



بازتاب الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل در تصویرسازی مانگاوان پیس*

شکیبا مرادی ملابری فر^{۱*}، زهرا عسلی^۲

^۱ کارشناس ارشد تصویرسازی، گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران.

^۲ استادیار گروه تصویرسازی، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران.

دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۱۰/۰۳، پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۱۰/۱۹

چکیده

مانگاوان پیس اثری شناخته شده و محبوب در جهان است، تعداد قسمت‌های این مانگا از هزار قسمت فراتر رفته و از آن، انیمه‌ای با همین نام توسط استودیو توئی انیمیشن ساخته شده است. با توجه به افزایش محبوبیت مانگا در سراسر جهان، در این پژوهش مانگاوان پیس از قسمت ۱ تا ۱۰۵۷ مطالعه شده و تم داستان قهرمانی بر اساس دیدگاه جوزف کمپبل، تحلیل شده است. هدف اصلی تحقیق شناخت بازتاب الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل در تصویرسازی مانگاوان پیس است. سؤال اصلی پژوهش این است که الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل چگونه در تصویرسازی مانگاوان پیس بازتاب یافته است. این پژوهش به روش توصیفی - تحلیلی صورت گرفته، روش گردآوری داده‌ها به صورت مطالعه اسناد و مطالعه کتابخانه‌ای است. نتایج نشان می‌دهد که الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل نه تنها در سیر داستان مانگاوان پیس، بلکه در تصویرسازی شخصیت‌هایش نیز بازتاب یافته است. این امر در طراحی کاراکترها، حالات چهره‌ی شخصیت قهرمان و فضاسازی‌ها مشخص است. شخصیت اصلی قهرمان این مانگا با نام مانکی دی لوفی احساسات و طراحی آناتومی مطابق با الگوی جوزف کمپبل را دارا است. قهرمان با پیش رفتن در سفر خود آرامش درونی، رهایی و پذیرش بیشتری در زندگی به دست آورده است. چهره نگران و ماتم‌زده‌ی او در دوران کودکی به چهره‌ای شاد و رها تبدیل شده است. لباس‌های کاراکتر لوفی ویژگی شخصیتی آزاد او را به خوبی نمایان می‌سازند. شخصیت‌های راهنما، پیر دانا، ایزدبانو و پدر بر اساس الگوی جوزف کمپبل تصویرسازی شده‌اند؛ این ویژگی‌ها در طراحی چهره، طراحی آناتومی و شخصیت بازتاب یافته‌اند.

واژگان کلیدی

سفر قهرمان، تصویرسازی، مانگا، وان پیس، نظریه جوزف کمپبل، ائیچیرو اودا.

استناد: مرادی ملابری فر، شکیبا، و عسلی، زهرا (۱۴۰۲). بازتاب الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل در تصویرسازی مانگاوان پیس، رهپویه هنرهای

تجسمی، ۶(۴)، ۶۳-۷۴. DOI: <https://doi.org/10.22034/ra.2024.2018626.1423>

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «تحلیل الگوی سفر قهرمان در تصویرسازی مانگاوان پیس بر اساس الگوی جوزف کمپبل» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه سوره ارائه شده است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۲۱-۶۶۳۷۴۴۵۵-۰۲۱، E-mail: z.asali@soore.ac.ir



مقدمه

این مقاله شناخت بازتاب الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل و تأثیرات آن بر مانگاوای پیس است.

پیشینه پژوهش

مانگاوای پیس یک اثر شناخته شده در جهان است. استقبال عمومی از این مانگا سبب شد که انیمه، لایو اکشن^۱، انیمیشن سینمایی، تبلیغ، بازی‌های کامپیوتری و قسمت‌های ویژه از آن ساخته شود. در ایران مطالعات محدودی در زمینه تصویرسازی مانگا انجام شده و منابع بسیار محدودی به زبان فارسی در دسترس هستند، اکثر منابع به زبان انگلیسی به نگارش درآمدند. منبعی برای معرفی یکی از موفق‌ترین کتاب‌های مانگا با نام *وان پیس* در زبان فارسی وجود ندارد، منابع مرتبط با موضوع *وان پیس* انگلیسی‌زبان هستند. برای اولین بار در این پژوهش به معرفی مانگا *وان پیس*، بررسی سیر داستان از قسمت‌های ۱ تا ۱۰۵۷ مطابق با الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل و تصویرسازی‌های آن پرداخته خواهد شد. در این پژوهش تصویرسازی‌ها نقد ساختاری شده و طراحی کاراکتر تعدادی از شخصیت‌های مانگا *وان پیس* بررسی می‌شود. پژوهش‌های انجام شده مرتبط با موضوع *وان پیس* به شرح زیر هستند:

آنوگراه یوسف آوریانو در مقاله خود با عنوان «ارزش دوستی در جلد‌های ۸۵-۸۰ مانگاوای پیس به نویسندگی ائیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۲ به بررسی ارزش دوستی در جلد‌های ۸۰ تا ۸۵ مانگا *وان پیس* پرداخت. آوریانو داستان، شخصیت کاراکترها و ارتباط آن‌ها به عنوان دوست را مطالعه کرد. طبق بررسی‌های او پیام مانگا *وان پیس* تلاش برای رسیدن به اهداف و تسلیم‌نشدن است. آنوگراه آوریانو به این نتیجه می‌رسد که کتاب‌های مانگا می‌توانند منابع مناسبی برای آموزش و یادگیری باشند. مطالعه‌ی این مقاله به شناخت ویژگی‌های شخصیت‌های اصلی *وان پیس* و ارتباط آنان به عنوان دوست کمک می‌کند.

مانیش پرابهاکار سینغ در مقاله خود تحت عنوان «اودیسه روایت فرهنگی: بازتاب فرهنگ ژاپن در *وان پیس* اثر ائیچیرو اودا» (۲۰۲۱) به بررسی تاریخچه مانگا و تحلیل مانگا *وان پیس* پرداخت. پرابهاکار با بررسی مانگا *وان پیس* به این نتیجه می‌رسد که ائیچیرو اودا با بازنمایی از فرهنگ و سنت ژاپن جذابیت مانگا *وان پیس* را افزایش داده است و *وان پیس* نوعی فرهنگ پاپ در ژاپن، ایجاد کرده است.

هیلدا هاستوتی در مقاله خود تحت عنوان «ارزش اخلاقی در انیمه سینمایی *وان پیس*، چوپر و شکوفه در زمستان» (۲۰۲۰) به مطالعه‌ی سه نوع ارزش اخلاقی که عبارت‌اند از: رابطه انسان با خود، رابطه انسان با دیگران و رابطه انسان با ایزد پرداخت و این موارد را در نهمین انیمه‌ی سینمایی *وان پیس* تحلیل کرد. هاستوتی به این نتیجه رسید که این ارزش‌های اخلاقی در این انیمه استفاده شده است. خلق تصویرسازی‌هایی با استفاده از این مفاهیم به جذابیت بیشتر داستان *وان پیس* کمک می‌کند.

ینی نور لطیفه در مقاله خود تحت عنوان «تحلیل بیانی شخصیت‌های بیگ‌ماد در کمیک *وان پیس* ۸۹ (موزیکال پایان بد)» (۲۰۲۰) به بررسی حالات چهره یکی از کاراکترهای منفی *وان پیس* به نام بیگ‌ماد^{۱۳}

مانگا به کتاب‌های مصور ژاپنی که به صورت سیاه و سفید چاپ می‌شوند، گفته می‌شود. مانگا از کمیک استریپ^۱ آمریکا الهام گرفت، سبک مخصوص به خود را پیدا کرد و از آن فراتر رفت. این کتاب‌ها به زبان ژاپنی نوشته شده و از راست به چپ خوانده می‌شوند. هنرمندان ژاپنی که در زمینه‌ی تصویرگری مانگا فعالیت می‌کنند، مانگاگا^۲ نام دارند. کتاب‌های مانگا با فروش موفق به انیمه^۳ یا انیمیشن ژاپنی تبدیل می‌شوند. انیمه‌ها به زبان ژاپنی تولید می‌شوند؛ امری که سبب افزایش علاقه‌ی مخاطبان به زبان ژاپنی شد.

سبک مانگا و انیمه سبکی قابل تشخیص و به خصوص است؛ طراحی کاراکترها معمولاً از یک اصول خاص پیروی می‌کند، چشمان بزرگ، دماغ کوچک و دهان با تحرک بالا از ویژگی‌های این سبک است. این ویژگی‌ها توسط هنرمندی به نام واسامو تزوکا^۴ طراحی شد. کلمه انیمه در اواسط دهه ۱۹۷۰ رایج شد؛ این کلمه در ژاپن به تمام انواع انیمیشن اطلاق می‌شود؛ اما در سایر نقاط جهان، این کلمه یادآور انیمیشن‌های تولید شده در کشور ژاپن و چند کشور آسیای جنوبی شرقی از جمله کره هست (فهیمی، زین‌العابدینی، عبیدی خان ۱۳۹۸: ۲۰۲).

ائیچیرو اودا^۵ مانگاگا و هنرمند ژاپنی متولد ۱۹۷۵، خالق مانگای *وان پیس*^۶ است. *وان پیس* یکی از طولانی‌ترین کتاب‌های مانگا تاریخ است. مطالعه‌ی این مانگا مخاطبان را با شیوه‌های تصویرسازی و خلق مانگا آشنا می‌کند؛ خلق این آثار با ابزار ساده‌ای صورت می‌گیرد و هنرمندان مختلف می‌توانند به خلق آن بپردازند. مانگا *وان پیس*، داستان ماجراجویی پسری با نام مانکی دی لوفی^۷ که ناخدای کشتی دزدان دریایی کلاه‌حصیری^۸ است. دزدانی که به مردم آسیبی وارد نمی‌کنند و حامی مردم ناتوان هستند. مانگا *وان پیس* به الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل^۹ شباهت‌های بسیاری دارد. نخستین بار جوزف کمپبل، الگوی سفر قهرمان خود را در کتاب قهرمان هزارچهره در سال ۱۹۴۹ معرفی کرد. جوزف کمپبل در کتاب قهرمان هزارچهره فقط به بررسی ادبیات پرداخته، در مانگا *وان پیس* ادبیات و تصویر به هم پیوسته است و داستان از طریق تصویر روایت می‌شود. در این پژوهش بازتاب الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل علاوه بر ادبیات مانگا *وان پیس* در تصویرسازی آن نیز بررسی می‌شود.

روش پژوهش

پژوهش حاضر به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده و گردآوری داده‌ها به صورت اسنادی و مطالعات کتابخانه‌ای صورت گرفته است. کتاب‌های مانگا *وان پیس*، مقالات و کتاب‌هایی که در زمینه مانگا و انیمه به نگارش درآمده‌اند؛ مورد استفاده قرار گرفته‌اند. تحلیل این پژوهش به شیوه کیفی صورت گرفته است. مانگا *وان پیس* توسط انتشارات شوئیشا^{۱۱} از سال ۱۹۹۷ در هفته‌نامه شوئن جامپ^{۱۱} به چاپ می‌رسد. این مانگا شامل قسمت‌های بسیاری است، قسمت‌های ۱ تا ۱۰۵۷ مانگا *وان پیس* مطالعه شدند و بخش‌هایی که ارتباط لازم با الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل را دارند، برای بررسی انتخاب شدند. الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل، با ذکر مثال‌هایی از مانگا *وان پیس* مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد. هدف



وان پیس، مانکی دی لوفی بر اساس این مراحل تحلیل و طبقه‌بندی می‌شود. مرحله اول جدایی و یا عزیمت نام می‌گیرد. این مرحله شامل مراحل: دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امداد غیبی، عبور از نخستین آستان و شکم نهنگ است. مرحله دوم، آیین تشریف هست؛ این مرحله شامل مراحل: جاده آزمون‌ها، ملاقات با ایزدبانو، زن به‌عنوان وسوسه‌گر، آشتی با پدر، خدای گون‌شدن و برکت نهایی هست. مرحله سوم، بازگشت و پذیرفته‌شدن در جامعه هست. این مرحله شامل مراحل: امتناع از بازگشت، فرار جادویی، رسیدن کمک از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان و دستیابی به آزادی در زندگی است (کمپبل، ۱۴۰۱: ۴۶-۴۵).

جوزف کمپبل همانند میرچالیاده ساختار تکرارشونده عزیمت، تشریف و بازگشت را سفر می‌نامد و از کلمه‌ی گذار یا آشناسازی برای این ساختار مشترک استفاده کرده است. کمپبل بر خلاف میرچالیاده جنبه‌ی قدسی این ساختار را در نظر نگرفته است و بیشتر آن را به‌عنوان پدیده‌ی روانی مدنظر دارد. کمپبل گذار را گذاری روانی برای مواجهه با مشکلات پیچیده روان انسان خوانده است. کمپبل با استفاده از جهان‌بینی و کلمات فروید، چنین تغییری را وابسته به تغییر در الگوهای زندگی خودآگاه و ناخودآگاه می‌داند (نصیری و محمدی فشارکی، ۱۳۹۵: ۲۷۵).

قهرمان از زندگی عادی خود دست می‌کشد و سفری خطیر به حیطه‌ی شگفتی‌های ماورا، الطبیعه آغاز می‌کند، با نیروهای شگفت روبرو شده و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. قهرمان در زمان بازگشت از این سفر مملو از رمز و راز توان آن را دارد که به یارانش فضل و برکت عطا کند (کمپبل، ۱۴۰۱: ۴۰). قهرمان، سمبول آن تصویر خلاق و رهایی‌بخشی است که درون همه‌ی انسان‌ها پنهان و در انتظار شناسایی است. «سفر هراس‌انگیز قهرمان برای به‌دست‌آوردن چیزی نیست، بلکه برای بازپس گرفتن آن است» (همان: ۴۷).

مانگا

تولید کتاب‌های مانگا به قرن دوازدهم مرتبط است. مانگا یا داستان مصور ژاپنی با پیشینه تاریخی طولانی در فرهنگ آسیای رواج داشته است (Griffis, 2016: 2). عبارت مانگا از هوکوسای - مانگا گرفته شده است. هوکوسای کاتوشیکاکا^{۱۱} (۱۷۶۰-۱۸۴۹) کارتون‌های طنز و انتقادی می‌کشید؛ سپس به سراغ طراحی داستان‌های کارتون‌ی ۴ فریمی مبتنی بر آن کرد؛ آثاری که مانگا نامیده شدند. کارتون ۴ فریمی به کامی‌شیبای^{۱۲} توسعه پیدا کرد، کامی‌شیبای مجموعه‌ای از کارتون‌های داستانی است که در بیش از ده تکه مقوا کشیده می‌شد؛ سپس این داستان‌ها در مجلات و روزنامه‌ها برای کودکان و نوجوانان چاپ شدند (Inouye, 2012: 1-2). مانگاها مجموعه رمان‌های تصویری هست که در آن‌ها ترکیبی از تصاویر و متون در قاب‌هایی با اندازه‌های مختلف کنار یکدیگر قرار می‌گیرند. هر بخش از این کتاب‌ها معمولاً به‌صورت هفتگی یا ماهانه در مجله‌ها به چاپ می‌رسند. کتاب‌های مانگا علاوه بر اینکه باعث سرگرمی مخاطبان می‌شوند؛ ممکن است گذشته از کاربردهای علمی و آموزشی، همچون ابزاری قدرتمند برای تبلیغ آرای دینی و مذهبی نیز به کار گرفته شوند (موسوی، احمدی زاویه و حسنائی، ۱۳۹۷: ۲). شخصیت‌های مانگا

پرداخت. نور لطیفه به این نتیجه رسید که در تصویرسازی سیاه‌وسفید مانگا، جزئیات تصویر و نشان‌دادن حالات چهره برای جان‌بخشی به روایت‌ها اهمیت دارد.

مبانی نظری پژوهش

جوزف کمپبل (۱۹۰۴-۱۹۸۷) اسطوره‌شناس آمریکایی و استاد ادبیات در کالج سارا لارنس بود. تحقیقات جوزف کمپبل در کتاب سفر قهرمان بیان می‌کند که هسته اصلی تمام اسطوره‌ها در ادیان، فرهنگ‌ها و تمدن‌های مختلف یکسان است و همه‌ی آن‌ها یک الگوی مشابه را دنبال می‌کنند. جوزف کمپبل کتاب‌های مختلفی مانند: قهرمان هزارچهره، سفر قهرمان، زندگی در سایه اساطیر، الهه‌ها: اسرار الوهیت زنانه، اساطیر مشرق‌زمین و نوآن هستی را به نگارش درآورده است.

جوزف کمپبل تحت‌تأثیر یونگ به کهن‌الگوها و نظریه ضمیر ناخودآگاه جمعی علاقه‌مند شد. کمپبل با مطالعه‌ی تطبیقی اسطوره‌ها در ملل مختلف و شناختی که از این اسطوره‌ها پیدا کرده بود؛ چگونگی بازتولید اسطوره‌ها را در دوره‌ی معاصر دنبال کرد و نظریه تک اسطوره خود را مطرح نمود. نظریه تک اسطوره جوزف کمپبل بیان می‌کند که بین اسطوره‌های ملل و فرهنگ‌های مختلف تفاوت‌های اندکی وجود دارد و اسطوره‌ها دارای هماهنگی زیادی هستند. در تمام تاریخ بشری یک داستان بزرگ، یک قهرمان اصلی، یک ضدقهرمان و عناصر مرتبط با آن در حال تکرار است. هدف و مضمون روایت‌های آن یکسان است؛ فرایند روایی داستان‌ها شباهت‌های زیادی با یکدیگر دارند و شخصیت‌های برجسته بسیار شبیه به هم و کنش‌های مشابه دارند (اخوانی و محمودی، ۱۳۹۷: ۴۸-۴۹).

در قصه‌های عامیانه، افسانه‌ها، انیمیشن‌ها و فیلم‌ها نمونه‌های زیادی وجود دارند که اشتراکات بسیاری با الگوی جوزف کمپبل دارند. قهرمانان صفات نیک و آرمان‌هایی به‌مانند دیگری دارند؛ ضدقهرمانان در نقشه‌ها، صفات و یا باورهای خود مشترک هستند و راهنمایی که قهرمانان را یاری می‌کنند. جوزف کمپبل باور دارد: «مضمون‌های مشترک یا کهن‌الگوها در قصه‌ها و ایمازهای قدسی به فراسوی تنوع‌ها یا تجلیات ذهنی راه می‌برند» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۱۰).

کارل گوستاو یونگ و جوزف کمپبل نشان داده‌اند تمام اساطیر و افسانه‌ها دارای خصیصه مشترک و جاذبه‌ای گسترده هستند؛ زیرا تجربه‌ی جهانی همه‌ی انسان‌ها را نشان می‌دهند؛ به‌عنوان مثال یکی از این خصیصه‌های مشترک آغاز زندگی همه‌ی انسان‌ها به‌صورت نوزادانی آسیب‌پذیر است؛ به علت این خصیصه مشترک می‌توانیم با کودکان آسیب‌دیده و آزاردیده قصه‌ها احساس همدلی کنیم (کاپاچینو، ۱۳۷۸: ۱۲-۱۱).

الگوی سفر قهرمان

الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل از سه مرحله‌ی کلی جدایی، تشریف و بازگشت تشکیل شده است؛ این سه مرحله هسته‌ی اسطوره یگانه نام دارند (کمپبل، ۱۴۰۱: ۴۰). هر کدام از سه مرحله‌ی الگوی سفر قهرمان به چند مرحله‌ی جزئی تقسیم می‌شود. در این پژوهش، قهرمان مانگا



جدول ۱. گونه‌شناسی مانگا. منبع: (هارت، ۱۳۹۰: ۵۴-۵۵)

ژانرهای مانگا						
حادثه‌های جاسوسان بین‌المللی	سامورایی	علمی-تخیلی/ایرات‌ها	غیر طبیعی/هیولاها	نمایش مدرسه‌ای	کودکان خردسال	نوجوانان طنزپسند
						بزرگسالان/کودکان

وان پیس مخصوص گروه سنی نوجوانان است؛ اما مخاطبان در گروه‌های سنی متنوعی را به خود جذب کرد. وان پیس از اولین زمان انتشار خود در سال ۱۹۹۷ محبوبیت بسیار زیادی پیدا کرد. موضوع داستان وان پیس با سایر انیمه‌ها بسیار متفاوت است و موضوعی با محتوای ماجراجویی دزدان دریایی، همراه با صحنه‌های اکشن بسیار است (Nurlatifah, Kasmana, 2020: 232).

مانگاوان پیس

اچیپرو اودا در سال ۱۹۹۲ در ۱۷ سالگی مانگای تحت تعقیب^{۲۰} را عرضه کرد و به واسطه‌ی آن موفق به کسب جایگاه دوم در جایزه تروکا شد؛ اودا پیش از برنده‌شدن جایزه هاپ استپ^{۲۱} برای هنرمندان مانگا جدید، به‌عنوان دستیار برای هنرمندان بزرگی هم‌چون نوبوهیرو واتسوکی^{۲۲} کار کرد. وان پیس به‌سرعت به یکی از محبوب‌ترین کتاب‌های مانگا در ژاپن تبدیل شد و با بیش از ۶۵ میلیون نسخه به فروش رسید (Oda, 2011, VI: 1). یک قسمت از انیمه حدود ۲۰ دقیقه است. یک قسمت از مانگا حدود ۱۹ الی ۲۰ صفحه محتوا دارد. وان پیس یک سریال شونن طولانی است، سریال‌های طولانی مانند وان پیس معمولاً به صورت هفتگی و منظم توجه خواننده را حفظ می‌کنند (Merila, 2020: 11). وان پیس شامل جهانی فانتزی است؛ جغرافیا، زمان، فرهنگ و موجودات خاص خود را دارد. وان پیس در دسته‌ی ژانر شونن قرار می‌گیرد و مضامین مربوط به آن همانند: پشتکار و دوستی را به نمایش می‌گذارد. وان پیس از ژانر شونن فراتر می‌رود و به مسائل جدی سیاسی می‌پردازد، جهانی که توسط دولت مرموز جهانی اداره می‌شود. کلاه‌حصیری‌ها درحالی‌که در مورد رازهای دولت جهانی^{۲۳} آگاهی پیدا می‌کنند؛ با دشمنان و مشکلات مختلف روبرو می‌شوند (Singh, 2021: 6).

طراحی کاراکتر در تصویر (۱)، با صورت‌های بسیار ساده و اغراق در اندازه چشم‌ها انجام شده است. طراحی آناتومی کاراکترهای مانگا وان پیس اغراق بسیار زیادی دارد و از تناسب غیرمعمول استفاده کرده است. خطوط منحنی در این تصویرسازی برای نمایش حرکت سیال و ملایمت استفاده شده است. رنگ‌های مورد استفاده در تصویرسازی کاراکترها، رنگ‌هایی روشن و درخشان است. لوفی معمولاً با لباس‌هایی به رنگ شاد به‌ویژه قرمز طراحی شده است. رنگ قرمز شادی، اشتیاقی،

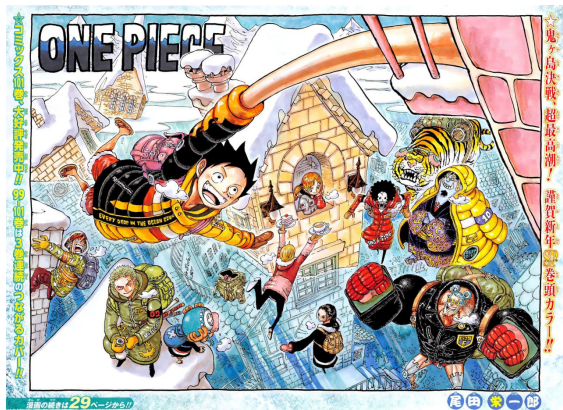
معمولاً در سبک انیمه هستند، در کتاب‌های مانگا برای نشان‌دادن صداها از نام‌آواهای ژاپنی استفاده می‌شود (زند و صنایع مظفری ثابت، ۱۴۰۱: ۶۶).

کتاب‌های مانگا و انیمه‌ها با استفاده از روش‌های متنوع در طول یک قرن گذشته توانسته‌اند با تمایز قائل شدن میان چیزهایی که ژاپنی محسوب می‌شوند و آنچه که ژاپنی محسوب نمی‌شود به شکل‌دهی و تقویت هویت ملی در کشور ژاپن بپردازند. این روش‌ها تأکید بر تفاوت‌های خود و تجلیل از ارزش‌های بومی است. این امر نتیجه مستقیم توسعه و تبدیل کاریکاتورهای سیاسی به داستان‌های مصور است (حسنایی و موسوی، ۱۳۹۷: ۵۲).

کتاب‌های کمیک به‌صورت رنگی چاپ می‌شوند؛ ولی کتاب‌های مانگا معمولاً سیاه‌وسفید هستند. این امر سبب کاهش هزینه و سرعت بیشتر در چاپ کتاب‌های مانگا می‌شود. کتاب‌های مانگا برخلاف کتاب‌های کمیک تعداد قسمت‌های بیشتری را شامل می‌شوند، معمولاً جلد کتاب‌های مانگا به‌صورت رنگی چاپ می‌شوند. کتاب‌های موفق مانگا به انیمه تبدیل می‌شوند. مؤمنی در مقاله خود می‌نویسد: «مانگا تو ایگا تو انیمه نو تر اینگل»^{۲۴} به معنای مثلث کامیک‌بوک‌ها، فیلم‌ها و کارتون‌ها است؛ تاکاهاشی ریوسکه^{۲۵} اشاره می‌کند که چرخه‌ای از تأثیرگذاری بین سه رسانه شکل گرفته بود. این چرخه باعث تأثیرگذاری طراحان مانگا، فیلم‌سازان و انیماتورها بر کار یکدیگر می‌شود (مؤمنی، حسنایی و دهستانی، ۱۴۰۰: ۲۸؛ به نقل از Clements, 2013: 120-121).

مانگا ژانرهای متعددی را شامل می‌شود این کتاب‌ها توانستند، مخاطبان در گروه‌های سنی مختلف را به خود جذب کنند. مانگا مخصوص پسران نوجوان شونن^{۲۶} و شوجی^{۲۷} برای دختران نوجوان نام دارد؛ مانگا شوجی بر رمانس‌هایی به سبک میلز و بون یا داستان‌های عشق نوجوانی متمرکز هست و مانگا شونن دارای محتوایی نظیر داستان‌های سامورایی و ماجراهای تاریخی است (سایین، ۱۳۸۳: ۵۲۷). در جدول (۱) ژانرهای گسترده مانگا نام‌برده شدند.

ژانر شونن سرشار از کودکان فوق‌العاده با نیروهای فوق انسانی است. بدن کاراکترهای کودک در ژانر شونن بر خلاف کمیک‌های سبک غربی از لحاظ فیزیکی شبیه کودکان عادی است. نکته قوت کتاب‌های مانگا تبدیل یک شخصیت عادی به یک شخصیت فوق‌العاده از طریق قصه‌گویی و شخصیت‌پردازی است (همان، ۳۳). قدرت و توانایی این کودکان به‌ظاهر عادی اما با نیروهای فوق انسانی، اغراق بیشتری را به همراه دارد. مانگا



تصویر ۱. کاور رنگی مانگاوان پیس، جلد ۱۰۳ قسمت ۱۰۳۶، اچیپرو اودا. منبع: (Oda, V103, 2023)^{۲۲}



جدول ۲. اطلاعات انیمه وان پیس را نشان می‌دهد.

خالق	کشور سازنده	ژانر	گروه سنی مخاطب	شخصیت اصلی وان پیس	سال انتشار انیمه	استودیو انیمه
آئیچیرو اودا	ژاپن	اکشن، ماجراجویی، فانتزی	۱۳ سال به بالا	مانکی دی لوفی	۱۹۹۹	توئی انیمیشن

قدرت و شجاعت او را نشان می‌دهد. لباس‌های رها و ساده‌ی لوفی شخصیت آزاد او را به خوبی نمایش می‌دهند؛ مانکی دی لوفی شخصی است که از تجملات دوری می‌کند. ترکیب‌بندی این تصویرسازی به صورت حلزونی صورت گرفته است. انیمه‌ی *وان پیس* از سال ۱۹۹۹ تا ۲۰۲۳ در حال پخش است و همچنان ادامه دارد. هیلدا هاستوتی به نقل از توماس می‌نویسد: ظهور انیمه *وان پیس* پیشرفت صنعت تلویزیون و توسعه فرهنگ عامه را نشان می‌دهد (Hastuti, 2020: 203; based on Thomas, 2012: 7).

خلاصه داستان

وان پیس داستان پسری با نام مانکی دی لوفی است، آرزوی او تبدیل شدن به آزادترین فرد در جهان است. لوفی در جست‌وجوی گنج *وان پیس* سفر خود را آغاز می‌کند، دوستان و همراهانی پیدا می‌کند و در سفر با مخاطرات بسیاری روبرو می‌شود. مانکی دی لوفی اکنون، ۹ خدمه‌ی وفادار در کشتی خود دارد. این اشخاص رورونوا زورو، نامی، اوسوپ، سانجی، چوپر، نیکو رابین، فرانکی، بروک و جینبه^{۲۵} هستند. لوفی در سفرهای خود به آزادسازی کشورها می‌پردازد و همانند قهرمان اسطوره‌ای به جامعه، فضیلت و برکت عطا می‌کند. بیشترین دیالوگ در *وان پیس* مربوط به قهرمان داستان، لوفی است؛ اما کاراکترهای دیگر نیز قهرمانانی هستند که هر یک رؤیایی مخصوص به خود دارند و در نهایت به پیشبرد دیگری کمک می‌کنند (Avriarno, Simanjuntak, Aulia, 2022: 378). هر یک از دوستان مانکی دی لوفی نقشی حیاتی در کشتی به عهده دارند. گلد دی راجر^{۲۶} تنها شخصی بود که گنج *وان پیس* را پیدا کرد و به پادشاه دزدان دریایی تبدیل شد. او در زمان مرگ خود اعلام می‌کند که بزرگ‌ترین گنج دنیا، *وان پیس* وجود دارد؛ از آن زمان، عصر بزرگ دزدان دریایی آغاز می‌شود. مانکی دی لوفی با یک قایق چوبی کوچک سرزمین خود را ترک می‌کند تا خدمه و دوستانش را پیدا کند و با آنان به جست‌وجوی *وان پیس* بپردازد.

شخصیت مانکی دی لوفی و مراحل سفر قهرمان

عزیمت

مانکی دی لوفی به همراه خدمه‌ی خود برای پیدا کردن *وان پیس* به سرزمین‌های مختلف سفر می‌کند؛ در هر مرحله با خطرات بسیار روبرو می‌شود، برکاتی به دست می‌آورد. برکات و الطافی که قهرمان به جامعه عطا می‌کند، جامعه را دگرگون ساخته و وارد دوره‌ی جدیدی می‌کند که از مدت‌ها مورد انتظار جامعه بود. سفر مانکی دی لوفی او را به مرحله‌ی قهرمانی و رهایی در زندگی می‌رساند.

مانکی دی لوفی در دوران کودکی خود به عنوان فردی ناشناس، حقیرانه

زندگی می‌کرد. او با یک دزد دریایی به نام شنکس^{۲۷} ملاقات می‌کند. شنکس مانند راهنمای آیین تشریف ظاهر می‌شود و لوفی را شیفته‌ی ماجراجویی‌های خود می‌کند. شنکس، لوفی را از خطر هیولایی با نام ارباب ساحل که یک پادشاه دریایی^{۲۸} است، نجات می‌دهد و در این راه، دست خود را با رضایت فدا می‌کند. او کلاه حصیری بارزش خود را به لوفی می‌بخشد و از او می‌خواهد زمانی که به درجات بالا رسید، کلاه را به او پس بدهد. در چنین زمانی دعوت به آغاز سفر شروع شده است. لوفی این دعوت را می‌پذیرد و در سن ۱۷ سالگی با شکست دادن پادشاه دریا به عنوان نخستین آستان، سفر خود را آغاز می‌کند. لوفی خدمه و کشتی پیدا می‌کند و سفر خود را به مناطق وسیع‌تر آغاز می‌کند.

جهان *وان پیس*، جهانی متشکل از اقیانوس‌ها و دریاهای مختلف است. به عقیده‌ی جوزف کمپبل: «مناطق ناشناخته (صحرا، جنگل، دریای عمیق، قلمروهای بیگانه و...) حوزه‌های آزادی هستند که محتویات ناخودآگاهی در آن‌ها متجلی می‌شود» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۸۶). مانکی دی لوفی در ماجراجویی‌های خود اغلب در فضاهای نام‌برده شده تصویرسازی شده است؛ بنابراین این مناطق، سبب تجلی ناخودآگاه لوفی می‌شوند.

در ادامه‌ی مسیر مانکی دی لوفی و خدمه‌ی او به علت نداشتن آمادگی‌های لازم در شکم نهنگ بزرگی به نام لایون^{۲۹} گرفتار می‌شوند؛ این قسمت مانند توضیحات بخش شکم نهنگ الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل در فضای درون شکم نهنگ تصویرسازی شده است. قهرمان هنگام عبور از آستانه و دروازه ورودی قلمرو ناشناخته، در مرحله انتقال به دنیایی دیگر است. قهرمان در مراحل قبل بر نیروهای نگهبان این دنیا پیروز شد و یا در برخی از اسطوره و قصه‌ها رضایت آنان را به دست آورد. قهرمان توسط موجودی هیولاش و ناشناخته‌ها بلعیده می‌شود و ظاهراً به صورت نمادین می‌میرد. قهرمان در اکثر اسطوره‌ها توسط موجودی نظیر: فیل، گرگ، نهنگ و یا هیولا بلعیده می‌شود (نصیری و محمدی فشارکی، ۱۳۹۵: ۲۸۳-۲۸۴).

این مرحله به قهرمان کمک می‌کند تا با آمادگی لازم با آستان جدید روبرو شود؛ قهرمانی که آمادگی لازم را نداشته باشد در ادامه‌ی مسیر خود نابود می‌شود. قهرمان در شکم نهنگ ظاهراً می‌میرد؛ اما در حقیقت با کسب آمادگی و اطلاعات بیشتر به جهان بازمی‌گردد تا بتواند سفر خود را ادامه دهد. لوفی پس از کسب آمادگی‌های لازم به جهان بازمی‌گردد و به سفر خود ادامه می‌دهد. در جدول (۳) مراحل عزیمت مانکی دی لوفی در طراحی چهره‌ی او بررسی شده است.

تشریف

مانکی دی لوفی همراه با خدمه‌ی خود به سفر ادامه می‌دهد، او در مجمع‌الجزایر سابائودی^{۳۰} شکست می‌خورد و به جزیره‌ی آمازون لیلی^{۳۱} انتقال پیدا می‌کند. در این جزیره موفق به ملاقات با ایزدبانو، بوآهانکو ک^{۳۲} می‌شود و حمایت او را به دست می‌آورد. ایزدبانو «معیار تمام زیبایی‌ها، پاسخی به تمام خواسته‌ها و هدفی موهبت آور برای تمام قهرمانانی است که به طلب خواسته‌های زمینی و یا ماورایی برآمده‌اند» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۱۱۷). لوفی به ندای درون خود پاسخ مثبت داده است، موهبت ایزدبانو را



جدول ۳. بازنمایی مراحل عزیمت در چهره‌ی قهرمان، بر اساس الگوی جوزف کمپبل.

عزیمت		
تصاویر	بخش‌های مرتبط با سفر قهرمان	حالت چهره
<p>قسمت ۱ مانگا وان پیس</p>	دعوت به آغاز سفر توسط شنکس	لوفی کلاه‌حصیری و دعوت به آغاز سفر را اشک‌ریزان از شنکس می‌پذیرد.
<p>قسمت ۱ مانگا وان پیس</p>	عبور از نخستین آستان با شکست پادشاه دریا	لوفی به آسانی پادشاه دریایی را شکست داده و چهره‌ای مشتاق برای ادامه‌ی سفر خود دارد.
<p>قسمت ۱۰۲ مانگا وان پیس</p>	درون شکم نهنگ	نهنگ، کشتی لوفی و دوستان او را بلعید، لوفی برای پیدا کردن آنان وارد شکم نهنگ می‌شود. او از فضای درون شکم نهنگ متحیر می‌گردد و سعی در نجات دوستان خود دارد.

عمیق‌تر از قصه‌های عامیانه‌ی پریان «این نقش بر عهده‌ی شخصیت بزرگ راهنما، معلم، قایق‌ران و راهنمای ارواح در جهان دیگر است» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۸۱). همانند نظریات جوزف کمپبل، ریلی پیر مردی در نقش معلم هست که برای راهنمایی لوفی ظاهر شده است.

مانکی دی لوفی حمایت نیروهای موافق را به دست آورده است، به سفر خود ادامه می‌دهد تا به آشتی و یگانگی با پدر برسد. او برای مواجه شدن با این پدر مستبد به نام کایدو^{۳۵} وارد کشور وانو^{۳۶} می‌شود. این سرزمین با هرج و مرج بسیار تصویرسازی شده است. سرزمین وانو، سرزمینی با مرزهای بسته همانند ژاپن در دوران فئودال است؛ این سرزمین به‌عنوان سرزمین سامورایی‌ها شناخته می‌شود.

اژدها در دیدگاه جوزف کمپبل می‌تواند نقش پدر را دارا باشد و سمبلی از او باشد؛ مانند این دیدگاه، کایدو قابلیت دگرپسندی به اژدها دارد. کایدو سرسختانه بر مسند قدرت تکیه زده، فقر و رنج فراوانی را برای مردم کشور وانو ایجاد کرده است. مانکی دی لوفی برای پیروزشدن بر کایدو به خدای خورشید یا نیکا^{۳۷} دگرپسندی پیدا می‌کند و قدرت خود را بیدار می‌کند. لوفی پس از دگرپسندی آرامش بیشتری به دست می‌آورد، شاد، روان و آزاد با کایدو مرتجع مبارزه می‌کند. جوزف کمپبل باور دارد: «خصوصیات خدای حی دگرپسندی و روان بودن است نه سنگینی و لجبازی و ارتجاع» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۳۴۰).

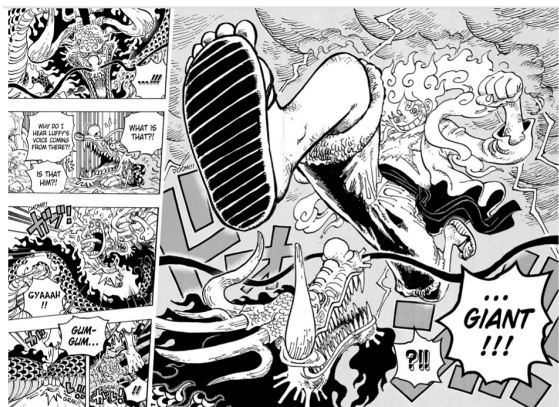
پدر مانند کاهن آیین‌های تشریف به جوان کمک می‌کند تا پا به جهان بزرگ‌تری بگذارد. راهنمای آیین (پدر و یا جانشینان پدر) نشانه‌ها و سمبول‌های کاری و حرفه‌ای را فقط به پسری می‌سپارد که از همه‌ی انرژی‌های عاطفی کودکانه‌ی نابجا پاک شده است. به‌صورت ایده‌آل، شخصی که قدرت به او منتقل شده از حالت بشریت مطلق خارج می‌شود و نماینده‌ی نیروهای کیهانی است. او، از نو متولد شده «اکنون خود یک پدر است و توان آن را دارد که خود نقش یک کاهن یا راهنما را بر عهده گیرد، یا در خورشید باشد». این شخص به تجربه‌ای نو از شکوه قانون کیهانی رسیده، رها از خوف و رجاء و در آرامش است (کمپبل، ۱۴۰۱: ۱۴۲-۱۴۱). اگر این تغییر قدرت صورت نگیرد سبب سکون اجتماع خواهد شد.

قهرمانی که به دیدن پدر می‌رود باید بتواند وراى وحشت‌ها، روح خود

خواهد شناخت. بوآ هانکوک به‌عنوان زیباترین زن در جهان وان پیس شناخته می‌شود، او به لوفی در رسیدن به اهداف خود و روپروشدن با آستان‌ها کمک می‌کند.

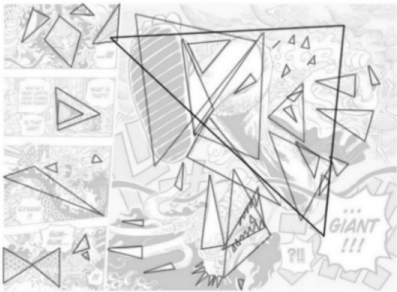
لوفی متوجه می‌شود برادر ناتنی او پرتگاس دی. ایس^{۳۳}، قرار است که اعدام شود. لوفی با کمک بوآ هانکوک و سایر همراهان برای نجات ایس اقدام می‌کند. او در این راه ناکام می‌ماند و برادر ناتنی خود را از دست می‌دهد. در چنین زمانی پیر فرزانه، سیلورز ریلی^{۳۴} ظاهر می‌شود. لوفی به مدت دو سال توسط پیر فرزانه تعلیم داده می‌شود تا آمادگی لازم برای نقش‌های جدید را به دست آورد. خدمه‌ی لوفی همانند ناخدای خود در این مدت به تمرین می‌پردازند.

ریلی نشانگر قدرت مهربان و محافظ سرنوشت است. لوفی هم‌زمان با آشکار شدن نتایج کارهای خود با شجاعت و عزم راسخ راه را ادامه می‌دهد. قهرمان «تمام نیروهای ناخودآگاه را در کنار، یار و همراه می‌یابد. مادر طبیعت، خود حامی این وظیفه‌ی خطیر می‌شود و اگر عمل قهرمان همان باشد که جامعه در انتظار آن است، آن‌گاه او هماهنگ با حرکت تاریخی پیش خواهد رفت» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۷۸). پیر دانا در مانگا وان پیس، جنگجوی مسن اما قدرتمند و ورزیده است. جوزف کمپبل: «خیلی وقت‌ها، مدرسان غیبی در هیئت مردانه ظاهر می‌شود» در اسطوره‌های



تصویر ۲. سطح بعدی، مانگا وان پیس، جلد ۱۰۳، قسمت ۱۰۴۵، اشیچیرو اودا، منبع: (oda, V103, 2023)

جدول ۴. سطح بعدی، قهرمان در نبرد با پدر، تحلیل یک فریم از مانگاوان پیس قسمت ۱۰۴۵.

محتوا	فرم و ساختار	ساختار و ترکیب	عناصر	نماد و نشانه
لوفی به مانند یک جنگجو در مقابل پدر مستبد ایستادگی می کند.	مثلت 	دارای خطوط مثلثی، تیز و شکسته برای نمایش قدرت، شدت، خشونت، تحول و پویایی	رنگ سیاه و سفید، شکل و خطوط	افزایش اغراق آمیز سایز لوفی نشان از افزایش قدرتش دارد.

جدول ۵. بازنمایی مراحل آیین تشراف در چهره قهرمان، بر اساس الگوی جوزف کمپبل.

آیین تشراف			آیین تشراف		
تصاویر	بخش های مرتبط با سفر قهرمان	حالت چهره	تصاویر	بخش های مرتبط با سفر قهرمان	حالت چهره
 مانگا وان پیس قسمت ۵۱۳	جاهه ای آزمون ها، شکست در مجمع الجزایر سابا تودی	لوفی فکر می کند دوستان خود را از دست داده و چهره ای او با رنج بسیار تصویرسازی شده است. هاشورهای متعدد، نامنظم و پراکنده به انتقال احساسات شدید او کمک می کند.	 مانگا وان پیس قسمت ۱۰۴۲	آشتی و یگانگی با پدر مقابله با کایدو	لوفی تمام تلاش خود را برای نابودی کایدو به کار برده است. خشم بسیار لوفی نشان دهنده جدیت او برای نابودی کایدو است. در این تصویرسازی از خطوط برای نمایش زخم، عرق و خون استفاده شده است؛ این موارد خستگی و تلاش بسیار لوفی را نشان می دهد.
 مانگا وان پیس قسمت ۵۱۶	ملاقات با ایزدبانو، بوآ هانکوک	لوفی برای اولین بار ایزدبانو را در جزیره آمازون لیلی ملاقات می کند.	 مانگا وان پیس قسمت ۱۰۴۶	خدای گون شدن، تبدیل شدن به نیکا	لوفی عزیمت یافته و قدرت خود را بیدار می کند، او به نیکا یا همان خدای خورشید تبدیل می شود. در این حالت از خطوط منحنی برای نمایش انعطاف پذیری و تغییر استفاده شده است. لوفی در حالت نیکا خنده بر لب دارد؛ با آرامش و شوخ طبعی مبارزه می کند.
 مانگا وان پیس قسمت ۵۹۷	امداد غیبی، آموزش توسط پیر فرزانه «ریلی»	لوفی برای آموزش توسط ریلی آماده می شود. لوفی هیجان زده و حیرت زده از قدرت بسیار ریلی تصویرسازی شده است.	 مانگا وان پیس قسمت ۱۰۵۳	برکت نهایی، آزاد شدن کشور وانو	لوفی در جنگ مقابل کایدو پیروز می شود و کشور وانو آزاد می گردد. در این تصویرسازی لوفی پس از پیروزی با شادی جشن می گیرد.



و در این مرحله متوقف نمی‌شود. کایدو شکست خورده؛ قهرمان آزمون خود را با موفقیت تمام کرده و دوران ظلم به پایان رسیده است. مردم کشور وانو از دست غاصبان نجات پیدا کرده‌اند. کوزو کی مومونوسکه^{۴۰} خود را به‌عنوان شوگون^{۴۱} جدید سرزمین وانو معرفی می‌کند و عهد می‌بندد تا از مردم محافظت کند. کوزو کی مومونوسکه برای امنیت بیشتر مردم خود، مرزهای سرزمین وانو را باز نمی‌کند.

ادمیرال^{۴۲} ریو کوگیو برای جلوگیری از بازگشت لوفی و کشتن او وارد سرزمین وانو می‌شود. کوزو کی مومونوسکه و یاران او به تعقیب کننده اجازه نمی‌دهند تا به لوفی صدمه‌ای وارد کند. این بخش بر اساس الگوی جوزف کمپبل در قسمت فرار جادویی قرار می‌گیرد. مومونوسکه و یارانش در مقابل ادمیرال ایستادگی می‌کنند، با این وجود برای فراری دادن کامل تعقیب کننده نیاز به کمک بیشتر از خارج است. «ممکن است برای بازگرداندن قهرمان از سفر ماورایی‌اش، نیاز به کمک از خارج باشد. یا به بیانی دیگر ممکن است دنیا مجبور شود به دنبالش بیاید و او را با خود ببرد» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۲۱۵). شنکس به‌عنوان دست نجات از خارج ظاهر می‌شود و با قدرت هاک^{۴۳} خود ادمیرال را فراری می‌دهد.

لوفی آسوده از خطر رویارویی با ادمیرال به جهان بازمی‌گردد. تصویر (۳) فضای سرزمین وانو پس از خروج قهرمان از سرزمین وانو را نشان می‌دهد. سرزمین وانو به فضایی آرام تبدیل شده است که نشان‌دهنده تغییر کشور وانو از هرج و مرج به آرامش است. برکت قهرمان ایجاد این فضای آرامش بخش برای مردم سرزمین وانو است. در این تصویرسازی از خطوط منحنی در طراحی ابرها، امواج و کشتی‌ها استفاده شده است که نشان از انعطاف‌پذیری، ملایمت و حرکت دارد.

مقام قهرمان افزایش یافته است. او به یکی از پادشاهان دریا تبدیل شده و آزادی و رهایی بیشتری در زندگی به دست آورده است. جایزه‌ی دستگیری و کشتن قهرمان افزایش یافته است، مانکی دی لوفی باید بتواند از تأثیرات جهان جان سالم به در ببرد و در مقابل خطرات جهان عایق‌بندی گردد. بازگشت قهرمان، بازگشت از جهان فراسو است؛ کلید اصلی درک اسطوره و سمبول، این نکته است که جهان الهی و جهان بشری هر دو یکی هستند. معنای کلی عمل قهرمان کشف قلمرو خدایان به‌صورت ارادی و یا غیرارادی است (کمپبل، ۱۴۰۱: ۲۲۴). در جدول (۶) مراحل بازگشت

را بگشاید. او باید آماده، برای پذیرفتن تراژدی‌های دیوانه‌وار جهان بی‌رحم و پهناور به‌عنوان پدیده‌ای باشکوه باشد. قهرمان زندگی را با همین دیدگاه تعالی می‌بخشد؛ در چنین زمانی قهرمان صورت پدر را می‌بیند، درک می‌کند و اکنون آن دو با هم هماهنگ‌اند. پسری که واقعاً لایق شناختن پدر باشد، درد و رنج آزمون بلافاصله به سراغش خواهد رفت. او متوجه می‌شود که جهان مکانی حزین نیست؛ بلکه مکانی شادی بخش و سرشار از حضور جاودان او است (همان: ۱۵۳-۱۵۴).

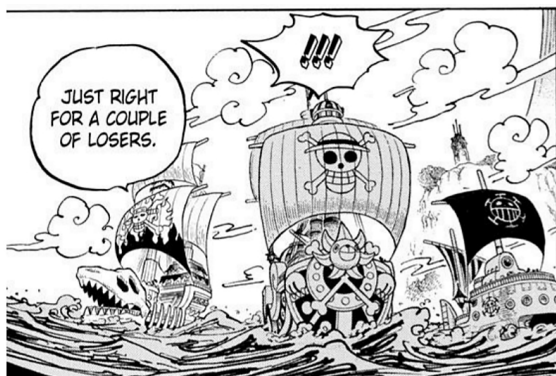
تصویر ۲ قهرمان شادمان با دگرپس به خدای خورشید، اندازه‌ی بدن خود را افزایش داده و با کایدو، پدر مستبد می‌جنگد. این تصویر با هرج و مرج بسیار و رعدوبرق در یک گراند تصویرسازی شده است. این تصویر آشتی و یگانگی با پدر طبق الگوی جوزف کمپبل را نشان می‌دهد. نیکا یا خدای خورشید، قهرمانی شادی آور و آزادی بخش است، بردگان باور دارند روزی توسط نیکا نجات پیدا می‌کنند. مانکی دی لوفی در حالت خدای خورشید بر پدر مستبد پیروز می‌شود. از برکات پیروزی لوفی، آزاد شدن کشور وانو از ستم کایدو است؛ با آزادی کشور وانو آب و غذا بیش از گذشته برای مردم این کشور فراهم خواهد شد.

لوفی در تمام مدت توانایی میوه شیطانی^{۳۸} نوع افسانه‌ای زوئن^{۳۹} را دارا بود. نیکا در سریال وان پیس نام یک جنگجوی افسانه‌ای است که توسط بردگان در زمان باستان مورد احترام قرار گرفته بود. شخصی که از این میوه‌ی شیطانی استفاده می‌کند تنها با تخیل خود محدود می‌شود، این جنگجو بدون توجه به شرایط همیشه لبخند بر لب دارد و مظهر جنگجوی آزادی است. مفهوم خدای خورشید در فرهنگ‌های مختلف رایج است، با این وجود در اساطیر یونان، نیکا نام دیگر نایک، ایزدبانو پیروزی است. نیکا به‌عنوان تجسم پیروزی اغلب در جبهه‌ی پیروز نشان داده می‌شود و پیروزی آن‌ها را تضمین می‌کند (Srivastava, 2023). جدول (۴) تحلیل تصویرسازی تصویر (۲) را نشان می‌دهد.

تعلق خاطر قهرمان به تعلیمات گذشته، او را از یگانگی با پدر و پیوستن به دنیای جدید باز می‌دارد. این تعلیمات به زمان وابستگی قهرمان به مادر خود مربوط است که قهرمان را از مشاهده‌ی جهان و منظر واقعی پدر بازمی‌داشت. قهرمان بعد از به‌دست آوردن دانایی و یگانگی با پدر، در قالب انسانی نو متولد می‌شود و قدرت به قهرمان انتقال می‌گردد (نصیری و محمدی فشارکی، ۱۳۹۵: ۲۸۹-۲۸۸). در جدول ۵ مراحل آیین تشریف مانکی دی لوفی در طراحی چهره‌ی او بررسی شده است.

بازگشت

ماجراجویی قهرمان در این مرحله تمام شده و باید با غنیمت خود که می‌تواند زندگی را متحول کند، باز گردد. در این مرحله ممکن است قهرمان از انجام این مسئولیت سرباز زند. «چرخه‌ی اسطوره‌ی یگانگی هنگامی تمام می‌شود که قهرمان با سعی و تلاش، جادوی سخن حکیمانه، پشم طلائی و یا شاهزاده خانم خفته را به ملک بشری بازگرداند» (کمپبل، ۱۴۰۱: ۲۰۳). این مرحله، مرحله‌ای سخت برای قهرمان است، ممکن است جامعه از پذیرش قهرمان امتناع کند، برکت قهرمان را نپذیرد و یا قهرمان را سرزنش کند. لوفی برای پیدا کردن وان پیس باید به سفر خود ادامه دهد



تصویر ۳. پایان، مانگاوان پیس جلد ۱۰۵ قسمت ۱۰۵۷، اشیچیرو اودا. منبع: (Oda, V105, 2024).



جدول ۶. بازنمایی مراحل بازگشت در چهره قهرمان، بر اساس الگوی جوزف کمپبل.

بازگشت		
تصاویر	بخش‌های مرتبط با سفر قهرمان	حالت چهره
	ظاهر شدن امیرال نیروی دریایی	ادمیرال برای جلوگیری از بازگشت لوفی وارد کشور وانو می‌شود، لوفی اطلاعی از این موضوع ندارد و با شادی در حال جشن گرفتن است. در این تصویرسازی امیرال، پوستر تحت تعقیب لوفی خندان را در دست گرفته است.
	دست نجات از خارج، مومونوسکه، یارانش و شنکس مانع تعقیب‌کننده شدند.	ادمیرال فراری داده می‌شود، لوفی به یاد شنکس می‌افتد و با شادی به یاد قدیم لبخند می‌زند. در این تصویرسازی زخه‌های لوفی در حال ترمیم است.
	عبور از آستان بازگشت، ترک سرزمین وانو	لوفی با رضایت و شادی، سرزمین وانو را ترک می‌کند و برکت خود، پرچم کشتی خود را به مومونوسکه برای محافظت از سرزمین وانو هدیه می‌کند.
	ارباب دو جهان	مقام لوفی به یونکو ارتقا یافته و به آزادی بیشتری در زندگی رسیده است.

مانکی دی لوفی در طراحی چهره‌ی او بررسی شده است.

بازتاب الگوی جوزف کمپبل در طراحی سایر شخصیت‌ها

کاراکترهای مانگاوان پیس مرتبط با الگوی جوزف کمپبل توصیف شدند و در این بخش بررسی می‌گردند. کاراکتر شنکس نماد مقدماتی از نیروهایی است که وارد بازی شده‌اند و پیک نامیده می‌شوند. شنکس همانند راهنمای آیین تشریف‌ظاهر می‌شود؛ کلاه‌حصیری بالارزش خود را

جدول ۷. بازتاب الگوی سفر قهرمان در طراحی شخصیت‌ها، بر اساس الگوی جوزف کمپبل.

ریلی	شنکس
پیر دانا، امدادسان غیبی	دعوت به آغاز سفر (راهنما) و دست نجات از خارج
بوآ هانکوک	کایدو
ایزدبانو	پدر مستبد با قابلیت دگرپس‌ی به ازدها

به لوفی می‌بخشد و مشوق لوفی می‌شود. در طراحی کاراکتر شنکس برای نشان‌دادن جدیت و قدرت از خطوط تیز، شکسته و هاشورهای متعدد استفاده شده است. پیر دانا در وان پیس پیرمردی به نام سیلورز ریلی با توانایی و قدرت‌های بالا به تصویر درآمده‌است. در طراحی چهره‌ی او از خطوط بسیار برای نمایش سن بالای او استفاده شده است. طراحی عینک در چهره‌ی ریلی نشان از هوش او دارد و بدن عضلانی ریلی نشان از قدرت فیزیکی او دارد.

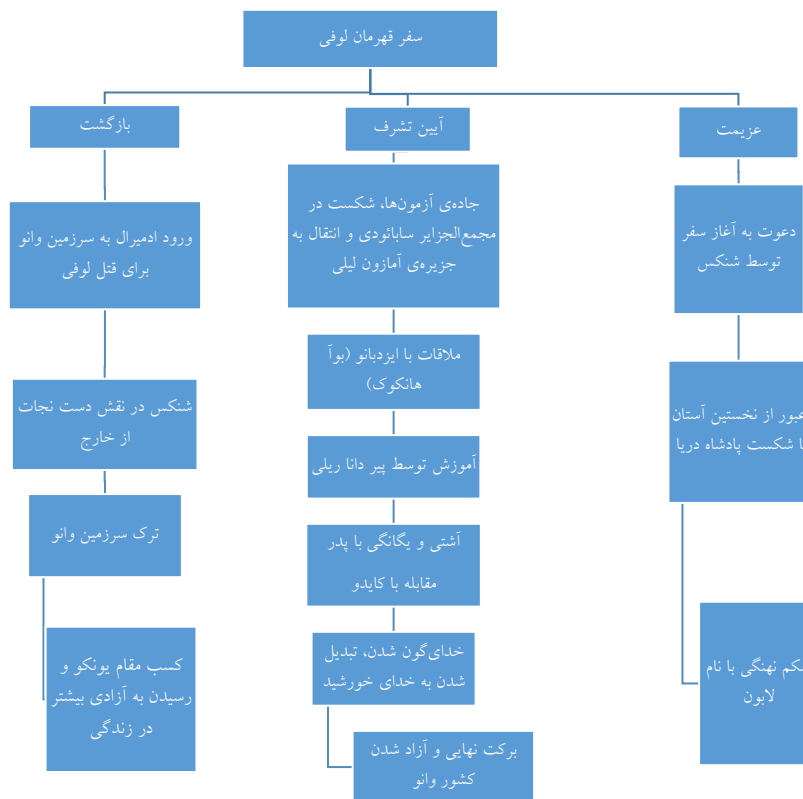
کاراکتر ضدقهرمان کایدو از الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل تبعیت داشته است. کایدو همانند یک پدر مستبد سرسخت و لجاجت‌بر مسند قدرت تکیه زده است. در طراحی کاراکتر کایدو خطوط تیز و شکسته و فرم مثلث به نشانه‌ی سرسختی استفاده شده است، تیرگی و هاشور در نمایش ظلم و غرور این شخصیت کمک کرده است. جوزف کمپبل باور دارد که ایزدبانو معیار تمام زیبایی‌ها است. کاراکتر بوآ هانکوک نقش، ایزدبانو را به خود اختصاص داده است؛ این کاراکتر، زیبا، جوان و قدرتمند با ظرافت‌های زنانگی تصویرسازی شده است.

نتیجه‌گیری

الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل یک الگوی کلی برای نگارش داستان است و در پژوهش‌هایی بسیاری به آن پرداخته شده است. این



نمودار ۱. تحلیل سفر شخصیت لوفی، مانگا وان پیس، بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل.



این سبب در طراحی کاراکتر قهرمان معمولاً از خطوط تیز و با شکسته استفاده نشده است. با وجود تغییر و تحولات قهرمان در هر مرحله، وحدت کاراکتر و خصوصیات اصلی او حفظ شده است. کاراکترهای راهنمای آیین تشریف، پیر دانا، ایزدبانو و پدر مستند طبق بررسی‌های انجام شده از الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل تبعیت داشته‌اند.

مانگا و انیمه از موضوعاتی هستند که در کشور ایران کم‌تر به آن پرداخته شده است. به هنرمندان پیشنهاد می‌شود با مطالعه‌ی این آثار سواد بصری خود در رابطه با مانگا را تقویت کنند و با شیوه‌ی تصویرسازی این آثار آشنا گردند. هنرمندان می‌توانند با مطالعه‌ی بیشتر مانگا به تولید کتاب‌های مصور ایرانی بپردازند؛ تعداد گسترده‌ای از آثار مانگا و انیمه وجود دارند که مورد تحلیل و بررسی واقع نشده‌اند. مقالاتی با موضوعات شیوه‌های تصویرگری مانگا کاربردی هستند و به مخاطبان برای تولید کتاب‌های مصور کمک خواهند کرد.

پی‌نوشت‌ها

1. Comic Strip.
2. Mangaka.
3. Anime.
4. Osamu Tezuka.
5. Eiichiro Oda.
6. One Piece.
7. Monkey D. Luffy.
8. Mugiwara no ichimi.

۹. Joseph Campbell نام او در فارسی به دو صورت جوزف کمپبل و جوزف کمپبل به کار رفته است. در این پژوهش برای یکدستی مطالب در تمام بخش‌ها از جوزف کمپبل استفاده شده است.

10. Shueisha.
11. Weekly Shōnen Jump.
12. Live action.
13. Big Mom.
14. Hokusai Katsushika.
15. Kamishibai.
16. Manga to Eiga to Anime no Triangle.

الگو اغلب در ادبیات مطرح شده و در تصویرسازی کم‌تر به آن پرداخته شده است. با توجه به اینکه در مانگا، ادبیات و تصویر ارتباط تنگاتنگی با یکدیگر دارند؛ تصویر بر ادبیات غلبه پیدا می‌کند و روایت داستان را بر عهده می‌گیرد، این الگو در تصاویر بیشتر نمودار می‌شود. در این پژوهش به تحلیل شیوه‌ی بازتاب مراحل مختلف الگوی سفر قهرمان در مانگای وان پیس پرداخته شد. این مراحل شامل عزیمت، تشریف و بازگشت هستند و در داستان و تصاویر این مانگا بازتاب یافته‌اند. این الگو در طراحی کاراکترها، حالات چهره و فضا سازی‌ها بازتاب یافته است و به افزایش درون مایه‌ی محتوا، افزایش عمق داستان و جذابیت بصری مانگا وان پیس منجر شده است. مراحل عزیمت، تشریف و بازگشت قهرمان وان پیس، مانگی دی لوفی بر اساس الگوی جوزف کمپبل بررسی شد.

تصویرسازی چهره، البسه، آناتومی و احساسات مانگی دی لوفی مطابق با الگوی جوزف کمپبل است. لباس‌های کاراکتر مانگی دی لوفی، رها است و شخصیت آزاد او را به خوبی نشان می‌دهد. رنگ قرمز در لباس‌های لوفی نشان از شادی، اشتیاق، شجاعت و قدرت لوفی دارد. در طراحی چهره‌ی قهرمان در حالت خدای خورشید از خطوط روان و منحنی استفاده شده است که نشان از انعطاف‌پذیری و تغییر قهرمان دارد. جوزف کمپبل باور دارد خصوصیات خدای حی دگرپرسی و روان بودن است. لوفی به سبب میوه‌ی شیطانی خود توانایی‌هایی همانند یک لاستیک، دارد؛ خصوصیتی که در تصویرسازی او امکان استفاده‌ی بیشتر از خطوط منحنی و نرم را فراهم می‌کند. این خطوط ملایمت و تغییر را نشان می‌دهند. قهرمان از نتیجه‌ی اعمال خود آزاد است و از خود سختی و لجبازی نشان نمی‌دهد. به



بیست و نهم، تهران: نشر پیکان.
 کمپبل، جوزف (۱۴۰۱)، *قهرمان هزارچهره*، ترجمه شادی خسرو پناه، چاپ نهم، مشهد: گل آفتاب.
 زندی، کیارش؛ صنایع مظفری ثابت، نوید (۱۴۰۱)، *چیپی، سادگی در انیمیشن*، چاپ اول، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
 ساین، راجر (۱۳۸۳)، *تعامل کامیک‌های جهانی (نگاهی به تأثیر کامیک‌های اروپایی و ژاپنی)*، ترجمه احسان نوروزی، نشریه فارابی، شماره ۵۳، ۵۳۴-۵۲۱.
 موسوی، سعیده سادات؛ احمدی زاویه، سید سعید و حسنائی، محمدرضا (۱۳۹۷)، *بازنمایی مضامین مذهبی در انیمیشن با بررسی الگوهای به کار گرفته‌شده در آثار ژاپنی، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۲۲ (۱)، ۱۲-۱، <https://doi.org/10.22059/jfadram.2017.242877.615132>.
 مؤمنی، سپهر؛ حسنائی، محمدرضا و دهستانی، امیر محمد (۱۴۰۰)، *سیر تحول انیمه‌های پر زد و خورد ژاپنی از تزوکا تا کنون در فرم بصری، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۳۶ (۳)، ۳۱-۲۵.
<https://doi.org/10.22059/jfadram.2021.316692.615510>
 نصیری، جبار؛ محمدی فشارکی، محسن (۱۳۹۵)، *بررسی نمود اسطوره قهرمان هزارچهره در حماسهٔ بزوناامه بر اساس نظریه جوزف کمپبل: تئوری و ادب فارسی (ادب و زبان)*، ۱۹ (۳۹)، ۲۷۱-۲۹۳. <https://sid.ir/paper/517027/fa>.
 هارت، کریستوفر (۱۳۹۰)، *طراحی شخصیت‌های کارتون (مانگا)*، ترجمه هادی مهربانی، چاپ سوم، تهران: فرهنگسرای میردشتی.

فهرست منابع لاتین

Avriarno, Anugrah Yusuf; Simanjuntak, Marudut Bernadua; Aulia, Perima Danti (2022), "The value of Friendship in One Piece manga volume 80-85 written by Eiichiro Oda", In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 5, 374-388. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.6475575>
 Griffis, Emily (2016), "A contemporary hell: analyzing manga as literature through Eiichiro Oda's One Piece" Impel down", Undergraduate senior honors thesis ball state University, Not printed.
 Inouye, Yasuyo (2012). "Manga and libraries in Japan". *International Federation of Library Associations and Institutions*. <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/faife/publications/spotlights/manga-inouye.pdf>
 Nurlatifah, Yeni; Kasmana, Kanken (2020), "Expression Analysis of Big Mom Characters in One Piece Comic 89 (Badend Musical)", *ARTic*, 3 (1), 231-238. <http://dx.doi.org/10.34010/artic.v3i1.4378>
 Singh, Manish Prabhakar (2021), "Odyssey of the cultural narrative: Japan's cultural representation in Eiichiro Oda's One Piece", *Global Media Journal: Indian Edition*, 13(1). <http://gmj.manipal.edu/issues/JUNE2021/S6Odyssey of the cultural narrative Japan cultural representation in Eiichiro Oda's One Piece.pdf>
 Merila, Raimond (2020), "One piece manga fandom as a participatory culture: Reddit and Youtube practices", *MA Thesis of school of humanities*, Tallinn University, Not printed.
 Oda, eiichiro (2011), *One piece*, vol. 1, 18 printing, 13, canada: viz media llc.
 Oda, eiichiro (2023), *One piece*, vol. 103, canada: viz media llc.
 Oda, eiichiro (2024), *One piece*, vol. 105, canada: viz media llc.
 فهرست منابع الکترونیکی
 URL1: <https://www.imdb.com/title/tt0388629/> (accessed: 2023/09/10)
 Tulisha Srivastava (2023), *One Piece: These References Draw*

17. Takahashi Ryosuke. 18. Shonen.
 19. Shōjo. 20. Wanted.
 21. Hop Step Award. 22. Nobuhiro Watsuki.
 23. World government.
 ۲۴. هر جلد از کتاب‌های مانگا شامل چند قسمت هستند؛ هر یک از این قسمت‌ها حدوداً شامل ۱۹ الی ۲۰ صفحه هستند. در مانگا وان پیس تعدادی از صفحات مورد بررسی نگارنده فاقد شماره‌ی صفحه بودند؛ به این سبب تنها شماره‌ی قسمت و جلد این تصویرسازی‌ها ذکر شده است.
 25. Rononoa Zoro – Nami – Usopp – Sanji – Chopper – Nico Robin – Franky – Brook – Jinbe.
 26. Gol D. Roger. 27. Shanks.
 28. The Lord of the Coast is a Sea King.
 29. Laboon. 30. Sabaody Archipelago.
 31. Amazon Lily. 32. Boa Hancock.
 33. Portgas D. Ace. 34. Silvers Rayleigh.
 35. Kaido. 36. Wano Country.
 37. Nika, the Sun God.
 ۳۸. میوه‌های شیطانی شگفت‌انگیزترین شکل قدرت در مانگا وان پیس هستند؛ به موجودات توانایی فوق بشری عطا می‌کند و در عوض این موجودات توانایی شناکردن در دریا را از دست می‌دهند. میوه‌های شیطانی انواع مختلف و توانایی‌های متفاوتی را شامل می‌شوند. لوفی میوه شیطانی گومو گومونو می‌را خورده است که خاصیت لاستیکی دارد؛ این میوه در حقیقت از گونه افسانه‌ای زوئن با نام هیتو هیتو نومی است. قهرمانی که از این میوه‌ی شیطانی استفاده می‌کند تجسم مبارزه یا آزادی و خدای خورشید نیکا هست.
 ۳۹. میوه‌های شیطانی به‌طور کلی به دسته‌ی: *paramecia*, *zoan*, *logia* تقسیم می‌شوند. میوه‌های شیطانی زوئن به کاربران خود توانایی تبدیل شدن به گونه‌های حیوانی خاص را می‌دهند.
 ۴۰. مومونوسکه به همراه متحدین خود اتحاد نینجا - دزد دریایی - مینک و سامورایی را تشکیل می‌دهد. به همراه لوفی و دوستانش در مقابل کایدو ایستادگی می‌کنند. مومونوسکه میوه شیطانی نوع زوئن را خورده و توانایی دگرپس‌ی به ازدها دارد.
 ۴۱. *shogun* فرماندهی که در کشور وانو بر مردم حکومت می‌کند با نام شوگون شناخته می‌شود؛ شوگون‌ها همانند ژاپن دوران فتودالیسم پوشش کیمونو دارند. عنوان شوگون معمولاً از والدین به فرزند به ارث می‌رسد.
 ۴۲. *Admiral* در جهان وان پیس ادمیرال‌ها بعد از ادمیرال ارشد، دومین مقام در نیروی دریایی هستند و از سه شخص بسیار قدرتمند با نیروهای فوق بشری تشکیل می‌شوند. ادمیرال‌ها به فرمان دولت جهانی رهبری می‌شوند.
 ۴۳. هاکی انواع مختلفی با نام‌های هاکی شاهی، هاکی زرهی، هاکی مشاهده دارد. هاکی توانایی است که به شخصی که از آن استفاده می‌کند؛ قدرت زیادی عطا می‌کند.

فهرست منابع فارسی

اخوانی، سعید؛ محمودی، فتانه (۱۳۹۷)، *مطالعه تطبیقی در اساطیر ایران و شرق دور (اسطوره سیاوش ایران و کوتان اوتونای قوم آینو با رویکرد جوزف کمبل)*، *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی (زبان و ادبیات فارسی)*، ۱۴ (۵۳)، ۸۲-۴۱. <https://dorl.net/dor/20.1001.1.20084420.1397.14.53.2.1>
 حسنائی، محمدرضا؛ موسوی، سعیده سادات (۱۳۹۷)، *مطالعه نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در شکل‌دادن به مفهوم هویت ملی در ژاپن در مقایسه‌ی تطبیقی با ایران*، فصلنامه علمی *مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه*، ۱ (۲)، ۶۴-۳۳. <https://doi.org/10.22034/jiscm.2018.81869>
 فهیمی، حسین؛ زین العابدینی، پیام و عبدی خان، فاطمه (۱۳۹۸)، *تأثیر سینما و اسطوره‌های ژاپن بر انیمه ناروتو*، *مطالعات فرهنگ و هنر آسیا*، ۱ (۱)، ۱۹۷-۲۳۱. <https://doi.org/10.30465/acas.2019.2885>
 کاپاچیونه، لوسیا (۱۴۰۰)، *شفای کودک درون*، ترجمه گیتی خوشدل، چاپ



gy-symbolism-inspiration/ (accessed: 2023/09/08)

Heavily on Greek Mythology and Symbolism

<https://www.cbr.com/one-piece-references-greek-mytholo->

COPYRIGHTS

© 2022 by the authors. Published by Soore University. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

