

بازتاب مؤلفہ‌های گوتیک در آرک تریلر بارک انیمہ وان پیس

/// شکبیا مرادی ملایری فر^{۱*}، رضا بہمنی^۲

۱. کارشناسی ارشد تصویرسازی، گروه ارتباط تصویری، دانشکدہ هنر، دانشگاه بین‌المللی سورہ، تہران، ایران.
۲. دانشجوی دکتری، گروه پژوهش هنر، دانشکدہ هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تہران مرکزی، تہران، ایران.

دریافت مقاله: ۲۲ فروردین ۱۴۰۴، پذیرش نہایی: ۵ شهریور ۱۴۰۴

چکیدہ

انیمہ وان پیس اثر ائیچیرو اوداکہ بیش از دودہہ از تولید آن توسط استودیو توئی انیمیشن می‌گذرد، بہ عنوان یکی از طولانی‌ترین آثار ژانر شونن، با اقتباس از مانگای ہمنام، بہ بررسی مفاہیم عمیق انسانی در قالب ماجراجویی‌های فانتزی می‌پردازد. این پژوهش با تمرکز بر آرک تریلر بارک، بہ تحلیل مؤلفہ‌های گوتیک در سہ محور معماری، فضا سازی و شخصیت‌پردازی می‌پردازد. پرسش محوری، چگونگی بازتاب الگوهای گوتیک در فضا سازی، شخصیت‌پردازی و معماری این آرک و نقش آن در تقویت درون‌مایہ‌های مرگ، فناپذیری انسان و تقابل با امر ماورایی است. روش تحقیق، توصیفی - تحلیلی با استفادہ از مطالعات کتابخانہ‌ای، اسناد مرتبط و بررسی فریم‌های انیمہ است. یافتہ‌ها نشان می‌دہد عناصر گوتیک در معماری عمارت ہاگ باک مشابہ با کلیسای نوتردام، شخصیت‌پردازی، رنگ و نورپردازی دراماتیک تجلی می‌یابند. شخصیت‌هایی چون زامبی‌ها با بازآفرینی مرگ و دکتر ہاگ باک با دست‌کاری مرگ از طریق علم، تقابل میان اخلاق، علم و تقدیر را نمایندگی می‌کنند و ہراس از مرگ و فانی بودن انسان را بازتاب می‌دہند. پالت رنگی تیرہ با تأکید بر بنفش و آبی، فضایی توأم با ابہام و ہراس ایجاد می‌کند. تلفیق سبک گوتیک با روایت معاصر وان پیس، نہ تنها بہ غنای زیبایی‌شناختی اثر افزودہ، بلکہ با ایجاد تضاد بین فضای قرون وسطایی و جہان فانتزی انیمہ، بازاندیشی مدرنی دربارہ محدودیت‌های انسان در مواجهہ با مرگ را ارائہ می‌کند. این رویکرد، وان پیس را بہ متنی بینارشتہ‌ای تبدیل می‌کند کہ برای مخاطبان جذاب است.

واژگان کلیدی

سبک گوتیک، معماری گوتیک، سینمای وحشت، انیمہ وان پیس، آرک تریلر بارک

◀ مقدمه

آرک تریلر بارک^۱ انیمه^۲ و/ن پیس^۳ قسمت‌های ۳۳۷ تا ۳۸۱ انیمه را شامل می‌شود که توسط استودیو توئی انیمیشن^۴ پخش می‌شود، مانکی دی لوفی^۵ در سفر خود در جست‌وجوی گنج وان پیس وارد تریلر بارک می‌شود. تریلر بارک یک جزیره نیست، بلکه بزرگ‌ترین کشتی دزدان دریایی در جهان و/ن پیس است. کشتی که شامل جنگل، کلیسا، قلعه، موجودات غیرطبیعی، شوالیه‌ها و نمادهای قرون وسطی است. کلاه حصیری‌ها هرچقدر که در این کشتی مخوف پیش می‌روند با نشانه‌هایی روبه‌رو می‌شوند که یادآور فضای ترسناک ادبیات و سینمای گوتیک^۶ است. گکوموریا^۷ ناخدای کشتی تریلر بارک، با وسواسی که از شکست دارد به واسطهٔ دکتر کشتی خود به دست‌کاری مرگ و زندگی می‌پردازد. سرزمینی که در آن ناامیدی حاکم می‌شود سایه‌های اشخاص دزدیده شده، در اسارت دائمی، مجبور به فرار از نور زندگی بخش خورشید می‌شوند.

این آرک سرشار از نشانه‌ها و نمادهایی است که به شکلی هدفمند، مؤلفه‌های سینمای وحشت فانتزی^۸ گوتیک را بازتاب می‌دهند. این آرک با بهره‌گیری از ترکیبی هماهنگ از عناصر بصری و روایی، معماری گوتیک کلیسا و سازه‌ها با جزئیاتی چون قوس‌های نوک‌تیز، فضاها تاریک، و کاراکترهای نمادینی مانند زامبی^۹، روح، و خفاش به بازسازی فضایی وهم‌آلود و ترسناک می‌پردازد. علاوه بر بررسی ادبیات این آرک، فضای تصویری آن با اثر موفقی چون فرانکنشتاین^{۱۰} مورد بررسی قرار می‌گیرد.

سبک گوتیک با به‌کارگیری آگاهانهٔ داستانی - تخیلی بودن تعالی ترس شروع می‌شود تا از ما محافظت و ما را جلب بکند، در مقابل کمابیش همهٔ چیزی که ممکن است با انهدام هویت‌های فرضی خودمان ربط پیدا کند (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۱۷). هر داستان گوتیک خود نوعی روانکاوی ترس بشر است؛ مجهولاتی مانند مرگ، بیگانه‌ها، قدرت آینده، جادو و حتی جاه‌طلبی‌های علم دست‌مایه‌هایی هستند که می‌توانند محمل خوبی برای ترس باشند. اگر در گذشته جادوگران و موجودات غریبی همانند دراکولا شخصیت اصلی داستان‌های گوتیک بودند، امروزه بیشتر داستان‌های گوتیک با شخصیت‌های علمی ساخته می‌شوند (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۶۷).

مشاهدهٔ فیلم‌ها و انیمیشن‌های ترسناک و تجربهٔ فرجام کاراکترهای این فیلم‌ها، باوجود ماهیت ناخوشایند اولیه، در نهایت سبب رهایی از احساسات منفی و هیجانات سرکوب شده می‌شود. مخاطبان با شخصیت‌های ضعیف یا شکست‌خورده که ترس‌ها و آسیب‌پذیری‌های آنان برای مخاطبان آشنا است، همدردی می‌کنند. خود را به‌جای شخصیت‌های اصلی می‌پندارند، گویی اتفاقات برای خود آنان

در حال وقوع است و به این سبب آرزوی پیروزی و غلبهٔ آنان بر مشکلات و موانع را دارند. به این دلیل است که مخاطبان جذب ژانر ترس می‌شوند؛ همانند کابوس‌های شبانه که به عنوان ابزاری برای مواجهه نمادین با ترس‌های عمیق و ناخودآگاه تفسیر می‌شوند. در ژانر وحشت، گویی پیروزی آنان، پیروزی مخاطبان محسوب می‌شود و مخاطبان را به این باور می‌رساند که پیروزی برای آنان مقدور است.

پرسش پژوهش، چگونگی بازتاب الگوهای گوتیک در سه محور فضا سازی، شخصیت‌پردازی و معماری آرک تریلر بارک انیمه و/ن پیس است. هدف آن بررسی نقش مؤلفه‌های گوتیک در تقویت درون‌مایه‌های مرگ، تقابل با امر ماورایی، ترس‌ها و فناپذیری انسان است. پژوهش‌های محدود انجام‌شده ژانر گوتیک در سینما و انیمیشن از ضرورت‌های پرداختن به این موضوع است.

◀ روش تحقیق

این پژوهش کیفی با هدف کاربردی انجام شده است. از منظر روش و ماهیت توصیفی تحلیلی است و گردآوری داده‌های آن به‌صورت مطالعه اسناد، مطالعه کتابخانه‌ای، پژوهش در آثار سینمایی و انیمیشنی انجام می‌شود. آرک تریلر بارک انیمه^{۱۱} و/ن پیس از قسمت‌های ۳۳۷ تا ۳۸۱ بررسی می‌شوند. این قسمت‌ها به دلیل تمرکز بر فضا سازی گوتیک، معماری تاریک و شخصیت‌های مرتبط با سینمای وحشت مانند زامبی‌ها و دکتر هاگ‌باک^{۱۲} تحلیل می‌شوند. تحلیل فریم‌های کلیدی انیمه بر نورپردازی، رنگ، معماری و طراحی شخصیت‌ها تمرکز دارد. محدودیت‌های پژوهش دسترسی‌ناداشتن به اسکرپت‌های اصلی انیمه برای تحلیل دقیق‌تر دیالوگ‌ها و محدودیت در تعداد فریم‌های تحلیل‌شده به دلیل حجم بالای قسمت‌های انیمه است.

◀ پیشینه تحقیق

مطالعات آکادمیک فارسی‌زبان درباره مانگا^{۱۳} و انیمه، به‌ویژه انیمه و/ن پیس، عمدتاً معطوف به جنبه‌های فرهنگی، اجتماعی و اخلاقی بوده‌اند. با این حال، تحلیل سبک‌شناختی مؤلفه‌های گوتیک و سینمای وحشت فانتزی در این اثر، تاکنون مورد بحث پژوهشی قرار نگرفته است و مقاله‌ای در این زمینه وجود ندارد. در آرک تریلر بارک که نخستین بار در پژوهش حاضر به زبان فارسی بررسی می‌شود: فضای هراس‌آور گوتیک، لایه‌های نمادین مرگ/ماورا و سازوکارهای روایی این آرک، در چارچوب زیبایی‌شناسی گوتیک تحلیل نشده‌اند؛ بنابراین این پژوهش با تمرکز بر سه محور معماری، فضا سازی، رنگ و شخصیت‌پردازی، به‌مثابه نخستین مطالعه پژوهشی در این حوزه، نگارش می‌یابد. پژوهش‌های انجام‌شده مرتبط با

◀ سبک گوتیک

واژه گوتیک صفتی که به شکل ضمنی به انتساب یا تعلق چیزی به قوم گوت اشاره دارد و نام یک ژانر ادبی که در دهه ۱۷۶۰ تا ۱۸۲۰ به وجود آمد. ادبیات گوتیک شاخه‌ای از مکتب رمانتیسم یا پیش رمانتیسم به شمار می‌آید. ویژگی آن بهره‌گیری از صحنه‌های قرون وسطایی، فضای تیره از ترس، اندوه و رخسادهای وحشتناک، مرموز و خشونت بار است؛ حکایت‌های تیره و تاری از معماها، ترس‌ها و امور ماورایی که حول یک راز مخفی و ترسناک شکل می‌گیرند (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۶۱). قدرت و دوام ادبیات داستانی گوتیک قطعاً ناشی از شیوه‌های دربرگیرنده این آثار برای مواجهه با برخی از مهم‌ترین امیال، سرگشتگی‌ها، سرچشمه‌های اضطراب از درونی‌ترین و ذهنی‌ترین نشان گرفته تا توسعه‌های اجتماعی و فرهنگی در طول تاریخ فرهنگی غرب از قرن هجدهم به این سو است (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۸).

نگرش هنر گوتیک مسیحی و درواقع دینی، قوس‌های تیزدار از مشخصه‌های بارز گوتیک است دیوارهای بلند کلیساها، پنجره‌های بزرگ که خود موجب نفوذ نور بیشتر می‌شود و آن را متفاوت از دوره‌های پیشین خود می‌سازد؛ معماری گوتیک باهدف ایجاد فضای وهم‌آلود با ترکیبی از نورها، سایه‌ها و رنگ‌های درخشان سعی در ایجاد فضاهای مرموز برای احساس حضور عنصر مقدس در آن مکان می‌کند (علیزاده اسکویی، بنی‌اردلان، افشار مهاجر و دیگران، ۱۳۹۹: ۴۳-۴۲). «گوتیک عالی یا پیشرفته، هنر و معماری قرن سیزدهم اروپا را فرامی‌گیرد. از مهم‌ترین بناهای این مرحله می‌توان به بدنه اصلی کلیسا جامع شارتر، کلیساهای جامع آمیئن، ژنس و نتردام پاریس، بووه و بورژ اشاره کرد» (پانوفسکی، ۱۳۹۸: ۵۳) ۳۴.

در داستان‌های گوتیک حوادث در داخل و یا محدوده قلعه‌ای اغلب متروکه، رخ می‌دهند. این قلعه اغلب دارای دالان‌ها، اتاق‌های مخفی، دروازه‌های مخوف و پلکان‌های بلند است. مکان این حوادث، جایگاه فشارهای درونی و بیرونی، مرموز و درعین حال وحشت‌آور است؛ کاملاً غیرعادی و ترسناک توصیف می‌شود. فضاهای ممنوعه‌ای فراتر از درک خردمندانه هستند (ملکی، شوهانی، ۱۳۹۹: ۳۵). عنصری ثابت در ادبیات گوتیک، الگوی مکتوب‌سازی اغراق‌آمیز ترس و میل‌های مغایر، بر مبنای محتمل آشوب و مرگ، همراه با یک سبک داستان مملو از جنجال است (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۹). مؤلفه‌های اصلی گوتیک شامل سردابه‌های زیرزمینی تاریک، صومعه‌های رو به ویرانی، جنگل‌های تاریک، کوهستان‌های ناهموار، قبرستان، دخمه‌های تاریک و نمناک مملو از رتیل و سوسک است، به‌گونه‌ای که گوتیک در زمانه ما می‌تواند وحشتناک، سیاه، سرسام و خشمگین نام بگیرد (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۶۲).

موضوع انیمه و مانگا و/ان پیس به شرح زیر هستند:

آنرلیستر کسی لنگ^{۱۵} در مقاله خود تحت عنوان «روایت‌های فرهنگی و تأثیر جهانی: تحلیل عوامل اجتماعی و فرهنگی مجموعه و/ان پیس (۱۹۹۹) در مانگای ژاپنی» در سال ۲۰۲۴ به بررسی چگونگی بازتاب ویژگی‌های جامعه فرهنگی ژاپن در روایت‌های و/ان پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد آثاری همچون مانگای و/ان پیس ابزارهایی تأثیرگذار برای پیوند ژاپن با مخاطبان جهانی هستند و بر اهمیت مستمر مضامین فرهنگی در جامعه معاصر تأکید می‌کنند. احمد بسطامی الغنی^{۱۶} در مقاله خود تحت عنوان «نمادها در فیلم و/ان پیس به عنوان بازنمایی سیاست‌های اندونزی» در سال ۲۰۲۳ به بررسی نمادهای سیاسی در انیمه و/ان پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد که انیمه و/ان پیس حاوی تعداد زیادی عناصر سیاسی در قالب نماد است و آنها را در پنج مبحث دسته‌بندی می‌کند.

آنوگراه یوسف آوریانو^{۱۷} در مقاله خود تحت عنوان «ارزش دوستی در جلدهای ۸۵-۸۰ مانگا و/ان پیس به نویسندگی ائیچیرو اودا^{۱۸}» در سال ۲۰۲۲ ارزش دوستی را در جلدهای ۸۰ تا ۸۵ مانگا و/ان پیس بررسی می‌کند. آوریانو به مطالعه داستان، شخصیت کاراکترها و ارتباط آنها به عنوان دوست می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد که کتاب‌های مانگا می‌توانند منابعی مناسب برای آموزش و یادگیری باشند.

ماریا نونا دینس^{۱۹} در مقاله خود تحت عنوان «بررسی بازنمایی فرهنگ ژاپن در انیمه: تحلیل زبانی آرک وانو کونی وان پیس» در سال ۲۰۲۴ به بررسی زبان سنتی ژاپنی در انیمه و/ان پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد، ائیچیرو اودا از عناصر اجتماعی و زبانی شامل افتخارات سنتی ژاپنی برای نشان دادن اخلاق ژاپنی، لهجه‌ها، الگوهای گفتاری و اصطلاحات سامورایی برای داستان‌سرایی استفاده می‌کند. مانیش پرابهاکار سینغ^{۲۰} در مقاله خود با عنوان «اودیسه روایت فرهنگی: بازتاب فرهنگ ژاپن در وان پیس اثر ائیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۱ تاریخچه مانگا را بررسی می‌کند و به تحلیل مانگا و/ان پیس می‌پردازد. او با بررسی این مانگا به این نتیجه می‌رسد که ائیچیرو اودا با بازنمایی از فرهنگ و سنت ژاپن، جذابیت این مانگا را افزایش می‌دهد و و/ان پیس سبب ایجاد نوعی فرهنگ پاپ^{۲۱} در ژاپن، می‌شود.

مری خریسمواتی^{۲۲} در مقاله خود تحت عنوان «ناکاما: پذیرش مخاطبان انیمه و/ان پیس اثر ائیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۳ به بررسی معنای ناکاما^{۲۳} در انیمه و/ان پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد که ناکاما دارای معنای خاصی در داستان و/ان پیس و زندگی مخاطبان آن و در اصطلاح به معنای دوست، رفیق، همکار و خدمه است. با این وجود معنای ناکاما برای لوفی و خدمه او به معنای، شخصی نزدیک‌تر از خانواده است.

کرد موضوع داستان *وان پیس* با سایر انیمه‌ها بسیار متفاوت و موضوعی با محتوای ماجراجویی دزدان دریایی، همراه با صحنه‌های اکشن بسیار است (Kasmana, 2020: 232).

وان پیس یک مانگا اصطلاحی برای اشاره به کمیک‌های ژاپنی اثر ائیچیرو اودا است که انتشار آن در شماره ۳۴ مجله شونن جامپ^{۳۵} در سال ۱۹۹۷ آغاز شد. در سال ۱۹۹۹، نسخه انیمه این کمیک توسط استودیوی توئی انیمیشن^{۳۶} تولید و از شبکه تلویزیون فوجی^{۳۷} ژاپن پخش شد (Kharismawati, Wahidati, 2023: 219). آنچه این مانگا را منحصر به فرد می‌سازد، بازنمایی اودا خالق اثر از فرهنگ و سنت‌های ژاپنی است؛ تأثیرپذیری از اوکی‌یوئه^{۳۸} و علاقه اودا به هنر ژاپن، همراه با فولکلور، فرهنگ و اسطوره‌های آن، به‌وضوح در آرک سرزمین وانو مشهود است. امروز *وان پیس* از مرزهای یک مانگا فراتر رفته و به پدیده‌ای فراگیر در فرهنگ ژاپن تبدیل می‌شود (Singh, 2021: 1).

ائیچیرو اودا، به عنوان خالق انیمه *وان پیس*، نه تنها یک دنیای داستانی جالب خلق می‌کند، بلکه فرصتی را برای مخاطبان فراهم می‌کند تا میراث فرهنگی ژاپن را به‌طور گسترده‌تری بیاموزند و به آن احترام بگذارند (Dince, 2024: 198). مانگای *وان پیس* اثر ائیچیرو اودا، به عنوان اثری جهانی شناخته شده و به انیمه، فیلم‌های سینمایی، و فرمت‌های چندرسانه‌ای متعدد اقتباس می‌شود. *وان پیس* در حال حاضر بیش از ۱۰ فیلم سینمایی از جمله *وان پیس فیلم: زد*^{۳۹} و *وان پیس فیلم: استامپید*^{۴۰} دارد (Nofrian, Maisarah, 2024: 25).

مضامین فرهنگی، زبانی و اجتماعی در *وان پیس* ۱۹۹۹ به شکلی هماهنگ درهم تنیده می‌شوند، تجربه‌ای عمیقاً جذاب فراتر از سرگرمی صرف را به خوانندگان ارائه می‌دهد؛ به عنوان رسانه‌ای فرهنگی و آموزشی، ژاپن را با مخاطبان جهانی متنوع پیوند می‌دهد و اهمیت ژرف جامعه فرهنگی این مانگا را در چشم‌انداز گسترده‌تر فرهنگی برجسته می‌سازد (La'eng, Rosli, 2024: 94). شخصیت‌های انیمه *وان پیس* مانند مانکی دی لوفی با ویژگی‌هایی همچون پشتکار زیاد، مبارزه تا حد توانایی و دوستی با تمامی نژادها و فرهنگ‌ها، به عنوان الگوهای رفتاری قابل‌استناد عمل می‌کنند (Geronimo, Sari, Yanto, 2024: 24).

قهرمان یک فیلم وحشت طبیعتاً کاراکتری است که مخاطب بیشترین احساس نزدیکی را با او دارد. تا در مواقع وحشت مایه تسلای باشد. این شخص گاهی مذکری خوش‌چهره، بلندقد، تودار، با ظاهری به‌هم‌ریخته است، زیرا او مظهر مردان آرمانی است که از زنان و کودکان محافظت می‌کند. نکته اصلی در مورد قهرمانان وحشت این است که کاراکتری خلق شود که مخاطب با او احساس این‌همانی کند، به او ایمان بیاورد و چشم بدوزد. به این سبب ضروری است تا کاراکتر

ملکی می‌نویسد: هنر گوتیک، اولین بار در منطقه، ایل دو فرانس ظاهر شد و بعد به بیشتر نقاط اروپا سرایت کرد. در اصل این اصطلاح مربوط به معماری است؛ و بعد از ظهور در عرصه معماری، وارد ادبیات شده است. در معماری به سبکی پس از سبک رمانسک در اروپای غربی و به‌ویژه در فرانسه پدید آمد. طاق‌های نوک‌تیز، ستون‌های عمودی، شیشه بندهای منقوش، مناره‌های مخروطی باریک، پشت‌بندهای معلق و به‌ویژه گوناگونی چشم‌گیر جزئیات از ویژگی‌های سبک گوتیک است (ملکی، شوهانی، ۱۳۹۹: ۲۲). منشأ گرگویل واقعی کلاسیک، نزدیک پاریس، فرانسه با بیش از یک‌صد کلیسا که بیشتر آنها در سده‌های میانه ساخته شده‌اند و مشهورترین آنها نوتردام پاریس است. در طی یک‌صد سال با گسترش معماری گوتیک، گرگویل‌ها در سرتاسر اروپا ظاهر شدند (طاهری، شعرباف علیایی، ۱۳۹۰: ۵۵).

آثار ادبی گوتیک با سازوکارهای نمادین خود، به‌ویژه اشباح ترسناک و تسخیرکننده، به ما اجازه‌ی رهایی از ناهنجاری‌های شرایط مدرن را می‌دهند و به این دلیل ماندگار شدند، این ناهنجاری‌ها در شکل تغییر یافته فضاهای کهنه و محجور یا حداقل تسخیر شده و مخلوقات به‌شدت ناهنجار باز می‌ایم (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۱۰). هراس یکی از عناصر اصلی گوتیک بیشتر در راهروهای زیرزمینی یا مقبره‌ها است، به حدی ترسناک که توانایی‌های انسان، ذهن و تن اغلب به علت برخورد با میرایی جسمانی، تماس با جنازه‌ای سرد و مشاهده‌ی مرده‌ای در حال فروپاشی از کار می‌افتند؛ پدیده‌های محبوب گوتیک شامل اشباح، هیولاهای غفریت‌ها، جسدها، اسکلت‌ها، راهبان و... هستند (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۶۶).

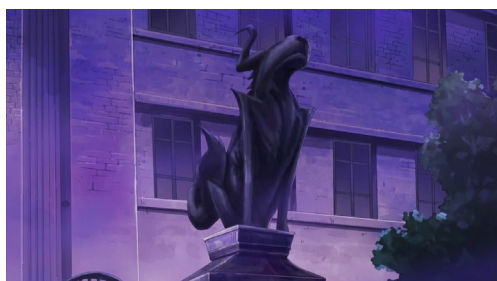
گوتیک در ارتباط با تداخل سطوح متفاوت گفتمان در خود و همچنین به درهم‌تنیدگی شرایط متضاد دیگری؛ از جمله زندگی/مرگ، طبیعی/فوق‌طبیعی، باستانی/مدرن، واقع‌گرایانه/مصنوعی و ناخودآگاه/آگاه معطوف است و این تضادها را به‌صورت تسخیرشدگی و دیگران منحرف فرض شده فروفکنی می‌کند و در نتیجه، شخصیت‌ها و خوانندگان طبقه متوسط را جلب کرده و می‌ترساند (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۱۲).

◀ انیمه *وان پیس*

صنعت انیمیشن ژاپن به آغاز قرن ۲۰ میلادی و به‌طور مشخص به سال ۱۹۱۷ میلادی باز می‌گردد (زند، ۱۴۰۱: ۶۶). انیمه سبکی از پویانمایی از کشور ژاپن است و به‌طور معمول بر مبنای کتاب‌های مانگا ساخته می‌شود و ویژگی‌هایی مانند نقاشی‌های رنگارنگ، شخصیت‌هایی با تحرک بالا، داستانی همراه با پیکار و نبرد و غالباً با موضوعاتی خیالی که در آینده رخ می‌دهند همراه است (زند، ۱۴۰۱: ۶۵). *وان پیس* از اولین زمان انتشار خود در سال ۱۹۹۷ محبوبیت بسیار زیادی پیدا

متروکه، آزمایشگاه‌ها و مکان‌های علمی محل رویدادهای این داستان‌ها و عرصه عمل شخصیت‌ها یا موجودات آنها هستند (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۷۰). ویژگی برجسته عنصر زمان در داستان گوتیکی، همراهی با سیاهی و تاریکی است که سبب جدال‌های ترسناک برای شخصیت‌های اصلی داستان می‌شود. بیشتر داستان‌های گوتیکی با شب، تاریکی و خلوت پیوند ناگسستنی دارد (ملکی، شوهانی، ۱۳۹۹: ۳۴).

طاهری می‌نویسد: گرگویل‌ها، با ظاهر عجیب و هراس‌آور خود، با نماد شر و اهریمنی، تنها در بیرون از کلیساها نمایان می‌شوند و کلیساها را آذین می‌بخشند. گرگویل‌ها را می‌توان بر اساس ظاهر و شکل به سه گروه انسانی، حیوانی و ترکیبی طبقه‌بندی نمود. تنوع ساختاری ترکیبی گرگویل شاید به قدرت و توانایی و تغییر شکل شیطان و نیروهای اهریمنی باز گردد. در ساختمان‌های قرون وسطی، افزون بر تزیینات درونی به بیرون ساختمان نیز توجه ویژه‌ای نشان می‌دادند. سازندگان و هنرمندان، یک تعادل میان زیبایی درون و زشتی بیرون کلیساها ایجاد کرده‌اند (طاهری، شعرباف علیایی، ۱۳۹۰: ۶۳). مجسمه شبه گرگویل در «تصویر ۱» انیمه *وان پیس* به کاررفته که اتمسفر اثر را به سبک گوتیک نزدیک می‌کند؛ «تصویر ۲» یک گرگویل سگ را نشان می‌دهد.



تصویر ۱. انیمه *وان پیس* قسمت ۳۴۴.



تصویر ۲. گرگویل سگ، کلیسای سنت اربین، فرانسه (طاهری، شعرباف علیایی، ۱۳۹۰: ۵۶).

قهرمان از همان ارزش‌های بنیادین اخلاقی مخاطب برخوردار باشد؛ یا حداقل ارزش‌هایی که نظر مخاطب را جلب کرده و به او احترام بگذارد (دانکن، ۱۳۹۷: ۱۹۸). لوفی شخصیتی است که از مظلومان دفاع می‌کند و در مقابل ظلم می‌ایستد. مانکی دی لوفی و گروه دزدان دریایی او در جست‌وجوی بزرگ‌ترین گنجینه در تاریخ دزدان دریایی یعنی *وان پیس*، هستند. معنای *وان پیس* مبهم است و هیچ‌کس نمی‌داند که دقیقاً به چه شکل یا ماهیتی اشاره دارد (Alghony, Raharjo, 2023: 80). در طراحی لباس کاراکتر لوفی در آرک تریلربارک از رنگ زرد استفاده می‌شود. رنگ زرد مکمل فضای غالب تریلربارک، با رنگ بنفش است. قهرمان داستان، مانکی دی لوفی با نمایش نوع‌دوستی، الگوی قهرمان سنتی ژاپنی را تجسم می‌بخشد. او فضیلت‌هایی همچون یاری‌رساندن به ضعیفان و رویارویی با قدرتمندان را در خود متجلی می‌کند که با روایت‌های تاریخی عدالت و اصول اخلاقی در ژاپن همسو است (La'eng, Rosli, 2024: 95).

فضاسازی

معمولاً قصه گوتیک یا حداقل بخشی از آن در فضایی قدیمی و محجور یا ظاهر آقدیمی و محجور اتفاق می‌افتد، این فضا می‌تواند یک قلعه، قصری خارجی، صومعه، زندانی بسیار بزرگ، سردابه زیرزمینی کلیسا، قبرستان، جزیره، سرزمین اولیه، تماشاخانه، خانه قدیمی بزرگ، شهری کهن، انبار خرابه، آزمایشگاه و... باشد و یا تلفیقی از چنین فضاهایی را دربرگیرد؛ فضاهایی که رازهایی از گذشته (گاهی گذشته نزدیک) پنهان شده که در بخش اعظم داستان، شخصیت‌ها را به لحاظ روانی، جسمانی و یا مانند آنها تسخیر می‌کند (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۷). بیان حوادث عجیب و ترسناک، در شکل دهی نوع داستان گوتیک تأثیر بسزایی دارد و از شاخصه‌های ادبیات گوتیک است. در دنیای وهم‌انگیز رمان‌های گوتیک، ترسناک‌ترین و عجیب‌ترین حوادث، عادی می‌نمایند (ملکی، شوهانی، ۱۳۹۹: ۲۹).

فضاهای نامبرده شده اعم از قلعه، جزیره‌ای چون کشتی، قبرستان زامبی‌ها^{۳۱}، آزمایشگاه دکتر هاگ‌باک، عمارت بزرگ دکتر، انبار خرابه، سردابه و زندانی بسیار بزرگ و کلیسا در آرک تریلربارک مشاهده می‌شود. کشتی کلاه‌حصیری‌ها در مقابل تریلربارک بسیار کوچک شمرده شده و نشانه غلبه این مکان بر خدمه کلاه‌حصیری‌ها است. آرک تریلربارک با پیروزی قطعی مانکی دی لوفی^{۳۲} بر گکوموریا و بازپس‌گیری سایه‌های اشخاص به پایان می‌رسد، صحنه‌ای که سرشار از احساس رستگاری است. معماری قلعه، زامبی‌های شوالیه، یادآور سبک گوتیک است. درختان خشکیده تریلربارک نشان از نابودی در آن سمت قلعه دارد، مه در فضا به ایجاد محیطی مرموز کمک می‌کند.

به‌جای شهرهای امروزی مکان‌های نامتعارف برای زندگی چون تونل‌های زیرزمینی، سردابه‌ها، خانه‌ها، قصرهای

به عنوان مؤلفه‌ای کلیدی در تقویت گفتمان مذهبی و ایجاد بستری برای تقابل خیر و شر عمل می‌کند. این موارد در مراسم عزاداری، مراسم ازدواج، جلوگیری از موجودات خبیث، معماری ساختمان، قبرستان و پوشش کاراکترها مشاهده می‌شود. کشیش با کلاهی با علامت صلیب در مراسم ازدواج مشاهده می‌شود. صلیب در این اثر از حد یک نشانه مذهبی فراتر رفته و به ابزاری روایتی با کارکردهای محافظتی، آیینی و القای امید در دل یک فضای هراس‌انگیز تبدیل می‌شود.

در معماری کلیسا آرک تریلبارک (تصویر ۳)، نورپردازی با پنجره‌های رنگی و شیشه‌نقوش برای ایجاد حس عظمت استفاده می‌شود؛ «تصویر ۴» فضای داخلی نوتردام را نشان می‌دهد. علیزاده اسکویی می‌نویسد: نور در کلیسای گوتیک اهمیت خاصی دارد، فضاهای اعجاب‌انگیزی را به وسیله نقاشی روی شیشه‌های رنگی که از رایج‌ترین هنرهای دوره گوتیک است، پدید می‌آورد. معماری و نقاشی گوتیک، تأکید خاصی بر نور دارد. در طول قرن سیزدهم در کلیساهای گوتیک به پنجره‌های شیشه‌ای منقوش، تنها به عنوان عنصری تزئینی نگاه نمی‌کردند؛ بلکه این پنجره‌ها را همچون دیوارهایی شفاف در نظر می‌گرفتند. این نوع نگرش، پنجره‌ها را به جزئی جدانشدنی از معماری و فضاهای بین بناها تبدیل کرد (علیزاده اسکویی و دیگران، ۱۳۹۹: ۴۶). گرگویل‌ها در قرون وسطی شهرت بسیاری یافتند. دوره احیای گوتیک بزرگ‌ترین و متنوع‌ترین گرگویل‌ها و گروتسک‌ها را دارد. موضوعات نمایان شده در مجسمه‌های گوتیک، در طی سال‌ها گرایش بیشتری به موضوعات غیرمذهبی پیدا کردند؛ به نظر می‌رسد گرگویل‌ها مضمون مذهبی خود را از دست دادند؛ آنها تا قرن شانزدهم میلادی بر ساختمان‌ها مورد استفاده قرار می‌گرفتند (طاهری، شعرباغ علیایی، ۱۳۹۰: ۵۵-۵۴). پنجره بزرگ و گرد در کلیساهای گوتیک که توری کاری‌هایی به شیوه شعاعی دارد که آن را خورشیدی یا چرخ نیز می‌خوانند. این کلمه در ترجمه فارسی به گل سرخی ترجمه شده است (پانوفسکی، ۱۳۹۸: ۱۱۱).

❖ شخصیت‌پردازی

شخصیت‌های آثار گوتیک بیشتر افراد منزوی، ناامید، محکوم به شکست و سرخورده هستند که از دنیا ناامید هستند. مرگ پی‌درپی آنها را در آغوش می‌گیرد و آنها در منجلابی از گناه و بدبختی گرفتارند. داستان‌های گوتیک جلوه‌های تلخ و زشت زندگی را به تصویر می‌کشند، زیرا می‌خواهند مخاطبشان واقعیت‌های تلخ را ببینند و به آنان گوشزد کنند که زیبایی‌های واقعی زندگی در فراسوی زشتی آن است (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۷۵). در داستان‌های گوتیک معمولاً موجودی فرازمینی یا هیولا وجود دارد که با ظاهری زشت، عجیب، ترسناک رفتارهای غیرطبیعی موجب آزار و وحشت دیگران

اولین داستان گوتیک به نام قصر اوترانتو توسط هوراس والپول نوشته می‌شود. سه عنصر اصلی ایجاد هراس در آثار گوتیک: زمان، مکان و اتفاقات ترسناک است. این ژانر به نوعی ترس‌ها و وحشت‌های فردی و گروهی انسان را نشان می‌دهد که از روح ناخودآگاه او سرچشمه می‌گیرد (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۸۸). اترانتوی والپول قصه را مملو از اشباحی می‌کند که ارواحی پیشاپیش مصنوعی هستند: شبخ غول‌آسا، تکه پاره‌ای از یک آدمک پارچه‌ای در یک آرامگاه زیرزمینی و پیکر در حال حرکت پرت‌های که از قاب خود بر دیوار پایین می‌آید (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۱۷).

در داستان‌گویی فیلم وحشت، غالباً از مذهب بهره می‌برند، چون در انجیل از هیولاها نام برده شده است، مذهب گاهی به عنوان منبعی برای سقوط هیولا در فیلم‌ها استفاده می‌شود؛ مثلاً نمایش صلیب مقدس سبب آزار جسمی دراکولا می‌شود و در صورت تماس با او گوشت بدن دراکولا را می‌سوزاند (دانکن، ۱۳۹۷: ۲۰۶). درواقع، تصویرگری‌ها و طومارهای نقاشی‌شده قرون وسطایی ژاپن از جهنم، به مصورسازی شکنجه‌هایی اختصاص داشته که در انتظار گناهکاران بوده است؛ درحالی‌که در مانگای مدرن، وحشت از طریق موضوعاتی نظیر تسخیرشدگی توسط ارواح و شیاطین، مسخ انسان به حیوانات و موجودات نابودگری که زاده تکنولوژی فاسدند منتقل می‌شود (موسوی، احمدی زاویه، حسناپی، ۱۳۹۷: ۸).

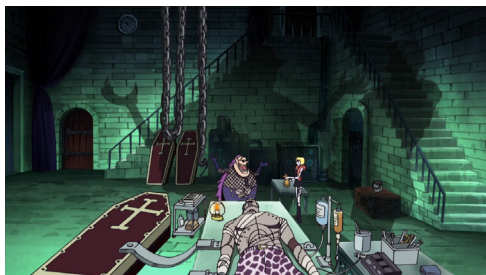
بازنمایی نمادین صلیب در آرک تریلبارک انیمه وان پیس،



تصویر ۳. انیمه وان پیس قسمت ۳۵۵.



تصویر ۴. فضای داخلی نوتردام (URL: 1).



تصویر ۵. انیمه وان پیس، قسمت ۳۴۲.



تصویر ۶. فیلم فرانکنشتاین، ۱۹۳۱.

وحشت‌انگیز در برابر چشمان مخاطب می‌میرند و یا کشته می‌شوند (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۷۴). ویکتوریا سیدری، یک بازیگر سینما، در انیمه وان پیس زنی مهربان، فوق‌العاده و زیبا به تصویر کشیده می‌شود. دکتر هاگ‌باک شیفته زیبایی او می‌شود و پیشنهاد ازدواج می‌دهد. اما ویکتوریا سیدری به دکتر جواب منفی می‌دهد؛ او در یک سانحه وحشتناک می‌میرد. این امر خرده پی‌رنگ‌های عشقی را در آرک تریلر بارک وان پیس نشان می‌دهد و به افزایش عمق داستان این اثر منجر می‌شود. دکتر هاگ‌باک به گکوموریا می‌پیوندد؛ جسد ویکتوریا را نبش قبر می‌کند و با دست‌کاری‌های علمی، او را به زامبی‌ای فاقد اراده و تحت کنترل مطلق خود تبدیل می‌نماید. دیوید هیوم در باب تراژدی می‌نویسد: «آنان هر چقدر که بیشتر متأثر شوند، لذت بیشتری از نمایش می‌برند و همین‌که جریان انفعالات اضطراب‌آور قطع می‌شود، اثر هم به اتمام می‌رسد. صحنه‌ای مملو از شادی زایدالوصف، خرسندی، امنیت، نقطه اوج چنین آثاری است؛ و یقیناً چنین صحنه‌ای همیشه باید صحنه پایانی باشد» (هیوم، ۱۳۸۸: ۵۱).

سرنوشت ویکتوریا، جدول ۱، برخلاف قصه‌های پریان که اغلب پایان شادی را نوید می‌بخشند، تیره و اندوهناک است. کاراکتر زامبی ویکتوریا سیدری در وان پیس در تلاش برای رها ساختن خود از نیروی استثمار هاگ‌باک است. جرالداچ در رابطه با قهرمانان زن گوتیک می‌نویسد: «در طلب استحاله

می‌شود. این موجود در قالب هیولا، دراکولا، خون‌آشام، اشباح و... ظاهر می‌شود (ملکی، شوهانی، ۱۳۹۹: ۳۱).

دکتر هاگ‌باک با درهم آمیختن حوزه‌های متفاوت وجودی مرگ و زندگی، زامبی‌های را خلق می‌کند و در ظاهر بر نیروی فانی زندگی غلبه می‌کند، دست‌کاری خلاف قانون طبیعت که با شکست مواجه می‌شود. «این تسخیرشدنی‌ها می‌توانند شکل‌های زیادی به خود بگیرند؛ اما غالباً به صورت ارواح، اشباح یا هیولاهایی (در حالات درهم‌آمیخته‌ای از حوزه‌های متفاوت وجودی؛ اغلب زندگی و مرگ) نمود می‌یابند که از درون فضاها قدیمی و محجور برمی‌خیزند یا بعضاً از قلمروهای بیگانه [و فضایی] می‌آیند و آن فضا را اشغال می‌کنند، تا جنایات یا کشمکش‌های حل نشده‌ای را افشا کنند که دیگر نمی‌توان از نظر دورنگه‌شان داشت» (جرالداچ، ۱۳۸۴: ۷). «کاراکترهای وحشت معروفی مانند دراکولا، فرانکنشتاین، مومیایی، گرگ‌نما و زامبی‌های بی‌رحم، بدون تردید همچنان منابع یا مایه‌های الهام برای کاراکترهای تازه فیلم وحشت هستند» (دانکن، ۱۳۹۷: ۱۹۱).

گکوموریا^{۳۳}: کاپیتان دزدان دریایی، پادشاه تاریکی، کاربر میوه شیطنانی^{۳۴} سایه سایه^{۳۵} بود. هاگ‌باک دکتر کشتی او، مردگان را در قالب زامبی احیا می‌کند. کشتی کلاه‌حصیری‌ها در مسیر خود وارد یک کشتی جزیره مانند به نام تریلر بارک می‌شود. گکوموریا در خدمه خود موجودات متنوعی را شامل زامبی‌های انسانی با پوشش‌هایی همچون شوالیه‌ها گرفته تا زامبی‌های حیوانی و شخصیت‌های برخوردار از توانایی‌های میوه شیطنانی گردآورده است. این امر، فضایی سرشار از وحشت، ابهام و رعب‌انگیز می‌آفریند که ناتوانی انسان در مقابله با پدیده‌های فراطبیعی را برجسته می‌سازد. «شخصیت شرور معمولاً یک نقطه ضعف دارد که در نهایت منجر به مرگش خواهد شد. به عنوان نمونه، گرگ‌نما با یک گلوله نقطه‌ای می‌میرد و خون‌آشام در نور آفتاب به خاکستر تبدیل می‌شود» (دانکن، ۱۳۹۷: ۲۰۰).

هاگ‌باک در آزمایشگاه شیطنانی خود زامبی‌ها مانند عروسک خیمه‌شب‌بازی احیا می‌کند؛ قصد دارد مرگ و زندگی مردم را کنترل کند و زامبی‌ها را موجوداتی می‌داند که از جهان مردگان به این دنیا بازمی‌گردند. در «تصویر ۵» استفاده غالب از رنگ سبز، سایه‌های اغراق‌شده، زنجیرها به نشانه اسارت، علامت صلیب بر تابوت‌ها و آزمایشگاه این دکتر دیوانه مشاهده می‌شود. اشخاص با ازدست‌دادن سایه خود نمی‌میرند، بلکه هوشیاری خود را از دست می‌دهند و برای دو روز به خواب می‌روند تا نتوانند تلاشی برای بازپس‌گیری سایه خود بکنند. «تصویر ۶» نمایی از فیلم فرانکنشتاین را نشان می‌دهد.

رویکتوریا سیدری^{۳۶}: شخصیت‌های داستان‌های گوتیک محکوم به باختن عقل و زندگی هستند و در اوضاع و احوالی



تصویر ۷. انیمه وان پیس قسمت ۳۴۱.



تصویر ۸. سربروس، ویلیام بلیک (۱۷۵۷-۱۸۲۷) (URL: 2).

و نیز رهاسازی خود از زیاده‌روی‌های سلطه مردانه و پدر سالانه هستند» (جرالد اچ، ۱۳۸۴: ۹). داستان‌های گوتیک، شرح رنج، درد و ناکامی‌های انسان است. در این آثار، جایی برای فرجام‌های خوش آرمانی، زیبایی‌های دروغین زندگی و شعارهای توخالی اجتماعی و سیاسی نیست مؤلفه‌های اصلی ادبیات گوتیک عبارت از زنان آزاده، درمانده و تحت‌تأثیر نگاه مردسالارانه، شخصیت‌های مالیخولیایی، عصبی، روانی، پریشان و بیمار و... هستند (ملکی، شوهانی، ۱۳۹۹: ۲۳).

جدول ۱. بازنمایی قبرستان گوتیک.

سینمایی فرانکنشتاین	آرک تریلر بارک انیمه وان پیس
فیلم فرانکنشتاین، ۱۹۳۱.	انیمه وان پیس، قسمت ۳۶۳.
کاراکترها در حال کندن قبرستان، فضای ترسناک قبرستان	هاگ‌باک در حال کندن قبرستان، فضای ترسناک قبرستان، رنگ‌های محدود

ساختمان‌های طویل و قوس نوک‌تیز، وجود کلیسا با نورپردازی و پنجره رنگارنگ، فضای قلعه و محیط‌های متروک به نمایش معماری گوتیک می‌پردازد، برای معرفی فضا از نمای لانگ شات استفاده می‌شود. نمای تصاویر در مواردی برای نشان عظمت و گستردگی و اغراق در اندازه بنا از پایین‌به‌بالا به تصویر در می‌آید. معماری نوک‌تیز سبک گوتیک بیان‌نمایش به‌سوی آسمان است؛ ساختمان کلیساها فقط به عنوان ابژه‌هایی هراسناک ساخته نشده، بلکه بیشتر به عنوان یادآوری‌های واقعیتی ماورایی، درباره چیزهای متعالی و عرفانی است (علیزاده اسکویی و دیگران، ۱۳۹۹: ۴۴).

صلیب در تزیینات ساختمان‌ها به کار می‌رود، بازنمایی مضامین مذهبی ارتباط بیشتری را با فضای گوتیک ایجاد می‌کند. نمادپردازی مذهبی در این آرک نقش‌محوری ایفا می‌کند؛ کاربرد مکرر صلیب در تزیینات معمار از جمله در پنجره‌ها، نماهای بیرونی، و حتی پوشش شخصیت‌ها به تقویت گفتمان دوگانه تقدس و تباهی ژانر گوتیک کمک می‌کند. بنا، به علت درگیری بین گروه کلاه‌حصیری‌ها و گکوموریا تخریب می‌شود و نشان‌دهنده فروپاشی ساختارهای ستمگرانه‌ای است که پیش‌تر به‌ظاهر غیرقابل نفوذ می‌نمودند. پانوفسکی می‌نویسد: معماری گوتیک عالی حجم داخلی را از فضای خارجی مشخص می‌ساخت، اما تأکید می‌کرد که حجم داخلی به تعبیری، خود را از طریق سازه‌ای که آن را فراگرفته نشان می‌دهد. تصویرپردازی‌های کلیسای جامع گوتیک عالی تلاشی

سربروس^{۳۷}: طنز در طراحی این کاراکتر مشاهده می‌شود به‌گونه‌ای که یکی از این سگ‌ها روباه است. «تصویر ۷» زخم‌ها و باندازه‌های این سگ‌ها نشان از اعمال جراحی بر آنان دارد. این سگ به آسانی توسط قهرمان اهلی می‌شود. «تصویر ۸» سربروس را نشان می‌دهد. سربروس، سگ سه‌سر اسطوره‌ای یونانی که در اساطیر باستان به عنوان نگهبان جهان زیرین، در آرک تریلر بارک انیمه وان پیس به‌صورت طنز بازنمایی می‌شود. در این بازنمایی، سربروس نه‌تنها به عنوان نگهبان «جهنم» ترسیم می‌شود، بلکه با افزودن مؤلفه‌هایی مانند جایگزینی یکی از سرها با روباه و ماهیت زامبی به شکلی طنزآمیز از اسطوره اصلی فاصله می‌گیرد. این تغییرات که با نشانه‌هایی همچون زخم‌های جراحی و بانداز بر بدن موجود همراه است، به‌طور ضمنی به آزمایش‌های غیراخلاقی و دست‌کاری‌های علمی در جهان داستان اشاره دارد.

معماری

سبک گوتیک ابتدا در معماری سپس در پیکرتراشی، نقاشی و صنعتگری خود را نشان داد (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۶۳). کلیسای سن دنی، که در حومه شمال پاریس امروزی واقع است، غالباً اولین نمونه از معماری گوتیک شناخته می‌شود. راهب بزرگ سوژر، در دهه ۱۱۴۰ برای بازسازی و توسعه کلیسا، سبکی را به کاربرد که بعدها گوتیک نام گرفت (پانوفسکی، ۱۳۹۸: ۴۸).

کاراکتر و یا یک اتفاق استفاده می‌شود. علاوه بر موارد ذکر شده برای نمایش گذشته و خیال از رنگ‌هایی مایل به تناژ زرد، متفاوت با تم رنگی غالب بر فضای آرک ترپلربارک استفاده می‌شود، به کار می‌رود. خط‌ها برای نمایش سرعت، حرکت، احساسات، صوت و جراحات به کار می‌روند. «ترکیب‌بندی درگاه گوتیک عالی به پیروی از طراحی دقیق و کاملاً استاندارد گرایش دارد که با تحمیل نظم بر آرایش صوری، هم‌زمان به محتوای روایی وضوح می‌بخشد» (پانوفسکی، ۱۳۹۸: ۲۴).

اغلب فضا تیره و به رنگ آبی در مقابل کنتراست شدید رنگ زرد برای نمایش رعدوبرق استفاده می‌شود. مه به عنوان عنصری کلیدی، با محدودکردن میدان دید بیننده، به ایجاد حس تعلیق ترسناک و تقویت ادراک ناتوانی انسان در مواجهه با ناشناخته‌ها کمک می‌کند؛ تأکید مضاعفی بر فضای وهم گونه و ترسناک دارد. با ازبین رفتن موری، طلوع خورشید و بازگشت سایه‌ها فضای وهم‌آلود و تم بنفش از بین می‌رود و خورشید با درخشش فضا را پر می‌کند. زمان این داستان‌ها معمولاً شب تاریک یا غروب است و بیشتر اتفاقات ترسناک در تاریکی شب و در سکوت اتفاق می‌افتد (نصر اصفهانی، خدادادی، ۱۳۹۲: ۱۶۷).

«رنگ در جهان محسوس درواقع همنشین نور است. نمادین‌ترین تمثیل تجلی کثرت در وحدت را می‌توان رنگ دانست چراکه ذات بی‌رنگ و مجرد نور که خود نماد کامل وحدت است با رنگ تجسم می‌یابد» (علیزاده اسکویی و دیگران، ۱۳۹۹: ۴۸). رنگ‌های آرک ترپلربارک اغلب شامل بنفش، آبی و خاکستری است. این رنگ‌ها در همنشینی سایر رنگ‌ها تم سردی را برای فضای داستان فراهم می‌آورند، برای تأکید بر صحنه‌ای به خصوص یا نمایش گذشته و احساسات شاد از رنگ‌های مخالف این تم رنگی سرد همانند زرد و نارنجی استفاده می‌شود.

رنگ‌های استفاده شده در «تصویر ۱۱» محدود شده و عمدتاً از رنگ‌های تیره، سرد، آبی و بنفش برای نشان دادن فضای ترس، رازآلود و ناامیدی استفاده می‌شود. رنگ زرد برای ایجاد کنتراست در مقابل رنگ بنفش استفاده شده است؛ تم رنگی سرد در اکثر فضای داستان حاکم است.



تصویر ۱۱. انیمه وان‌پیس، قسمت ۳۴۰.

برای تجسم بخشیدن به کل دانش الاهیاتی، طبیعی، اخلاقی و تاریخی مسیحی، به نحوی که هر چیزی در جای خود قرار گیرد و هر چیزی که دیگر جایگاهی ندارد حذف بشود (پانوفسکی، ۱۳۹۸: ۲۴).

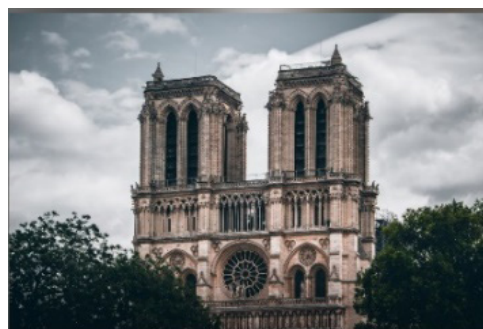
«تصویر ۹» عمارت هاگ‌باک، ساختمانی عظیم با قوس‌های نوک‌تیز است. شباهت کلیسای نوتردام^{۳۹} «تصویر ۱۰» با عمارت هاگ‌باک مشاهده می‌شود. کلیسای نوتردام شاتر بیش از ۱۸۰ پنجره اصلی با شیشه رنگی دارد؛ نور جادویی و جواهرآسایی که از پنجره‌های فوقانی می‌تابد (علیزاده اسکویی و دیگران، ۱۳۹۹: ۴۷). برجسته‌تر شدن گرگویل‌ها در قرون وسطی، به دلیل استفاده آنها در ساختمان‌ها و کلیساها بود. یکی از قابل‌توجه‌ترین نمونه‌های معماری گوتیک که فراوان از گرگویل و گروتسک استفاده کرده، کلیسای نوتردام پاریس است (طاهری، شعراب‌علیایی، ۱۳۹۰: ۵۶). معمار نوتردام شبستانی پنج‌بخشی در اختیار داشت و جسورانه، و اگرچه نه کاملاً درست‌کارانه، این واقعیت را نادیده گرفت؛ نمایی سه‌بخشی ساخت که بخش‌های کناری آن در مقایسه با بخش میانی چنان عرضی داشتند که همه مشکلات به‌آسانی حل شد (پانوفسکی، ۱۳۹۸: ۳۵).

رنگ

اغلب تصاویر دارای تم رنگی مشابه، رنگ‌های سرد، فضای مرموز و اسرارآمیز هستند؛ در موارد به‌خصوصی مانند نمایش فضای کلیسا، تفاوت در رنگ برای تأکید بیشتر در مورد یک



تصویر ۹. انیمه وان‌پیس، قسمت ۳۶۲.



تصویر ۱۰. کلیسای نوتردام^{۳۹}، پاریس (3: Url).

نتیجه‌گیری

نمادی از تاریکی قرار می‌گیرد و سرنوشت شخصیت‌ها را از تباهی به نجات سوق می‌دهد و با پیروزی نهایی روشنایی، احساس تزکیه نفس را در مخاطب برمی‌انگیزد. نتایج نشان می‌دهد که گوتیک در ادبیات داستان تریلر بارک، فضا سازی، شخصیت‌پردازی، رنگ و معماری آن مانند عمارت هاگ‌باک که به کلیسای نوتردام در فرانسه شباهت دارد، مشاهده می‌شود. به نظر می‌رسد که از بخش‌هایی کلیسا نوتردام اقتباس شده است؛ آثاری که ویژگی‌های سبک گوتیک را دارا هستند. ساختمان‌های مخوف که عظمت خود را به بینندگان می‌نمایند.

نتایج این مطالعه حاکی از آن است که سبک گوتیک در وان پیس، با ایجاد هماهنگی میان معماری، نورپردازی و روایت به عاملی کلیدی در جذب مخاطبان جهانی تبدیل می‌شود. کمبود پژوهش‌های دانشگاهی فارسی در تحلیل انیمه‌ها به‌ویژه با رویکردهای میان‌رشته‌ای مانند نقد ادبی، جامعه‌شناسی و یا مطالعات فرهنگی ضرورت توجه به این حوزه را آشکار می‌کند. باتوجه به پیشینه باشکوه معماری ایرانی در دوره ساسانیان و سلجوقیان و همچنین غنای ادبیات فولکلور ایران در ژانر وحشت شامل موجودات فراطبیعی، ارواح خبیثه، طلسم‌ها، دیوها و آیین‌های محافظتی می‌توان با الهام از این پژوهش، به بازخوانی روایت‌های بومی در قالب رسانه‌های تصویری پرداخت. این امر به غنای محتوای انیمیشن‌های ایرانی می‌انجامد و با تلفیق الگوهای کهن در قالب‌های مدرن مانند فضا سازی دیجیتال، امکان خلق آثاری با هویت منحصر به فرد ملی را فراهم می‌سازد. در ویرایش این مقاله به صورت جزئی از ابزارهای هوش مصنوعی استفاده شده است.

انیمیشن‌های ژاپنی یا به اصطلاح انیمه‌ها از همراهی ادبیات، تصاویر، صدا و حرکت تشکیل می‌شوند. اثر انیمیشنی با استفاده از سبک و ژانرهای منحصربه‌فرد و آشنایی با فرهنگ‌های متفاوت جذابیت بیشتری را در زمینه ادبیات و تصاویر کسب می‌کند. در این پژوهش سبک گوتیک در آرک تریلر بارک انیمه وان پیس بررسی شد، سبک گوتیک در فضا سازی وان پیس شامل فضای جزیره متروکه، قبرستان زامبی‌ها، سردابه، کلیسا، عمارت هاگ‌باک، آزمایشگاه مخوف می‌شود. در شخصیت‌پردازی این انیمه انواع زامبی‌ها شامل زامبی‌هایی با پوشش شوالیه، یادآور دوران قرون وسطی، دکتر دیوانه، ارواح، شخصیت‌های متحرک تابلوها، اسکلِت، قابلیت نامرئی شدن و زامبی‌های تلفیقی حیوان بررسی شد. شخصیت‌پردازی مبتنی بر اسطوره‌شناسی گوتیک، زامبی‌های شوالیه، ارواح نیز در هماهنگی با این فضا به کار می‌رود.

تاریکی در تقابل با روشنایی قرار می‌گیرد، کاراکترهای اسیر در تاریکی و ناامیدی سایه‌ای از خود ندارند نمی‌توانند در مقابل نور خورشید به نشان از رستگاری و روشنایی قرار بگیرند. رنگ‌های سرد بنفش و آبی در صحنه‌های ترسناک و رنگ‌های گرم در لحظات پیروزی، کشمکش دراماتیک را تقویت می‌کنند و گذار اتمسفر از ناامیدی به رستگاری را نشان می‌دهند. این تقابل در طراحی شخصیت‌ها نیز مشهود است؛ برای نمونه، زامبی ویکتوریا سیندری، با الهام از شخصیت‌های زن گوتیک، می‌کوشد از سلطه مردانه دکتر هاگ‌باک رها شود که این امر، علی‌رغم فقدان روح در بدن زامبی او، بر بقایای هویت انسانی ویکتوریا تأکید می‌کند.

مانکی‌دی‌لوفی نمادی از روشنایی، در مقابل گکوموریا،

پی‌نوشت‌ها

۱. Arc: پیش‌داستانی

- | | | | |
|---|---------------------------|---------------------------|----------------------------|
| 2. Thriller Bark | 3. Anime | 4. One Piece | 5. Toei Animation |
| 6. Monkey D. Luffy | 7. Gothic | 8. Gecko Moria | 9. Horror Fantasy Cinema |
| 10. Zombie | 11. Frankenstein | 12. Anime | 13. Hogback |
| 14. Manga | 15. Aelister Kessy La'eng | 16. Ahmad Bustami Alghony | 17. Anugrah Yusuf Avriano |
| 18. Eiichiro Oda, Japanese manga artist | | 19. Maria Nona Dince | 20. Manish Prabhakar Singh |
| 21. Pop Culture | 22. Mery Kharismawati | 23. nakama | |

۲۴. ارجاع به نسخه الکترونیک از اپلیکیشن طاقچه

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|---------------------|---------------------|
| 25. Weekly Shōnen Jump | 26. Toei Animation | 27. Fuji Television | 28. Ukiyo-e |
| 29. One Piece Film: Z | 30. One Piece: Stampede | 31. zombies | 32. Monkey D. Luffy |
| 33. Gecko Moria | | | |

۳۴. Devil fruit به عنوان شگفت‌انگیزترین مکانیزم اعطای قدرت فرابشری شناخته می‌شود و با بخشیدن توانایی‌های منحصربه‌فرد به کاربران، اما در مقابل توانایی شنواری در آب را از آنان سلب کرده و توازن متناقض ایجاد می‌کند.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 35. Kage Kage no Mi | 36. Victoria Cindry |
|---------------------|---------------------|

۳۷. Cerberus تفاوت آوایی در انیمه وان پیس تلفظ به صورت «Kerberos».

- | | |
|--|------------------------------------|
| 38. Bastien Nvs, 2021-02-20/2021-02-20 | 39. Cathédrale Notre-Dame de Paris |
|--|------------------------------------|



فهرست منابع

- پانوفسکی، اروین (۱۳۹۸)، *معماری گوتیک و فلسفه مدرسی*، ترجمه هادی ربیعی، نشر چشمه، نسخه الکترونیک. <https://taaghche.com/book/102202>
- جرا لاج. هاگل (۱۳۸۴)، *گوتیک در فرهنگ غربی*، ترجمه بابک تبرایی، فارابی، ۵۵، ۵-۲۰. <http://noo.rs/Sx0H0>
- دانکن، استفان و (۱۳۹۷)، *فیلمنامه نویسی ژانر: چگونه فیلم نامه های عامه پسندی بنویسیم که بتوان آنها را فروخت*، ترجمه وحیداله موسوی، تهران: انتشارات ساقی. چاپ دوم
- زند، کیارش؛ صنایع مظفری ثابت، نوید (۱۴۰۱)، *چیپی، سادگی در انیمیشن*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. چاپ اول
- طاهری، علیرضا؛ شهرباف علیایی، سالومه (۱۳۹۰)، *بررسی تطبیقی گرگویل ها و سرستون های تخت جمشید، جلوه هنر ۱۳*، ۶۴-۵۳. <https://doi.org/10.22051/jjh.2013.19>
- علیزاده اسکویی، پیمان؛ بنی اردلان، اسماعیل؛ افشارمهاجر، کامران؛ شریف زاده، محمدرضا؛ صافیان، محمدجواد (۱۳۹۹)، *نماد عرفانی رنگ و نور در نقاشی و معماری دوره گوتیک، عرفان/اسلامی، ۶۳*، ۵۲-۴۱. <https://sanad.iau.ir/Journal/mysticism/Article/907491>
- ملکی، فرشته؛ شوهانی، علیرضا (۱۳۹۸)، *مرگ خالق به دست مخلوق: بررسی تطبیقی «هیولای فرانکشتاین» و «معصوم اول» بر اساس مکتب گوتیک، پژوهش نامه مکتب های ادبی، ۳*، ۴۰-۲۱. <https://doi.org/10.22080/rjls.2020.18159.1105>
- موسوی، سعیده سادات؛ احمدی زاویه، سید سعید؛ حسینی، محمدرضا (۱۳۹۷)، *بازنمایی مضامین مذهبی در انیمیشن با بررسی الگوهای به کار گرفته شده در آثار ژاپنی، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۳*، ۱-۱۲. <https://doi.org/10.22059/jfadram.2017.242877.615132>
- نصر اصفهانی، محمدرضا؛ خدادادی، فضل الله (۱۳۹۲)، *گوتیک در ادبیات داستانی، پژوهش های ادبیات تطبیقی، ۱*، ۱۹۱-۱۶۱. <http://dori.net/dor/20.10.۱۶۱-۱۹۱>
- 01.1.23452366.1392.1.1.8.4
- هیوم، دیوید (۱۳۸۸)، *در باب معیار ذوق و تراز ذی*، ترجمه علی سلمانی، تهران: فرهنگستان هنر جمهوری اسلامی ایران. چاپ دوم
- Alghony, Ahmad Bustami; Raharjo, Resdianto Permata (2023). "Icons in One Piece film as a representation of Indonesian politics", *Jurnal Disastri: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 77-86. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/disastri/article/view/3815>
- Dince, Maria Nona (2024). "Exploring Japanese cultural representation in anime: A linguistic analysis of One-Piece Wano Kuni arc", *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 4(2), 189-200. DOI: <https://doi.org/10.58218/alinea.v4i2.936>
- Geronimo, Ronalds Anjrelia; Sari, Sapta; Yanto, Yanto (2024). "One piece anime as popular culture (Study on millennials in Bengkulu city)", *Multidisciplinary Journals*, 1(1), 15-24. DOI: <https://doi.org/10.37676/mj.v1i1.344>
- Kharismawati, Mery; Wahidati, Lufi (2023). "Nakama: Reception on the Audience of One Piece Anime by Eiichiro Oda", *ProTVF*, 7(2), 218-233. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v7i2.41676>
- La'eng, Aelister. Kessy; Rosli, Hafizah. (2024). "Cultural narratives and global impact: Analysing the sociocultural factors of One Piece (1999) in Japanese manga". *Research in Management of Technology and Business*, 5(2), 90-97. DOI: <https://doi.org/10.30880/rmtb.2024.05.02.012>
- Nofrian, Ahmad; Maisarah, Ira (2024). "Analysis of the moral values of the One Piece anime movie "Z" and movie "Stampede"", *Journal of English for Specific Purposes in Indonesia*, 3(1), 24-34. <https://doi.org/10.33369/espindonesia.v3i1.27991>
- Nurlatifah, Yeni; Kasmana, Kanken (2020). "Expression Analysis of Big Mom Characters in One Piece Comic 89 (Badend Musical)", 3(1), 231-238. <https://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%20of%20the%20cultural%20narrative%20Japan%E2%80%99s%20cultural%20representation%20in%20Eiichiro%20Oda's%20One%20Piece.pdf>
- Url 1: https://francetravelplanner.com/go/nord/laon/see/notre_dame.html (accessed: 2025/11/12)
- Url 2: <https://www.greeklegendsandmyths.com/cerberus.html> google_vignette (accessed: 2025/06/07)
- Url 3: <https://artsandculture.google.com/story/YAWBrilrWANZjQ> (accessed: 2025/11/12)

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)

