



تحلیل الگوهای سنتی ژاپنی در طراحی شخصیت‌های مانگا وان‌پیس^۱

شکیبا مرادی ملایری فر^۲، زهرا عسلی^۳

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۰۲/۰۴ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۴ □ صفحه ۱۰۱-۱۱۶

Doi: 10.22034/rph.2025.2027162.1063

چکیده

مانگا وان‌پیس، اثر انیچیرو اودا، اثری محبوب و شناخته شده در جهان است، تعداد قسمت‌های این مانگا از هزار قسمت فراتر رفته و از آن، انیمه‌ای با همین نام توسط استودیو تونی انیمیشن ساخته شده است. با توجه به افزایش محبوبیت مانگا در سراسر جهان، مقاله حاضر به بررسی بازتاب الگوهای سنتی ژاپن در این مانگا می‌پردازد. با وجود جهانی شدن فرهنگ و تأثیرات بین‌المللی بر صنعت مانگا، اودا موفق می‌شود عناصر فرهنگی و تاریخی ژاپن را در قالب داستانی جذاب و فانتزی به تصویر بکشد. هدف اصلی این پژوهش واکاوی نحوه بازتاب الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها، موجودات و فضاسازی مانگای وان‌پیس است و با رویکرد توصیفی تحلیلی به این پرسش پاسخ می‌دهد که «الگوهای سنتی ژاپنی چگونه در طراحی شخصیت‌های مانگا وان‌پیس بازتاب یافته‌اند؟» این مقاله با تحلیل شخصیت‌ها، روایت‌ها و نمادهای موجود در وان‌پیس، نشان می‌دهد که چگونه مفاهیمی همچون احترام به طبیعت، ارزش‌های سامورایی، آیین، پوشش، معماری، همبستگی گروهی و ارزش‌های خانوادگی ریشه‌دار در فرهنگ ژاپن، در این اثر نمود می‌یابند. تأثیرات تاریخی مانند دوره‌های فنودالی و نبردهای سامورایی در طراحی دنیای داستانی و شخصیت‌های مانگا مشهود است. نتایج نشان می‌دهد که وان‌پیس نه تنها به عنوان یک اثر سرگرم‌کننده، بلکه به عنوان بازتابی از هویت فرهنگی ژاپن، موفق به جذب مخاطبان جهانی می‌شود. این مقاله بر اهمیت حفظ و انتقال ارزش‌های سنتی در قالب‌های مدرن هنری تأکید می‌کند و نقش مانگا را به عنوان پلی بین گذشته و حال فرهنگ ژاپن برجسته می‌سازد.

کلیدواژه‌ها: فرهنگ سنتی ژاپن، اسطوره‌های ژاپنی، سامورایی، مانگا، انیمه، وان‌پیس، انیچیرو اودا

۱. این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «تحلیل الگوی سفر قهرمان در تصویرسازی مانگا وان‌پیس بر اساس الگوی جوزف کمبل» با راهنمایی نگارنده دوم است که در دانشگاه سوره ارائه شده است.
۲. کارشناس ارشد تصویرسازی، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران.

Email: shakmoradi99@gmail.com

۳. استادیار، گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: Z.asali@soore.ac.ir



استناد: مرادی ملایری فر، شکیبا و عسلی، زهرا. (۱۴۰۴). تحلیل الگوهای سنتی ژاپنی در طراحی شخصیت‌های مانگا وان‌پیس. رهپویه حکمت هنر، ۴ (۱)، ۱۰۱-۱۱۶.

Doi: 10.22034/rph.2025.2027162.1063

https://rph.soore.ac.ir/article_723545.html

مقدمه

مانگا^۱ به کتاب‌های مصور ژاپنی اطلاق می‌شود که عموماً به صورت سیاه‌وسفید چاپ شده و از راست به چپ خوانده می‌شوند. این آثار نه تنها بازتاب‌دهنده الگوها و سنت‌های ژاپنی هستند، بلکه مخاطبان بین‌المللی را با فرهنگ این کشور آشنا می‌سازند. در مانگای *وان‌پیس*^۲، اثر انیچیرو اودا^۳، نویسنده و تصویرگر ژاپنی، این الگوها به شیوه‌های متنوعی بازتاب می‌یابند. هدف این مقاله، بررسی الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها و کشف پیوندهای میان سنت تصویری ژاپن و دنیای مانگا *وان‌پیس* است.

آثار هنری ژاپن از دیرباز تاکنون با ویژگی‌های منحصر به فرد سنتی شناخته می‌شوند. این الگوها، از نقاشی‌های سبک اوکی‌یوئه^۴ تا کتاب‌های مصور مدرن مانگا همواره حامل عناصر فرهنگی ریشه‌دار هستند. پیشرفت هنر و فرهنگ ژاپن مرهون شناخت عمیق هنرمندان این کشور از اصول و شیوه‌های هنری تمدن خود است. امروزه، مطالعه مانگا پنجره‌هایی به سوی شناخت اندیشه‌های مذهبی، زیبایی‌شناختی و سنتی ژاپنی‌ها می‌گشاید. تحلیل کتاب مصور *وان‌پیس* و الگوهای وام گرفته‌شده از سنت تصویری ژاپن می‌تواند الهام‌بخش هنرمندان ایرانی در خلق آثار مبتنی بر میراث تصویری ایران باشد.

کتاب‌های مانگا بخش مهمی از فرهنگ عامه ژاپن را تشکیل می‌دهند، این داستان‌ها ارتباط نزدیکی با تاریخ، فرهنگ، سیاست، اقتصاد، جنسیت، خانواده و مذهب ژاپن دارند. مانگا بازتابی از جامعه فعلی در ژاپن و منعکس‌کننده اسطوره‌ها، باورها و تصورات مردم این کشور از خودشان و جهان نیز هست؛ ناشران، کتاب‌های مانگا با فروش خوب و یا روند داستانی موفق را به انیمه تبدیل می‌کنند (موسوی، احمدی زاویه و حسنائی، ۱۳۹۷: ۳). مانگا موفق *وان‌پیس* به انیمه‌ای^۵ با همین نام تبدیل می‌شود.

طبق ژیل پولتراس، انیمه دو معنی دارد، اول کلمه‌ای است که ژاپنی‌ها برای اشاره به هر انیمیشنی بدون توجه به کشور آن استفاده می‌کنند؛ دوم استفاده از کلمه انیمه در خارج از ژاپن به معنی انیمیشنی با منشأ ژاپن است (Gronimo, Sari, Yanto, 2024: 16). بازتاب سنت‌های تصویری ژاپن در آثار هنری به ماندگاری سنت‌های ژاپن کمک می‌کند. روح هنری ژاپن بسیار انتخاب‌گر و سازگار بوده، در برابر تهاجم فرهنگی پیاپی قاره ایستاده و نشان داده که می‌تواند از نور ریشه‌های هنری خود را کشف بکند (استلی بیکر، ۱۳۹۴: ۹).

روش تحقیق

این پژوهش از منظر روش و ماهیت کیفی و رویکرد آن توصیفی-تحلیلی است و داده‌ها از طریق مطالعه اسناد و مطالعه

کتابخانه‌ای گردآوری می‌شوند. هدف اصلی، واکاوی نحوه بازتاب الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها، موجودات و فضا سازی مانگای *وان‌پیس* است. مطالعه بر روی ۸ جلد منتخب از مانگای *وان‌پیس* جلد‌های ۹۰، ۹۱، ۹۲، ۹۳، ۹۴، ۹۵، ۹۶ و ۹۷ متمرکز شد که به دلیل حضور مؤثر عناصر فرهنگ فتودالی و اساطیری ژاپن در آرک سرزمین وانو^۶ انتخاب شدند. تصویرسازی‌های منتخب با آثار کلاسیک ژاپن نظیر نقاشی‌های اوکییوئه اثر هوکوسای و اوتاگوا کونیوشی از نظر عناصر بصری، نمادها و روایت تطبیق داده شده و تحلیل محتوای کیفی انجام می‌گردد.

پیشینه تحقیق

مانگا و انیمه *وان‌پیس* از شناخته‌شده‌ترین آثار رسانه‌های ژاپن در سطح جهانی هستند. در سال ۲۰۲۴، انیمه *وان‌پیس* در پلتفرم کرانچی‌رول^۷ برنده جایزه بهترین انیمه ادامه‌دار^۸ و شخصیت اصلی آن، مانکی دی لوفی^۹، به عنوان شخصیت اصلی برتر سال شناخته می‌شود. این موفقیت‌ها نشان‌دهنده طراحی مؤثر شخصیت‌ها و روایت جذاب این اثر است. پژوهش‌های پیشین در این حوزه به شرح زیر هستند:

آندریان سوزانتو^{۱۰} در مقاله خود با عنوان «راهربرد ترجمه موارد خاص فرهنگی در رومنس داون» در سال ۲۰۱۸ به ترجمه و مقایسه موارد خاص فرهنگی در قسمت‌های رومنس داون^{۱۱} مانگا *وان‌پیس* و ترجمه کشور خود، می‌پردازد. او متوجه می‌شود نه مورد خاص فرهنگی همانند: سامورایی^{۱۲}، شمشیر سامورایی و... در ترجمه رومنس داون *وان‌پیس* وجود دارند و کلماتی که ترجمه معادلی از زبان ژاپنی ندارند به همان زبان تکرار می‌شوند. آتوگراه یوسف آوریانو^{۱۳} در مقاله خود تحت عنوان «ارزش دوستی در جلد‌های ۸۵-۸۰ مانگا *وان‌پیس* به نویسندگی انیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۲ ارزش دوستی را در جلد‌های ۸۰ تا ۸۵ مانگا *وان‌پیس* بررسی می‌کند. آوریانو به مطالعه داستان، شخصیت کاراکترها و ارتباط آنها به عنوان دوست می‌پردازد. طبق بررسی‌های آوریانو پیام این مانگا تسلیم‌نشدن و تلاش برای رسیدن به اهداف است. او به این نتیجه می‌رسد که کتاب‌های مانگا می‌توانند منابعی مناسب برای آموزش و یادگیری باشند.

احمد بسطامی الغنی^{۱۵} در مقاله خود تحت عنوان «نمادها در فیلم *وان‌پیس* به عنوان بازنمایی سیاست‌های اندونزی» در سال ۲۰۲۳ به بررسی نمادهای سیاسی در انیمه *وان‌پیس* می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد که انیمه *وان‌پیس* حاوی تعداد زیادی عناصر سیاسی در قالب نماد است و آنها را در پنج میحث دسته‌بندی می‌کند. نماد پرچم به معنی قدرت، سرزمین مقدس مری‌ژوا^{۱۶} به عنوان مکانی با نماد بدبختی و بردگی، دزدان دریایی نشان‌دهنده شر، تفنگ‌داران دریایی نشان‌دهنده مهربانی و نام

«دی» نشان‌دهنده قدرت است.

احمد نوفران^{۱۷} در مقاله خود تحت عنوان «تحلیل ارزش‌های اخلاقی انیمه وان‌پیس سینمایی زد و سینمایی ازدحام» در سال ۲۰۲۴ به بررسی دو سینمایی از انیمه وان‌پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد که اخلاقیات موجود در این سینمایی‌ها عبارت‌اند از شجاعت، ایثار، صداقت، عدالت، خرد، احترام و قدردانی، سخت‌کوشی، وفای به وعده‌ها، حمایت از دیگران و همکاری با یکدیگر هستند. موضوعات این سینمایی‌ها اکشن، ماجراجویی و دوستی هستند، به این سبب عنصر مذهبی در این سینمایی‌ها مشاهده نمی‌شود.

رونالد آنجریا جرونیو^{۱۸} در مقاله خود تحت عنوان «انیمه وان‌پیس به عنوان فرهنگ عامه (مطالعه موردی نسل هزاره در شهر بنگکولو)» در سال ۲۰۲۴ به بررسی چگونگی تبدیل وان‌پیس به فرهنگی محبوب در بین نسل هزاره در شهری در اندونزی می‌پردازد. ارتباطات و تعاملات مخاطبان وان‌پیس، افزایش اطلاعات و گسترش فرهنگ را به همراه دارد. او به این نتیجه می‌رسد بسیاری از مردم روندهای فرهنگی را دنبال می‌کنند و از سبک‌هایی مانند شخصیت‌ها در انیمه تقلید می‌کنند.

ماریا نونا دینس^{۱۹} در مقاله خود با عنوان «بررسی بازنمایی فرهنگ ژاپن در انیمه: تحلیل زبانی آرک وانو کونی وان‌پیس» در سال ۲۰۲۴ به بررسی زبان سنتی ژاپنی در انیمه وان‌پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد، انیچیرو اودا از عناصر اجتماعی و زبانی شامل افتخارات سنتی ژاپنی برای نشان‌دادن اخلاق ژاپنی، لهجه‌ها، الگوهای گفتاری و اصطلاحات سامورایی برای داستان‌سرایی استفاده می‌کند. آرک وانو استفاده از زبان سنتی ژاپنی و فرهنگ آن را به طور دقیق ارائه می‌دهد و سلسله‌مراتب فرهنگی و ارزش‌های سنتی جامعه ژاپن را به تصویر می‌کشد. استفاده از اصطلاحات سامورایی، مانند بوشیدو، کاتانا^{۲۰} و سپوکو^{۲۱}، ارزش‌های اخلاق و شرافت را که در فرهنگ سامورایی مهم هستند، برجسته می‌کند. عناصر فرهنگ و زبان ژاپنی تأثیر بسزایی بر برداشت‌ها و پاسخ‌های مخاطبان، در داخل و خارج از ژاپن دارد.

مانیش پرابهاکار سینغ^{۲۲} در مقاله خود با عنوان: «اودیسه روایت فرهنگی: بازتاب فرهنگ ژاپن در وان‌پیس اثر انیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۱ تاریخچه مانگا را بررسی می‌کند و به تحلیل مانگا وان‌پیس می‌پردازد. او با بررسی این مانگا به این نتیجه می‌رسد که انیچیرو اودا با بازنمایی از فرهنگ و سنت ژاپن، جذابیت این مانگا را افزایش می‌دهد و وان‌پیس سبب ایجاد نوعی فرهنگ پاپ^{۲۳} در ژاپن، می‌شود.

مری خریسمواتی^{۲۴} در مقاله خود تحت عنوان «ناکاما: پذیرش مخاطبان انیمه وان‌پیس اثر انیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۳ به بررسی معنای ناکاما^{۲۵} در انیمه وان‌پیس می‌پردازد. او به این

نتیجه می‌رسد که ناکاما دارای معنای خاصی در داستان وان‌پیس و زندگی مخاطبان آن است. ناکاما در اصطلاح به معنای دوست، رفیق، همکار و خدمه است. با این وجود معنای ناکاما برای لوفی و خدمه او به علت پیشینه غم‌انگیز و رشد شخصیت‌های آنها به معنای، شخصی نزدیک‌تر از خانواده است.

ینی نور لطیفه^{۲۶} در مقاله خود با عنوان: «تحلیل بیانی شخصیت‌های بیگ‌مام در کمیک وان‌پیس ۸۹ (موزیکال پایان بد)» در سال ۲۰۲۰ حالات چهره یکی از کاراکترهای منفی وان‌پیس به نام بیگ‌مام^{۲۷} را بررسی می‌کند. او به این نتیجه می‌رسد که در تصویرسازی سیاه‌وسفید مانگا، جزئیات تصویر و نشان‌دادن حالات چهره برای جان‌بخشی به روایت‌ها دارای اهمیت است. نوآوری تحقیق از آن روست که پژوهشی به زبان پارسی در رابطه با مانگا وان‌پیس وجود ندارد، این پژوهش تصاویر سنتی این مانگا را با معادل سنتی تصویری ژاپن تطابق داده و تحلیل می‌کند، تصاویر با سنت تصویری ژاپن نظیر نقاشی‌های هوکوسای^{۲۸} و اوتاگاوا کونیوشی^{۲۹}، تطابق داده و تحلیل می‌کند، شباهت‌ها و تفاوت‌هایی بین نمادپردازی مدرن مانگا و آثار کلاسیک ژاپنی را از نظر کیفی ذکر می‌کند.

فرهنگ ژاپن

ژاپن از غنی‌ترین سرزمین‌های جهان در زمینه افسانه‌ها و روایات است، روایات و افسانه‌های ژاپنی همچنان به صورت سنتی، سینه‌به‌سینه و مکتوب تکرار می‌شوند و این دلیلی است که ژاپن دیار اسطوره‌ها، روایات، افسانه‌ها و فولکلور شناخته می‌شود؛ تنوع و بسیاری این داستان‌ها به عوامل مختلفی همانند: شرایط جغرافیایی، اقلیمی و آیین شینتو^{۳۰} ارتباط دارد (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۱). این باورها در آثار هنری ژاپنی نظیر نگارگری و نقاشی با ویژگی‌های مخصوص به خود به نمایش درمی‌آیند. نگارگری ژاپنی بیشتر بر تفاوت‌های ظریف عاطفه متمرکز است؛ گرایش نقش‌مایه‌های نقاشی ژاپنی که هریک از آنها را جزئی از یک کل عاطفی بزرگ می‌دانستند، با یک تکنیک «لایه‌لایه» در عرض سطح تصویر به کناره‌ها برسند و با پردازش فضای میانی با هم کشیده شوند (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۱۴).

ژاپن دیرزمانی از تاریخ خود را در اتکای به خود، انزو و جدایی از سرزمین‌های دیگر سپری کرده است، رودهای ژاپن کم‌عمق، دارای جریان تند و آبشارهای بسیار است شرایطی که مردم ژاپن را به ماندگاری در سرزمین خود و پرهیز از سفر تشویق کرده است؛ انزوای ژاپن سبب شناخت بیشتر محیط طبیعی، آفرینش افسانه‌ها و روایات بومی شد که با منطقه‌ای خاص یا نمودهایی از آن پیوند دارد (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۲). ژاپنی‌ها شینتورا راه خدایان نامیدند تا آن را از آیین بودا که در قرن ششم به ژاپن وارد شده بود و راه بودا نامیده می‌شد، متمایز کنند آیین بودا نمایش کاملی از معماری،

وان‌پیس

انیچیرو اودا، با تکنیک دستی، به تصویرسازی مانگای وان‌پیس در ژانر شونن^{۳۴}، مختص نوجوانان می‌پردازد. در طراحی مانگا، خطوط از اهمیت بسیار بالایی برخوردارند و در انتقال مفاهیمی مانند احساس، ضربه، جراحت، حرکت، بافت، سایه، نور، ضخامت و حتی تأثیرات صوتی نقش اساسی ایفا می‌کند. این اثر علاوه بر نوجوانان مخاطبان در گروه‌های سنی مختلف را به خود جذب می‌کند. خط داستانی وان‌پیس مانگی‌دی لوفی و تیم دزدان دریایی او را روایت می‌کند که به دنبال بزرگ‌ترین گنج تاریخ دزدان دریایی، وان‌پیس که خود معنای مبهمی دارد هستند؛ سیستم حکومتی وان‌پیس از سیستم پادشاهی استفاده می‌کند که بخشی از حکومت جهانی و دارای عناصر سیاسی است (Alghony, Ra- harjo, 2023: 80).

اودا سبک هنری منحصر به فرد با جزئیات زیاد و قاب‌های پیچیده دارد، او همانند بسیاری از طراحان مانگا علاقه‌ای به استفاده از فناوری دیجیتال ندارد و ترجیح می‌دهد آثارش تماماً سیاه و سفید و فاقد رنگ خاکستری باشد؛ وان‌پیس با طراحی شخصیت عجیب، کاراکترهای خود شناخته می‌شود (Singh, 2021: 9). وان‌پیس از اولین حضورش در سی و چهارمین نسخه هفتگی شونن جامپ^{۳۵} در تاریخ ۴ آگوست ۱۹۹۷ مورد پسند بسیاری از مردم قرار می‌گیرد؛ کمیک‌های وان‌پیس در دسته یکی از موفق‌ترین کتاب‌های مانگا بین‌المللی قرار می‌گیرند (Nurlati-fah, Kasmana, 2020: 232).

مانگی‌دی لوفی، قهرمان داستان، ناخدای دزدان دریای کلاه‌حصیری^{۳۶}، بیشترین گفت‌وگو را به خود اختصاص می‌دهد؛ کاراکترهای دیگر در گروه کلاه‌حصیری نیز قهرمانانی هستند که هر یک رؤیایی مخصوص به خود دارند، رؤیاهایی که در نهایت با یکدیگر مرتبط هستند و به پیشبرد دیگری کمک می‌کنند (Avri-arno, Simanjuntak, Aulia, 2022: 378). رابطهٔ دوستانهٔ دزدان دریایی کلاه‌حصیری و اختلافات و تضادهای میان این شخصیت‌ها به خلق موقعیت‌های طنز می‌انجامد که از دلایل مؤثر در محبوبیت این مانگا است. اودا برای نوشتن داستان دزدان دریایی تعدادی رفرنس از آنها را جمع‌آوری و مطالعه می‌کند، دریایی که در جوانی اودا مورد تحسین اقرار گرفته، از تاریخ خود، سوابق مکتوب اندکی را به جا می‌گذارد (oda, 2011, V1: 1).

تکامل شخصیت لوفی بر اساس علاقه اودا به فیلم‌های سامورایی است که ارزش قهرمانی واقعی را حفظ می‌کند، لوفی به عنوان شخصیتی که تمام خوبی‌های یک قهرمان را دارد توصیف می‌شود؛ قهرمانی که برای محافظت از مردم، می‌جنگد و دوست دارد به مردم و مظلومان کمک کند، او مانند یک سامورایی، همیشه بدهی خود را به اشخاص پرداخت می‌کند (Kharismawa-

آموزه و مراسم خانگی با خود آورده بود. اگرچه بعدها شینتو هم مانند آنها را در معماری، هنر، روحانیت و صورت‌های آیین توسعه داد؛ اما اساساً دینی بومی، فاقد جزم، نوشته‌های مقدس و شکل خاصی است (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۳۳).

اساطیر معتبر ژاپن متأثر از آیین شینتو، کتاب کوچیکی^{۳۷} و کتاب نیهونگی^{۳۸} است، شینتو آیینی متکی بر اعتقاد به زندگی بعد از مرگ و فاقد آموزش اخلاقی است؛ در آیین شینتو پاداش و کیفری پس از زندگانی فانی وجود ندارد، این اعتقادات پس از آشنایی ژاپنی‌ها با آیین بودا به وجود آمد (پیگوت، ۱۳۷۳: ۶۵). ژاپن در قرن ۱۹ میلادی دروازه‌های خود را به روی تجارت و دیپلماسی با غرب باز کرد و ادبیات شرق و غرب تاکنون به شدت بر یکدیگر تأثیر گذاشته‌اند (حکیم زاده، ۱۳۹۸: ۲۷).

مانگا

«مانگا سابقه طولانی در کشور ژاپن دارد و تاریخچه آن به قرن دوازدهم بازمی‌گردد» (حسنایی و موسوی، ۱۳۹۷: ۳۹). موسوی می‌نویسد: کتاب‌های مانگاها مجموعه‌ای از رمان‌های تصویری‌اند که در آنها ترکیبی از تصویرها و متن‌ها در قاب‌هایی با اندازه‌های مختلف در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند؛ هر بخش از این کتاب‌ها معمولاً به صورت هفتگی یا ماهانه به چاپ می‌رسند. کتاب‌های مانگا در جایگاه نخست باعث سرگرمی مخاطبان می‌شوند؛ علاوه بر آن کاربردهای علمی و آموزشی دارند و ممکن است برای تبلیغ آرای دینی و مذهبی نیز به کار گرفته بشوند (موسوی، احمدی زابویه و حسنایی، ۱۳۹۷: ۲). مانگا ریشه‌های قوی در جامعه ژاپن دارد، فولکلور و تاریخ غالباً به عنوان تنظیماتی برای داستان‌ها یا به عنوان ابزارهای روایی مورد استفاده قرار می‌گیرند؛ مانگا علاوه بر فرم کلامی یک فرم بصری نیز از جامعه ژاپن از طریق نام‌ها و اشکال سلام ارائه می‌دهد (Singh, 2021: 9).

عامل جذابیت مانگا سبک منحصر به فرد و قابل درک آن است؛ مانگا اصولاً بر شخصیت‌پردازی از مردم عادی تأکید دارد (هارت، ۱۳۹۰: ۵). یکی از ویژگی‌های مانگا و انیمه داشتن چشم‌های بزرگ است؛ اوسامو تزوکا^{۳۹} از نخستین اشخاصی بود که از این سبک استفاده کرد تا شخصیت احساسات خود را به خوبی نشان دهد (زند و صنایع مظفری ثابت، ۱۴۰۱: ۷۲). اغلب کاراکترهای وان‌پیس همانند مانگی‌دی لوفی از اصول اوسامو تزوکا پیروی می‌کنند و چشمان بزرگی دارند که احساساتشان را به خوبی نشان می‌دهند. مانگای وان‌پیس، در یک مجموعه انیمه و همچنین سینمایی اقتباس می‌شود و تاکنون بیش از ده سینمایی دارد. انیمه به دلیل جلوه‌های بصری جذابی که چشم مخاطبان را به خود جلب می‌کند، به سرعت در سراسر جهان گسترش می‌یابد (Nofrian, Maisarah, 2024: 25).

از آبشار هستند. فضا سازی این اثر، سختی ورود به سرزمین وانو را نشان می دهد، ماهی کوی در افسانه ها چینی نماد خوش اقبالی و در دین بودا نماد شجاعت است.

«تصویر ۳» صحنه ورود به سرزمین وانو، از طریق آب های خروشان پیرامون، یک موج عظیم را نشان می دهد. شکل این موج همانند نقاشی موج عظیم کاناگاوا^۲، اثر هوکوسای در «تصویر ۴» است. شهرت کاتسوشیکا هوکوسای به علت کارتون های مانگا بی شمار و یا پیش طرح های خنده دارش بود. چاپ های چشم انداز و زندگی نو شور آفرینی را در یک فرم کهن کشف کرد. او از منابع خیره کننده گوناگونی برداشت می کرد، خصوصاً تصاویر چینی که انرژی خلاق فوق العاده او را برمی انگیزت (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۲۳۱-۲۳۰). موج عظیم کاناگاوا در سال ۱۸۳۱ میلادی یکی از معروف ترین آثار هنری اوکی یونه را نمایان می سازد. انیچیرو اودا در تصویر سازی موج های کشور وانو از اثر هوکوسای، هنرمند معروف ژاپنی الهام می گیرد؛ در ترکیب بندی این دو اثر از ترکیب بندی حلزونی استفاده می شود. در مرکز هر دو اثر قایق و کشتی در معرض خطر این موج عظیم قرار دارند و قطرات پراکنده



تصویر ۲. دو ماهی کپور در آبشار، حدود ۱۸۳۴، کاتسوشیکا هوکوسای (url: 1).



تصویر ۳. به سمت وانو، مانگا وان پیس جلد ۹۰ قسمت ۹۱، انیچیرو اودا (oda, V90, 2019).

(ti, Wahidati, 2023: 224). دزدان دریایی کلاه حصیری برای نابودی کایدو^{۳۷} و کمک به سامورایی ها وارد سرزمین وانو می شوند.

بازتاب الگوهای سنتی ژاپنی در مانگا وان پیس - فضا سازی

مرزهای کشور وانو با امواج شدید آب محافظت می شوند. کایدو، اژدهای لاجوردی^{۳۸} از فرهنگ چین سرچشمه می گیرد. موجودات افسانه ای در صورت های فلکی چینی دارای چهار نماد هستند، اژدهای لاجوردی نماد فصل بهار و شرق یکی از این نمادها است. اژدهایان چینی عموماً با عنصر آب در ارتباط هستند. اساطیر چینی افسانه ای معروف در ارتباط با تبدیل ماهی کپور به اژدها دارند؛ دروازه اژدها، بالای یک آبشار بر روی یک کوه قرار دارد اگر ماهی کپور بتواند برخلاف جریان آب شنا کند و از روی آبشار بپرد تبدیل به یک اژدها می شود، از این افسانه برای اشاره به موقعیت موفقیت آمیزی که از طریق پشتکار و سخت کوشی حاصل می شود به ویژه برای دانش آموزان و امتحانات آنان استفاده می شود؛ افسانه ماهی کپور و اژدها به نوعی نشان دهنده شیوه ورود به سرزمین وانو در مانگا وان پیس است، کلاه حصیری ها به کمک چند ماهی کوی^{۳۹} برخلاف جریان شدید آب از این مسیر عبور می کنند (Anonuevo, 2021).

آبشار تند سرزمین وانو در مانگا وان پیس شباهت با جغرافیای ژاپن و آبشارهای بسیار آن دارد. «تصویر ۱» مسیر سخت، وارد شدن به کشور وانو را نشان می دهد. «تصویر ۲» به نمایش نقاشی هوکوسای، دو ماهی کپور در آبشار می پردازد، به نظر می رسد در هر دو تصویر ماهی های کپور در تلاش برای بالارفتن



تصویر ۱. به سمت وانو، مانگا وان پیس جلد ۹۰ قسمت ۹۱، انیچیرو اودا (oda, V90, 2019).

* هر جلد از کتاب های مانگا شامل چند قسمت هستند؛ هریک از این قسمت ها حدوداً شامل ۱۹ الی ۲۰ صفحه هستند. در مانگا وان پیس تعدادی از صفحات مورد بررسی فاقد شماره صفحه هستند و به این سبب تنها شماره قسمت و جلد این تصویر سازی ها ذکر می شود.

فضاسازی کشور وانو مطابق با تمدن ژاپن، زیبا تصویرسازی می‌شود. استنلی بیکر در کتاب هنر ژاپن: ژاپنی‌ها باور دارند همه چیزهای طبیعت بالقوه زیبا هستند و اگر هم به دست انسان ساخته شده‌اند باید زیبا باشند (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۲۴۷). «تصویر ۶» کتابخانه باشکوه سه‌طبقه زیبا، مشهور به کوشک زرین را نشان می‌دهد.

به نظر می‌رسد در «تصویر ۷» انیچیرو اودا از اثر اوتاگوا کونیوشی الهام می‌گیرد. حضور اسکلت در زاویه‌ای مشابه، دو شخص مغلوب از ترس اسکلت در مرکز تصویر با پوشش سنتی قرار می‌گیرند. «تصویر ۸» کونیوشی از اسکلت‌ها به عنوان نماد مرگ و گذرا بودن زندگی استفاده می‌کند. اودا با الهام از این رویکرد، اسکلت را در ترکیب‌بندی مشابهی قرار می‌دهد و حس تعلیق و خطر را تقویت می‌کند؛ پوست‌های این صحنه با الهام از پرت‌های اغراق‌شده سنتی ژاپنی طراحی می‌شوند.

- کاراکترهای انسانی

شوگون^{۲۴}

شوگون به عنوان فرمانده عالی سرزمین وانو، نمادی از سیستم حکومتی فئودالی ژاپن است. شوگون‌ها با پوشش رسمی کیمونو معمولاً مقام خود را به صورت موروثی از خانواده دریافت می‌کنند

آب، پویایی صحنه را تشدید می‌کنند. هوکوسای از تکنیک چاپ چوبی رنگی بهره می‌برد و اودا اثر خود را به سبک سیاه و سفید مانگا با خطوطی سرشار از انرژی خلق می‌کند.

مرزهای بسته کشور وانو در مانگای وان‌پیس، نمادی از سیاست انزواطلبانه دوره ادو^{۲۵} در ژاپن و بازتاب‌دهنده باور ژاپنی‌ها به زیبایی ذاتی طبیعت و ساخته‌های انسانی است. طراحی این سرزمین، وامدار دوره ادو پایتخت امروزی ژاپن، توکیو بود. این سرزمین ادای احترام به ادو ژاپن، عناصری از دوره‌های دیگر را در خود جای می‌دهد. در این دوره، هنرهای زیبا از انحصار اشراف خارج می‌شود و با زندگی روزمره مردم عادی کشاورزان، بازرگانان، و صنعتگران آمیخته می‌گردد. استنلی بیکر: در دوره ادو تنوع و ظرافت در هنرهای زیبا با خلق و خوی قوی و اعتماد به نفس مردانه طبقه پایین نوپدید بازرگان جور می‌شود. استادکاران گمنامی که بر اقلام روزمره، تصویرگری کتاب و چاپ کار می‌کردند، سلیقه توده‌ها را برآورده می‌کردند. این دوره برای مردم عادی، کشاورزان و شهرنشینان به یک اندازه دوره هنری پر شوری بود. این فرهنگ جدید شهری و آداب‌دان، مهم‌ترین جدایی از دوره‌های پیشین را مشخص می‌کرد (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۲۲۳).

«تصویر ۵» کشور وانو، پایتخت گل^{۲۶} را نشان می‌دهد.



تصویر ۵. اردوگاه کار حفاری، مانگا وان‌پیس جلد ۹۲ قسمت ۹۲۶، انیچیرو اودا (oda, V92, 2019).



تصویر ۴. موج عظیم کاناگاوا، ۱۸۳۱، هوکوسای (URL2)



تصویر ۷. خشم (Rampage)، مانگا وان‌پیس جلد ۹۴ قسمت ۹۵۱، انیچیرو اودا (oda, V94, 2020).



تصویر ۶. کوشک زرین^{۲۷}، کیوتو، ۱۳۹۸ (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۲۹۶).

و روستاها که از طرح‌های سنتی قلعه گونه الهام می‌گیرند. وانو در دوره حکمرانی اوروچی از جهان خارج منزوی می‌شود، مشابه با سیاست انزواگرایانه‌ای است که ژاپن در دوره‌ای از تاریخ خود تحت عنوان ساکوکو^{۲۸} اتخاذ کرده بود (Dince, 2024: 192). کیمونو به عقیده بسیاری از ژاپنی‌ها زیباترین گنجینه ملی کشورشان و به معنی پوشاک، جامه، تن‌پوش، لباس و چیزهای پوشیدنی است؛ طرح و شکل این لباس سنتی ژاپنی طی دوره‌های تاریخ این سرزمین تغییرات چشمگیری داشته که اهمیت و نگرش جامعه و فرهنگ هر دوره به این پوشش نشان می‌دهد (رائی تهرانی، ۱۳۸۵: ۱۷۹). «جدول ۱» پوشش مانگاوان پیس و متشابه سنتی ژاپنی آن را نشان می‌دهد.

- سامورایی‌ها

چهره سامورایی‌ها چهره‌ای متداول و به شیوه‌ای هسته روحیه و فرهنگ نظم، خشونت، مهارت، وفاداری و عزت ژاپنی‌ها را تشکیل می‌دهد؛ طراحی سلاح‌ها، لباس‌ها و تکنیک‌های هنرهای رزمی از نیازمندی‌های این ژانر است، سامورایی‌های باستان اغلب، زرادخانه‌ای از چاقوها، شمشیرها و تیر و کمان‌ها را با خود حمل می‌کردند و برای استفاده هم‌زمان از آنها آموزش می‌دیدند؛ هنگامی که سامورایی‌ها در حال جنگ نیستند همانند نجیب‌زادگان لباس می‌پوشیدند و از طبقه آنان به شمار می‌رفتند (هارت، ۱۳۹۰: ۵۶-۵۷). رورونوآ زورو^{۲۹} از خدمه کلاه‌حصیری‌ها به سبب تمرین‌های طاق‌فرسا می‌تواند از سه شمشیر، به صورت هم‌زمان استفاده بکند. کاتانا شمشیر مورد استفاده سامورایی‌ها و جزئی از سنت‌های نظامی ژاپن است (Susanto, 2014: 69). تیغ‌های سامورایی ژاپنی از دولا به آهن و فولاد ساخته می‌شد؛ آنها را مکرراً تا و چکش می‌زدند، سپس در آتش می‌تاباندند و در آب فرومی‌بردند. میان جنگاوران و ایزدکده‌های شینتو رابطه نزدیکی به وجود آمد. کار شمشیرسازان با آیین‌های طولانی تطهیر و پرهیز پیش از ساختن هر تیغه جنبه مقدس یافت. شمشیرسازان

و در پایتخت گل اقامت دارند. کشور کوزوکی اودن^{۳۰} شوگون سابق وانو توسط کایدو و کوروزومی اوروچی^{۳۱} غصب شده و اوروچی به شوگون وانو تبدیل می‌گردد. اودن توسط کایدو و اوروچی دستگیر و محکوم به اعدام با دیگ جوشان می‌شود. اودن از کایدو یک فرصت می‌طلبد تا به بازماندگان اجازه آزادی بدهد. اودن در دیگ جوشان می‌پرد، تخت عظیمی را بلند می‌کند تا یاران او بر تخت بپرند. اودن در یک ساعت کامل در دیگ جوشان مقاومت می‌کند و با موفقیت یاران خود را فراری دهد؛ کایدو خلاف عهد خود، به اودن شلیک می‌کند و اودن در دیگ جوشان دفن می‌شود. به نظر می‌رسد کاراکتر کوزوکی اودن «تصویر ۹» از ایشیکاوا گونمون^{۳۲} الگو می‌گیرد. «تصویر ۱۰» ایشیکاوا گونمون یک قهرمان نیمه‌افسانه‌ای ژاپنی که طلا و سایر اشیاء باارزش را می‌ربود تا به فقیران بدهد. این دو کاراکتر علاوه بر شباهت ظاهری، چشم‌ها و چهره کشیده و به صورت زنده در دیگی آهنی جوشانده می‌شوند. هر دو شخص تلاش دارند تا با ایشار جان خود، عزیز خود را نجات دهند. در این تصاویر ایشیکاوا گونمون در تلاش برای نجات پسر خود و کوزوکی اودن در تلاش برای نجات یارانش است.

عناصر فرهنگی بازتاب‌دهنده فرهنگ ژاپن در وانو از طریق پوشش شخصیت‌ها ملیس به لباس‌های سنتی نظیر یوکاتا و کیمونو مشاهده می‌شود، حضور سامورایی‌ها، معماری شهرها



تصویر ۸. تاکایاشا جادوگر و شیخ اسکلت، ۱۸۴۷-۱۸۴۳، اوتاگوا کونیوشتی (URL:3).



تصویر ۱۰. ایشیکاوا گونمون زنده جوشیده شد، ۱۸۵۱، چاپ چوبی ژاپنی، کونیوشتی (URL: 4).



تصویر ۹. محکوم شدن به جوشیدن، مانگاوان پیس جلد ۹۶ قسمت ۹۷، انیچیرو اودا (oda, V96, 2021).

جدول ۱. ارجاعات مانگا وان پیس به پوشش سنتی ژاپن.

انواع پوشاک	تصاویر مانگا وان پیس	تصاویر سنتی
کیمونو سنتی با طرح طاووس		
	معرفی کوموراساکی اویران، مانگا وان پیس جلد ۹۲ قسمت ۹۲۸، انیچيرو اودا (oda, V92, 2019).	لباس راحتی خانگی، حدود ۱۹۰۶، مؤسسه لباس کیمونو، عکاس: کازومی کوریگامی (5: url).
زره سامورایی		
	سامورایی، مانگا وان پیس جلد ۹۵ قسمت ۹۵۹، انیچيرو اودا (oda, V95, 2020).	زره گوسوکو (Armor (Gusoku)، قرن ۱۶ و ۱۸ میلادی. سانئومه ایهتادا (Saotome Ietada)، موزه متروپولیتن (6: URL).

تصویر کشیده می‌شود. «تصویر ۱۲» نقاشی از اوتاگوا کونیوشی، مراسم سپوکورا با تیغه کوتاه تائو^{۵۲} نشان می‌دهد، پوشش کیمونو، تیغه کوتاه و مدل موها در هر دو اثر شباهت دارد.

کاراکترهای اسطوره‌ای یاماتا نو اوروچی^{۵۳}

کوروزومی اوروچی کاربر میوه شیطانی^{۵۴}، با ظلم و ستم بر کشور وانو حکومت می‌کند و در نهایت کشته می‌شود. تصویر ۱۳ میوه شیطانی به او امکان تبدیل شدن به یک مار عظیم الجثه هشت سر را می‌دهد. به نظر می‌رسد شخصیت اوروچی از اسطوره ژاپنی یاماتا نو اوروچی الهام می‌گیرد. یاماتا نو اوروچی مار غول‌پیکری با هشت سر، هشت دم، چشمان قرمز روشن و شکمی قرمز و بسیار بزرگ است؛ یاماتا نو اوروچی در اولین اسناد مکتوب ژاپنی، کوچیکی و نیهونگی ظاهر می‌شود (8: URL). هر دو کاراکتر ۸ سر مار گونه و اسم مشابهی دارند. «تصویر ۱۴»، تصویرسازی سنتی از یاماتا نو اوروچی را نشان می‌دهد.

می‌پنداشتند که هر شمشیری حیات روحی خاص خود را می‌پذیرد و موفقیت یا شکست در نبرد را ناشی از روح درون شمشیر می‌دانستند (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۱۳۴-۱۳۳). اهمیت شمشیر در مانگای وان پیس به‌ویژه در سرزمین وانو بازتاب می‌یابد. شیموتسوکي ریوما^{۵۵}، جد افسانه‌ای زورونو آ زورو و مالک شمشیر افسانه‌ای شوسوی^{۵۶}، به عنوان نمادی از جنگاوری و افتخار در تاریخ وانو ستایش می‌شود.

در «تصویر ۱۱»، زورو با پوشش کیمونو سفید و تیغه‌ای کوتاه در برابر دستور سپوکو مقاومت می‌کند و با نابودی دادگاه ظالم، نماد مبارزه با فساد می‌شود. کیمونوی ساده سفید، نمادی از خلوص، صداقت و آمادگی برای مرگ و رنگ سفید در فرهنگ ژاپنی با عزاداری و تعالی همراه است. این صحنه یادآور نقاشی اوتاگوا کونیوشی «تصویر ۱۲» از مراسم سپوکو است که در آن سامورایی‌ها با پوشش کیمونو سفید و حفظ آرامش، شرافت خود را در لحظه مرگ نشان می‌دهند. در «تصویر ۱۱» معماری ساختمان، لباس کیمونو زورو و سایر افراد بر اساس الگوهای سنتی ژاپنی به

تنگو^{۵۵}

بالدار را در مانگا وان پیس و «تصویر ۱۶»، تصویرسازی سنتی از تنگو اثر هوکوسای را نشان می‌دهد. بینی کشیده، نوعی بال و موهای بلند در هر دو اثر مشاهده می‌شود. پیگوت می‌نویسد: تنگوها شگفت‌انگیزترین و کهن‌ترین موجودات اسطوره‌ای ژاپن هستند. برخی تنگو را از اعقاب سوسانو^{۵۷} برادر آماتراسو می‌دانند.

«موجود اسطوره‌ای موسوم به تنگو در آیین شینتو و در آیین بودا^{۵۶} نام دارد. زائران معابد شینتو بر این باورند که غالباً درختان کاج و سرو ژاپنی این معابد مأوای تنگو است.» (پیگوت، ۱۳۷۳: ۷۳). «تصویر ۱۵»، شخصی با ماسک تنگو، شمشیر و پوششی



تصویر ۱۲. کاندهون چوشینگورا، عمل ۴: سپوکوردانیا (Kanedehon) تصویر ۱۱. سپوکو، مانگا وان پیس جلد ۹۰ قسمت ۹۰۹، انیچیرو اودا (oda, oda, ۲۰۱۹). (URL: 7) کونیشی



تصویر ۱۱. سپوکو، مانگا وان پیس جلد ۹۰ قسمت ۹۰۹، انیچیرو اودا (oda, oda, ۲۰۱۹). (URL: 7) کونیشی



تصویر ۱۴. یاماتا نو اوروچی، ۱۸۸۶. تاکجیرو، هاسگاوا، ترجمه باسیل هال چمبرلین، کونیشا (9: URL).



تصویر ۱۳. شوگون و اویران، مانگا وان پیس جلد ۹۳ قسمت ۹۳۲، انیچیرو اودا (Oda, V93, 2020).



تصویر ۱۶. تنگو، کاتسوشیکا هوکوسای (10: URL).



تصویر ۱۵. روستای آمیگاسا، مانگا وان پیس جلد ۹۱ قسمت ۹۱۲، انیچیرو اودا (Oda, V91, 2019).

استفاده کردند، نتیجه این امر ساخت هاجیمه کوما اینو^{۵۹} یا اولین کوما اینو شد (oda, V91, 2018). کوما اینو یا شیر_سگ^{۶۰}، نگهبانی ورودی معابد شینتو است. «تصویر ۱۷» این موجود با نام کوماچیو^{۶۱} را در مانگا وان‌پیس و «تصویر ۱۸»، مجسمه چوبی از کوما اینو را نشان می‌دهد، اندام و چهره این دو اثر به یکدیگر شباهت دارند. اودا با تبدیل کوما اینو، نماد سکون و حفاظت به کوماچیو پویا به نمایش چگونگی بازنمایی عناصر سنتی در روایت‌های مدرن می‌پردازد.

روپاه

در ژاپن داستان‌های بسیاری از حیوانات سخنگو وجود دارد، کهن‌ترین حیوان اسطوره‌ای در ژاپن اژدها و اعتقادات مرتبط

مردم ژاپن تنگوها را خدایانی کوچک، گاه ترسناک می‌پندارند، اعتقادات کهن نسبت به این خدایان هنوز برجای مانده است. تنگو به هیئت نیمه‌انسان و نیمه پرند، بال‌دار، دارای منقار یا بینی بلند، به رنگ سرخ و غالباً ردایی بر تن و کلاهی کوچک و سیاه بر سر دارد. تنگوها شیطان نیستند؛ اما آزارگر و گاه انسان را نیز یاری می‌کنند. در تصاویر، این موجودات اسطوره‌ای گاه با ردایی از پر پرندگان و گاه قبایی از برگ‌ها تصویر می‌شوند (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۰۲).

کوما اینو^{۵۸}

در دوره ادو به تمام مناطق ژاپن دستور داده شد تا در معبد دکوری از کوما اینو بسازند؛ سنگ‌تراش‌های محلی هرگز چنین موجودی را ندیده بودند، به این سبب از تخیل خود برای خلق این موجود



تصویر ۱۸. سنگ نگهبان (کوما اینو)، دوره کاماکورا (URL: 11).



تصویر ۱۷. ماجراجویی در سرزمین سامورایی‌ها، مانگا وان‌پیس جلد ۹۱ قسمت ۹۱۱، انیچیرو اودا (Oda, V91, 2019).



تصویر ۲۰. وحشت شاهزاده هانزوکو توسط یک رویاه نه دم، ۱۸۵۵، از مجموعه موازی ژاپنی و چینی با گنجی، اوتاگاوا کونیوشی (Utagawa Kuniyoshi). Prince Hanzoku terrorized by a nine-tailed fox, from the series (URL: 12; 'Japanese and Chinese parallels to Genji', 1855)



تصویر ۱۹. روزی روزگاری یک رویاه، مانگا وان‌پیس جلد ۹۴ قسمت ۹۵۳، انیچیرو اودا (Oda, V94, 2020).

اژدها

کایدو کاربر میوه شیطانی^{۶۴}، در «تصویر ۲۱» به اژدهای لاجوردی دگردیسی پیدا می‌کند. کایدو سرزمین وانو را تصرف و ظالمانه بر مردم این کشور فرمانروایی می‌کند. این اژدها همانند توضیحات پیگوت غالباً خواستار قربانی انسان است و روحیه جنگ طلبی دارد. «تصویر ۲۲» به نمایش یک اژدها در سنت تصویری ژاپن اثر هوکوسای می‌پردازد، هر دو اژدها باندام کشیده‌ای؛ چون مار به نمایش در می‌آیند. در فرهنگ ژاپنی از اژدهای لاجوردی با عنوان سریو^{۶۵} یاد می‌شود که یکی از ارواح نگهبان و مسئول محافظت از شهر کیوتو^{۶۶} شناخته می‌شود و همانند همتای چینی

با روباه از قدیمی‌ترین باورهای خرافی است؛ در این افسانه‌ها روباه، گورکن و بسیاری از حیوانات و پرندگان به‌ظاهر انسان در می‌آیند، اژدها غالباً خواستار قربانی انسان است و بیش از این موجودات به‌ظاهر انسان تبدیل می‌شود (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۷۴). تصویر ۱۹ اونی مارو^{۶۷}، روباهی باقابلیت دگردیسی به انسان را در مانگا وان‌پیس، نشان می‌دهد. کوما کیتسونه^{۶۸} نوعی کوما اینو محسوب می‌شود. تصویر ۲۰، به نمایش روباه نه دم در نقاشی اوتاگوا کونیوشی نماد خرد کهن و قدرت جادویی در اساطیر ژاپن، می‌پردازد. «در برخی از افسانه‌های ژاپنی حیوانات به هیئت انسان درمی‌آیند: می‌گویند روباه، اژدها و کفتار از چنین توانایی برخوردارند» (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۱۸). کونیوشی با به‌کارگیری رنگ‌های تند و خطوط پویا، هیبت این موجود را ترسناک و جذاب ترسیم می‌کند.



تصویر ۲۲. اژدها و ابرها، کاتوشیکا هوکوسای (URL: 13).



تصویر ۲۱. شوتن مارو (Shutenmaru)، مانگا وان‌پیس جلد ۹۱ قسمت ۹۲۱، انیچیرو اودا (Oda, V91, 2019).



تصویر ۲۴. محراب یا نیایشگاهی در حومه نیککو (پیگوت، ۱۳۷۳: ۸۴).



تصویر ۲۳. مهمانی تعطیل شد!!!، مانگا وان‌پیس جلد ۹۷ قسمت ۹۷۷، انیچیرو اودا (Oda, V97, 2021).

جدول ۲. ارجاعات مانگا وان پیس به ماسک‌های سنتی ژاپن.

انواع ماسک	توضیحات	تصاویر مانگا وان پیس	تصاویر سنتی
ماسک اوکامه	مورد استفاده در تناتر کیوگن*	 شوگون و اویران، مانگا وان پیس جلد ۹۳ قسمت ۹۳۲، انیچیرو اودا (Oda, V93, 2020).	 ماسک اوکامه شخصیت زن در نمایش کیوگن، حدود قرن ۱۸ و ۱۹ میلادی (URL: 14).
ماسک کیتسونه	مورد استفاده در جشنواره‌ها و مراسم شیتو	 شوگون و اویران، مانگا وان پیس جلد ۹۳ قسمت ۹۳۲، انیچیرو اودا (Oda, V93, 2020).	 ماسک کیتسونه رویاه سفید با فک پایین متحرک، دوره ادو (URL: 15).
ماسک تنگو	مورد استفاده در تناتر کیوگن و نو**	 روستای آمیکاسا، مانگا وان پیس جلد ۹۱ قسمت ۹۱۲، انیچیرو اودا (Oda, V91, 2019).	 ماسک سومن*** به نمایندگی از یک تنگو، قرن ۱۸ میلادی. موزه متروپولیتن (URL: 16).
ماسک هانیا	مورد استفاده در تناتر نو	 تنلر، مانگا وان پیس جلد ۹۷ قسمت ۹۸۳، انیچیرو اودا (Oda, V97, 2021).	 ماسک نو هانیا، قرن ۱۶ و ۱۷ میلادی. زکان یوشیمیتسو**** (URL: 17).
* Kyogen ** Noh *** Sōmen **** Zekan Yoshimitsu			

جدول ۳. ارجاعات مانگا وان پیس به سنت تصویری ژاپن.			
موضوعات	نمونه موردی	تصاویر مانگا وان پیس	تصاویر سنتی
معماری	قصر		
	دروازه توری		
کاراکترهای اسطوره‌ای	تنگو		
	یاماتانو اوروچی		
	اژدها		
	کوما اینو		
	کیتسونه		
کاراکترهای انسانی	زورو		
	کوزوکی اودن		

داستان‌سرایی ما را سرگرم می‌کند و با تبدیل داستان به یک پازل، معنای عمیق‌تری به مخاطب می‌رساند که به درک فرهنگ ژاپن و جنبه‌های فرهنگی که در طول زمان باقی مانده، کمک می‌کند. وان پیس فراتر از محدودیت‌های مانگا تکامل یافته و به یک فرهنگ پاپ در ژاپن تبدیل می‌شود (Singh, 2021: 21). انیچیرو اودا علائق مخاطبان امروزی را با سنت‌های فرهنگی خود ترکیب می‌کند و مانگا فرهنگی سنتی پدید می‌آورد.

خود به علت محافظت از بخش شرقی کیوتو، با شرق در ارتباط است. افسانه‌های آسیای شرقی به عنوان الهام‌دهنده در طراحی شخصیت کایدو و میوه شیطان^{۶۷} او عمل می‌کنند که در دسته ماهی به جای اژدها قرار دارد، این خصوصیت و جزئیات به اندازه کافی نشان از افسانه چینی دارد، اژدها در فرهنگ آسیای شرقی معمولاً نماد قدرت است، تعداد پنجه‌های اژدها نماد، محسوب می‌شوند؛ کایدو نماد قدرت، در فرم اژدها، دارای چهار چنگال است، چهار چنگال در فرهنگ چینی نمایانگر سلطنت است (Anonuevo, 2021).

- معماری

لوفی و دوستان او از دروازه توری^{۶۸} عبور می‌کنند و وارد خشکی می‌شوند. عبور از توری به صورت نمادین به معنی عبور از جهان مادی و ورود به قلمرو مقدس است. توری نماد کشور ژاپن است، دروازه سنتی ژاپنی که معمولاً درون یک معبد و یا ورودی آن ساخته می‌شود. ژولیت پیگوت در کتاب اساطیر ژاپن: توری دروازه فاقد در یا مدخل که از دو ستون عمودی و یک یا دو ستون افقی تشکیل می‌شود. منطقی‌ترین دلیل وجود توری تعیین محدوده و مدخل مقدس معبد و با واژه تاری به معنای پرندۀ نزدیک است، این شباهت سبب شناخته شدن توری به عنوان جایگاهی ساخته شده برای استراحت پرندگان و یا وسیله‌ای برای آگاهی خدایان معبد از رسیدن روز بداند (پیگوت، ۱۳۷۳: ۷۱). «تصویر ۲۳» به نمایش دروازه توری می‌پردازد، در این تصویر چشمان کاراکتر لوفی برخلاف کاراکترهای سنتی بزرگ به نمایش در می‌آید. «تصویر ۲۴»، نمونه وام گرفته شده از معماری ژاپنی در حومه نیککواست؛ تعداد ستون‌های این دو اثر با یکدیگر برابر است.

- ماسک‌های ژاپنی

ماسک‌ها در فرهنگ ژاپن ابزار نمایش و پلی بین جهان انسان‌ها و ارواح محسوب می‌شوند. «جدول ۲»، هر ماسک با جزئیات ظریفش، داستانی فلسفی یا تاریخی را روایت می‌کند. ماسک‌های ژاپنی نه تنها ابزاری برای پنهان کردن چهره، بلکه زبان نمادینی برای بیان اسطوره‌ها، ترس‌ها و امیدهای یک فرهنگ هستند. موارد مورد استفاده از ماسک‌ها اعم از حفظ سنت، پنهان کردن هویت، آیین‌های مذهبی و نمادگرایی هستند. ماسک‌های موجود در وان پیس با تغییراتی نسبت به ماسک‌های سنتی ژاپنی بازنمایی می‌شوند.

«جدول ۳» ارجاعات مانگا وان پیس به فرم‌های ژاپنی را نشان می‌دهد. نمونه‌های سنت تصویری ژاپن، در بخش‌های مختلف تصویرسازی و ادبیات مانگا وان پیس آرک سرزمین وانو بازتاب می‌یابند. سینگ در مقاله خود می‌نویسد: استعداد اودا در

نتیجه‌گیری

کتاب‌های مانگا با تلفیق ادبیات و تصویرسازی، نقش بی‌بدیل در انتقال فرهنگ و روایت داستان‌ها ایفا می‌کنند. این پژوهش نشان می‌دهد که اودا در مانگای وان‌پیس با به‌کارگیری هوشمندانه الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها، فضاسازی و معماری موفق به خلق جهانی می‌شود که علاوه بر بازتاب تاریخ و اساطیر ژاپن، با جذابیت‌های مدرن مخاطبان جهانی را جذب می‌کند. طراحی «سرزمین وانو» با الهام از دوره ادو، نظام شوگونی، و معماری قلعه‌های ژاپنی، نشان‌دهنده احیای هنر سنتی در قالب مدرن است. استفاده از پوشش کیمونو، مراسم سپوکو، و نمادهای سامورایی، هویت فرهنگی ژاپن را در لایه‌های مختلف داستان نشان می‌دهد.

شخصیت‌هایی مانند کوروزومی اوروچی، مار هشت‌سر و کایدو، اژدهای لاجوردی از اساطیر ژاپنی وام می‌گیرند، اما با افزودن عناصر فانتزی مانند میوه‌های شیطانی، به موجوداتی منحصر به فرد تلفیقی از سنت و مدرنیته تبدیل می‌شوند. طراحی موج عظیم وانو با الهام از نقاشی هوکوسای، نمونه‌های از تبدیل هنر کلاسیک به زبانی بصری مناسب مانگا است. آثار مانگا برای کاهش هزینه چاپ و افزایش سرعت آن برخلاف نقاشی هوکوسای به صورت سیاه‌وسفید به تصویر در می‌آید. در معماری ساختمان‌ها و دروازه توری، پایتخت گل الگوهای سنتی به چشم می‌خورد. وانو ارتباطی با کشورهای خارجی ندارد و توسط یک شوگون حکمرانی می‌شود. در این سرزمین داستان‌های سامورایی و رسوم آنان همانند: شکم‌دري یا سپوکو به نمایش می‌آیند.

شخصیت‌هایی مانند رورونو آوزرو با حفظ عناصر سامورایی، در عین حال ویژگی‌های عضلانی ابرقهرمانی مدرن غرب را نمایش می‌دهند. چشمان بزرگ مانکی دی لوفی که از سبک مدرن مانگا نشأت می‌گیرد. پیامدهای فرهنگی و هنری حفظ هویت فرهنگ: اودا ثابت می‌کند که می‌توان با احترام به میراث فرهنگی، آثاری خلق کرد که هم برای مخاطبان داخلی آشنا و هم برای بین‌المللی جذاب باشد. چهره‌ها و چشمان کشیده در سنت تصویری ژاپن در شخصیت کوزوکی اودن و پوسته‌های «تصویر ۷» مشاهده می‌شوند برخلاف سنت تصویری، چشمان کاراکترهای امروزی مانگا همانند مانکی دی لوفی در «تصویر ۲۳» بزرگ به نمایش در می‌آیند. شخصیت اصلی این مانگا با کمک ماهی‌های کپور از آبشار سرزمین وانو صعود می‌کند، امری که یادآور افسانه چینی

صعود ماهی کپور و تبدیل این ماهی سخت‌کوش به اژدها است. انیچیرو اودا اژدهای سنتی را با تغییراتی در ظاهر جلوه مدرن می‌بخشد. اژدهای فرهنگ شرقی در این مانگا بازتاب می‌یابد، شباهت کایدو اژدها با نقاشی اژدها و ابرها کاتسوشیکا هوکوسای مشاهده می‌شود. اودا با افزودن اکسسوری‌های مناسب بر داستان و شاخ‌ها ظاهر مدرنی به این اژدها می‌بخشد؛ اما ظاهر مار گونه سنتی آن را تغییر نمی‌دهد. اودا به کاراکترهای خود ویژگی‌های منحصر به فرد می‌دهد، چنان که کاراکترهایی با روحیات و صفات اخلاقی قابل باور و زنده‌ای را خلق می‌کند. اودا در صورت نیاز با چیره‌دستی از الگوهای فرهنگی کشورهای دیگر همراه با الگوهای سنتی ژاپنی استفاده می‌کند و تصاویری متفاوت، بدیع با عمق داستان ارائه می‌دهد.

هنر ژاپن در مقابل تهاجمات فرهنگی پایدار باقی می‌ماند، الگوهای کشورهای دیگر را وام می‌گیرد و به آن روح ژاپنی می‌بخشد. امروزه هویت و ویژگی‌های آثار مانگا برای مخاطبان به‌وضوح شناسایی می‌شود. این آثار حافظ و حامل مکتوب سنت، فرهنگ، دین، مذهب و افسانه‌های ژاپن است. مخاطبان با مشاهده، مطالعه و کنار هم قراردادن اطلاعات دریافتی این آثار به یاد آثار سنتی ژاپن می‌افتند و مجذوب این آثار می‌گردند با مطالعه فلسفه، حکمت، فرهنگ و هنر تمدن‌ها به‌ویژه شرق، آگاهی بیشتری در زمینه درک هنری و فلسفی از شرق حاصل می‌شود. نحوه ترکیب و استفاده هنر سنتی و هنر مدرن انیچیرو اودا قابل توجه است و می‌تواند الهام‌بخش هنرمندان جهان باشد. هنرمندان ایرانی دارای الگوهای سنتی بسیار در کشور خود هستند. آنان می‌توانند با الهام گرفتن از آثار هنرمندانی همانند انیچیرو اودا، از سنت تصویری کشور خود در آثارشان استفاده بکنند و به خلق تصاویر بدیع و انتقال سنت تصویری خود در کتاب‌های مصور به جهان بپردازند. استفاده از الگوهای سنتی فرهنگی در تصویرسازی کتاب‌های مصور یک کشور، سبب ماندگاری فرهنگ، آیین و سنت کشور و انتقال این الگوها به سایر نقاط جهان می‌شود. منابع پارسی محدود در زمینه مانگا و انیمه، عرصه مناسبی را برای پژوهش محققان فراهم می‌آورد. این پژوهش نشان می‌دهد که هنرمندان ایرانی نیز می‌توانند با الهام از میراث تصویری ایران مانند نقاشی‌های مینیاتور یا اساطیر ملی، آثاری سنتی و جهانی خلق کنند.

پی‌نوشت‌ها

- | | | | |
|---------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|--|
| 5. anime | Alghony | 24. Mery Kharismawati | 35. Weekly Shōnen Jump |
| 6. ARC | 16. The Holy Land Mary Geoise | 25. nakama | 36. Mugiwara no ichimi |
| 7. Wano Country | 17. Ahmad Nofrian | 26. Yeni Nurlatifah | 37. Kaido |
| 8. Crunchyroll | 18. Ronalds Anjrelia Geronim | 27. Big Mom | 38. Azure Dragon |
| 9. Best Continuing Series | 19. Maria Nona Dince | 28. Hokusai (1760 –1849) | 39. Koi Fish |
| 10. Monkey D. Luffy | 20. Katana | 29. Utagawa Kuniyoshi (1798 - 1861) | 40. The Great Wave off the Coast of Kanagawa |
| 11. Andrean Susanto | 21. Seppuku | 30. Shinto | 41. The Edo Period (1603–1868) |
| 12. Romance down | 22. Manish Prabhakar Singh | 31. Kojiki | 42. Flower Capital |
| 13. Samurai | 23. Pop Culture | 32. Nihongi | |
| 14. Anugrah Yusuf Avriano | | 33. Osamu Tezuka | |
| 15. Ahmad Bustami | | 34. Shonen | |
۴۳. بنای اصلی در ۱۹۵۰ در آتش سوزی ویران شد و در ۱۹۶۴ بازسازی شد.
- | | | | |
|----------------------|--|--|---|
| 44. shōgun | 52. Tantō | 58. Komainu | possess paranormal abilities that increase as they get older and wiser. |
| 45. Kozuki Oden | 53. Yamata no Orochi | 59. Hajime-Komainu | |
| 46. Kurozumi Orochi | 54. The Hebi Hebi no Mi, Model: Yamata no Orochi | 60. lion-dogs | 64. Uo Uo no Mi, Model: Seiryū |
| 47. Ishikawa Goemon | 55. Tengu | 61. Komachiyo | 65. Seiryū |
| 48. Sakoku | 56. Oni | 62. ONIMARU | 66. Kyoto |
| 49. Roronoa Zoro | 57. Susanoo | 63. KOMA KITSUNE, In Japanese folklore, kitsune are foxes that | |
| 50. Shimotsuki Ryuma | | | |
| 51. Shusui | | | |
۶۷. Devil fruit به عنوان شگفت انگیزترین مکانیزم اعطای قدرت فرابشری شناخته میشوند و با اعطای توانایی های منحصر به فرد به مصرف کنندگان، در ازای سلب توانایی شنواری در آب توازن متناقض ایجاد می کنند.
68. Torii

فهرست منابع فارسی

- استنلی بیکر، جان (۱۳۹۴)، هنر ژاپن، ترجمه نسترن پاشایی، چاپ دوم، تهران: فرهنگستان هنر جمهوری اسلامی ایران.
- پیگوت، ژولیت (۱۳۷۳)، /اساطیر ژاپن، ترجمه باجلان فرخی، چاپ اول، تهران: انتشارات اساطیر.
- حسنائی، محمد رضا؛ موسوی، سعیده سادات (۱۳۹۷)، مطالعه نقش داستان های مصور و انیمیشن در شکل دادن به مفهوم هویت ملی در ژاپن در مقایسه ای تطبیقی با ایران، فصلنامه علمی مطالعات میان رشته ای ارتباطات و رسانه، ۲۰ (۱)، ۳۳-۶۴، <https://doi.org/10.22034/rph.2025.2027162.1063>
- حکیم زاده، پدram (۱۳۹۸)، تصویرگری در ژاپن، چاپ اول، تهران: شهر پدram.
- رائی تهرانی، جعفر (۱۳۸۵)، کیمونو پوشش سنتی ژاپنی ها، نجوای فرهنگ، ۲ (۲)، ۱۷۹-۱۹۰، <https://www.magiran.com/p607720>
- زندی، کیارش؛ صنایع مظفری ثابت، نوید (۱۴۰۱)، چیبی، سادگی در انیمیشن، چاپ اول، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- موسوی، سعیده سادات؛ احمدی زاویه، سید سعید؛ حسنائی، 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)، ۱-۱۲، <https://doi.org/10.22034/rph.2025.2027162.1063>
- هارت، کریستوفر (۱۳۹۰)، طراحی شخصیت های کارتون (مانگا)، ترجمه هادی مهرابی، چاپ سوم، تهران: فرهنگسرای میردشتی.

فهرست منابع انگلیسی

- 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.647575>
- Dince, Maria Nona (2024). "Exploring Japanese cultural representation in anime: A linguistic analysis of One-Piece Wano Kuni arc", *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Penguasaan*, 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", *ProTVE*, 7 (2), 218-233. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v7i2.41676>
- 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/10.33369/espindonesia.v3i1.27991>

- org/10.34010/artic.v3i1.4378
- Oda, eiichiro. 2011, *one piece*, vol1, 18 printing, San Francisco: viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2018, *one piece*, vol91, Shueisha.
 - Oda, eiichiro. 2019, *one piece*, vol90, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2019, *one piece*, vol91, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2019, *one piece*, vol92, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2020, *one piece*, vol93, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2020, *one piece*, vol94, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2020, *one piece*, vol95, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2021, *one piece*, vol96, San Francisco: viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2021, *one piece*, vol97, San Francisco: viz media llc.
 - 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/disastr/article/view/3815>
 - 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>
 - Susanto, Andrean. (2018). "Culture Specific Items Translation Strategy in One Piece: Romance Dawn". *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 2 (2), 67-75. <http://dx.doi.org/10.33019/lire.v2i2.30>
- فهرست منابع اینترنتی
- Marla Anonuevo (2021), One Piece: The Real-World Origins of Kaido's Dragon Form <https://www.cbr.com/one-piece-kaido-azure-dragon-legend-explained/> (accessed: 2024/04/20)
 - URL 1: <https://collections.mfa.org/objects/234545/two-carp-in-waterfall> (accessed: 2024/05/18)
 - URL 2: <https://artsandculture.google.com/asset/the-great-wave-off-the-coast-of-kanagawa/fAFp7yddSAtcTQ?hl=en-GB> (accessed: 2024/04/08)
 - URL 3: <https://collections.vam.ac.uk/item/O73119/takiyasha-the-witch-and-the-triptych-kuniyoshi-utagawa/> (accessed: 2025/03/06)
 - URL 4: <https://www.fujiarts.com/cgi-bin/item.pl?item=420108> (accessed: 2024/04/20)
 - URL 5: <https://artsandculture.google.com/asset/at-home-gown-unknown/kAFYGczAb03HLA> (accessed: 2025/03/06)
 - URL 6: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/35721> (accessed: 2025/03/06)
 - URL 7: <https://g.co/arts/zaE2ztSV6HWOBp7dA> (accessed: 2024/05/21)
 - URL 8: <https://yokai.com/yamatanoorochi/> (accessed: 2024/04/08)
 - URL 9: <https://www.colorado.edu/projects/fairy-tales/the-serpent-with-eight-heads> (accessed: 2024/05/19)
 - URL 10: <https://collections.artsmia.org/art/122196/tengu-katsushika-hokusai> (accessed: 2024/05/18)
 - URL 11: <https://artsandculture.google.com/asset/guardian-dog-koma-inu/1AEHHT-H993Lbw> (accessed: 2024/05/18)
 - URL 12: <https://varshavskycollection.com/collection/svjp-0214-2016/view> (accessed: 2024/05/19)
 - URL 13: <https://artsandculture.google.com/asset/dragon-and-clouds/bwEwOY6iL5JaKg> (accessed: 2024/05/21)
 - URL 14: https://artsandculture.google.com/asset/okame-a-female-character-in-kyogen-mask/IQG3g5tEUIRI_w (accessed: 2025/03/06)
 - URL 15: https://zenakruzick.com/asian-tribal-art/asian_tribal_art_fox_mask_japan-8094details.htm (accessed: 2025/03/06)
 - URL 16: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/23997> (accessed: 2025/03/06)
 - URL 17: <https://artsandculture.google.com/asset/noh-mask-hannya/7gGdMYq1pT467Q> (accessed: 2025/03/06)



Analysis of Traditional Japanese Patterns in the Characters Design of the One Piece Manga¹

Shakiba Moradimalayerifar², Zahra Asali³

Type of article: original research

Receive: 23 - 4 - 2024, Accept Date: 4 - 5 - 2025

DOI: 10.22034/rph.2025.2027162.1063

Extended abstract

Manga, by blending literature and visual arts, plays an unparalleled role in cultural transmission and storytelling. Manga refers to Japanese graphic novels, typically printed in black-and-white and read from right to left. These works reflect Japanese cultural patterns and traditions and introduce international audiences to the country's cultural heritage. In the manga series *One Piece* by Eiichiro Oda, a Japanese writer and illustrator, these cultural elements are expressed in various ways. Japanese artworks have long been defined by their unique traditional elements. From ukiyo-e woodblock prints to modern manga, these art forms continuously integrate deeply rooted aspects of Japan's cultural heritage.

This article employs the qualitative analytical method to examine the reflection of traditional Japanese patterns in Eiichiro Oda's globally popular manga *One Piece*. This research was carried out in a descriptive-analytical way, and its data has been collected through the study of library documents. The results of this research indicate that traditional Japanese patterns are reflected in the literature, illustrations, and character designs of this manga. The main aim of the research is to understand the influence of traditional Japanese patterns on the character design of *One Piece* manga. The main question of this research is how these patterns are reflected in the illustration and character design of *One Piece* manga. This research investigates these patterns through specific textual and visual examples from the manga. The findings reveal that *One Piece* has achieved global appeal not only as an entertaining work but also as a reflection of Japan's cultural identity.

1. This article is taken from the master's thesis of the first author entitled "studying the pattern of hero's journey in illustration of One Piece manga based on Joseph Campbell's pattern" with the guidance of the second author, at Soore University.

2. MA in illustration, Faculty of Arts, Soore University, Tehran, Iran.
Email: shakmoradi99@gmail.com

3. Assistant Professor, Department of Visual Communication, Faculty of Arts, Soore University, Tehran, Iran (Corresponding Author).
Email: Z.asali@soore.ac.ir

The *One Piece* manga genre is Shōnen but has attracted audiences from different age groups, in addition to teenagers. The *One Piece* manga plays a significant role in showcasing Japanese culture, traditions, clothing, and language. Despite the globalization of culture and international influences on the manga industry, Eiichiro Oda masterfully weaves Japan's cultural and historical identity into his fantasy storytelling, creating narratives deeply rooted in tradition. By analyzing the characters, storylines, and symbols in *One Piece*, this study demonstrates how deeply rooted Japanese concepts—such as reverence for nature, samurai values, rituals, traditional clothing, architectural motifs, group solidarity, and familial bonds—are embedded within the work. Historical influences such as feudal periods and samurai battles are evident in the design of the fictional world and characters in manga. The incorporation patterns of Japanese myths, culture, and traditions have made *One Piece* manga illustrations and literature more appealing.

The Wano Country—inspired by the Edo period, the Shogunate system, and traditional Japanese architecture—exemplifies the revitalization of historical art within a modern context. The land of Wano exhibits strong sociocultural and geographical parallels with feudal Japan, commonly referred to as the “Land of the Samurai.” Its isolated location, surrounded by vast oceans and natural marine barriers, creates significant challenges for outsiders attempting to break in. This land was taken by a ruthless pirate named Kaido. Luffy and his friends want to save Wano Country and help samurai. In the *One Piece* manga, especially in the Wano Country, the stories of samurais and shoguns, along with their attire and traditions, are reflected. By incorporating traditional patterns in manga, Japan's cultural heritage is preserved and shared globally, introducing foreign audiences to its traditions and cultural clothing. Legendary creatures such as Kuma-inu, Koma-kitsune, dragons, and Tengu are depicted in the illustration of this work. The illustrations also feature iconic elements like Torii gates—traditional Japanese gateways commonly built at the entrance of Shinto shrines.

This research compares manga images with Japanese visual traditions such as the works of Hokusai and Utagawa Kuniyoshi, and through qualitative analysis, it examines the similarities and differences between modern symbolism and classical Japanese artistic expression. By analyzing *One Piece*'s visual language alongside iconic works like Hokusai's *The Great Wave off Kanagawa* and Utagawa Kuniyoshi's ukiyo-e art, this study reveals key distinctions, such as the shift from woodblock minimalism to manga's exaggerated emotional expressions, that trace the evolution of Japanese visual storytelling. The design of Wano's wave in *One Piece*, inspired by Hokusai's *The Great Wave off Kanagawa* (1831), one of the most iconic works of ukiyo-e art, illustrates the adaptation of classical

Japanese aesthetics into manga's visual language. Eiichiro Oda represents this renowned masterpiece in his depiction of Wano Country's aquatic landscapes, highlighting manga's deep connection to Japan's artistic heritage. Both works employ a spiral composition. Scattered water droplets amplify the dynamic tension of the scenes. While Hokusai utilized wood printing and achieved vibrant color contrasts, Oda recreates the wave in the black-and-white aesthetic of manga, using bold, energetic linework to evoke movement and intensity.

In Japanese culture, masks serve as a performative tool and a bridge between the human and spiritual realms, with each intricately crafted piece narrating a philosophical or historical story. Far from being simple tools of concealment, the masks function as a symbolic language through which myths, fears, and shared hopes are expressed. Masks have different usages, such as preserving culture, enriching religious rituals, and conveying allegorical meanings. In *One Piece*, Eiichiro Oda represents these traditional masks, adapting their symbolism to the manga's thematic framework while retaining their cultural essence through deliberate modifications.

Characters such as Kurozumi Orochi (the eight-headed serpent) and Kaido (the Azure Dragon) are inspired by Japanese mythology, yet their integration of fantastical elements like "Devil Fruits" transforms them into unique hybrids of tradition and modernity. Eiichiro Oda represents traditional dragons by infusing modern elements such as horns and accessories while preserving their iconic serpentine form. In fact, Kaido reflects the Eastern dragon, visually aligning with Katsushika Hokusai's iconic depictions of dragons and clouds. Eiichiro Oda merges traditional pieces with contemporary narrative techniques to bridge historical and modern visual storytelling. He creates characters with distinct and lifelike personalities, endowing them with believable moral traits and emotional depth. Oda skillfully merges cultural motifs from other nations with traditional Japanese patterns, creating innovative and multifaceted narratives. This synthesis of diverse influences allows him to produce original imagery and storytelling that resonate across cultures while honoring Japan's artistic heritage.

Monkey D. Luffy's large eyes, typical of modern manga, contrast with the elongated features seen in traditional Japanese art, as observed in Kozuki Oden's design. Luffy's ascent up Wano's waterfall aided by koi fishes evokes the Chinese legend of the persevering koi fish transforming into a dragon upon overcoming adversity. Characters like Roronoa Zoro retain samurai elements while embodying the hyper-muscular physique of Western superheroes.

Shimotsuki Ryuma, the legendary ancestor of Roronoa Zoro, is celebrated as a symbol of warrior spirit and honor in Wano's history. The cruel judge of Wano forces him to commit seppuku, or harakiri, but Zoro defies his injustice and punishes him with a seppuku blade. In seppuku, Zoro, clad in a white

kimono and wielding a short blade, resists the order to commit seppuku, emerging as a symbol of defiance against corruption. A simple white kimono, a symbol of purity, honesty, and readiness for death, and the color white in Japanese culture is associated with mourning and transcendence. This scene evokes Utagawa Kuniyoshi's depiction of a seppuku ceremony in *Kanadehon Chūshingura* (Act 4: *Seppuku of Lord En'ya*), where samurai, dressed in white kimonos, maintain stoic composure to uphold their dignity in the face of death. Both works share striking similarities in their depiction of kimonos, the short blade, and hairstyles, underscoring the continuity of cultural symbolism across historical and contemporary visual narratives.

Japanese art remains resilient in the face of cultural invasions, borrowing patterns from other nations while imbuing them with a Japanese essence. Today, the identity and distinctive features of manga works are clearly recognizable to audiences. These works show Japan's traditions, culture, religion, and legends. By observing and studying the information conveyed through these works, audiences are reminded of Japan's traditional art.

This research emphasizes the importance of preserving and transmitting traditional values through modern artistic media and analyzes the role of manga as a bridge between Japan's past and present cultural heritage. The way Eiichiro Oda combines and utilizes traditional and modern art is remarkable and can inspire artists around the world. Iranian artists, who have access to a wealth of traditional visual motifs rooted in their own culture, can draw inspiration from creators like Oda. By integrating Iran's visual traditions, such as Persian miniature and mythological narratives, into their works, artists can create innovative imagery and share their cultural heritage globally.

Keywords: Traditional Japanese Culture, Japanese Myths, Samurai, Manga, Anime, One Piece, Eiichiro Oda



This journal is following of Committee on Publication Ethics (COPE) and complies with the highest ethical standards in accordance with ethical laws



COPYRIGHTS | Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the *Rahpooye Hekmat-e Honar* Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Licenses. (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)