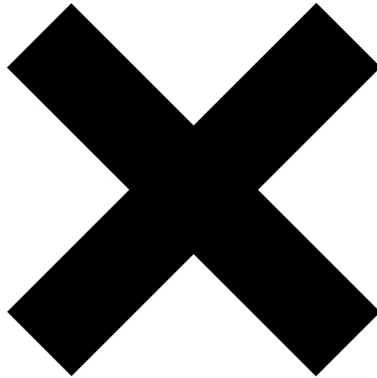


ERROR 404



نشریه تخصصی انجمن علمی تلویزیون و هنر های دیجیتال
سال سوم شماره چهارم - ۵۲ صفحه قیمت: رایگان



چگونه انیماتور شویم؟

● پرونده ویژه: انیمه ●

به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.



نشریه تخصصی انجمن علمی تلویزیون
و هنرهای دیجیتال
سال سوم، شماره چهارم، آذر ۹۵
صاحب امتیاز: انجمن علمی تلویزیون
و هنرهای دیجیتال
مدیر مسئول: رضا غلامی
سر دبیر: حسین پوراسماعیل
گرافیکست: حسین پوراسماعیل
مترجمین: فاطمه محیسن، مریم خاکپور

فہرست:

چگونه انیماتور باشیم؟

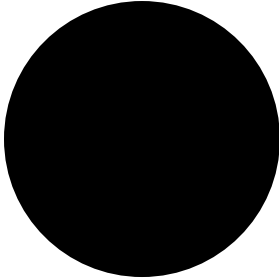
مصاحبہ با حسام گل محمدی

پروندہ ویژہ : انیمہ

سیر تحول صنعت انیمہ ژاپنی

معرفی میستور و آداجی انیمہ

ناروتو



مترجم : فاطمه محسن

[http://www.wikihow.com/
Become-an-Animator](http://www.wikihow.com/Become-an-Animator)

چگونه انیماتور باشیم

انیمیشن عرصه ی شغلی جدید و هیجان اینگیزه همراه با فرصت های فراوانی است . انیماتورها تصاویری را، چه با دست و چه با کامپیوتر برای شرکت هایی نظیر استدیوهای تصاویر متحرک ، کمپانی های ساخت بازی و سازمان های تبلیغاتی میسازند. آنها کارهای تجاری، فیلم، ویدیو گیم ، و برنامه های تلویزیونی را میسازند. انیمیشن شغل مدرنی است که فرصت های شغلی فراوانی را ایجاد میکند.

توصیف شغلی انیمیشن را مطالعه کنید.

شما نیاز دارید که آگاهی واضحی از شغل و خصوصیات آن داشته باشید پس میتوانید اطمینان داشته باشید که توانایی و استعداد های شما با این شغل مطابقت دارند. همه انیماتورها کاراکتر و تصاویری را روی صفحه نمایشی از طریق ایجاد حس حرکت ایجاد میکنند ولی آنها در رشته های مختلفی نیز کار میکنند. بعضی انیماتورها عکسهای را میسازند که توسط استدیوهای تصاویر متحرک و سازمان های تبلیغاتی قابل استفاده اند. بعضی استوری برد هایی را میسازند که توسط کارگردانان فیلم و تلویزیون استفاده میشوند. این استوری برد ها هر آنچه قرار است بر روی نمایشگر بینیم را به تصویر میکشند، به عنوان مثال محل ایستادن بازیگران، نقشهای مختلفی وجود دارد که مردم میتوانند در پرده انیمیشن به ایفای آنها پردازند. انیماتورها همچنین مسول ساخت جلوه های ویژه ای هستند که در تلویزیون ها، فیلمها، و بازیهای کامپیوتری نشان داده میشوند. انیماتورها همچنین به عنوان مدل ساز در انیمیشن های کامپیوتری، نقاش، طراح بازی و همچنین به عنوان کارگردان های تکنیکی کار میکنند. همچنین گاهی انیماتورها به عنوان فریلنسر در جاهای دیگر در رشته شان کار میکنند.

۲

رفتارهای شخصیتی مورد نیاز انیماتورها را بیاموزید

«۱»

کارکنان به دنبال مهارت های سخت همانند مهارت های استفاده از نرم افزارها و مهارت های نرم همانند رفتارهای شخصیتی که بیشتر انیماتورها نیاز دارند تا داشته باشند. ممکن است هفته های زیادی طول بکشد تا یک انیمیشن ده ثانیه ایی ساخته شود. اگر صبر لازم برای همچین چیزی را نداشته باشید ممکن است این رشته برای شما مناسب نباشد همچنین توقع نداشته باشید مهارتهای انیمیشن سازی را در دو هفته بیاموزید. این رشته نیاز به تمرین های تکنیکی بسیار زیادی دارد.

انیمیشن سرگرم کننده است و بسیاری از انیماتورها همراه با لذت بردن از ویدیو گیم ها و یا انیمیشن ها بزرگ شده اند. تصور کنید که از شما خواسته شود که جنگ میان دو ترنسفورمر «ربات های تبدیل شونده، اشاره به فیلم ترنسفورمرز» را بسازید! اگر شما به عنوان یک مصرف کننده رسانه از انیمیشن لذت میبرید ممکن است این کار خوبی برای شما باشد. انیماتورها باهوش و مشاهده گرهای خوبی از زندگی و طبیعت انسانها هستند. این امر برای این است که از آنها خواسته میشود که بعد ها حالت های چهره و حرکتهای انسانی را بازسازی کنند. آنها نیاز دارند که نه فقط طراحی کاراکترها را بلکه ساخت استوری لاین را نیز انجام دهند. انیماتورها نیاز دارند که به خوبی با دیگران کار کنند. به ندرت کار انیمیشنی به وجود می آید

که کار گروهی را نطلبید.
قدم های بسیار بسیار زیادی برای پروسه انیمیشن سازی وجود دارد.

«۲»

در مهارت های مورد نیاز ساخت انیمیشن استاد شوید!
پروسه ساخت انیمیشن ممکن است به قسمت های مختلفی تجزیه شود انیمیشن چیزی بیشتر از کشیدن مداد بر روی کاغذ و یا کلیک بر روی ماوس است. با تسلط یافتن بر این مراحل شما میتوانید بهتر انتخاب کنید که در چه نقشی از انیمیشن سازی قصد کار کردن را دارید.

۳

تولید و پیش تولید

پیش تولید.

در این مرحله انیماتور تولید نهایی را به مفهوم میرساند. انیماتور ممکن است استوری برد هایی شامل طراحی هایی از هرفریم است بسازد که به نشان دادن استوری لاین داستان کمک میکند. نقاشی های استوری برد گاهی شامل نوشته هایی است که حرکات کاراکترها را توصیف میکند.

گاهی انیماتورها ویدیوهایی را ضمیمه مرحله پیش تولید میکنند. به عنوان مثال اگر آنها قرار است کاراکتری را طراحی کنند که توپ بیسبالی را پرتاب میکند ممکن است بخواهند از شخصی که توپ بیسبال را پرتاب میکند ویدیویی بسازند و مورد مطالعه قرار دهند. «مدل شیت» ها، حالت های چهره کاراکترها را نشان میدهند. این مدل ها به انیماتور اجازه میدهند تا حالت های چهره کاراکترها را ثابت نگه دارند. سپس، مسئول امور بصری حالت های انیمیت شده ی ساده ایی از کاراکترها میسازد. انیماتور همچنین از حالت های اندک موجود، حالت اصلی کاراکتر را انتخاب میکند.

تولید

هنرمندان لی اوت نسخه ای سه بعدی از استوری برد را میسازند و اساسا آنها را زنده میکنند. بافت جزییات ریزی را فراهم می آورد که باعث می شود انیمیشن واقعی به نظر بیاید؛ همانند شکاف پیاده رو ها. ریگ کردن به این معنا است که استخوان و حرکت کاراکترها بر روی صفحه نمایش تعریف شود. بعضی از سبکهای انیمیشن از «موشن کیچر» یا «ثبت کنند حرکت» استفاده میکنند که بعدها روی حرکت انیمیشن ها پیاده میشود.

پس از تولید سه جز اصلی در پس از تولید وجود دارد؛ ترکیب هایی که همه ی المان های قبلی را درون یک استوری لاین یک پارچه بیاورند. در مرحله ادیت صدا افکت های صوتی و سینک صدا روی حرکت های لب را بر روی انیمیشن اضافه میکنند. ادیت ویدیو نیز پروسه ایست برای ساخت جریان مناسب داستانی و استوری لاین از طریق گرد اوری دوباره عکس ها در صورت لزوم.

فرق بین انواع مختلف انیمیشن را مطالعه کنید

بیشتر انیمیشن‌ها یا دوبعدی و یا سه بعدی هستند. برای اینکه فرق را بفهمیم کارتون‌های سنتی را همانند علاءالدین که دوبعدی بودند و فیلم‌هایی همانند داستان عروسک‌ها که سه بعدی هستند و ابعاد مختلفی را نشان می‌دهند را به خاطر بیاورید.

برای اینکه یک انیماتور دوبعدی باشید باید هرآنچه را که می‌بینید فریم به فریم بکشید، شما حرکت‌های کلیدی را رسم و سپس هر حرکتی که بین شروع و حرکت کلیدی وجود دارد را رسم می‌کنید. توانایی هنرمندانه دست برای همه انیماتورها مهم است. ولی برای تکنیک دوبعدی مهم تر است. انیمیشن به طور معمول حدود بیست و چهار فریم بر ثانیه است.

انیماتورهای سه بعدی کاراکترها را همانند عروسک‌های خیمه شب بازی در کامپیوتر تکان می‌دهند. انیماتورهای سه بعدی مدلی از کاراکتر را می‌سازند. انیماتور می‌تواند اختیاراتی با استفاده از کامپیوتر برای ایجاد نوسانات حرکتی کاراکتر را بدست بگیرد.

انیمیشن سه بعدی نیاز به دانشی از منحنی‌ها، خط‌ها و دانشی ساده از جبر است.

به فکر بدست آوردن تحصیلات رسمی باشید.



هرچند همیشه استثناهایی وجود دارد. اگر تحصیلات مربوطه را از دانشگاه یا موسسه‌ای که سابقه خوبی در تدریس این رشته دارد بدست آورید پیدا کردن شغل در این زمینه برای شما آسانتر خواهد بود.

«۱»

روش‌های تغییر یافته در این رشته را پیدا کنید.

از آنجایی که تکنولوژی تغییر می‌کند و مصرف‌کنندگان شبیه‌سازی پیچیده‌تری را تقاضا می‌کنند، زمینه‌های خاصی از این رشته فرصت‌های شغلی بیشتری را فراهم می‌کنند.

«۲»

به فکر تخصص باشید.

شما باید به فکر تخصص در وجهی از انیمیشن باشید که در آن بهترین هستید و آن را دوست دارید. سعی نکنید همه چیز را با هم انجام دهید. سبک انیمیشنی خود را بیابید، چه نقاشی با دست و یا چه جلوه‌های ویژه‌ای کامپیوتری هستند. اگر نقاشی را دوست دارید و عملکرد شما در این زمینه خوب است، شاید انیمیشن دوبعدی راهی است که باید در آن قدم بردارید. اگر ذهن ریاضی دارید و به استفاده از کامپیوتر علاقه دارید، انیمیشن سه بعدی مناسب شماست.

مهارت های کامپیوتری را بدست آورید:

این موضوع بسیار مهم است. شما باید خلاقیت هنری را نشان دهید، اما به هر حال اگر استفاده از برنامه های رایج مورد استفاده انیماتور ها را یاد بگیرید بیشتر مطرح میشوید. این موضوع ضروری است.

برنامه های رایج مورد استفاده انیماتور ها شامل برنامه های طراحی وبسایت همانند:

Dreamweaver

برنامه ایست که برای کارهای گرافیکی و ادیت عکس همانند برنامه های ادوبی و برنامه های انیمیشن دو بعدی و سه بعدی همانند:

Studio Max , Maya, Flash, After effects

و برنامه های ادیت ویدیو همانند:

Premiere , Final cut pro

هنر سنتی را بیاموزید

انیماتورها فقط ربات های تکنیکی نیستند. آنها نیاز دارند که درکی از مفهوم هنری داشته باشند و بتوانند نقاشی کنند. این چیز در مورد انیماتور های سه بعدی نیز صدق میکند. تمرین نقاشی سنتی به انیماتور ها کمک میکند که که حالت ها و طراحی های صحنه خوبی انجام دهند .

انیماتورهای خوب میدانند که چونه به خوبی با دست طراحی کنند ، چگونه نقاشی هارا به خوبی فاصله گذاری کنند تا حرکتی را که میخواهند را بدست بیاورند و چگونه حرکت را در کاراکترهایشان به وجود بیاورند. کارهایی برای انیماتورهایی وجود دارد که فقط با دست نقاشی میکنند ولی امروزه رشته سخت تری است. آموزش دیدن در زمینه هنر هنوز افراد را انیماتور های بهتری میکند. بعضی کمپانی های انیمیشن محور همانند پیکسار میگویند در واقع به اندازه مهارت های کامپیوتری روی مهارت های هنری افرادشان تاکید میشود.

بدست آوردن تجربه حرفه ایی

رزومه خود را همراه با تجربه واقعی بدست آورید. این مورد در حین تحصیل شما در دانشگاه نیز صادق است. از همان موقع شروع کنید و یا حتی اگر امکانش وجود دارد از دبیرستان شروع کنید. انیماتور ها نیاز دارند که تجربه حرفه ایی کسب کنند ، نه فقط یک مدرک دانشگاهی بلکه اولین شغلشان را بدست بیاورند.

کمپانی های انیمیشن زیادی دوره های کار آموزی و یا اینترنتی را برای دانش آموزان انیمیشنی که به دنبال ساخت رزومه خود برای بدست آوردن اولین شغلشان هستند را برگزار میکنند.

«۶»

بدنبال داوطلبی باشید

این ممکن است راه مناسبی برای ساخت رزومه تان باشد. ممکن است برای مدتی مجبور به کار کردن مجانی باشید ولی این کار به شما کمک میکند که شغلی را بدست بیاورید. خیلی از سازمان های کم سود دوست خواهند داشت که انیماتوری در پروژه شان به آنها کمک کند.

شما میتوانید کارداوطلبی خود را در رزومه خود قرار دهید. کمپانی ها زیاد اهمیت نمیدهند که شما به خاطر کارتان پولی دریافت نکرده اید. موضوع بحرانی این است که به دیگران نشان دهید که چه کاری کرده و میتوانید انجام دهید.

کارهایی با محدودیت سطحی برای انیماتورها به طور معمول نیاز به حداقل یکسال تجربه دارند و احتمالاً شما نیاز به ۵ سال تجربه دارید تا به موقعیت پیشرفته ایی برسید.

ارائه رزومه



«۱»

یک دموبسازید

این چیزایجی در این رشته است که کارکنان بخواهند کارهای شما را به صورت یک دمو ببینند. دموییدیویی است که نشان دهنده ی مثالی ساده از کارهای هنری شماست که روی صفحه نمایش نشان داده خواهد شد. بعضی کمپانی ها دموهایی را ترجیح میدهند که قسمت هایی از بهترین کارهایتان را به جای ارائه مثال های متعدد، هایلایت میکنند. دمویهای مبتدیان باید حدود دو دقیقه باشد ولی برای انیماتورهای با تجربه تر بیشتر از چهار دقیقه نباشد. برای دمویهای بهترین کارهایتان را برگزینید و هرکاری را که انجام داده اید را قرار ندهید در ضمن آن را با بهترین کار به پایان برسانید.

بعضی کارمندان مایل اند دی وی ایی از دموی کارتان را ببینند ولی بقیه لینکی را از وبسایتتان را قبول خواهند کرد. بعضی از کمپانی ها همانند پیکسار به متقاضیان میگویند که به آنها اطلاعاتی از مواردی که میخواهند در دموببینند را خواهند داد.

قطعه صوتی اورجینالی را در قطعه هایی که دیالوگ دارند استفاده کنید. ولی از اضافه کردن موسیقی که باعث پرت شدن حواس باشد خودداری کنید.

می توانید از موسیقی استفاده کنید ولی مطمئن باشید که انیمیشن را به جای اینکه ان را تقویت کند، توضیح میدهد. بعضی کارکنان به هر حال موسیقی را حین مشاهده کارهایتان خاموش خواهند کرد.

هرشات را شماره گذاری کنید. شماره معمولاً در بالای راست نمایشگر هنگامی که هر بخش

انیمیشن در دمو ظاهر میشود نشان داده میشود.

کمپانی های انیمیشن سطح بالا به دنبال ایده های خلاقیتی در دموها و در کل مهارتهای تکنیکی هستند. فقط همکاری را همه انجام میدهند را انجام ندهید. به دنبال آن باشید که فرصت هایی را بدست بیاورید. دموی خود را در یوتیوب، وایمیوو و وبسایت خود آپلو کنید.

«۲»

یک دموی تفکیک شده تهیه کنید

بیشتر کمپانی ها گزارشی از هر آنچه در صفحه نمایش انجام داده اید را در کاغذی از شما میخواهند تا بتوانند هر آنچه دیدند را ارجاع دهند و قضاوت کنند. اعداد دمو باید با آنچه نوشته شده مطابقت داشته باشند.

به شخص بگویید دقیقا شما چکار کرده اید. به عنوان مثال اگر شما تویی را روی صفحه دارید توضیح دهید که آیا شما آن را سایه پردازی کرده اید یا نه.

«۳»

یک نامه توضیحی و رزومه بنویسید

این دو، دو اصل اساسی پیدا کردن شغل هستند که خیلی از کمپانی های انیمیشنی از شما خواهند خواست که ضمیمه دمویتان کنید.

نامه توضیحی باید شما و دمویتان را معرفی کند. شما میخواهید خود را به وسیله نامه توضیحی بفروشید.

رزومه باید تحصیلات خود و آموزشهای دیده شده و محل های استخدامی که با موقعیت شما مطابقت دارد همچنین جایزه و مقامهایی که به واسطه ی رشته ی خود کسب کرده اید را حاوی باشد.

«۴»

پروفایل آنلاینی را توسعه دهید که کارهای شما را به نمایش بگذارد.

شما نیاز دارید که بهترین کارهایتان را در پروفایلتان قرار دهید که از آن برای سفارش کار انیمیشن استفاده کنید. مردم نیاز دارند نمونه هایی از هر آنچه شما انجام داده اید را ببینند. نه فقط به شما گفته شود که تا به حال چه کاری کرده اید. پروفایل آنلاین یک گزینه اختیاری نیست. یک چیز واجب است.

یک قسمت را به بیوگرافی اختصاص دهید. شما نیاز دارید که به کارمندان حسی از هر آنچه هستید را منتقل کنید.

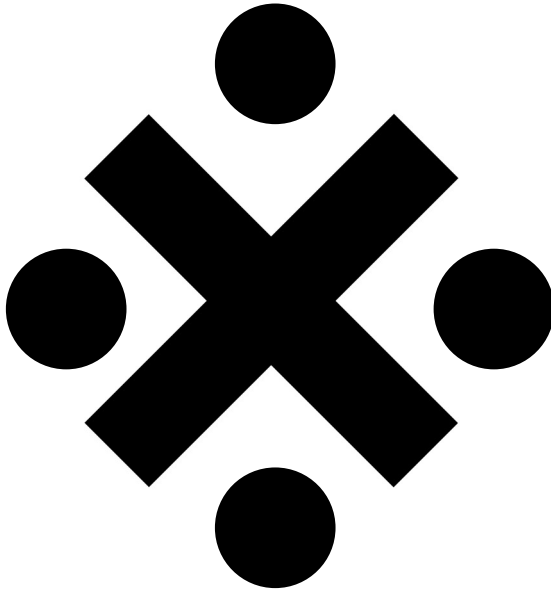
نمونه مناسبی از کارهایتان ارائه دهید.

اطمینان حاصل کنید که قسمتی برای ارتباط با شما وجود دارد.

قسمتی برای دمو و رزومه خود بسازید.

نمونه هایی از پروفایل و وبسایت انیماتورهای حرفه ایی را مورد مطالعه قرار دهید. بیشتر آن هارا میتوانید آنلاین ببینید و به شما آگاهی بهتری در مورد آنچه در این رشته رواج دارد و اینکه رقابت چه میکند را میگویند.

ERROR 404



مصاحبه با حسام گل محمدی

مصاحبه : حسین پوراسماعیل

به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

سلام حسام جان فک نکنم نیازی به معرفی باشه ولی به معرفی از خودت بکن؟
سلام، قربان شما، حسام الدین گل محمدی هستم فارق التحصیل Tv
۲- خیلی ام عالی دنیای بعد از فارق التحصیلی چطوره؟

آ.... خیلی جدی، خیلی خیلی جدی

۳- خوبه کلن چیکار می کنی الان؟

در حال حاضر تویک چاپخونه بعنوان طراح مشغول کارم، با ورد طراحی کارت عروسی میکنم (میخندد)، بغیر از اون تو جشنواره های گرافیک فعالم، جای خوبی برای رزومه جمع کرده

۴- خب یه کم بحثو تخصصی ترش کنیم - حسام من کاراتو دیدم یه گنگی و تاریکی خاصی توشون هست اینا از کجا میان؟

به طور قطع از شرایط زندگی و زیست هنری من میاد، گنگی... کلمه خوبی رو استفاده کردی چون در پوسترهایی ک این اواخر کار کردم خودمم متوجهش شدم و بعنوان نقطه عطف دارم تقویتش میکنم، گنگی به نوعی ایجاد سواله، سوالی که بعضا شخصیه و شاید از ذهنیت بیرون نیاری و از کسی هم نپرسی. به طور خاص تو پوسترهایی تئاتر استفاده کردم پتانسیل بیشتری داره بخاطر داشتن روایت و قصه، مخاطب بعده بیرون اومدن از سالن و مواجه شدن با نمایش تصویر دیگه ای میبینه و امیدوارم که با گنگی و سوال پیش اومده راحت تر کنار اومده باشه و حتی بهش رسیده باشه.

۵- خب اگه خودتو به عنوان گرافیک دیزاینر بدونی کارای تجاری جز جدا نشدنی این حرفه اس نظرت درباره ی کارای تجاری چطوره؟

بین... کارای تجاری هم بنظر من خودش دو دسته میشه، یکی تجارت و یکی هم بازاری. تجارت ازین منظر که وقتی تویه سیستم بزرگ هستی، ناخودآگاه با مشتری های بزرگتری طرفی و همین مسئله رو خیلی چیزا تاثیر میذاره، از نوع طراحی بگیر تا کلاس کاریت. طراحی تجاری هم بعلت وجود مسئله بازاریابی ناچار به داشتن ایده هست، اما نه به اون شکلی که در طراحی هنری برخورد میشه. در تجارت بعضی باید هایی وجود داره که نمیتونی ازش عدول کنی، یعنی نمیذارن. بحث خلاقیت هم جای خود که مثلمن باید باشه اما کادر بندی شده تر.

طراحی بازاری هم ک عذاب مطلق آدمایی مثل من و توهست. خیلی از طراحا رو دیدم که از دانشگاه بیرون اومدن و حالا میخوان تویک حرکت سلیقه بصری بازار رو ازین رو به اون رو کنن، ولی خب پرواضحه که عملی نمیشه، نهایت به یه مد زودگذر تبدیل شه، شما نمیتونی از بازاریهایی که از کل دنیای هنر صرفا اسم داوینچی و پیکاسورو شنیدن، بدون اینکه آثارشون رو دیده باشن انتظاری بیش از فونت تیترا، اسممو بزرگتر بزنی، پس زمینه رو قرمز کن خوب دیده بشه و... داشته باشی، اینکه تو دروس آموزش و پرورش ما چیزی نزدیک به تاریخ هنر وجود نداره، تقصیر من و تونیست. در کل همونطور که گفتمی جزء جدانشدنی از کار ماست و باید هم باشه، (اما قرار نیست ما مسئله مهمتر که همون طراحی هنری باشه رو فراموش کنیم) باید قبول کنیم و هرچه زودتر روش راحت برخورد کردن با این عزیز دلان رو یاد بگیریم.

۶- آیا مرز خاصی بین گرافیک تجاری و هنری وجود داره؟

مثلمن هست، بله. در طراحی هنری، شما بعنوان طراح در وهله اول یک مخاطب مستقل هستی، میبینی و با آن خودت بروزش میدی. (البته یادمون نره که هر وقت سفارش دهنده وجود

داره طراح همه چیز نیست.) تو تجارت محصولی وجود داره و باید کاری کنی که اسپات لایت بیاد بالای اون محصول و همین قضیه دست طراح رو خیلی بیشتر از طراحی هنری میبندد. مردم چیزهایی رو تو گستره عمومی و حافظه تاریخی شون دیدن و دارن که کاملاً ثبت شدس و منه طراح باید از شون استفاده کنم، حتی اگر هم بخوام آشنایی زدایی کنم، بازهم در یک کادر تعریف شده باید باشه.

طراحی بازاری هم که.... خب توبهتری میدونی، دنیای وسیعیه. اونقدر وسیع که من براش خیلی کوچیکم.

۷- اگه داره به کدومشون مایل تری چرا؟

طراحی هنری، بخصوص پوستر تئاتر. به این علت تئاتر که تونه تنها با یک قصه سرو کار داری، بلکه با تصاویر کارگردان، نوع بازی بازیگرا، طراحی صحنه، نور، لباس، صدا و.... هم در حال معاشرتی و میتونی از اونها هم ایده بگیری، اما نصف قضیه بازهم متن هست. حتی اگر کارگردان مسیرش رو تغییر بده بازهم این پیچ رو متن بهش داده. پس اونقدر پتانسیل کار داره که بهش تکیه کنی. و همیناست که قشنگش میکنه، من اگه طراحی هنری برام بیشتر دلچسبه دقیقاً بخاطر سخت تر بودنش و نه هیچ چیز دیگه.

۸- خب جدیدن خبر دارم کارت تو متروی تهران نصب شده حسست نسبت بهش چجوریه؟

اگه بگم حسی ندارم باورت میشه؟ (می خندد)، وقتی از نزدیک کارتو نبینی واقعا نمیدونم چجوری میشه بهش حس داشت، حتی یکی دو ماه قبل تریک از کارام برای نمایش بیگانه مسعود دلخواه در تئاتر شهر نمایش دراومد، آره با اسمای گنده ای سرو کار داشتم ولی واقعا من تا چیزی رو از نزدیک نبینم نمیتونم حس نسبت بهش داشته باشم.

۹- آیا سبک شخصی تو گرافیک معنا داره یا مثلاً طراح باید تسلیم نظرات سفارش دهنده باشه؟

نظر من اینه که گرافیک یعنی کسی که مخاطب مستقل باشه، اگر تسلیم سفارش دهنده باشی چیزی بیشتر ازیه اپراتور نیستی، خب... اپراتور بودن کار خیلی راحت و سردیه. واقعا هروقت بهش فکر کردم نتونستم باهاش کنار بیام.

۱۰- چه چیزی دنیای حال حاضر گرافیک ایران رو اذیت میکنه؟ خودتو اذیت می کنه؟

درگیر نبودن طراحان با ادبیات با قصه. راستشوبخوای انگار زیون همدیگه رو درست نمیفهمیم، همه چی صفر یا صد داره میشه انگار، اکثر کارا یا پیش پا افتادست یا خیلی شخصی باهاش برخورد شده، (دلیل این حرفم رو میشه از سطح درآمد طراحان بررسی کرد). دقت هم کنی کار روی تایپ و نوشته خیلی بیشتر از قبل شده. این شکل از فرمالیستی شدن در معماری مدرن خیلی جواب داد، ولی بهمون نسبت توبقیه هنرها نه. باید وجود بعد دیگری در گرافیک یعنی سفارش دهنده رو بعنوان یک مهیت بپذیریم، ما نقاش نیستیم.

۱۱- تو گرافیک ایران آدمای بزرگی داریم کدومارو واقعن قبول داری و دنبال می کنی؟

اسطوره های بصری زندگی من ۲ نفرن، افشین پیرهاشمی (نقاش) و رضا عابدینی. عابدینی بی نظیره، نماد یک گرافیکست مولف. بیشتر ازین چیزی ندارم بگم راجبش. الان هم کارای فزونی رو دنبال میکنم، ترکیب های خوبی میزنه. حتی برای شماره اول کارتون یه تحلیل دست و پا شکسته هم از طرح جلد نمایشنامه نقطه سر خط اثر ورونیک اولمی داشتم، کلامجموعه دور دنیا رو کل کاراشودوست دارم. پوسترهای تئاتر مهدی فتحی هم خیلی خوبن، واقعا ستایش

پذیرن .

۱۲- نظرت در مورد این جنبش تایپوگرافی که بین طراح های این نسل به شدت فراگیر شده چیه؟
 بچشم راه گریز آسونتری بهش نگاه میکنم بقول خودت بشدت فراگیر شده ، بطور مثال موضوع کار خشنه پس تایپت رو خشن دربیار تا حس کارو داشته باشه ، خب این چندان باحال نیست ، دقتم کنی خیلی دارن تکراری کار میکنن ، قبلا که رضا عابدینی همه چیز بود ، الان هم فرهاد فزونی ، من رد یا تاییدش نمیکنم بهرحال تصویردرست داشتن خیلی سخت ترو جالب تره از تایپ باحال داشتنه ، بنظرم برمیکرده به کمبود مطالعه ادبی بین طراحان . البته این رو هم بگم که من انقدر غرق تصویر شدم که از تایپوگرافی عقب موندم و این اشکال کارم منه ، که تا چند وقت دیگه رفع میشه .

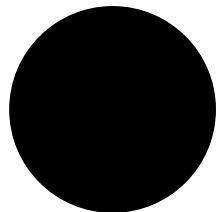
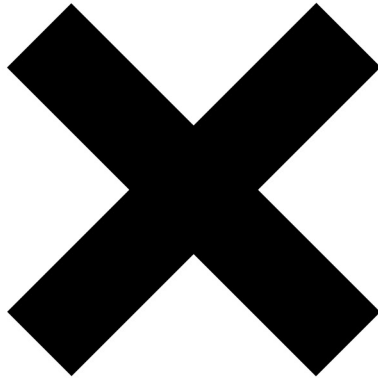
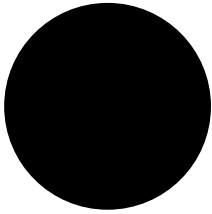
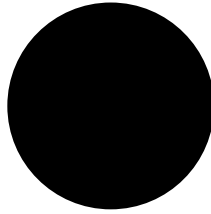
۱۳- یکی از کاراتم تو مجله قاب چاپ شد یکم در موردش بیشتر صحبت کن؟
 این مجله در هر شماره یک بخشی به اسم قاب داره ، موضوع خاصی رو بصورت فراخوان منتشر میکنه و از عکاس گرفته تا گرافیست میتونن کار برای رقابت بفرستن . موضوع سری آخر «زن» بود. درسته این موضوع کلیشه شده و با شنیدن اسمش یک سری المانهای فیلم سوخته هم از ذهن میگذره ، اما استیتمنت این فراخوان نکته جالبی داشت و اونهم این بود که با تمام سختی ها بازهم باید ایستاد و اگر تاریخ رو نگاه کنید میبینید که وضعیت نسبت به قبل خیلی بهتر شده و بازهم بهتر میشه .
 لطفا بخواه که بشه .

۱۴- خب حسام جان هر هنرمندی دغدغه ای داره دغدغه این روزای توجیه؟
 اول خونوادم و به تناسبش پول ، دوم پوسترتاثر ، واقعا پوسترتاثر چون دارم تئوری براش میچینم و تبدیل به هدفم شده .

۱۵- و آخرین حرف برای بچه های جدیدالورود؟
 اگر درست درس نمیخونی ، درست تفریح کن ، لطفا .
 خیلی ممنون خوشحال شدم زنده باشی و پاینده .
 فدات .

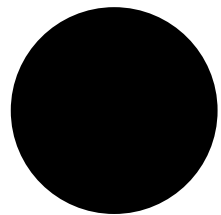
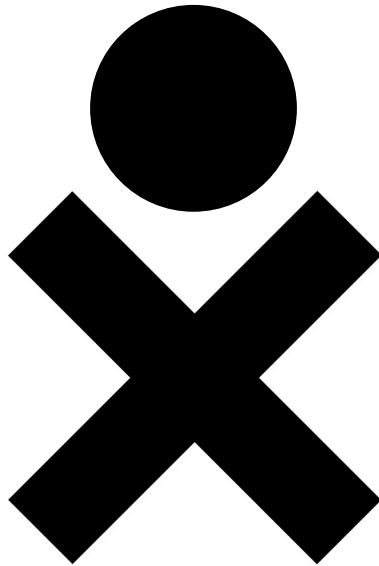
در ادامه آثاری از حسام گل محمدی عزیز رو می بینیم

ERROR 404



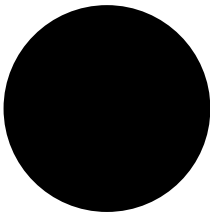
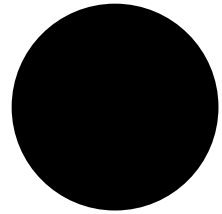
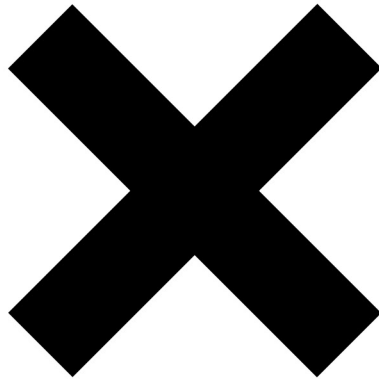
به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



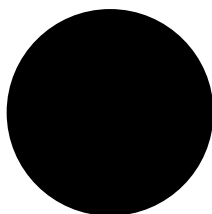
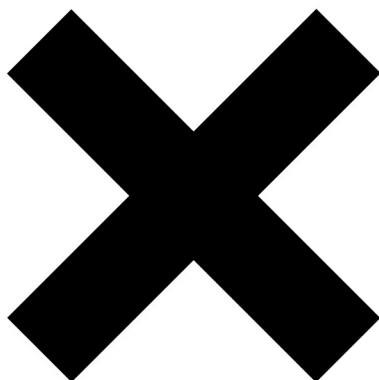
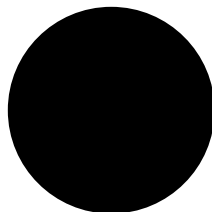
به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



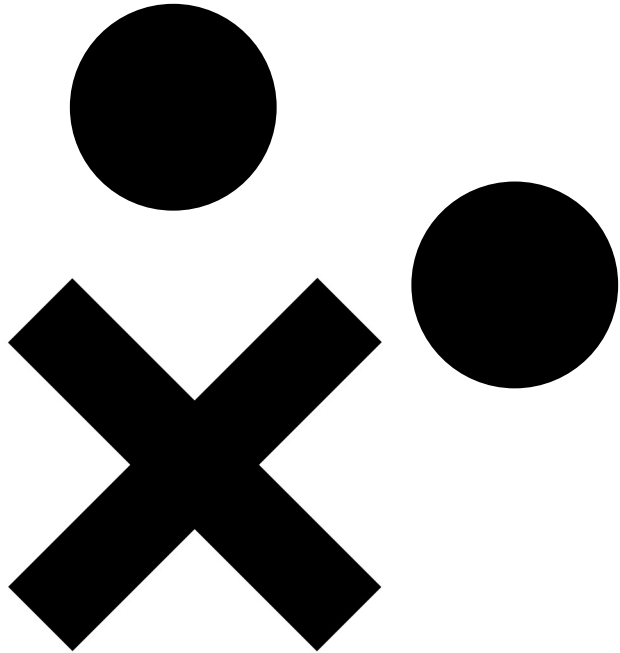
به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



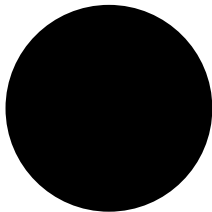
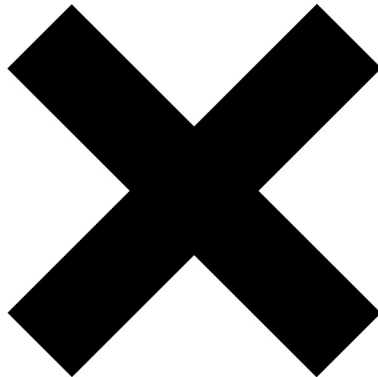
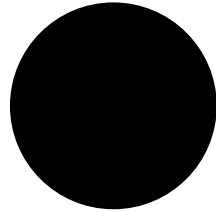
به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



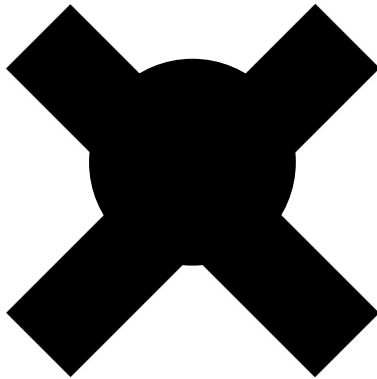
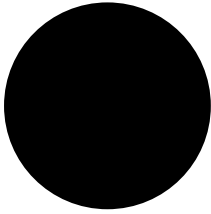
به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



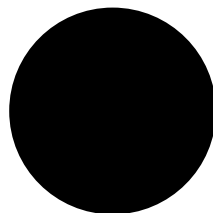
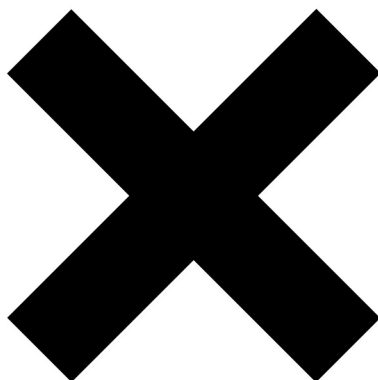
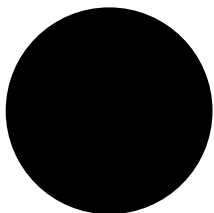
به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



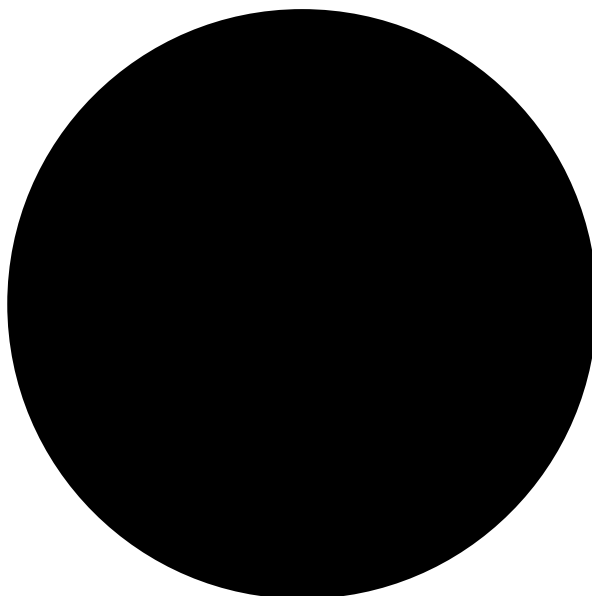
به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ERROR 404



پرونده ویژه: انیمه

به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

مترجم : فاطمه محسن

The Evolution of the Japanese Anime Industry

Yamaguchi Yasuo: نویسنده

سیر تحول صنعت انیمه ژاپنی

در سالهای اخیر انیمه در سراسر دنیا محبوب واقع شده. یاماگوچی یاسو که کار این صنعت بیش از نیم قرن درگیر این صنعت بود و تاریخ آن را از ابتدا ترسیم میکند.

سقوط انیمیشن ژاپنی

ژاپن در سال ۱۹۱۷ شروع به تولید انیمیشن کرد. این شروع از تاریخ فیلمهای صامت و از طریق تکنیکهای آزمون و خطا و کات اوت و براساس انیمیشن های کوتاه فرانسوی و آمریکا آغاز شد. به تدریج مردم شروع به صحبت در مورد کیفیت بالای فیلمهتی مانگای ژاپنی کردند ولی انیمه های ژاپنی از انیمیشن های خارجی پرخرجتر و همچنین محبوبیت کارتونهای دیزنی بر آنها سایه افکنده بودند. انیمه ی ژاپنی از همان آغاز با نزاع سختی شروع به کار کرد از مواردی که باعث شد جایگاه خود را بباید تولید انیمه برای جمعیت خودی و برنامه های تبلیغاتی توسط موسسات عمومی بود.

تولیدات انیمه های خانگی در حال توسعه اندک از لحاظ پایه و بنیاد ولی نیرومند بود ولی وقتی توکیو و محیطهای اطراف دچار ویرانی و خسارتهای مصیبت وار در طی زلزله ی بزرگ کانتون در سال ۱۹۲۳ شد صنعت انیمه ناچار مجبور به شروع دوباره از همان آغاز کرد. صنعت انیمه به نزاع خود در حالی که قادر نبود به نوآوری های پی در پی پاسخ دهد ادامه داد. و این نوآوری ها شامل ظهور اولین فیلم متکلم در سال ۱۹۲۹ و فیلم رنگی در ۱۹۳۲ بود. در طی این دوره اوفوجی نوبورو تحسین بین المللی را برای :

Bayudajo no tozuko (The thief of baguda castle)

یا همان دزد قلعه ی باگودا برانگیخت که آن را با تکنیک برش و چسباندن نوعی کاغذ رنگی ژاپنی (Chiyogami) ساخته بود. فیلم نوبورو به عنوان اولین فیلم متحرک ژاپنی که توجه فرامرزها را جلب کرد به خاطر سپرده شد.

هنرمندان امید بخش بسیاری یکی پس از دیگری ظهور یافتند ولی با نزدیکی جنگ این هنرمندان در تنگدستی و بی امکاناتی فراوان سرگردند از آنجایی که ذائقه بین المللی جنگی شده بود، در این فضا حتی تولید فیلم هم کار آسانی نبود. در همان زمان اولین فیلم بلند تئاتری در تاریخ ژاپن منتشر شد.

نام این فیلم جنگجوهای دریای الهی موموترو بود.

MOMOTARO (umi no shinpei)

این فیلم سیاه و سفید و ۷۴ دقیقه بود. و توسط نیروی دریایی دقیقاً قبل از پایان جنگ ساخته شد.

این فیلم نوعی فیلم تبلیغاتی برای افزایش کوشش در جهت ارتقای احساسات معنوی و تعهد در زمان جنگ بود.

به زودی بعد از پایان جنگ اداره کل عمومی اشتغال ۱۰۰ هنرمند را در ویرانه های بمب زده ی توکیو گرد هم آورد تا کمپانی جدید انیمیشن ژاپن را تشکیل دهند. مقصود این بود که سیاستهای گسترش شغل را از طریق داشتن هنرمندانی که انیمه در ستایش دموکراسی میسازند، آسانتر کنند. به هر حال اکثر هنرمندان به طرز زیادی خودمختار، مستقل و منطقه ای بودند. عاقبت کمپانی از همان ابتدا به دلیل مخالفت ها از هم شکافته شد. پروژه از مسیر منحرف شد و حتی اداره کل عمومی اشتغال سرانجام نیز منحل شد. به نظر میرسید انتقال از ارتش گرایشی به دموکراسی آسان نبود.

شروع فیلمهای تویی دوگا

شروع "Toei doga" در طی این سالها بود از آنجایی که ژاپن شروع به ترمیم و برخاستن از جنگ فاجعه آمیز کرد «اوکاوا هیروشی»

رئیس کمپانی «فیلم تویی» سفید برفی دیزنی را در سال ۱۹۳۲ تماشا کرد. او غرق در رنگهای زیبای فیلم و کیفیت آن شد. در سال ۱۹۵۶ او یک استودیوی مدرن ساخت، محلی با دیوارهای سفید و سیستم خنک کننده هوا که مردم اسم آن را تویی دوگا گذاشتند. هدف اوکاوا هیروشی این بود که دیزنی شرق شود. شرکت تویی دوگا افسانه ی مار سفید را به عنوان اولین فیلمش انتخاب میکند. آنها تعدادی تیمی تحقیقاتی به آمریکا اعزام کردند و تعداد زیادی از خبرنگاران آمریکایی را به ژاپن به عنوان مربی دعوت کردند و در نتیجه توانستند به سیستم خط تولید جمعی که از شگردهای دیزنی بود مسلط شوند. آنها تیمی از کارکنان جدید را استخدام کردند که هنگام تولید فیلم تحت سرپرستی انیماتورهای کهنه کار مانند موری یاسوجی و ودایی کوهارو آکیرا مهارتهای خود را صیقل زدند. در حین جنگ هنگامی که کار به سختی بدست می آمد کمپانی جدید قادر بود تیم برجسته ای از جوانان با استعداد را جذب کند که برای کارهایی با درآمد کم حاضر به کار بودند.

این کمپانی نوعی کمپانی کارگرمحور و متمرکز روی کار بود به هر حال از آنجایی که دولت به دنبال دوبرابر کردن دستمزد مردم بود و این تصمیم شروع به اثرگذاری کرد کمپانی خود را در وضعیت قرمز دید! با حضور جهانی انیمه شاهکار به نام قصه ی پریان یا Fairy tale فستیوال های مانگایی که هر ساله در طی تعطیلات بهاری مدارس (بعدها هم همچنین در تعطیلات تابستانه) برگزار میشدند در حال سقوط بودند. وضعیت حالی و آینده کمپانی تویی نا معلوم بود همچنین جنبش کارگری در حال به وقوع پیوستن بود که نزاع بین کارگران و تصادم بین مدیریت کارگران را به وجود می آورد. تاکاتا ایساوو و میازاکی هایاوو که در حال حاضر در استودیوی GHIBLI هستند کار خود را در کمپانی تویی دوگا (تاکاتا در سال ۱۹۵۹ و میازاکی در سال ۱۹۶۳ وارد شرکت شدند) شروع کردند. هر دو در اتحادیه کارگران از اعضای فعال بودند. تاکاتا به عنوان نایب رئیس

و میازاکی به عنوان یک منشی عام مشغول به کار بود.

اولین فیلم بلند تویی دوگا به نام «هاکوجادن» در اکتبر ۱۹۵۸ منتشر شد. این انیمیشن بر اساس یک داستان چینی بود. میازاکی که این انیمیشن را در طی استراحت درس خواندن برای ورودی دانشگاه خود دیده بود مهوت کیفیت آن شد.

«تسوان اتوما» اولین انیمه ژاپنی تلویزیونی

در ژانویه ۱۹۶۳ تلویزیون فوجی سریال انیمیت شده ی ۳۰ دقیقه ایی را منتشر کرد که نام آن «تسوان اتوما» بود که در زبان انگلیسی به طور عام به نام «آسترو بوی» یا همان آستروی پسر» شناخته میشود. این برنامه یک آمار بالای شوکه کننده رابثت کرد و انفجار انیمه را آغاز کرد که دوره هایی از افزایش بیننده های تلویزیونی را در برداشت.

این موفقیت به عنوان شروع نوعی جدید از انیمه ثبت شد. هزینه های کمی که به استدیو برای «تسوان اتومو» پرداخته میشد (ساخته شده توسط تزوکا اوزامورئیس تولیدات موشی) به این معنا بود که کمپانی نیاز داشت که راهی را بیابد که به شدت هزینه های تولید را کاهش دهد. آنها بیرحمانه تعداد نقاشی ها را کاهش دادند و تعداد خطوط در هر تصویر را کم رنگ کردند و به حداقل رساندند و بیشتر از تولید از تصاویر موجود استفاده کردند. آنها کوشیدند که استوری لاین را سریعتر کنند و راهای هوشمندانه ایی را برای شبیه سازی حرکات و افکتهای صوتی و دیالوگها ابداع کردند.

کمپانی خسارت هایش را با درآمد های اعطای کپی رایت جبران کرد و اینکار از طریق صادر کردن مجوز برای کاراکتر اتمی شان «تسوان اتومو» یا همان آسترو بوی به شرکت ها انجام دادند به عنوان مثال یک شیرینی ساز «میجی سییکا» که از کاراکتر برای برند معروفی از شکلات استفاده کرد. وقتی کمپانی هنوز دچار خسارت بود تزوکا تصمیم گرفت که درآمدش را در زمینه تولید و انتشار مانگا سرمایه گذاری کند. این حرکت یک حرکت سخاوتمندانه و قابل پیشبینی از سوی کسی بود که او را خدای مانگا مینامیدند.

سالهای بیابانی و ظهور فیلمهای پرفروش

بازار پردازی* {توضیح: بخشی از بازاریابی که با افزایش فروش از راه آگهی های تبلیغاتی و حراج، قیمت گذاری و آراستن مغازه و فروشگاه سرو کار دارد} راهی مطمئن و ثابت به عنوان بخشی اساسی از مدل تجارت انیمه های تلویزیونی که مشاهده میشدند بود. محبوب ترین و پرفرودار ترین ژانر، که با ژانرهای علمی-تخیلی و فضا سرو کار داشت، برنامه هایی در مورد دخترانی بود که قدرتهای جادویی داشتند. به عنوان مثال KIDS OF SAILOR MOON در سال ۱۹۶۸ انیمه ی محبوبی با تم بیسبالی Kyojin no hoshi ستاره ی بزرگان» شروع به پخش شد و تا سال ۱۹۶۹ ادامه پیدا کرد و به دنبال آن در آن سال اولین قسمت از درام خانوادگی به نام «سازایی سان» که تا الان نیز ادامه دارد و به عنوان طولانی ترین سریال صنعت انیمه شناخته میشود پخش شد. ولی هر سریالی برنده نخواهد بود و آن هم با وجود بازار رقابت پر حرص و ولع آن زمان که سرشار از رقابت بود.

در تویی دوگا که به ضعف و کسری اجرا ادامه میداد به دلیل هزینه های بالای تولید مدیریت کار رو به بحران و وخامت انجامید که به دنبال آن منجر به اخراج و قفل زدن هایی در تابستان سال ۱۹۷۲ شد.

تولیدات موشی در ۱۹۷۳ ورشکسته شد (هرچند که اتحادیه ی کارگران بعدها مدیریت را از تزوکا گرفتند و تا زمان حال شرکت را مدیریت کردند). صنعت انیمه دچار بحران های اقتصادی شد پشت این بحرانها، مشکلاتی اقتصادی بزرگتری وجود داشته عنوان مثال شوک بزرگ شرکت نیکسون در سال ۱۹۷۱ و بحران نفت در ۱۹۷۳. وقتی یک سریال انیمه ایی پایان می یافت تیم کارمندان منحل میشد. سیستم کارمندی ارشدیت محور شرکت تویی منحل شد. آنها مجبور بودند سیستم خود را به سیستم پرداخت براساس کار و اجرا تغییر دهند، نیاز داشتند که به روش شرکتهای حقوقی عمل کنند که بیشتر با حیل های سیستم تلویزیونی شبکه ها سازگار بود. در میان جو بحران اقتصادی آن سالهای شوم اثر جدیدی ظاهر شد که این تفکر را که انیمه به سادگی یک تفریح کودکانه است را مورد رقابت قرار داد. «اوچوسن کان یاموتو» (سفینه جنگی یاموتو) به عنوان سریال تلویزیونی در سال ۱۹۷۴ و فیلمی از آن بعدها در سال ۱۹۷۷ پخش شد، به عنوان پدیده ایی اجتماعی تبدیل شد و به شکل شگف انگیزی در میان میلیونها بزرگسال جوان محبوب و پر طرفدار واقع شد.

از دیاد هواداران «ژانیمیشنی»!

در همین حال تلویزیون ژاپنی در حال محبوب شدن در آنسوی مرزها بود. در بعضی کشورها، بزرگسالان آن را نپذیرفتند و نام آن را ژانیمیشنی گذاشتند و از آن به عنوان بی ارزش، خشن و دارای محتوای جنسی آشکار انتقاد کردند. وقتی انیمه

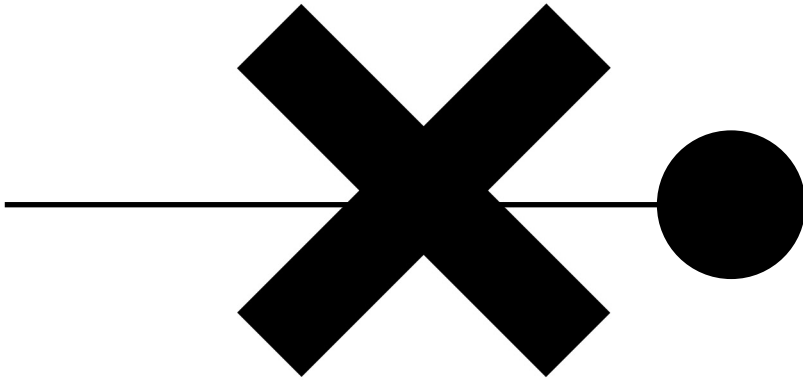
«کایاندی کایاندی» یا همان شیرینی شیرینی در فرانسه پخش شد دختران به صفحه ی تلویزیون چسبیده بودند! بعضی خانواده ها از این موضوع خشمگین شدند و اظهار میکردند که کودکان آنها توسط فرهنگی بیگانه از آسیا فاسد شده اند. با این وجود، طرفداران انیمه در سراسر جهان، بیشتر در میان جوانان افزایش پیدا کردند حتی آنها تعجب کرده بودند که «چرا کشورهای ما نمیتوانند آثاری را بسازند که از ژانیمیشنی پیشی بگیرند؟»

امروزه، ژانیمیشنی به معنی چیزی کاملاً متفاوت از معنی که بهکار برده میشد شناخته میشود. هرچند که بعد از متلاشی شدن حباب اقتصادی در سال ۱۹۹۲ و رکود دهه ۱۹۹۰ تعداد تولید انیمه های ژاپنی بازسازی شد ولی این صنعت هیچگاه به دوران طلایی سابق خود بازنگشت. رکود در آمد حاصل از تبلیغات، زاد و ولد روبه کاهش و محبوبیت رسانه های جدید همانند ویویو و ویدیو گیم ها و گوشی های موبایل به کساد اولیه و کاهش تولید انیمه از زمان اوج در ۲۰۰۶ شده هرچند امروزه انیمه های کمتری بر روی ایستگاههای تجاری هستند، کانالهای دیگر انیمه دوست باقی ماندند همانند TV TOKYO CHIEF که دنباله آن کانالهای عمومی و ماهواره ایی محلی و سیستم های ارتباط جمعی است. متأسفانه این کانالها با بودجه های کمی نسبت به کانالهای اصلی نگه داشته میشوند و در آمد تولید آنها همیشه قابل پیشبینی بود. صنعت ژاپنی انیمه در نقطه عطفی قرار دارد واقعیت این است که تعداد زیادی از کمپانی های تولید انیمه در حال نزاع اند و کمی بیشتر از مقاطعه کار فرعی برای ایستگاه های تلویزیونی شده اند.

نیاز به ارتقای وضعیت این کمپانی ها در درجه ی نخست قرار دارد. و اگر این صنعت ادامه به پیشرفت و توسعه و ارائه ی استعدادهای جدیدی برای آینده بدهد آن زمان مشکلات انبوهی وجود دارند که نیاز خواهد بود به آنها اشاره شود.

ERROR 404

**[https://en.wikipedia.org/wiki/
Anime#Industry](https://en.wikipedia.org/wiki/Anime#Industry)**



مترجم : مریم خاکپور

انیمه!؟

به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

در زبان ژاپنی به انیمیشنی که با دست طراحی شود یا توسط کامپیوتر کشیده شده باشد Anime می گویند. این کلمه در زبان ژاپنی خلاصه شده ی تلفظ Animation است. که این اصطلاح تمام مراجع انیمیشن را در برمیگیرد. در خارج از ژاپن Anime برای اشاره به انیمیشن خاص ژاپن یا به عنوان یک سبک انیمیشن ژاپنی که اغلب با گرافیک رنگارنگ، شخصیت های زنده و پر جنب و جوش و تم های تخیلی و خارق العاده است منتشر می شود.

قابل ذکر است که از روش های ایجاد سبک به این معناست که ممکن است انیمه های تولید شده محصول کشورهای دیگری به جز ژاپن باشد. برای راحتی کار، بسیاری از غربی ها انیمه را به عنوان یک انیمیشن محصول ژاپن نمایش می دهند. برخی پژوهشگران انیمه را به طور خاص و یا در اصل ژاپنی به عنوان یک شکل جدید که به شرق شناسی مربوط می شود پیشنهاد کردند.

اولین انیمیشن های ژاپنی در سال ۱۹۱۷ به وجود آمدند و از آن زمان به بعد تولید انیمه به طور پیوسته ای افزایش یافت. مشخصه های سبک هنر انیمه در آثار Osamu Tezuka در سال ۱۹۶۰ ظهور کرد و در اواخر قرن بیستم به صورت بین المللی گسترش یافت و تعداد زیادی مخاطب داخلی و بین المللی را به خود جذب کرد.

درواقع انیمه به صورت نمایشی به وسیله ی پخش در برنامه های تلویزیونی، به طور مستقیم در رسانه های جمعی و بر روی اینترنت توزیع شده است و ژانرهای متعدد و مخاطبان متنوع و گسترده را هدف قرار داده است.

درواقع انیمه یک فرم هنری متنوع با روش های تولید خاص و تکنیک هایی است که در طول زمان در پاسخ به فن اوری های نوظهور به وجود آمده و با آن وفق داده شده است. این یک مکانیزم داستان سرایی ایده آل است که تشکیل شده از، ترکیب هنر گرافیک، توصیف شخصیت، فیلمبرداری و دیگر اشکال از تکنیک های تخیلی و منحصر به فرد.

انیمه کمتر بر روی حرکت در انیمیشن تمرکز می کند و بیشتر بر روی رئالیسم یا واقع گرایی در تنظیمات، همچنین استفاده از افکت ها و اثرات دوربین، از جمله حرکت pan, zoom و عکس های زاویه ای (angle shots) تمرکز می کند.

طراحی دستی بودن، انیمه از واقعیت به وسیله ی یک شکاف بسیار مهم در داستان جدا شده است که یک مسیر ایده آل را برای فرار از واقعیت فراهم می کند که مخاطبان می توانند خود را با سهولت نسبی در آن فرو ببرند.

سبک های متنوع هنری استفاده شده به نسبت شخصیت و ویژگی ها می تواند کاملاً متنوع باشد، از جمله چشم شخصیتی بزرگ و احساسی.

صنعت انیمیشن متشکل از بیش از ۴۳۰ استودیوهای تولید، از جمله نام های بزرگ مانند استودیو Toei Animation و Ghibli، GAINAX، با این وجود تنها یک بخش کوچکی از بازار فیلم داخلی ژاپن را تشکیل داده است و اکثریت از فروش دی وی دی ژاپنی است.

بخشی از موفقیت های بین المللی بعد از فروش دوبله انگلیسی Programming.D ظاهر می شود. محبوبیت بین المللی در تولیدات غیر ژاپنی با استفاده از سبک هنر انیمه افزایش یافته است، اما این آثار معمولاً انیمه ی مناسب را نسبت به انیمیشن تحت تاثیر انیمه توصیف می

کنند .

تعریف و کاربرد:

انیمه یک فرم هنری است ، یک نوع خاص از انیمیشن ، که شامل تمام ژانرهای موجود در سینما است ، اما آن می تواند به اشتباه به عنوان یک ژانررده بندی شده باشد . در ژاپن سابقه ی انیمه به همه ی اشکال انیمیشن در سرتاسردنیا منسوب می شود . در انگلیسی انیمه تنها به نوع تفکیک شده ای از « یک سبک متحرک سازی ژاپنی ، فیلم یا سرگرمی های تلویزیون » یا به عنوان یک « سبک انیمیشن که در ژاپن ساخته شده باشد ، محدود می شود . برسرریشه ی کلمه ی انیمه بحث هایی وجود دارد . در اصطلاح انگلیسی « انیمیشن » ، در زبان ژاپنی katakana و در فرم کوتاه ان انیمه تلفظ می شود . در زبان انگلیسی « انیمیشن » به عنوان یک اسم رایج و به طور معمول به عنوان یک اسم عام استفاده می شود .

(به عنوان مثال: « آیا شما انیمیشن تماشا می کنید؟ » یا « چقدر انیمیشن در کلکسیون خود جمع آوری کرده اید ؟ »)
تا پیش از استفاده گسترده از انیمیشن ، برای مدتی Japanimation در سراسر دهه ی ۱۹۷۰s و ۱۹۸۰s شایع بود .

در اواسط دهه ی ۱۹۸۰s ، انیمه جایگزین Japanimation شد . کلمه ی انیمه نیز مورد انتقاد قرار گرفته است . به عنوان مثال در سال ۱۹۸۷ ، هنگامی که هائائو میازاکی اظهار داشت که کلمه کوتاه انیمه نوعی تحقیر به حساب می آید چرا که آن را به صورت ویرانی صنعت انیمیشن ژاپنی نشان می دهد .

او ویرانی انیماتورهای فاقد انگیزه و با تولید انبوه ، محصولات بیش از حد رسا که در پیکرنگاری ثابت بر روی حالات چهره تکیه می کنند و صحنه های اکشن طولانی و اغراق آمیز اما فاقد عمق و پیچیدگی را برابر دانست چرا که آنها برای انتقال احساسات یا اندیشه تلاش نمی کردند

قالب :

اولین فرمت از انیمه نمایشی که در اصل با تولیدات تجاری در سال ۱۹۱۷ بود ، آغاز شد . در ابتدا متحرک سازی خام بود و اجزاء موسیقی قبل از اضافه کردن صدا و اجزاء صوتی در تولید اضافه می شد . در ۱۴ جولای سال ۱۹۵۸ ، در تلویزیون نیپون دو برنامه Mogura no Abanch ru ، سرگذشت مول پخش شد که هر دو اولین پخش تلویزیونی و اولین انیمیشن رنگی بودند . طولی نکشید که در سال ۱۹۶۰ ، زمانی که اولین سری تلویزیونی پخش شد و به عنوان یک رسانه محبوب باقی ماند . آثار در یک فرمت مستقیم ویدئو به نام « original video animation (OVA) » یا « (OAV) » منتشر می شدند و معمولاً قبل از پخش نمایشی و یا تلویزیونی در رسانه های خانگی منتشر نمی شدند .

ظهور اینترنت باعث شده تا برخی انیماتورها آثار خود را به صورت آنلاین و در یک فرمت به نام « (ONA) » (original net anime) . توزیع کنند .

در دهه ی ۱۹۸۰ توزیع خانگی انیمه با فرمت VHS و LaserDisc رایج شد . استفاده از فرمت های تصویری VHS NTSC در هر دو کشور ژاپن و ایالات متحده به افزایش اعتبار و محبوبیت انیمیشن در دهه ی ۱۹۹۰ کمک کرد .

فرمت های Laser Disc و VHS به وسیله فرمت DVD برتری یافتند که با مزایای منحصر به فردی ارائه می شد. از جمله زیرنویس های متعدد و تراک های دوبله روی دیسک های یکسان. فرمت دی وی نیز در ناحیه ی رمزگذاری و برنامه نویسی دارای اشکالاتی است که توسط صنعت نام گذاری و تصویب شده است: حل صدور مجوز، دزدی دریایی و مشکلات صادرات و منطقه محدود نشان دادن بر روی دستگاه پخش دی وی می باشد.

فرمت های تصویری (VCD) (CD) در هنگ کنگ و تایوان محبوب بود، اما در ایالات متحده تنها فرمت جزئی که خیلی نزدیک با قاچاق مشروب بود تبدیل شد.

ERROR 404

https://en.wikipedia.org/wiki/Mitsuru_Adachi



مترجم : فاطمه محیسن

معرفی میستورو آدچی

به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

میتسورو آداجی

در ۹ فبریه ی ۱۹۵۱ در شهر ایسایاساکی، استان گونما بدنیا آمد. او یک هنرمند مانگای ژاپنی است. بعد از فارغ التحصیلی در سال ۱۹۶۹ از دبیرستان تجاری مایی باشی استان گونما، آداجی به عنوان دستیار ایسامی ایشی مشغول به کار شد. او مانگای آغازین خود را در سال ۱۹۷۰ همراه با «کییتا باکون»^۱ براساس مانگایی که به طور اوريجینال توسط «ساتورو اوزاوا»^۲ بود، ساخت. کییتا در مجله ی «دلوکس شونن سانندی»^۳ (یک مجله ی مانگا که توسط شوگا کوکان منتشر میشود) منتشر شد. آداجی برای ژانرهای کمدی رمانتیک و مانگای ورزشی مخصوصا بیسبال شناخته میشود. به عنوان مثال اثر «لمس»^۴، «اچ ۲»^۵، «گام کند»^۶، «میوکی»^۷ و بازی عبور^۸. از آثار او هستند اوبه عنوان نویسنده ی دیالوگهای دلپسند توصیف میشود. او در توصیف زندگی روزانه هوشمند و بزرگترین داستانگوی ناب و هنرمند مانگای استاد شناخته میشود. او از کمتر هنرمندان مانگایی است که برای مجله های شانن سانندی^۹، شوجو^{۱۰} و سینن^{۱۱}

مانگا مینویسد و در هر سه ی آنها محبوب و پرطرفدار است. آثار او در مجله های مانگایی چون شونن سانندی هفتگی، سیاوا^{۱۱}، شوجو کمیک، بیگ کمیک و پیت کمیک^{۱۲} ظاهر شد اند. بیشتر آثار او توسط شوگا کوکان و کاگن منتشر میشوند. او از نویسندگان پرچمدار مجله ی جدید شونن سانندی ماهانه که انتشار خود را از سال ۲۰۰۹ شروع کرد بود، است. دو مجموعه داستان کوتاه او «برنامه کوتاه» و «برنامه کوتاه ۲»^{۱۳} هر دو توسط رسانه ویز در شمال آمریکا انتشار یافتند و رسانه ی ویز به گونه ایی برنامه ریزی کرد که انتشار بازی عبور را در اکتبر ۲۰۱۰ آغاز کند. اولین جلد در ۱۲ اکتبر منتشر شد.

او تلفظ فامیل خود را بعد از سرمشق برادر بزرگتر خود «تسوموتو آداجی» که او نیز هنرمند مانگا بود تغییر داد. در کل این موضوع به فکر خطور کرد که نمایش دقیق رقابت و همچشمی دو برادر در اثر تاج ممکن است از بزرگ شدن آداجی همراه با برادر بزرگترش باشد. آداجی طراحی کاراکتر را برای سری انیمه یک فیلم انیمیشن به نام «جادوگران نوزومی»^{۱۴} انجام داد و به این خاطر است که بعضی موقع ها به طور اشتباه از او به عنوان سازنده ی اصلی سری انیمه یاد میشود.

تاریخچه کوتاه

قبل از سال ۱۹۶۹ آداجی شروع به ارائه آثار به مجله ی مانگای «کام»^{۱۵} کرد. در سال ۱۹۶۹ اوبه دنبال گامهای برادر بزرگترش، به توکیو منتقل شد و شروع به کار به عنوان دستیار هنرمند مانگا «ایسامی ایشی»^{۱۶} کرد. سال بعد او آغاز حرفه ایی خود را با کییتا باوکون کرد. او شروع به انتشار داستانهای کوتاه گوناگون و سری های کوتاه تر در طی دهه ی ۱۹۷۰ براساس آثار به پایان رسیده توسط دیگران کرد که بیشترین اقتباس معروف او «مرد رنگین کمانی»^{۱۷} از سال ۱۹۷۲ تا ۱۹۷۳ است. در سال ۱۹۷۸ او اولین سری اوريجینال خود را که «۹» نام داشت منتشر کرد. در مجله ی هفتگی سانندی اودو سری اوريجینال دیگر را منتشر کرد. «هیبتاری ریوکو» که از سال های ۱۹۷۹ تا ۱۹۸۱ در مجله ی هفتگی شوجو کمیک و اثر «میوکی» (از سالهای ۱۹۸۰ تا ۱۹۸۴ در مجله ی هفتگی شونن بیگ کمیک منتشر شدند. آداجی بعد از انتشار سری مانگای تاج (۱۹۸۱ تا ۱۹۸۶) در مجله ی هفتگی شونن سانندی یک نام صمیمی شد. در سال ۱۹۸۲ هیبتاری ریوکو به یک سریال درام در ژانر اکشن زنده اقتباس شدند. سال بعد (۱۹۸۳) سال بزرگی برای آداجی بود. او جایزه ی مانگای سالانه شوکوکان را برای آثارش در مجله ی شونن و شوجو که تاج و میوکی

بودند دریافت کرد. سری میوکی او به هردو انیمه تلویزیونی و یک فیلم اکشن زنده اقتباس شد و اثر «۹» نیز به ۳ فیلم تبدیل شد همراه با یکی دیگر در سال ۱۹۸۴. تاج به یک انیمه تلویزیونی اقتباس شد و برای ۲ سال در تلویزیون فوجی پخش میشد.

سری رمانتیک او در مجله ی شوگو مانگا، «قدم کند»^{۱۸}، به عنوان سری پیاپی در مجله «سیا او» از سالهای ۱۹۸۶ تا ۱۹۹۱ تبدیل شد. یک سری کم‌دی رمانتیک دیگر او به نام «خشن»^{۱۹}، در مجله ی هفتگی شونن ساندی^{۲۰} ظاهر شد. (۱۹۸۷-۱۹۸۹) سپس آداچی «نیجی ایرو توگاشی»^{۲۱}، را منتشر کرد، که یک اثر با ژانر کم‌دی رمانتیک قرون وسطایی از ۱۹۹۰ تا ۱۹۹۲ در مجله هفتگی شونن ساندی بود.

اثر «جینی»^{۲۲} یک کم‌دی رمانتیک در مورد رابطه ی بین پدر خوانده و دختر خوانده در مجله ی بیگ کمیک اورجینال به عنوان سری منتشر شد. (۱۹۹۲-۱۹۹۹). طولانیترین سری مانگای آداچی «اچ ۲»^{۲۳} نام داشت که در مجله ی بیگ کمیک اورجینال به عنوان سری منتشر شد. (۱۹۹۲-۱۹۹۹) و در ۳۴ جلد به پایان یافت. این مانگا به عنوان انیمه تلویزیونی در شبکه ی آشی ۲۴ اقتباس شد. (۱۹۹۵-۱۹۹۶) از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۰۱ آداچی یک کم‌دی مانگای رمانتیک فانتزی در مجله ی هفتگی شونن ساندی منتشر کرد که نام آن «ایتسومو میسورا»^{۲۵} بود. سری بلندتر بعدی او یک کم‌دی رمانتیک بوکس بود که نام آن «کاتسو»^{۲۶}، از سال ۲۰۰۱ تا ۲۰۰۵ در همان مجله منتشر شد. در سال ۲۰۰۵ اچ ۲ به عنوان سریال درام اکشن زنده در شبکه ی تی بی اس ژاپن پخش شد و تاج به عنوان فیلم اکشن زنده انتشار یافته توسط توهو منتشر شد. او همچنین سری مانگای خود به نام «بازی عبور» را شروع کرد که در مجله ی هفتگی شونن ساندی سری بندی شد. سال بعد اثر «سخت» به عنوان فیلم اکشن زنده اقتباس یافت که نیز توسط توهو منتشر شد.

به دلیل به دست یافتن فروش جلد‌های بالای ۲۰۰ میلیون نسخه، شونن ساندی شماره ۲۶ مجله را در ۲۰۰۸ به آداچی و کارهایش اختصاص داد. در سال ۲۰۰۹ آداچی پنجاه و هشتمین جایزه ی سالانه شوگا کوکان برای مجله ی شونن مانگا برای «بازی عبور» کسب کرد که به سریال انیمه تلویزیونی تبدیل شد و در آوریل ۲۰۰۹ شروع به پخش شد.

آداچی پرسش و پاسخ را در شماره ی افتتاحی ماهنامه ی شونن ساتدی در ژوئن ۲۰۰۹ شروع کرد. اثر «خاطره ی کلوب بیسبال دبیرستان آسا اوکا: بر فراز حصار»^{۲۷} شماره ی ۲۷ آوریل ۲۰۱۱ در هفته نامه ی شونن ساندی منتشر شد.

در می ۲۰۱۲ او پرسش و پاسخ را پایان داد و سری جدیدش را منتشر کرد. «مخلوط»^{۲۸} یک شبه پایان اثر تاج که ۳۰ سال بعد را نشان میدهد است و در شماره ژوئن ۲۰۱۲ از ماهنامه شونن ساندی منتشر شد. کارهای آداچی بالا ی ۲ میلیون نسخه فروش داشتند.

افراد مرتبط

Tsutomu Adachi تسوتومو آداچی

برادر بزرگتر میتسورو آداچی. هنرمند مانگا و دستیار فوجیو آکاتسوکا بود. او به دلیل ابتلا به سرطان معده در سال ۲۰۰۴ در گذشت.

Shinji Nagashima شینجی ناگاشیما

آدچی از حدود ده سالگی از طرفداران ناگاشیما شد و شروع به دنبال کردن کارهای او کرد. او برای مدت کوتاهی بعد از فارق التحصیلی از دبیرستان دستیار ناگاشیما شد. به هر حال ناگاشیما به طور ناگهانی آنسوی مرزها نقل مکان کرد پس او دستیار ایسامی ایشی شد. در شماره ۱۶ اکتبر ۲۰۰۵ آدچی در بیگ کمیک یک اثر کوتاهی را منتشر کرد که نام آن خدای راهرو و به عنوان یادگاری از ناگاشیما بود.

Rumiko Takahashi رومیکو تاکاشی

از آغاز دهه ی ۱۹۹۰ هر دو تاکاشی و آدچی از نویسندگان معروف مجله ی شونن سانندی بودند و آنها رقابت دوستانه ایی را به وجود آوردند. او همچنین در مورد اینکه چگونه باید با اینکه تاکاشی پرطرفدار بود زندگی کند، توضیح داد. مخصوصا این که از مجله ی شانن بود. آنها دفعات زیادی در سال ملاقات میکردند که در مورد ایده و فکرهایشان تبادل نظر کنند. در پایان شماره هفتگی شماره ۴۳ سال ۲۰۰۶ از نویسندگان پرسیده میشود که «اگر قرار بود نام مستعاری را بردارید که از نام خودتان متفاوت باشد کدام را برمیگزیدید؟» و تاکاشی پاسخ داد «آدچی میتسورو!»

Kazuhiko Shimamoto کازوهیکو شیماماتو

شیماماتو و آدچی هر دو هواداران دو جانبه کارهای همدیگر هستند. کاراکتر اصلی سری مانگای شیماماتو «دانش آموز تبدیل شونده درخشان» ۲۹ که نام او «نوبورو تاکیزاوا» بود یک ظهور مهمانگونه در اثر تاج آدچی داشت.

Mr. Pogo آقای پوگو

پوگو و آدچی هر دو از یک کلاس فارق التحصیل شدند و در مورد این موضوع در مجلات مختلفی صحبت کردند. کاکتر «کوتارو ماتسوداییرا» در اثر تاج بر اساس پوگو مدل سازی شده بود.

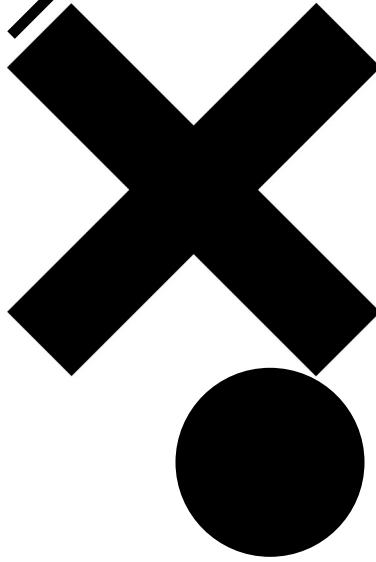
پاورقی

Kieta Bakuon ۱: Satoru Ozawa ۲: Deluxe Shnen Sunday ۳: Touch ۴: Slow Step ۵: Miyuki ۶: Cross Game ۷: shnen A: shjo ۹: seinen manga ۱۰: Ciao ۱۱: Big Comic, and Petit Comic ۱۲: Short Program, Short Program ۲۱۳: Nozomi Witches ۱۴: COM ۱۵: Isami Ishii ۱۶: Rainbowman ۱۷: Slow Step ۱۸: Rough ۱۹: Shnen Sunday ۲۰: Niji Iro Tgarashi ۲۱: Jinb ۲۲: H ۲۳: TVAsahi ۲۴: Itsumo Misora ۲۵: Katsu! ۲۶: Asaoka High School Baseball Club Diary: Over Fence ۲۷: Mix ۲۸: Blazing Transfer Student ۲۹:

ERROR 404

مترجم : فاطمه محسن

https://en.wikipedia.org/wiki/Mitsuru_Adachi



ناروتو

به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.

ناروتویک سری مانگای ژاپنی است که توسط ماساشی کیشیموتو نوشته و تصویرسازی شده است. داستان در مورد ناروتو اوزوماکی، یک نینجای جوان است که به طور مداوم به دنبال کشف کردن برای اینکه هوکاگه شود، یا به عبارتی قویترین نینجایی که در روستایش به عنوان رهبر تصدیق شده و قویترین آنهاست. این سری بر اساس ساختاریک شات است که در شماره ی آگوست ۱۹۹۷ در مجله ی «آکامارو جامپ» ۳ از کیشیموتو منتشر شد.

ناروتو در مجله ی هفتگی شونن جامپ سری بندی شد. از نشریه ی شماره ۳۴ سال ۱۹۹۹ تا شماره ۵۰ سال ۲۰۱۴ که صفحات آن به هفتاد و دو جلد کامل توسط شویشا تبدیل شد. مانگا بعدها تبدیل به انیمه ای ساخته شده توسط استودیوهای «پایروت» و «انپلکس» تبدیل شد و اولین بار توسط شبکه «تریستیال تی وی توکیو» (شبکه های دیگری اکس نتورک در اکتبر ۲۰۰۲ پخش شد. اولین سری ۲۲۰ قسمت به طول انجامید در حالی که ناروتو شیپودن، دنباله ی سری اورجینال، از ۲۵ فبریه ۲۰۰۷ پخش میشد. درکل سری انیمه استدیوی پایروت یازده فیلم و تعداد زیادی فیلم اورجینال انیمیشنی تولید کرد. انواع کالا های دیگر شامل، رمان های کوتاه، ویدیو گیم ها و کارتهای بازی که توسط کمپانی های بسیاری تولید شده اند هستند. رسانه ی ویز پروانه تولید مانگا و انیمه را به تولیدات آمریکای شمالی داد. ویز ناروتو را در مجله ی هفتگی دیجیتالی شونن جامپ سری بندی کرد و همینطور نیز انتشار جلد های متفرقه آن را انجام داد. سریال انیمه در آمریکا و کانادا در سال ۲۰۰۵ شروع به پخش و بعدها به ترتیب در انگلستان و استرالیا در سالهای ۲۰۰۶ و ۲۰۰۷ پخش شد. فیلمها و همینطور هم بیشتر ویدیو اورجینال انیمه ایی های سری و اولین فیلم اکران شده در سینما ها نیز توسط ویز منتشر شدند. «ناروتو: شیپودن» اولین بار توسط رسانه ویز در شمال آمریکا در سپتامبر ۲۰۰۹ منتشر و

آغاز به پخش در شبکه دیزنی اکس دی در اکتبر همان سال و شبکه ی «آدولت سویم» مجموعه توانمی در ژانویه ۲۰۱۴ کرد. رسانه ویز هر دو سری هارا شروع به پخش روی سرویس فرا افکنی «نئون آلی» در سامبر ۲۰۱۳ کرد و در اکتبر ۲۰۱۵ نیز این مانگا بالای ۲۲۰ میلیون نسخه در سراسر جهان فروش رفت و این موفقیت، آن را چهارمین مانگای پرفروش تاریخ کرد. این مانگا همچنین در ۳۵ کشور خارج از ژاپن در دسترس است. این مانگا نیز یک از پرفروشترین سری های مانگای رسانه ویز در شمال آمریکا است. اقتباس انگلیسی آنها از سری مانگا در لیست کتابهای یواس تودی به دفعات زیادی پدیدار شد و جلد هفتم جایزه ی «کوئیل» را در سال ۲۰۰۶ دریافت کرد. منتقدان ادبی سری انیمه، تعادل بین کمدی و جنگ و به همان اندازه شخصیت کاراکترها را تحسین کردند ولی به دلیل استفاده از عناصر داستانی استاندارد شونن مانگا مورد انتقاد قرار گرفت.

طرح داستانی

روبه قدرت مندی که به نام «نه دم» معروف است به روستای نینجایی کونوها حمله میکند. در پاسخ رهبر روستای کونوها، چهارمین هوکاگه، به قیمت جانش روباه را به درون فرزند تازه متولدش ناروتو اوزوماکی ادغام میکند. ناروتو به عنوان یک کودک از جامعه ی کونوها دور نگه داشته میشود زیرا به او همانند روباه نه دم نگاه میکنند. حکمی توسط هوکاگه فعلی که هوکاگه سوم است صادر میشود که مانع این میشد کسی از روستای کونوها به هیچ کس دیگر در مورد روباه نه دم اشاره کند. دوازده سال بعد میزوکی، نینجای مرتد، حقیقت را برای ناروتو قبل

از اینکه توسط ناروتو با تینک «شادو کلون جوستا» (تناسخ متعدد) شکست داده شود، آشکار میکنند بعد ناروتو باعث احترام استادش «ایروکا اوفیو» میشود. اندکی بعدها ناروتو نینجا میشود و در کنار ساسوکه اوشیها، کسی که گاهی برضد او رقابت میکند و «ساکورا هارونو» کسی که با او پیروز شده بودگماشته میشود. آنها تیمی ۳ نفره به نام تیم هفت تشکیل میدهند که تحت نظر استاد با تجربه و نینجای نخبه به نام «کاکاشی هاناکه» است. تیم هفت همانند همه ی تیم های نینجا از هر روستا، موظف به کامل کردن عملیاتی هستند که توسط روستا نشینان از آنها درخواست میشود و شامل کارهای عادی روزمره تا بادیگاردی و توقیف قتل ها است. ۶۶-

از میان عملیات فراوان تیم که بازترین آنها سرزمین امواج است کاکاشی به تیم هفت اجازه میدهد که در آزمون نینجا شرکت کنند و در آن میتوانند به رتبه بندی بالاتری برسند و بدینگونه در عملیات سخت تری شرکت کنند. در طی آزمون اوروشیمارو، یک مجرم دسته اول، به کونوها حمله میکند و به دلیل انتقام سومین هوکاگه را به قتل میرساند. این موضوع یکی از سه نینجای افسانه ایی را که نام او «جیرایا» بود مجبور میکند که همراه باناروتو به دنبال «تسوناده» که نامزد پنجمین هوکاگه شده بگردند. در طی گشت معلوم میشود که «اوروشیمارو»، آرزو دارد سوسا که را به دلیل میراث ژنتیکی قوی او که شرینگان نامیده میشود بدست بیاورد. با این اعتقاد که شرینگان قادر خواهد بود که به ساسوکه قدرتی را بدهد که بتواند برادر بزرگتر خود «ایتاشی»، کسی که خاندانش را از بین برد را نابود کند. سرانجام ساسوکه بعد از شکست تحقیرآمیز بدست برادر بزرگترش به او میپیوندد. تسوناده گروهی از نینجا هارا همراه با ناروتو برای این که ساسوکه را اصلاح کند و باز یابد میفرستد ولی ناروتو قادر نیست او را به روستا بازگرداند. ناروتو و ساکورا به هرحال از ساسوکه دست نمیکشند و ناامید نمیشوند و ناروتو کونوها را برای اینکه تحت سرپرستی جیرایا به این منظور که خود را برای دفعه بعد که با ساسوکه رو به رو میشود آماده کند ترک میکنند در حالی که بعدها شاگرد تسوناده میشود.

دوسال ونیم بعد ناروتو از تمرینش با جیرایا باز میگردد و سازمان مجرمان که «آکاتسوکی» نامیده میشود و ایتاشی در آن عضویت دارد شروع به دزدیدن میزبانان نه عدد از قدرتمند ترین چهار پایان دم دار که شامل نه دم درون ناروتو که میزبانش است و با او ادغام شده میکنند که آنها را استخراج کنند. تعداد زیادی از نینجا های کونوها شامل تیم هفت برضد اعضای آکاتسوکی میجنگند و دنبال هم عضوی آنها ساسوکه میگردند. آکاتسوکی در گرفتن هفت تا از آن جانوران که میزبانان آنها کشته شده اند موفق میشود به جز گارا که میزبان دم اول است و زمانی جاننش توسط نازوتو و رفقاییش نجات داده شده است.

در همین حین، ساسوکه به اوروشیما خیانت میکند و با ایتاشی مواجه میشود که انتقام بگیرد. بعد از اینکه ایتاشی در نزاع میمیرد ساسوکه از موسس آکاتسوکی که توبی بود میفهمد که ایتاشی توسط بالا مقام های کونوها سفارش شده بود که خاندانش را نابود که از سرنگونی و تصرف نظامی جلوگیری کند و او با شرط اینکه اجازه داده شود ساسوکه بخشیده شود این را قبول میکند.

ساسوکه غمگین از این آشکار سازی، به سربازهای آکاتسوکه میپیوندد که بالا مقامهای کونوها، کسانی که حذف اوشیهارا هماهنگی کردند تا کونوها را نابود کنند، به همان دلیل انتقام، بکشد. در همین حین در حالی که تعداد زیادی از سربازان آکاتسوکی توسط نینجاهای

کونوها شکست داده شده اند رهبر دست نشانده آنها «ناگاتو» جیرایا را میکشد و کونوها را نابود و تاراج میکند به هر حال ناروتو او را شکست میدهد و هلاک شدگان را احیا میکند و به دنبال آن احترام و تحسین روستا را بدست می آورد.

با مرگ فعلی ناگاتو، تویی در حالی که به عنوان یکی از پدران ایجادکننده کونوها، مادارا اوشیها است، مورد نفرت واقع میشود اعلام میکند که میخواهد همه ی چهارپایان دم دار را بدست بیاورد برای اینکه حيله ای را به وجود بیاورد که به اندازه ی کافی قوی باشد تا همه انسانیت را در تلاش اینکه از فرار معلوم صلح جهانی را ایجاد کند، در کنترل بگیرد.

رهبران پنج روستای نیجا مخالفت میکنند که با او همدست شوند و به جای این، عضو سربازانی میشوند که با تویی و متحدانش روبه رو میشوند. در نتیجه چهارمین جنگ نینجایی بزرگ بین ارتش متحد پنج کشور بزرگ (جمعا به عنوان سربازان متفقیین شینوبی شناخته میشوند) و سربازان زامبی شکل نینجا از آکاتسوک که شکل میگیرد. ناروتو و بی قاتل، میزبان دم هشتم به خط مقدم جنگ میروند و نمیپذیرد که به عنوان راهنما عقب بنشینند. در طی نزاع معلوم میشود که در واقع تویی شخص «اوبیتو اوشیها» است، هم تیمی سابق کاکاشی که فکر میشد مرده است ولی او توسط مادارای واقعی نجات یافته بود و از آن موقع با او کار میکرد و از آنجایی که ساسوک که تاریخچه ی واقعی کونوها، همراه با اوضاعی که باعث سقوط خاندانش شد را میفهمد، تصمیم میگیرد که از روستا محافظت کند و دوباره به ناروتو و ساکورا پیوندد که مادارا و نقشه ی اوبیتورا متوقف و دم های دهگانه را متلاشی کنند. به هر حال بدن مادارا بعدها توسط کاکوگیا اوتسوتسوکی تصاحب میشود. شاهزادگان باستانی برآن بودند همه انسانیت را مطیع خود سازند و اوبیتوی بازسازی شده خود را قربانی میکند که به تیم هفت در متوقف کردن آنها کمک کند. وقتی کاکوگیا مندمج شد دارا نیز میمیرد ولی ساسوک از موقعیت استفاده میکند و کنترل همه ی چهارپایان دم دار را بدست میگرد که هدف واقعی خودش برای پایان دادن سیستم فعلی روستا را درک کند. ناروتو با ساسوک مواجه میشود که او را منصرف کند و بعد از اینکه تقریبا همدیگر را کشته بودند در یک نزاع پایانی ساسوک شکست را قبول میکند و ترمیم میشود. بعد از جنگ کاکاشی برای اینکه ششمین هاکوگه شود برگزیده میشود و از جرمه های ساسوک میگذرد. سالها بعد کاکاشی پایین می آید که ناروتو هفتمین هاکوگه شود و نسل بعد را بالا میبرد.

تولید

ماساشی کیشیموتو اول یک شات از ناروتورا برای نشریه ی آگوست ۱۹۹۷ آکامارو جامپ میسازد. با وجود نتایج مثبت بالا در جمع خوانندها، کیشیموتو فکر کرد که «هنر آن متعفن و داستان آن به هم آشفته است». کیشیموتو به طور اوریجینال در حال کار کردن روی کاراکوری برا ی جایزه ی «قدم امید» یا هوپ استپ وقتی از طرح ناهموار ناراضی بود کار میکرد.

او تصمیم گرفت بر روی چیزی متفاوت کار کند که بعدها به سری مانگای ناروتو تبدیل شد. کیشیموتو در مورد ترسهایش از استفاده از چاکراها (حرکات یوگا) و اشاره های دستی آن را خیلی ژاپنی میکنند اظهار کرده بود ولی هنوز اعتقاد داشت که خواندنی جذابی است. وقتی از او پرسیده شد تم اصلی ناروتو در قسمت اول چه بود پاسخ داد در مورد این است که چگونه مردم همدیگر را میپذیرند در حالی که به ترقی ناروتو در طی سری اشاره میشود. کیشیموتو اظهار

کرد از آنجایی که نتوانست روی رمانس در قسمت اول تمرکز کند بایستی در قسمت دوم روی آن تاکید میکرد. قسمت بعدی مانگا از جلد ۲۸ شروع میشود هرچند با وجود اینکه پیدا کردن آن سخت است. وقتی کیشیموتو به طور اورجینال روی داستان ناروتو کار میکرد، به بقیه ی مانگا های شونن به عنوان الهام کارهاش نگاه میکرد و هرچند او کوشش کرد که کاراکترهایش را در حد امکان منحصر به فرد کند. او مانگا را بر اساس فرهنگ ژاپنی قرار داد. جدایی کاراکترها به تیم های مختلف به این دلیل بود که هر گروه طعم جداگانه ایی بدهد. کیشیموتو برای هر عضو آرزو کرد که حداکثر باشد، استعداد بالایی در فردی وجود دارد و در دیگری شهرت بدون استعداد. الحاق دشمنان به درون داستان به طور عمده به گونه ایی بود که بگذارد آنها بر اساس نقطه ی مقابل ارزشهای اخلاقی کاراکترها رفتار کنند.

کیشیموتو توضیح داد که فوکوس او روی تصویرسازی، اختلاف بین ارزشها مرکزی، برای خلق دشمنان است. تا این حد که میگوید «من واقعا در پیکار به آنها فکر نمیکنم» هنگام رسم کاراکترها به طور مرتب ۵ قدم را دنبال میکند: کانسپت و طرح بهم ریخته، طرح کردن، مرکب زنی، سایه زنی و رنگ زدن. این مراحل وقتی در حال رسم خود مانگا و تصویرسازی های رنگی است دنبال میشوند که به طور عمده جلد مانگا، و یا همانند کاور هفته نامه ی شونن جامپ و یا رسانه را زیبا میکنند. ولی جعبه ابزارهای مورد استفاده او گهگاهی فرق میکنند برای مثال او از ایربراش برای یک تصویر در هفته نامه شونن جامپ استفاده کرد ولی تصمیم گرفت که در آینده استفاده از آن را «به دلیل نیاز به تمیز کاری زیاد محدود کند». برای قسمت ۲ کیشیموتو گفت که کوشید «همان سبک مانگای همیشگی را» از طریق ضمیمه کردن دگرذیسی زیاد دستکاری نکنند، ولی اوت اصلی را نگه دارد که برای خواننده دنبال کردن طرح داستانی را آسان کند. کیشیموتو گفت که استایل مانگای او از کلاسیک به چیزی کمی واقعی تر تغییر داده شده است. کیشیموتو اضافه کرد که ناروتو در دنیای فانتزی ژاپنی اتفاق می افتد، او قواعد خاصی را به طور اصولی قرار داده است که به آسانی داستان را نقل کند. کیشیموتو میخواست که سنت رمزهای فلسفی چینی را رسم کند که حضور طولانی در ژاپن دارند، علایم دستی رمزهای فلسفی چینی (زودیاک) در مانگا در واقع از این اقتباس شده اند. وقتی کیشیموتو در حال ساختن زمینه ی محیط مانگای ناروتو بود او ابتدا روی طراحی های کونوها کاگورا، زمینه مقدماتی سری تمرکز کرد. کیشیموتو ادعا کرد که طراحی های او برای کونوها خیلی ناخواه و بدون فکر زیاد ساخته شده اند ولی اعتراف میکند که منظره براساس خانه ی او در استان اوکایاما در ژاپن است. بدون یک دوره ی زمانی خاص، کیشیموتو بر سری مانگا المانهای مدرنی را همانند خواروبار فروشی ها افزود ولی به طور خاص اسلحه های پرتابی و وسایل نقلیه را از خط داستانی برای ابزار عطف ضمیمه کرد. کیشیموتو از تحقیق خود در مورد فرهنگ ژاپنی و بزرگسالان در آن، در کارش استفاده کرد.

در مورد تکنولوژی، کیشیموتو گفت که ناروتو هیچ اسلحه ی آتشی ندارد. او گفت شاید اتومبیل ها را ضمیمه کند، هواپیما ها و کامپیوترهای ۶ بیتی وجود خواهند داشت و «انها به طور حتم ۱۶ بیت نخواهند» بود.

در مورد طول سری، وقتی سری به جلد دهم در نتیجه ی محبوبیتش رسید کیشیموتو باعث سورپرایز همگان شد او همچنین بعد ها اظهار کرد که حتی یک ایده ی تصویری از آخرین

صفحه که شامل متن و داستان است، دارد. به هر حال او تبصره داد که ممکن است از آنجایی که مسائل زیادی وجود دارند که نیاز است حل شوند بسیار طول بکشد که داستان را به پایان برساند.

رسانه

ناروتو در هفته نامه ی شونن جامپ شویشا در ۲۱ دسامبر ۱۹۹۹ ترجمه شد و در نوامبر ۲۰۱۴ به پایان رسید .

اولین ۲۳۸ صفحه به عنوان قسمت اول شناخته میشوند و اولین قسمت استوری لاین ناروتورا تشکیل میدهند. صفحات مانگای ۲۳۹ تا ۲۴۴ شامل سری های داستانی، میشوند و روی زمینه ی کاراکتر کاکاشی هاتا که تمرکز میکنند. بقیه ی صفحات مانگاه ۲۴ تا ۷۰۰ به پارت ۲ تعلق دارند که در آنها استوری لاین، بعد از ۲ و نیم سال فاصله رخ میدهد در کل هفتاد و دو جلد مانگای کامل که شامل پارت ۱ و هر ماجرای متعاقب متعلق به پارت ۲ هستند وجود دارد. اولین جلد مانگای کامل در ۳ مارچ ۲۰۰۰ منتشر شد در کل تانکوبون (جلد مانگای کامل) های بسیاری که هر کدام شامل انیمه مانگا های زیادی هستند وجود دارد که بر اساس فیلم های ناروتو از شویشا منتشر شدند. شویشا همچنین در زبان ژاپنی سری ها را برای دانلود روی گوشی موبایل در ویسایستان «شویشا مانگا کپسول» منتشر کرد. کمدی مانگای رسانه ایی از کنجی تاییرا، به عنوان «راک لی و رفقای نینجای او» که روی کاراکتر راک لی فوکوس میکند در مجله ی سایکیو جامپ مجله ی شویشا از ۳ دسامبر ۲۰۱۰ تا ۴ ژانویه ۲۰۱۴ ادامه یافته بود، منتشر شد. تاییرا همچنین «میراث شارینگان ساسوکه اوشیها» که برگروه تاکا تمرکز میکند را در ۳ اکتبر ۲۰۱۴ که ادامه داده میشود در همان مجله راه انداز کرد.

ناروتو در شمال آمریکا توسط رسانه ویز در مجله ی برگزیده های مانگای شونن جامپ با اولین صفحه از اقتباس انگلیسی آن در ژانویه ی ۲۰۰۳ سریال بندی و انتشار داده شد. برای این که خلا بین اقتباسهای نسخه ژاپنی و انگلیسی را جبران کنند، ویز کمپین خانواد ناروتورا به وجود آورد. جایی که ماهانه سه جلد در آخرین ۴ ماه سال ۲۰۰۷ منتشر شدند تا خلا ذکر شده را ببندند. کامی آلن، مدیر تولید ویز اظهار کرد که دلیل اصلی آنها برای برنامه این بود که همگام با برنامه انتشار نسخه ژاپنی باشند تا به خواننده هایشان همان تجربه ایی که خوانندگان ژاپنی دارند را ببخشند. کمپینی مشابه برای ۲۰۰۹ برنامه ریزی شد. یازده جلد از سری پارت دو که بین فبریه و آپریل برای اینکه با سریال بندی ژاپنی همگام باشند منتشر میشدند و با جلد ۴۵ در جولای آغاز کردند. رسانه ویز شروع به انتشار ناروتو بر اساس نشر سه ماهه یک بار کرد. ویز مانگا را به انگلیسی در ۷۲ جلد از ۱۶ اکتبر ۲۰۱۵ انتشار داد. در کل رسانه ویز همه ی ۲۷ جلد پارت ۱ را در ست جعبه ایی منتشر کرد، بدینگونه یک کلیت از داستان ناروتورا قبل از پارت دو در ۱۳ نوامبر ۲۰۰۷ تشکیل داد. در ۳ می ۲۰۱۱ ویز شروع به جمع آوری سری ها در قالب یک جلد کامل از همه سری ها به روشی که هر جلد شامل ۳ عدد از جلد اورجینال میشود کرد. همزمان با انتشار آخرین صفحه سری، یک سری کوچک روی کودکان کاراکترهای اصلی متمرکز شد و اعلام شد که نام آن «ناروتو: هفتمین هوکاگه و بهار سرخ» است. سری ها شروع به سری بندی در هر دو ویرایش ژاپنی و انگلیسی هفته نامه شونن جامپ در ۲۷ آپریل ۲۰۱۵ کردند و بعد از ۱۰ صفحه در ۶ جولای ۲۰۱۵ به پایان یافتند. در ۱۹ دسامبر ۲۰۱۵ اعلام شد که یک سری که هر ماه ۳ بار

انتشار می یابد به نام بوروتو در هر دو ژاپنی و انگلیسی اجرا خواهد شد. در بهار ۲۰۱۶ سری جدید توسط میکیو ایکیموتو تصویر سازی و توسط اوکیو کوداچی نوشته شد و همراه با نظارت سازنده ی سری ماساشی کیشیموتو است. ایکیموتو رئیس دستیار کیشیموتو در طول اجرای همه ی سری های اوريجینال ناروتو بود و کوداچی نویسنده ی شریک او برای اثر «بوروتو: فیلم ناروتو» ی سینمایی است. سری ماهانه که نوشته و تصویر سازی شده توسط کیشیموتو است یک شات جلوتر است.

انیمه ناروتو

توسط هایاتوداته کارگردانی و تولید شده است دیو پیروت و شبکه توکیو است. اقتباس انیمه ناروتو در شبکه توکیو در ۳ اکتبر ۲۰۰۲ پخش شد و به پخش در ۲۲۰ قسمت تا زمان اختتام آن در ۸ فبریه ۲۰۰۷ ادامه داد. اولین ۱۳۵ قسمت از اولین ۲۷ جلد مانگا اقتباس شده اند، در حالی که ۸۰ قسمت باقی مانده، قسمت های اوريجینالی هستند که المان های مورد استفاده در آنها در مانگای اصلی مشاهده نمیشوند. در ۲۹ اپریل ۲۰۰۹، انیمه ی اوريجینال ناروتو شروع به بازپخش در چهارشنبه ها و پنجشنبه ها (تا چهارمین هفته سپتامبر ۲۰۰۹ که فقط به چهارشنبه ها تبدیل شد) کرد. سری دوباره به اچ دی، همراه با افکت های جدید سه بعدی و دو بعدی تحت عنوان «ناروتو: ورژن جوانی» بازسازی شد و شامل صحنه هایی که قبلا وجود نداشته اند بود. تعداد زیادی از صحنه های خط داستانی انتزاعی کات شدند که به مانگای اوريجینال وفادارتر بمانند. درکل شامل تیتراژ های پایانی و آغازین متفاوتی از سری اوريجینال است.

قسمت هایی از سری در دی وی دی انتشار یافتند. اولین سری های دی وی دی تنها سری هایی بودند که در فرمت وی اچ اس جمع آوری شدند. درکل پنج سری وجود دارند که که هر کدام شامل چهار قسمت در جلد میشدند. سریال ها همچنین در سری هایی از سه جعبه دی وی دی در طی سال ۲۰۰۹ پخش شدند. جدید ترین دی وی دی ناروتو «ناروتو بهترین صحنه» نام دارد که صحنه هایی از اولین ۱۳۵ قسمت انیمه را جمع آوری کرده است.

ویز پروانه پخش و توزیع سری های انیمه را به مارکت «ریجن ۱» داد. اقتباس انگلیسی انیمه شروع به پخش تلویزیونی در ۱۰ سپتامبر ۲۰۰۵ و در ۳۱ ژانویه ۲۰۰۹ کرد و همراه با ۲۰۹ قسمت پخش شده پایان یافت. قسمت ها در کانال تونامی کارتون نتورک (آمریکا) بیونیکس و ای تی وی (کانادا) و جتیکس (انگلیس) و دسته برنامه های آن نشان داده شدند. در شروع ۲۸ مارس ۲۰۰۶ ویز، سریال ها را در دی وی دی منتشر کرد. در حالی که اولین ۲۶ جلد شامل ۴ قسمت میشدند جلد های دی وی دی ۵ قسمت داشتند. ویرایش های کات نشده در ست جعبه های دی وی دی کامل هستند و هر کدام شامل ۱۵-۱۲ قسمت همراه با تنوعی مینی برکش و قوس های داستان هستند. در پخش آمریکایی آن، اشاره هایی به الکل، فرهنگ ژاپنی، امور جنسی و نمایش خون و مرگ چیزهایی بودند که گاهی برای نمایش نشان داده نمیشدند ولی در ویرایش های دی وی دی آن باقی گذاشته شدند. شبکه های دیگر ادیت کلی محتوایی جدا از ادیت های انجام شده توسط کارتون نتورک انجام دادند؛ همانند سخت گیری جتیکس در سانسور کردن خون، زبان، سیگار کشیدن و موارد مشابه. پروانه های سریها به وسایتهای «هولو»، «جوست (و)» کرانچی رول «داده شدند که قسمت ها را آنلاین همراه با دوبله اصی ژاپنی و زیر نویس انگلیسی به نمایش میگذارند. آخرین قسمت ناروتو در مجموعه شبکه های بیونیکس و ای تی وی در ۶

دسامبر ۲۰۰۹، ساعت ۱۲:۳۰ بامداد به وقت اروپا پخش شد.

ناروتو: شیپودن

«ناروتو: اجتماع کتابهای تاریخ روزها»، دنباله در حال پیشرفت انیمه ناروتو است و مانگای ناروتو را از جلد‌های ۲۸ به بعد در برمیگیرد. اقتباس تویزیونی «ناروتو: شیپودن» شروع به پخش در ژاپن از تاریخ ۱۵ فبریه ۲۰۰۷ در تلویزیون توکیو کرد و توسعه یافته استدیوی پایروت و کارگردانی شده توسط «هایاتو داته» است. ای بی اس-سی بی ان، اولین شبکه تلویزیونی خارج از ژاپن است که ناروتو: شیپودن را پخش میکند. پخش در طی مارس ۲۰۰۸ به طول انجامید. در ۸ ژانویه ۲۰۰۹، تلویزیون توکیو شروع به پخش قسمت جدید از طریق پخش اینترنتی مستقیم به مشترکین ماهانه کرد. هر قسمت پخش شده آنلاین در کمتر از یک ساعت از پخش ژاپنی آن همراه با زیرنویس انگلیسی قابل دسترس بود. ویز شروع به پخش کردن قسمت های زیرنویس انگلیسی دار در ۲ ژانویه ی ۲۰۰۹ در وبسایت رسمی آنها برای سریالها، کرد. قسمت های آپلود شده شامل هر دو قسمت های قبلی منتشر شده و قسمت های جدید از ژاپن هستند.

در شمال آمریکا، دوبله ی ناروتو: شیپودن، هر هفته در دیزنی اکس دی از ۲۸ اکتبر ۲۰۰۹ تا ۸ کتبر ۲۰۱۱ پخش میشد. همانند اولین سری ها تعداد زیادی ادیت های محتوایی در طی پخش اعمال شدند. قسمت ۹۸ پخش کات نشده را در نئون آلی در آغاز ۲۸ اکتبر ۲۰۰۹ تا ۹ اکتبر ۲۰۱۱ به سمت جلوسوق داد. در ۶ نوامبر ۲۰۱۳ شبکه ی آدولت سویم اعلام کرد آنها شروع به پخش دوبله انگلیسی کات نشده در شبکه ی تونامی از ژانویه ی ۲۰۱۴ خواهند کرد. آنها از اولین قسمت آغاز کردند و شیپودن برای اولین بار در ۵ ژانویه ۲۰۱۴ پخش شد.

سری ها در حال منتشر شدن در «ریجن ۲» ژاپن در دی وی همراه با چهار یا پنج قسمت در هر دیسک کردند. در حال حاضر چهار سری از انتشار دی وی ها وجود دارد که بر اساس عطف های داستان جدا شده اند. همچنین یک خصوصیت خاص شامل هفتمین تالیف ناروتو شیپودن بر اساس دومین پایان سری به نام «طوفان! اجتماع کتابهای تاریخ روزانه آکادمی کونوها شده. در کنار همان سریهای دی وی دی معمولی در ۱۶ دسامبر ۲۰۰۹ اثر کتاب تاریخ روزانه کاکاشی: زندگی پسران در میدان جنگ» منتشر شد که قسمت های ۱۱۹-۱۲۰ که در طی کودکی کاکاشی هاتا که آغاز میشود.

اولین دی وی دی آمریکا شمالی از سری در ۲۹ دسامبر ۲۰۰۹ منتشر شد. تنها اولین ۵۳ قسمت با این قالب به پایان میرسیدند که در دوازدهمین جلد منتشر شده و در ۱۰ اگوست ۲۰۱۰ گرد آوری شدند. به دنبال آن قسمت ها به عنوان قسمتی از جعبه های دی وی دی که شروع به انتشار در ۲۶ ژانویه ۲۰۱۰ با اولین فصل منتشر شدند، کردند. در انگلیس سری ها تحت عنوان مانگا اینترنتی منت پرwane گذاری شده اند که اولین کالکشن دی وی دی را در ۱۴ ژوئن ۲۰۱۰ منتشر کرد.

راک لی و دقفای نینجایش

در فبریه ۲۰۱۲ شویشا اعلام کرد که کمدی رسانه ایی مانگا به نام راک لی و رقفای نینجایش یک اقتباس انیمه ایی دریافت خواهد کرد. سری تولید شده توسط استودیو پایروت، در تلویزیون توکیو برای اولین بار در ۳ اپریل ۲۰۱۲ پخش شد. کرانچی رول اولین پخش سری را در وبسایتشان همزمان پخش کردند و همچنین به پخش باقی اپیزودها ادامه خواهند داد.

انیمیشن های اوريجینال ویدیویی

پنج عدد انیمه ی اوريجينال ویدیویی از ناروتو وجود دارد. (او وی ای) اولین دوتای آنها، شبدر چهار برگ قرمز را بیاب» و «عملیات: از روستای آبشار محافظت کن» هستند که در جشنواره ی جامپ شونن جامپ ۲۰۰۳ و جشنواره ی ۲۰۰۴ به ترتیب پخش و در دی وی در استرالیا تحت عنوان «کالکشن جشنواره ی جامپ ناروتو» منتشر شدند. نسخه انگلیسی دومین او وی ای در دی وی دی توسط رسانه ویز در ۲۲ می ۲۰۰۷ در آمریکا تحت عنوان «ناروتو: داستان گمشده» منتشر شد. سومین او وی ای تحت عنوان «فستیوال سالانه ورزش کونوها» یک ویدیوی کوتاه است که همراه با اولین فیلم ناروتو منتشر شد. در شمال آمریکا، او وی ای شامل ویرایش محدود از اولین دی وی دی است. چهارمین او وی ای «بالاخره یک تصادم! جونین برضد جنین!! دیدار مسابقاتی قهرمانی مغلوب شدن بزرگ جنگ یکسره.» در یک لوح امتیازدار

(Bonus disk)

همراه با ویرایش ژاپنی ویدیو گیم «ناروتو: نینجای نهایی ۳» برای پلی استیشن ۲ منتشر شد. پنجمین او وی ای «ناروتو: جاده های عبور» در جشنواره ی جامپ ۲۰۱۰ به نمایش درآمد و روی تیم هفت بعد از رویارویی آنها با زابوزا و هاکو تمرکز میکند. یک او وی ای کوتاه همچنین در ۱ ژانویه ۲۰۱۱ به عنوان نسخه پیشبرنده از «یونیکلو» منتشر شد.

فیلمها

سری ها همچنین به ۱۱ فیلم منجر شدند؛ همراه با سه تا از اولین استانداردهای داستانی جایگزین شده در طی اولین سری انیمه و به دنبال آن شش عدد از «ناروتو: شیپودن» با خط داستانی غیر استاندارد ساخته شدند. اولین فیلم «تصادم نینجایی در سرزمین برفها» در ۲۱ آگوست ۲۰۰۴ در ژاپن منتشر شد. این فیلم اینکه چگونه تیم هفت به سرزمین برفها اعزام شد که بازیگران را در طی فیلمبرداری فیلم جدید پرنسس فان محافظت کنند کسی که ناروتو از هواداران او شد را روایت میکند. به عنوان یک امتیاز، ویدیو انیمیشن اوريجينال کوتاه «فستیوال سالانه ورزش های کونوها» شامل نسخه ژاپنی فیلم نیز با آن قرار داده شد. در ۶ ژوئن ۲۰۰۷ در آمریکا و به دنبال «افسانه ی سنگ گله» که در سالن های تئاتر ژاپن در ۶ آگوست ۲۰۰۵ منتشر شد اولین بار پخش شد. فیلم، ناروتو شیکا مارو و ساکورا را، در طی عملیات نینجایی در زمان جنگ بین روستای سوناگا کوره که بین تعداد بزرگی از جنگجویان مسلح رخ داد را درگیر میکند. برخلاف فیلمهای پیشین «اسطوره ی سنگ گله» یک انتشار تئاتری در آمریکا نداشت و به جای آن به ویدیو معطوف شد. در ۲۶ جولای ۲۰۰۸ در کارتن نتورک برآنتن رفت و سپس در ۲۹ جولای ۲۰۰۸ بر روی دی وی دی انتشار یافت. سومین فیلم، نگهبانان فرمانروایی هلال ماه» به طور اوريجينال در ۵ آگوست ۲۰۰۶ منتشر شد و نشان میدهد که چگونه ناروتو، ساکورا، لی و کاکاشی گماشته میشوند که شاهزاده ی آینده ی سرزمین ماه را که هیکارو تسوکی بود را محافظت کنند. دوبله ی انگلیسی فیلم در کارتن نتورک برآنتن رفت و ۱۱ نوامبر ۲۰۰۸ در دی وی دی منتشر شد. در ۳ جولای ۲۰۰۸ سونی یک جعبه دی وی دی که شامل سه فیلم اول است را منتشر کرد. چهارمین فیلم سری «فیلم ناروتو شیپودن» در ۴ آگوست ۲۰۰۷ منتشر شد و تاریخچه ی روزانه ی ثبت نام ناروتو است که در آن روحانی شیون شروع به دیدن وحی هایی از مرگش کرده بود و ناروتو باید از آن حمایت میکرد. پنجمین فیلم «فیلم ناروتو شیپودن: مرزها» است که در ۲ آگوست ۲۰۰۸ منتشر شد و داستانی را بازگو میکند که چگونه نینجایی از کشور آسمان به کونوها حمله میکند و

برای اینکه آنها را متوقف کنند ناروتو و ساسوکه به سربازان میپیوندند هرچند که مورد دوم ۲ سال از آن گذشته بود. فیلم بعدی «فیلم ناروتو شیبودن: خواسته ی آتش» است که در ۱۱ آگوست ۲۰۰۹ برای اولین بار پخش شد که در باره ی تیم کاکاشی میگوید که چگونه باهم همکاری میکنند تا کاکاشی را از اینکه خود را برای پایان دادن به جنگ جهانی قربانی کند متوقف کنند.» فیلم ناروتو شیبودن: برج گمشده» به دنبال قبلی در ۳۱ جولای ۲۰۱۰ منتشر شد و در مورد داستان ناروتو است که ۲۰ سال به گذشته بازگردانده میشود و یک برج مرموز را برای یک نینجای بذله گو همراه با چهارمین هوکاگه کشف میکند است.» فیلم ناروتو: زندان خون» در ۳۰ جولای ۲۰۱۱ منتشر شد و داستان ناروتو را میگوید که برای قصد به قتل رایبی کاگه در چهارچوب زندان افکنده شده و قصد های بعدی او این است که از زندان فرار کند در حالی که رمزهایش را کشف میکند است. یک فیلم جدید، راه برای نینجا: فیلم ناروتو» که جزئیات زمانی که ناروتو و ساکورا را که به یک جهان متناوب توسط توبی فرستاده میشوند و اینکه معنی همکاری و مقام پدرمادر را کشف میکنند رتبارگو میکند» و در ۲۸ جولای ۲۰۱۲ منتشر شد.

در ۶ دسامبر ۲۰۱۴ یک فیلم جدید «آخرین: فیلم ناروتو» منتشر شد. بدنبال همراهی برای سیاست های گسترش تجارتي؛ فیلم درباره ناروتو و همراهانش دو سال بعد از صفحه ی ۶۹۹ از مانگا است که در آن سعی میشود از تصادم ماه با زمین جلوگیری کنند، و همچنین یک سری سرخ ها و کارهای باقی مانده ی ناتمام را با استفاده از وارد کردن اسطوره شناسی و جزئیات سری از عشق زندگی ناروتو توجیه میکند. و در مورد راه برای نینجا، متن داستان و طراحی های کاراکتر توسط ماساشی کیشیموتو ساخته شده اند. یک فیلم دنباله روی خط داستانی جدید «پوروتو: فیلم ناروتو» در آگوست ۲۰۱۵ منتشر شد و روی کودکان کاراکترهای اصلی تمرکز میکند. همچنین اعلام شد که لایونزگیت یک ناروتوی اکشن زنده همراه با تولید آوی آزاد از طریق کمپانی تولید خود به نام «توليدات آزاد» و کارگردانی مایکل گریسی را در حال توسعه بخشیدن هستند در حالی که اریک فیگ، جیوف شاولتز و کیلی او مالی تولید را نظارت خواهند کرد. استودیو همچنین در مذاکره با ماساشی کیشیموتو برای حقوق فیلم است.

موسیقی:

تراک های صوتی ناروتو توسط توشی ماسودا تصنیف و مرتب سازی شده اند. اولین آنها تراک صوتی اورجینال ناروتو نام دارد و در ۳ اپریل ۲۰۰۳ منتشر شد و ۲۲ تراک را شامل میشود که در طی اولین فصل ناروتو ظاهر شدند. دومی، تراک صوتی ناروتوی ۲ نامیده میشود که شامل ۱۹ تراک میباشد. سومی تراک صوتی ناروتوی ۳ نامیده شد که در ۲۷ اپریل ۲۰۰۵ ظاهر شد و شامل ۲۳ تراک است.

یک سری از دو تراک صوتی حاوی تیتراژ آغازین و پایانی سری به نام «ناروتو» بهترین کلکسیون موفق» و بهترین کلکسیون موفق نامیده شدند و در ۱۷ نوامبر ۲۰۰۴ و ۲ آگوست ۲۰۰۶ به ترتیب منتشر شدند. از بین همه ی تراک های سری هشت عدد برگزیده و به عنوان سی دی به نام «ناروتو در نوسان- بهترین کلکسیون موفق ورژن موسیقی بی صدا» نامیده شد که در ۱۹ دسامبر ۲۰۰۷ منتشر شد. هر کدام از سه فیلم از اولین سری انیمه یک تراک صوتی داشت که نزدیک به روز انتشار آن منتشر شد. در ۱۲ اکتبر ۲۰۱۱ یک سی دی که تم صوتی ناروتو شونن هن را گرد آوری کرده همچنین انتشار یافت. سی دی های نمایشی مختلفی نیز منتشر شدند که در آن بازیگران

در حال ادای صدای نقش های خود در قسمت ها بودند.

تراک های صوتی ناروتو شیپودن توسط یاسورو تاکاناشی تولید شده اند. همچنین در تعداد کمی از قسمت های ناروتو شیپودن حاوی تراک هایی از سری اول بودند. اولین آنها، ناروتو شیپودن تراک های صوتی اورجینال نامیده میشود که در ۹ دسامبر ۲۰۰۷ منتشر شد. سی دی دوم تراک های صوتی ناروتو شیپودن ۲ در ۱۶ دسامبر ۲۰۰۹ انتشار یافت. «ناروتو همه ستاره ها» در ۲۳ جولای ۲۰۰۸ منتشر شد و مبتنی بر ۱۰ آهنگ اورجینال ناروتو که ریمیکس و خوانده شده توسط توسط کاراکترهای سری است میشود. ده تم آهنگی از ۲ سری همچنین گرد آوری شدند و در جعبه دی وی دی فیلمهای دنباله و همچنین تراک های صوتی مخصوص خود را داشتند و اولین انتشار آن از ۱ اگوست ۲۰۰۷ بود.

ویدیو گیم ها

ویدیو گیم های ناروتو همچنین بر کنسول های زیادی از جمله نینتندو، سونی و مایکروسافت ظاهر شدند. بیشتر آنها بازی های جنگی بودند که بازیکننده از بین تعداد کمی از کاراکترهای برگزیده آنها را مستقیماً بر اساس همکار هایشان در انیمه ناروتو مانگا کنترل میکرد. بازی کننده کاراکترش را در گود مبارزه برضد کاراکتر مقابل که توسط هوش مصنوعی یا یک بازی کننده دیگر کنترل میشد قرار میداد و بر اساس مودی که بازی کننده انتخاب کرده بود بازی میکرد. هدف این بود که سلامت حریف مقابل خود را با استفاده از حمله های اساسی و تکنیک های خاص و منحصر به فرد هر کدام از کاراکترها به صفر برساند که بر اساس تکنیک هایی است که در انیمه یا مانگای ناروتو استفاده میکردند. اولین ویدیو گیم ناروتو «ناروتو کونوها نیپوچو» بود که در ۲۷ مارچ ۲۰۰۳ در ژاپن برای «وندسر سوان کالر» منتشر شد. بیشتر ویدیو گیم های ناروتو فقط در ژاپن منتشر شدند. اولین بازیهایی که خارج از ژاپن انتشار یافتند سری «ناروتو: گکتو نینجا تایی سن» و «سری» ناروتو: سایبکیو نینجا دایی کسهو» بودند که در شمال آمریکا تحت عنوان «ناروتو: تصادم بین نینجا ها» و «ناروتو: انجمن نینجا» بودند. در ژانویه ۲۰۱۲ نامکو باندای اعلام کرد که آنها ده میلیون بازی ناروتو را در سراسر جهان به فروش رساندند.

رمان ها

شانزده عدد از رمان های کم حجم ناروتو همراه با اولین ۹ عدد آنها توسط ماساتوشی کوساکابه نوشته و در ژاپن توسط شویشا تحت مهر شرکت «جامپ جی بوکس» منتشر شدند و در حالی اولین دو عدد به انگلیسی در شمال آمریکا توسط ویز منتشر شدند. اولین آنها، «ناروتو: قلب بیگناه، خون شیطانی» عملیات تیم هفت رابازگو میکنند که در آن آنها با قاتلان زابوزا و هاگورو به رو میشوند و در ۱۶ دسامبر ۲۰۰۲ در ژاپن و ۲۱ نوامبر ۲۰۰۶ در شمال آمریکا منتشر شد. دومین رمان «عملیات ناروتو: روستای آبشار را محافظت کن» بود و یا به نام مستعار آن «جنگ تاسر حد مرگ من قهرمان هستم» است. روستای آبشار بر اساس دومین ویدیوی انیمیشنی اورجینال از انیمه بود که در ۱۵ دسامبر ۲۰۰۳ در ژاپن و ۱۶ اکتبر ۲۰۰۷ در ایالات متحده آمریکا منتشر شد. دهمین رمان سری به نام «ناروتو: افسانه های نینجای جسور» بود که توسط آکیرا هیگاشی یاما «نوشته شد و در ۴ اگوست ۲۰۰۹ منتشر شد. رمان به عنوان یک رمان در-جهان خود انیمه بود که توسط استاد ناروتو، جیرایا نوشته شده و ماجراجویی های شینوبی خیالی به نام ناروتو موساسابی را دنبال میکند که به عنوان همنام ناروتو به کار گرفته شد. رمان سازی های اولین هفت عدد، نهمین و

دهمین فیلم ناروتو و همچنین رمان اوريجينال که به فیلم هشتم ناروتو اقتباس شده همچنین در ژاپن منتشر شدند. اولین دودعد از سری همچنین تحت مهر چاپ میرای بونکو منتشر شد که انشازاتی بود که برای دانش آموزان ابتدایی و دبیرستان متوسطه طراحی شده بود. ویزه همچنین رمان های جدیدی به نام «کتاب های صفحه ای» نوشته تریسی ویست همراه با تصویرسازی های مانگا منتشر کرد. برخلاف سری ها، کتابها برای کودکان ۷ تا ده سال ساخته شدند.

اولین دو رمان در ۷ اکتبر ۲۰۰۸ منتشر شدند همچنین ۱۶ رمان دیگر نیز منتشر شدند که کتاب هفدهم کنسل شد.

بازیهای کارتی ناروتو

بازی کارتهای قابل جمع آوری ناروتو «بازی کارتی ناروتو» یک بازی کارتی قابل جمع آوری بر اساس جریانات سری ناروتو بود. کارتها توسط باندایی تولید شدند و بازی اولین بار در فبریه ۲۰۰۳ به ژاپن معرفی شد. باندایی شروع به انتشار بازی به انگلیسی در آپریل ۲۰۰۶ در شمال آمریکا کرد. بازی بین دو بازی کننده بازی میشود و بازیکنان لازم است یک دسته شخصی سازی شده از پنجاه کارت از دسته را استفاده کنند، یک همبازی و یک ایتم که به عنوان علامت نوبت و یک سکه ی تیغه نینجا که در اول بازی آن را برای تصمیم گیری برمیگردانند. برای برنده شدن یک بازیکن باید هم لازم است ده «جایزه جنگی» در طی حرکاتش در بازی بدست بیاورد و یا اینکه بازیکن دیگر باعث شود که دسته اش را به پایان برساند.

کارت ها در ست نام دار انتشار پیدا کردند که به آن ها «سری» میگفتند و به شکل چهار عدد ست جعبه ایی از پیش ساخته شده ی ۵۰ کارتی بودند. هر ست شامل یک دسته مبتدی، هم بازی، یک نوبت حسابکن و یک سکه ی تیغه نینجا ی استیلی بود. کارت های اضافی در پک های تقویت کننده ۱۰ کارتی و ست های دسته ای اصولا برای خرده فروش ها ساخته شدند و شامل همه ی چهار ست جعبه ایی در دسترس هر سری بودند. کارتها برای هر هرست همچنین قابل دسترس شدند در قوطی های قابل جمع آوری شامل تعداد زیادی پک های تقویت کننده و کارت های منحصر به فرد در یک جعبه ی فلزی است. در اکتبر ۲۰۰۶ هفده سری در ژاپن منتشر شدند که در محدوده ۴۱۷ کارت منحصر به فرد بودند و در آگوست ۲۰۰۸ ده عدد از این سری ها در شمال آمریکا منتشر شدند.

هنر و کتاب راهنما:

تعداد زیادی کتاب مکمل از سری های ناروتو منتشر شدند. یک کتاب هنری به نام «هنر ناروتو: اوزوماکی» شامل تصویرسازی هایی از قسمت اول مانگا در هردو ژاپن و آمریکا منتشر شد. برای پارت ۲ مانگا، یک یک کتاب متقابل به نام «پرش رنگی: هنر ناروتو» توسط شویشا در ۴ آپریل ۲۰۰۸ منتشر شد. آخرین کتاب هنری در ۳ جولای ۲۰۰۹ تحت عنوان ناروتو همراه با ورژن انگلیسی در ۲۶ اکتبر ۲۰۱۰ منتشر شد.

یک سری از کتاب راهنما برای قست اول، به نام اولین کتاب داده اوريجينال و یک کتاب داده دوم فقط در ژاپن منتشر شدند و روی بخش اول تمرکز میکنند. سومین کتاب اطلاعات، کتاب داده رسمی کاراکترها نوشته شود در ۴ سپتامبر ۲۰۰۸ منتشر و جزء دوم از مانگا را اقتباس کرد. این کتابها شامل پروفایل کاراکترها، مرجع های جوتسوها و طرح ها، ساخته شده توسط کیشیموتو

هستند. سومین کتاب توسط ویز در ۱۰ ژانویه ۲۰۱۲ منتشر شد. برای انیمه یک سری از یک کتاب راهنما به نام پروفایل های انیمه ناروتو همچنین منتشر شد. این کتابها شامل اطلاعاتی در مورد تولید قسمت های انیمه و توضیحات طراحان کاراکترها بودند. در ۴ اکتبر ۲۰۰۲ یک کتاب مانگای مخصوص هواداران به نام «راز: نوشته هایی از کتاب هواداری جنگجوان اصلی» در شمال آمریکا در ۱۹ فبریه ۲۰۰۸ به عنوان «ناروتو: کتاب هواداری اصلی» منتشر شد. یک فن بوک دیگر نیز منتشر شد تا دهمین سالگرد سری را به یادگار نگه دارد و شامل «تصویر سازی هایی از ناروتو اوزاماکی توسط یک مانگا اریست دیگر، یک رمان، یک شات کیموتوبه نام کاراکوری و یک مصاحبه بین کیشیموتو و یوشیهیرو توگاشی بود.

مانگا

ناروتوبه خوبی در هردو ژاپن و آمریکا در یافت شد. به طوری که در ۲۰۰۷ مانگا ۷۱ میلیون کپی در انتشار داشت. در حالی که در ۲۰۰۸ این عدد به ۸۹ میلیون افزایش یافت. در آپریل ۲۰۱۰ شویشا اعلام کرد که ناروتو ۱۰۰ میلیون کپی در چاپ داشت که آن را پنجمین مانگای انتشاراتی ها که بالای ۱۰۰ میلیون در انتشار داشت، میکند. در ۲۰۱۱ فروشهای آن به بالای ۱۱۳ میلیون کپی افزایش یافت. در ۲۰۱۳ بالای ۱۳۰ میلیون نسخه فروش داشت که آن را چهارمین سری مانگای پرفروش شویشا میکند. در طی ۲۰۰۸ جلد چهارم و سوم ۱٫۱ میلیون نسخه فروش داشت که آن را نهمین کمیک پرفروش از ژاپن قرارداد. جلدهای چهارم و یکم، چهارم و دوم و چهارم و همچنین در رتبه بندی زیر بیست تا از برترین قرار دارند، ولی فروش نسخه های کمتری داشتند. در کل مانگا ۴٫۲ میلیون کپی در ژاپن در طی سال ۲۰۰۸ فروش داشت که آن را دومین سری پرفروش سال کرده بود. در نیمه ی اول ۲۰۰۹ به عنوان سومین مانگای پرفروش ژاپن رتبه بندی شد، که فروش آن به ۳٫۴ میلیون نسخه رسیده بود. آن سال جلد ۴۵ رتبه پنجم را همراه با ۱٫۱ میلیون نسخه فروش رفته دریافت کرد در حالی که جلد ۴۶، ۸۶۴،۷۰۸ نسخه فروش داشت و جلد ۴۴ در رتبه چهارم قرار گرفت. سری مانگای ناروتویکی از بالاترین دارایی های رسانه ویز قرار گرفت که محاسبه شد تقریباً ۱۰ درصد سود همه ی فروش مانگاها در سال ۲۰۰۶ را از آن خود کرده بود. گونزالوفیرا، نایب رئیس فروش و بازار یابی ویز، اشار کرد که فروش جلدهای ناروتو از آنجایی که اصطکاک سری نسبتاً پایین است او را متحیر کرد.

آی سی وی تو، آن را از بالاترین ملکیات مانگا در شمال آمریکا به دفعات زیاد لیست بندی کرد. هفدهمین جلد انتشاری ویز اولین مانگایی بود که جایزه ی «کوبیل» بدست آورد و جایزه را به عنوان «بهترین رمان گرافیکی» در ۲۰۰۶ عنوان کردند. مانگا همچنین در لیست کتابهای یواس ای تودی وقتی که جلد یازده عنوان بالاترین سری مانگای رتبه بندی شده در لیست را بدست آورد ظاهر شد تا وقتی که از جلد ۲۸ پیشی گرفت و اظهار شد که هفدهمین رتبه را در لیست در هفته ی انتشار در مارس ۲۰۰۸ بدست آورد. جلدهای بیست و هشت همچنین یکی از بزرگترین هفته های آغازین را در میان هر مانگای موجود در سال را داشت که آن را پرفروش ترین جلد مانگای ۲۰۰۸ و همچنین به عنوان دومین پرفروش ترین کتاب در شمال آمریکا کرد. در طی انتشار آن جلد بیست و هشت به رتبه ۱۳۹ انتقال یافت. در آپریل ۲۰۰۷ جلد ۱۴ عنوان کتاب جلد کاغذی پرسود سال «را بدست آورد و جایزه ی سنگ گرانها را از توزیع کننده الماس کمیک در یافت کرد. سری مانگا همچنین بالاترین مالکیت مانگا از سال ۲۰۰۸ در آمریکا همراه با ۳۱ جلد

که در طی چارت انتشار یافتند شد. سرچ های کلمه ی «ناروتو» رتبه هفتم را در لیست بالاترین ۱۰ عبارت جستجو شده ی پر طرفدار سال موتور جستجوگر یاهو شد. در جواب موفقیت ناروتو کیشیموتو در مراسم زمستان سال ۲۰۰۷/۲۰۰۸ جمع کننده ناروتو «گفت که او «خیلی خوشحال بود که طرفداران آمریکایی ناروتو را قبول و نینجا را درک کردند و نشان داد که بیننده های آمریکایی سلیقه ی خوبی دارند برای اینکه این به این معناست که آنها میتوانند چیزی که از قبل برای آن ها ناشناخته بود را قبول کنند.

در فبریه ی ۲۰۱۵، آساشی شیمبون اعلام کرد که ناروتویکی از نه نامزد برای نوزدهمین سالانه ی «جایزه ی فرهنگی تزوکا اوسامو» بود. کیشیموتو همچنین برنده ی عنوان «مبتدی سال» برای سری در «دفتر نمایندگی کارهای فرهنگی» شد. سری همچنین تحسین و انتقاد های زیادی را توسط منتقدان دریافت کرد. «ای. ای. اسپراو» از «ای جی ان» اشاره کرد چگونه بعضی جلدهای مانگا فقط روی کاراکترهای خاصی تمرکز میکنند تا حدی که تعداد هواداران افزایش می یابد. او همچنین روشی که مانگا های کیشیموتو که یک ترکیب قابل توجه را از صحنه های جنگ را درست میکنند را تحسین کرد.

مجله انیمه و مانگای نئو کاراکترهای ناروتو را به عنوان «کسل کننده» توصیف کرد ولی سری را «تقریباً به طور بیمار گونه ایی اعتیاد ور» به خاطر مرحله ی شخصیت سازی آن نسبت داد. کارل کایم لینگر از «شبکه ی اخبار انیمه» (انیم نیوز نتورک) طراحی کاراکترها را تحسین کرد از آنجایی که هر کدام روش منحصر به فرد عمل و ظاهر خود را نشان میدهند» او همچنین اشاره کرد چگونه حتی «احمق شکل ترین کاراکتر» میتواند: «به طرز لعنتی باحال»، در حال جنگ عمل کند. به هر حال کایم لینگر اشاره کرد که در بعضی جلدها تعداد زیادی جنگ وجود دارد که قالب داستان قابل توسعه نیست ولی او این که چگونه هر کدام از کاراکترهای میدان جنگ احساسی هستند را تحسین کرد. سری همچنین برای اینکه بعد از تعداد زیادی از جلدها سرگرم کننده باقی مانده است توسط جاوییر لوگو از مانگا لایف مورد تحسین قرار گرفت که همچنین او دشمنان را به همان اندازه ی صحنه های جنگ مورد تحسین قرار داد.

هنر کیشیموتو همچنین توسط جاوییر لوگو مد نظر قرار گرفت که او داستان را «دراماتیک، هیجان انگیز و فقط مناسب داستانی که او بازگو میکند است» توصیف میکند. شروع جزء دوم نیز توسط نقدی دیگر از کاسی براینزا از «ای ان ان» مورد تحسین قرار گرفت. او اشاره کرد که چگونه کاراکترها از آنجایی که به یک ظاهر و توانایی های جدید مورد توسعه قرار گرفتند اشاره کرد. براینزا همچنین بالانس بین قالب داستانی و صحنه های عمل را که به خوانندگان اجازه لذت بردن از جلد را میدهد را تحسین کرد. به هر حال او اشاره کرد که این چیز که همه ی جلدها همان کیفیت را دارند تکرار شونده نیست. بریانا لاورنس از «مانیا اینترتینمنت» اضافه کرد که جزء دوم مانگا «بزرگسالانه» احساس میشود و این به خاطر رشد کاراکترهای مختلف در جزء است. به هر حال ترجمه های ویز مورد به خاطر ناسازگار بودن و تغییر بعضی از اصطلاحات ژاپنی به انگلیسی در حالی که بقیه ی کلمات دست نخورده رها شدند مورد انتقاد قرار گرفت.

نویسنده اینترتنتی کمیک اسپانیایی «جسوس گراسیا فریر جسولینک» یک کمیک تقلیدی به نام «راروتو» بر اساس «ناروتو» در اینترنت ساخت. در سال ۲۰۰۸ در حدود ۴۰,۰۰۰ شخص در اسپانیا راروتو را خواندند.

انیمه

در آخرین بالاترین ۱۰۰ رتبه انیمه در تی وی آشی از اکتبر ۲۰۰۶ ناروتو رتبه ی هفدهم در لیست را کسب کرد. ناروتو شیپودن دفعات زیادی عنوان بیشترین تعداد بازدیدهای سری را در ژاپن داشت. اقتباس انیمه ناروتو جایزه ی «بهترین برنامه انیمیشنی تمام طول» را در سومین جایزه های یواس تی وی که در دانشگاه سانتو توماس در مانیلای فلپین برگزار شد کسب کرد. اولین گرد آوری دی وی دی شامل سیزده قسمت منتشر شده توسط ویزاست که برای جایزه های انیمه آمریکا برای بهترین طراحی پکیج نامزد شدند. همچنین عنوان سومین ملکیت انیمه با بهترین فروش تمام سال ۲۰۰۸ را بدست آورد. ناروتو به عنوان «بهترین برنامه انیمیت شده ی کامل» در جایزه های «انتخاب دانش آموزان» یواس تی وی ۲۰۰۹ که در تالار کنفرانس پزشکی یواس تی در ۱۹ فبریه ۲۰۰۹ برگزار شد نام گذاری شد. عنوان «بالاترین ده ملکیت انیمه ای» آی سی وی ۲ در نیمه اول ۲۰۰۹ به ناروتو به عنوان دومین بهترین انیمه با سود تجارتي گسترش یافته اهدا شد. قسمت های ناروتو شیپودن به دفعات در رتبه بندی تلویزیون انیمه ایی ژاپنی ظاهر شد. فروشهای دی وی دی از ناروتو شیپودن همچنین خوب بوده و به دفعات زیاد رتبه بندی دی وی دی انیمه ژاپنی ظاهر شده اند. قسمت های پخش شده مجانی ناروتو شیپودن متوسطی از ۱۶۰,۰۰۰ بیننده در هفته داشت. ناروتو همچنین رتبه بیستم در میان برنامه ها و کانال های «هولو» در فبریه ۲۰۰۹ داشت. در «جوست» در طی همان ماه رتبه اول را داشت به عبارتی در فبریه «ناروتو شیپودن» رتبه اول در میان برنامه های انیمیت شده در «جوست» را داشت در حالی که «ناروتو» دوم ماند.

انیمه ناروتو به عنوان برترین سی و هشتمین برنامه انیمه شده در میان بهترین ۱۰۰ سریال انیمه آی جی ان انتخاب شد.

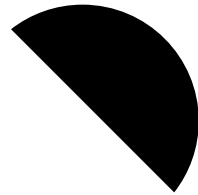
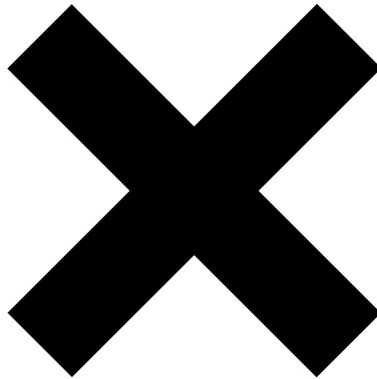
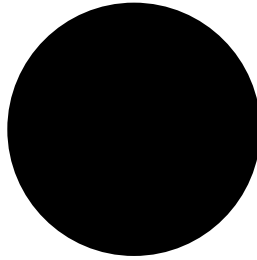
منتقدان اشاره کردند که تمرکز اولیه سری روی صحنه های نزاع بود از آنجایی که آنها اعتقاد دارند صحنه های نزاع بیشتر از پس زمینه خاص هستند. به موسیقی نیز اشاره شد که همتای خوبی با صحنه های نزاع هرچند که بعضی موقع ها با دیالوگ مداخله میکنند هستند. مارتین تیرون از ای ان ان از سری برای نزاع های طولانی انتقاد کرد ولی او همچن اشاره کرد که بیشتر آنها «مفهوم کلیشه ایی شونن» را میشکنند. تراک های صوتی برای افزایش هیجان و حالت داستانی مورد تحسین قرار گرفتند.

همچنین کریستینا کارپنتر از انیمه تی. اچ. ایی. ام نقد کرد که کاراکترهای سری «دوست داشتنی هستند» او بیان کرد که بیشتر آنها از کلیشه هایی که در شونن مانگا ظاهر میشوند پیشی نمیگیرند. او همچنین عرض کرد که کیشیموتو «یک هنرمند متوسط در بهترین» است و تحول ضعیف سبک هنری او به انیمیشن را مورد تمسخر قرار داد. با وجود این دومین منتقد از منتقدان انیمه ی تی. اچ. ای. ام «دیریک ال. توکر» اعتراف کرد که وقتی انیمیشن در لیست بهترین های آنها بود آن ها «رندرهای هنری را برای اینکه بین طرفداران مانگا بیشتر خواسته شوند به مدت کمی ترک میشوند» را تولید کردند ولی نتیجه گرفت که انیمیشن به اصطلاح او «یک کیف مختلط» بود. او همچنین اضافه کرد در حالی که نزاع ها سرگرم کننده بودند ولی به دلیل تعداد زیاد آنها قالب داستانی که نتوانست ادامه پیدا کند.

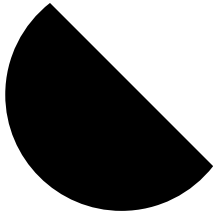
ناروتو شیپودن یک واکنش خوب از فعال انیمه «دیوید سی جونز» دریافت کرد که توضیح داد

طراحی کاراکترهای جدید و انیمیشن بهبود یافته است. جونز همچنین احساس کرد که سریها بیشتر جدی و دراماتیک می باشند. سری از این لحاظ مورد توجه ای ان قرار گرفته بود که یک لحن جدی تر و یک بالانس خوب بین کمدی و درام در اولین قسمتهای اوريجینال مخصوص ساخته شده برای سری های تلویزیونی دارد. برخلاف انتقاد های بسیار از ناروتو، ناروتو شیپودن به لطف خط داستانی دوست داشتنی آن و ارتباط با قالب داستانی اصلی مورد تحسین قرار گرفت. در حالی که روند آهسته اولین قسمت ها به دلیل کند بودن مورد انتقاد قرار گرفتند. دریافت و توسعه در فعل و انفعال های بین کاراکترها نظریات مثبتی را دریافت کرد. چارلز سولومون که نویسنده ی لوس آنجلس تایمز است شیپودن را به عنوان سومین بهترین انیمه در لیست ده تایی برتر خود رتبه بندی کرد.

ERROR 404



این هم دقیقن پشت جلد است (:



به دلیل کیفیت خیلی پایین انتشارات دانشگاه از انتشار عکس در این نشریه امتناع کردیم.