kojiki. Translated with an Introduction and Notes*, vert. Donald Philippi, Tokijas: Tokijo Universiteto leidykla (versta iš Ō no Jasumaro, *Kojiki* 古事記, Japonija, 712).

11) Johari, Harish. 2000. *Chakras: Energy centers of transformation*. Jungtinės Valstijos: Inner Traditions/Bear.

12) Long, F., & Dowling Long, S. (Eds.). 2017. *Reading the Sacred Scriptures: From Oral Tradition to Written Documents and their Reception* (1st ed.). Routledge.

13) Matsumae, T. 1980. *The Heavenly Rock-Grotto Myth and the Chinkon Ceremony*. Asian Folklore Studies, 39(2), 9–22.

14) Murakami, Fuminobu. 1988. *Incest and Rebirth in Kojiki*. Monumenta Nipponica, 43(4), 455–463.

15) Ives, Christopher. 1999. *The Mobilization of Doctrine: Buddhist Contributions to Imperial Ideology in Modern Japan*. Japanese Journal of Religious Studies 26, no. 1/2: 83–106.

16) Sherrow, Victoria. 2023. *Encyclopedia of hair: a cultural history* (2nd ed.). Greenwood.

17) Kōji Ogawa, director, 2019. "GeGeGe no Kitaro" 73 serija, *The Yamata-no-Orochi of Greed.* Toei Animation

18) Švambarytė, Dalia. 2019. *Japonijos istorija*, Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, ISBN 978-609-459-358-1.

19) Švambarytė, Dalia. 2022. *Klasikinės japonų literatūros antologija*, Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, ISBN 978-609-07-0691-6.

20) Plumb, Amy. 2010. *Japanese Religion, Mythology, and the Supernatural in Anime and Manga*. The International Journal of the Humanities: Annual Review.

21) Tsuda, Sōkichi. 1948. *Nihon koten no kenkyū: Jō* 日本古典の研究: 上. Iwanami Shoten.

22) Turnbull, Stephen. 2012. *Ninja AD 1460 – 1650*. Osprey Publishing.

23) Van Binsbergen, W. M. 2009. *Izanami giving birth to Kagutsuchi/Fire. Evidence for a widespread proto-historic cosmology revolving on an elemental transformative cycle, in Japan, Africa, throughout the Old World, and in the New World – as a step in the world-historic development of modes of thought*, pranešimas konferencijoje „ Third Annual Meeting of the International Association for Comparative Mythology“, Tokijas, Japonija, gegužės 23-24 d.

24) Wuthnow, R., Hunter, J.D., Bergesen, A.J., & Kurzweil, E. 1984. *Cultural Analysis: The Work of Peter L. Berger, Mary Douglas, Michel Foucault, and Jürgen Habermas* (1st ed.). Routledge.

25) Xiaoyuan, Hu. 2017. 『古事記』における「稲」の研究. 東アジア文化研究 2: 59–79.

SUMMARY

The title of this thesis is "Japanese Myths in Popular Culture: a Case Study of Masashi Kishimoto's "Naruto" ". This thesis analyses the ways in which authors use elements of ancient culture for modern plot works. Main onjective of this paper is to find out how Japanese mythology is depicted in the *manga* comics "Naruto" and to examine whether the details of Japanese mythology presented correspond to the images described in the *Kojiki*. This paper has three tasks: to select the deities and situations depicted in the *Kojiki*, found in the manga "Naruto", to analyze the myth–based characters and situations in the *manga* "Naruto", and to examine the differences and similarities between the characters and situations depicted in the *Kojiki* and "Naruto".

The work was carried out using the method of comparative analysis – the plot, characters and symbols associated with *Kojiki* and "Naruto" were compared. It comes to the conclusion that Naruto is full of characters based on deities from ancient myths. Not only the names and characteristics of the selected characters match, but also the situations in which they appear. It has also been noted that some of the characters are only partially based on Japanese mythology. In this case, they are given new characteristics and thus the characters recreated from myths are modernized and adapted to the ever-changing demand of the audience.

Bachelor's thesis can be useful for scholars who plan to study the influence of ancient myths in popular culture or trends in intertextuality.