



QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO & ENTREMEIOS

Diálogos possíveis

Volume 1

Antonio Davi Delfino Ferreira

Lya Brasil Calvet

Márcio Moreira dos Santos Filho

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Soraya Madeira da Silva

Thainá Marques Moreira

Thiago Henrique Gonçalves Alves

(organizadores)

Fortaleza

2024



© Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, 2024

© Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves, 2024

© Admir Soares de Almeida Júnior, Amanda Soares, Anderson Pereira Batista, Andreza Pereira Batista, Angelo Giuseppe Roncalli da Costa Oliveira, Antonio Davi Delfino Ferreira, Carlos Augusto Lima Ferreira, Chrystian Jeff, Daniele Barbieri, Diego Marinho Luiz, Duane Ribeiro Machado Ramos de Melo, Edgar Silveira Franco, Eduardo José de Santana Júnior, Eduardo Oliveira Ribeiro de Souza, Filipe Rosa dos Santos Dias, Guilherme Freire Marques, Gutemberg de Queirós Lima, Hector Lucas Sousa Mendonça, Ícaro LÊNIN Maia Malveira, João Paulo Vicente Prilla, Jonathas Freitas Torres, Laura Vazquez, Leiliane Germano, Leonardo Rodrigues dos Santos, Letícia Jorge, Letícia Veiga Castello Branco, Letícia Gabriella Carvalho de Oliveira, Luana B. de Aguiar, Lya Brasil Calvet, Matt Madden, Patrícia Trindade Nakagome, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Ronald Apolinario de Lira, Thiago Henrique Gonçalves Alves, 2024

Presidente da República

Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Educação

Camilo Sobreira de Santana

Universidade Federal do Ceará - UFC

Reitor: Custódio Luís Silva de Almeida

Vice-Reitora: Diana Cristina Silva de Azevedo

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação

Pró-Reitora: Regina Celia Monteiro de Paula

Pró-Reitora Adjunta: Claudia do Ó Pessoa

Pró-Reitoria de Extensão

Pró-Reitora: Bernadete de Souza Porto

Pró-Reitor Adjunto: Carlos Estêvão R. Fernandes

Instituto de Cultura e Arte

Direção: Ivânio Lopes de Azevedo Júnior

Vice-direção: Denise Vendrami Parra

Programa de Pós-Graduação em Comunicação

Coordenadora: Gabriela Frota Reinaldo

Vice-Coordenador: Sílvia Helena Belmino Freitas

Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos

Coordenação: Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Coleção PPGComics - Conselho Editorial

Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Comissão Científica

Sonia Maria Bibe Luyten (USP), Ricardo Jorge de Lucena Lucas (UFC), Nara Bretas Lage (CEFET-MG), Guilherme Sfredo Miorando (Unisinos); Guilherme Lima Bruno E Silveira (IFPR), Felipe de Castro Muanis (UFJF), Amaro Xavier Braga Junior (UFAL)

Preparação de textos: Lya Brasil Calvet, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Revisão: Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Projeto gráfico: Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho

Capa: Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet

Diagramação: Antonio Davi Delfino Ferreira, Carlos Raoni Kachille Cidrão, Lya Brasil Calvet

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Quadrinhos, comunicação & entremeios [livro eletrônico] : diálogos possíveis / organizadores

Antonio Davi Delfino Ferreira...[et al.]. --

Fortaleza, CE : Ed. dos Autores, 2024.

PDF

Vários autores.

Outros organizadores: Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves.

Bibliografia.

ISBN 978-65-01-09499-1

1. Comunicação 2. Diálogos 3. Linguagem

4. Sociedade 5. Quadrinhos, tiras, etc.

I. Ferreira, Antonio Davi Delfino. II. Calvet,

Lya Brasil. III. Santos Filho, Márcio Moreira dos. IV. Lucas,

Ricardo Jorge de Lucena. V. Silva, Soraya Madeira. VI.

Moreira, Thainá Marques. VII. Alves, Thiago Henrique

Gonçalves.

24-217275

CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Histórias em quadrinhos 741.5

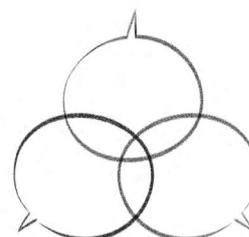
Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253

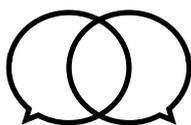
Este trabalho está licenciado com uma Atribuição-Não-Comercial-Compartilhamento 4.0 Internacional.



Os textos são de autoria exclusiva e responsabilidade dos autores. Eles podem ser reproduzidos, desde que cite a fonte e mantenham-se sem fins lucrativos.

Esta publicação digital, organizada pelo Grupo de Pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (DGP-Lattes), reúne estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos. Disponibilizada gratuitamente, com o objetivo de difundir o conhecimento científico na área. Este ebook utiliza imagens com viés de investigação científica, respeitando os direitos autorais, conforme previsto na Lei 9.610/98, em especial dos artigos 7, 22, 24 e 46.





No mar... você luta como piratas! Alegorias sociais como linguagem em *One Piece*

En el mar... ¡luchas como piratas! Alegorías sociales como lenguaje en *One Piece*

At sea... you fight like pirates! Social allegories as language in *One Piece*

Thiago Henrique Gonçalves Alves

thiagohgalves@alu.ufc.br

Doutorando e mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM UFC). Durante o mestrado, investigou a relação entre tempo, espaço e vida cotidiana nos quadrinhos e no cinema, valendo-se das obras de Abbas Kiarostami e Jiro Taniguchi. Faz parte do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ) e do Parallaxe: Grupo de Estudos, Pesquisas e Intervenções em Psicologia Social Crítica, possui interesse por pesquisa em cinema, histórias em quadrinhos, literatura e videogames. Possui mestrado em Comunicação (2024), bacharelado em Cinema e Audiovisual (2017) e licenciatura em Literaturas Portuguesa e de Língua Portuguesa (2011), todos pela Universidade Federal do Ceará.

Resumo

O presente artigo tem como objeto o mangá One Piece de autoria de Eiichiro Oda. Trabalhamos com o conceito de alegoria dentro da linguagem gráfica dos quadrinhos. Partimos da pergunta: como as alegorias podem ser consideradas um reflexo da nossa realidade? E como One Piece trata de temas sensíveis como a fome? Nossa escolha metodológica vai desde apresentar os conceitos até sua aplicação em páginas selecionadas. Ao final, nossa análise aponta para um caminho no qual o mangá de Eiichiro Oda traça um papel fundamental dentro da cultura de massa e da linguagem alegórica.

Palavras-chave

alegoria; One Piece; cultura de massa; problemas sociais

Resumen

Este artículo se centra en el manga One Piece de Eiichiro Oda. Tratamos el concepto de alegoría dentro del lenguaje gráfico de los cómics. Partimos de la pregunta: ¿cómo pueden las alegorías considerarse un reflejo de nuestra realidad? ¿Y cómo trata One Piece temas sensibles como el hambre? Nuestra metodología abarca desde presentar los conceptos hasta su aplicación en páginas seleccionadas. Al final, nuestro análisis señala un camino en el cual el manga de Eiichiro Oda juega un papel fundamental dentro de la cultura de masas y el lenguaje alegórico.

Palabras clave

alegoría; One Piece; cultura de masas; problemas sociales

Abstract

This paper focuses on the manga One Piece by Eiichiro Oda. We worked with the concept of allegory in the graphic language of comics. We start with this question: how can allegories be considered a reflection of our reality? And how does One Piece deals with sensitive issues such as hunger? Our methodological choice ranges from presenting the concepts to their application on selected pages. In the end, our analysis points to a path in which Eiichiro Oda's manga plays a fundamental role within mass culture and allegorical language.

Keywords

allegory; One Piece; mass culture; social problems

INTRODUÇÃO

Em março de 2022, *One Piece* e Eiichiro Oda ultrapassaram a marca de 500 milhões de vendas ao redor do mundo. O fato foi confirmado pela editora japonesa em agosto do mesmo ano. A marca de vendas supera em menos de 25 anos a publicação de heróis como Batman que estão em publicação há mais de 8 décadas. *One Piece* é uma série de mangá publicada pela editora Shueisha na revista *Weekly Shounen Jump* desde 1997. Sua história gira em torno de Monkey D. Luffy, que quer ser o Rei dos Piratas, e sua tripulação, o bando do chapéu de palha. Luffy ganha propriedades de borracha após comer a *Gomu Gomu no Mi* (a fruta da borracha). *One Piece* é um mangá sobre piratas e aventuras ao redor do mundo.

Agigantesca obra japonesa agora entra num *hall* de maiores publicações vendidas de todos os tempos, sendo o único não europeu a figurar entre os mais vendidos. Algo que só é possível com uma obra de proporções de cultura de massa. Umberto Eco já falava sobre isso: “A civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente de mitificação na produção dos *mass media*, e em praticar, na indústria das *comic strips*, as ‘estórias em quadrinhos’” (2011, p. 243).

Os dados anteriores e a colocação de Eco apontam para alguns questionamentos. O que faz *One Piece* ser esse fenômeno? Além, claro, de estar em uma grande editora e fazer parte de uma indústria que possibilita isso. Quais elementos, sejam enredo ou gráficos, são capazes de prender o leitor a uma obra que vem sendo publicada desde 1997? Com certeza a resposta para essa pergunta é indeterminada. Talvez tão imprecisa quanto a quantidade de ilhas e de seres marinhos na obra. Portanto não será possível responder essas perguntas iniciais em um texto ensaístico como esse. Contudo, este texto tem por objetivo chamar atenção para um dos principais aspectos da obra e que, sem dúvida, serve para atrair vários leitores, a alegoria social em *One Piece*, ou como esse recurso é utilizado junto com a linguagem dos quadrinhos.

O mundo fictício criado por Eiichiro Oda tem como espelho o nosso mundo real. Isso é perceptível desde a criação de alguns personagens inspirados em figuras existentes (como o pirata Barba Negra) até localizações e ilhas (Wano, por exemplo, é uma clara menção ao Japão e aos samurais japoneses). Por esse comprometimento com o mundo real, mesmo estando em um mundo de fantasia, Oda traz para sua obra problemas de ordem social e política existentes no mundo.

Nesse ensaio vamos trabalhar com o conceito de alegoria atrelado ao aspecto social e aplicá-lo em momentos da obra que repercutem de alguma forma na narrativa que está sendo contada. A cargo de exemplo, temos o soco do protagonista Monkey D Luffy em um *tenryuubito*¹ e a transfusão de sangue entre Luffy e o tritão² Jinbe. Contudo, as páginas finais da luta entre Luffy e Kaido das Feras³ foi o objeto escolhido para análise. Ao mencionar os momentos anteriores mostramos que a escolha pelo tema não é arbitrária. As cenas estão localizadas em momentos distintos da obra e mostram que a preocupação ou discurso social e político sempre esteve enraizado em *One Piece*.

1. Os *tenryuubitos* também são conhecidos como Dragões Celestiais. Eles são descendentes dos reinos que criaram o Governo Mundial. No mundo de *One Piece*, eles são a nobreza e atentar fisicamente ou moralmente contra eles resulta na morte da pessoa.

2. Em *One Piece* o conceito de raça é diferente do mundo real. Oda criou essa raça dos homens-peixe ou tritões para ser um espelho das pessoas que sofrem racismo em nosso mundo.

SOBRE O CONCEITO DE ALEGORIA

Ao pensarmos sobre alegoria, talvez o primeiro vislumbre que nos venha à mente seja o mito da alegoria da caverna de Platão. No escrito antigo, o filósofo, por meio do diálogo entre seus personagens Sócrates e Glauco, conta a história de seres humanos que desde seu nascimento estão expostos a projeções, estas que eles julgam ser a realidade. Essa fuga de situação e a exposição do que seria a realidade, a qual as sombras projetadas são pequenas representações do que seria o real, é a base desse mito.

Portanto, não seria estranho estabelecer uma relação de intertexto com o alegórico. Segundo o dicionário de literatura de Ceia (2009), a alegoria teria um caráter de inferência moral ou a representação simbólica de algo para atingir outro fim. Dentro da própria historiografia literária temos várias histórias que se caracterizam como alegóricas. Podemos usar como exemplo o romance *Ensaio sobre a cegueira* (1995) do escritor português José Saramago. No livro, as pessoas são acometidas de uma cegueira branca, sem maiores sintomas e sem perspectiva de cura. A partir daí, trancados em um manicômio abandonado, os cegos têm que aprender a sobreviver e muitas vezes lutar para manter seu caráter humano. A esposa do médico, a única pessoa que enxerga em um mundo de cegos, serve de guia ao leitor e testemunha da queda da humanidade.

Deixando de lado os evidentes paralelos entre a caverna de Platão e o manicômio, além da esposa do médico ser quem consegue enxergar para além das projeções, o romance de Saramago é uma grande alegoria ao mundo atual capitalista. Por meio de uma literatura de construção simbólica, o escritor português questiona e coloca em xeque certos comportamentos da sociedade contemporânea, principalmente quando se leva em conta a degradação do ser humano causado principalmente pela imposição imperialista de um sistema econômico e político.

O conceito de alegoria não é algo fixo. Ele se modifica de acordo com o pensamento filosófico e social. Assim podemos assumir que a alegoria é algo que transita entre o simbólico e as possibilidades de representações no mundo real.

O aspecto material funciona como disfarce, dissimulação, ou revestimento, do aspecto moral, ideal ou ficcional. De onde exibir duplo sentido 'um literal e um sentido espiritual ao mesmo tempo' (Fontanier, 1968, p. 114), equivalente o primeiro, ao conteúdo manifesto, e o outro, ao conteúdo latente, segundo os conceitos que Freud elaborou para interpretar o significado dos sonhos. O acordo entre o plano concreto e abstrato processa-se minúcia a minúcia, e não em sua totalidade. (Moisés, 2004, p. 14)

A alegoria transita entre esse duplo significado de um sentido real, mas carregando um símbolo ao mesmo tempo. Novamente em *Ensaio sobre a cegueira*, o fato do cegar é um aspecto de sentido real, porém concomitantemente carrega um teor simbólico, moral e crítico da sociedade contemporânea.

Como trazer então o conceito de alegoria para dentro do mangá? Ceia (2009) já deu indícios que a alegoria está relacionada com o intertexto.

3. Um dos imperadores do mar, Kaido, subjuga seus inimigos e os transforma em escravos. Ele tomou e governa a ilha de Wano com regime totalitário e de exploração de sua população.



Figura 1. Página extraída de Nova York: a vida na cidade grande. Fonte: Eisner (2009, p. 79).

Julia Kristeva afirma que “O termo intertextualidade designa esta transposição de um (ou de vários) sistema(s) de signos em um outro” (Kristeva, 1974, p. 60), portanto o texto é um mosaico de possíveis inferências e interpretações de outros textos.

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos carregam em si um forte potencial alegórico, pois ao trabalhar a dicotomia gráfico-textual é possível estabelecer diálogos latentes entre outras obras artísticas, literárias, políticas e sociais. Um exemplo desse potencial alegórico é a página a seguir, de autoria de Will Eisner.

A alegoria na relação imagem e texto do exemplo anterior está relacionada ao estilo de vida e cotidiano de uma cidade grande. As onomatopeias representando os barulhos e todo um estilo de vida que as metrópoles e sociedade contemporânea vivem. O recorte de Eisner está pautado na noção de realidade, é um retrato alegórico de um estilo de vida de Nova Iorque, uma das maiores cidades do planeta. Contudo, a potencialidade da alegoria ganha uma seara mais farta no campo da fantasia e é nele que vamos nos deter ao analisar nosso objeto. Dentro do campo da conceitualização ainda, em um dicionário de termos para estudos em histórias em quadrinhos, temos: “An allegory is a device by which a text contains a second, partially obscured, meaning or message in which characters, settings, and events act as analogues to external, often real-world situations, places, and figures” (Sadri, 2021, p.13).⁴

Dentro dos estudos de quadrinhos, a alegoria assume uma particularidade parecida com sua definição literária. Uma espécie de tradutor simbólico de um texto para outro. Ou uma transposição de signos, algo perto do conceito de intertextualidade ou como diz Eco (2011, p. 87) “Muitas vezes a decisão sobre o formato da fábula depende também da competência intertextual do leitor”.

Uma questão que vale a pena trazer para um debate é como se dá essa alegoria visual. Quem narra? Ou melhor, quem mostra isso ao público? Lucas (2011) já aponta para uma diferenciação entre o narrador literário e o mostrador-sonorizador nos quadrinhos “um agente da enunciação responsável

4. Uma alegoria é um recurso pelo qual um texto contém um segundo significado ou mensagem parcialmente oculto, no qual personagens, cenários e eventos atuam como análogos a situações, lugares e figuras externas, muitas vezes do mundo real (Sadri, 2021, p.13)

pela visualização dos quadros, das imagens e dos sons (tornados gráficos)” (2011, p. 1). Esse conceito de mostrador-sonorizador encontra diálogo com Mikkonen

A benefit of the narratological debate on the value of the category of showing is that it has illuminated the varying effects of imitation in different modes of presentation and narration. However, what can be meant by ‘showing’ in other narrative media and arts, such as comics, especially if they include performative and visual forms of presentation, is clearly different. While in written narratives (without illustrations), showing is metaphorical or involves types of direct discourse, showing in comics plays a central role both literally - a world is created by showing it - and metaphorically, i. e. the drawings stand for a world, characters, and their actions. (Mikkonen, 2017, p.179).⁵

Assim podemos assumir que o papel do agente da enunciação em *One Piece* (não estávamos falando necessariamente do autor Eiichiro Oda) traz por meio das suas representações de mundo, das suas personagens e das suas ações alegorias ou imagens metafóricas que podem ser compreendidas no mundo real.



Figura 2. Momento em que Luffy recebe sangue de Jinbei. Fonte: Oda (2017, p.45-44).

No painel anterior temos o protagonista Luffy recebendo transfusão de sangue do personagem Jinbei. Ele é da raça dos homens-peixe que vivem no fundo do mar. Eles sofrem preconceitos raciais das pessoas que moram na superfície. Nesse momento da história, Luffy está muito ferido e precisando de sangue e o único que tem o mesmo tipo sanguíneo é Jinbei. Apesar de não tratar de maneira tão aberta das questões raciais em nosso mundo real, o agente mostrador desta página deixa claro que o racismo deve ser combatido, seja em *One Piece*, ou em nossa realidade. Afinal, todos temos o mesmo sangue e todos somos iguais. Isto é mostrado para nós (leitores) com esse painel, e uma alegoria sobre uma transfusão de sangue e combate ao racismo e preconceito.

5. Um benefício do debate narratológico sobre o valor da categoria de ‘mostrar’ é que ele iluminou os diferentes efeitos da imitação em modos distintos de apresentação e narração. No entanto, o que pode ser entendido por ‘mostrar’ em outras mídias narrativas e artes, como os quadrinhos, especialmente se incluírem formas performativas e visuais de apresentação, é claramente diferente. Enquanto em narrativas escritas (sem ilustrações), ‘mostrar’ é metafórico ou envolve tipos de discurso direto, em quadrinhos, ‘mostrar’ desempenha um papel central tanto no sentido literal - um mundo é criado ao mostrá-lo - quanto no sentido metafórico, ou seja, os desenhos representam um mundo, personagens e suas ações. (Mikkonen, 2017, p. 179)”

Esse conceito vai além das imagens. Umberto Eco chama a atenção para esse processo comum à cultura de massa e afirma que pode ocorrer em duas qualidades: “de um lado, a pesquisa dos objetivos que a imagem encarna do que está depois da imagem; de outro, um processo de desmistificação, que consiste em identificar o que está por trás da imagem” (2011, p. 243). Portanto, a imagem posta pelo mostrador tem consigo, além da própria imagem em si, uma carga semântica ao seu lado, que em nosso ensaio acreditamos que se manifesta através das relações alegóricas.

NO MAR... VOCÊ LUTA COMO PIRATAS!

One Piece é um mangá que mexe com o imaginário aventureiro das histórias de piratas. Talvez o maior exemplo seja o livro *A ilha do tesouro* (1883) de Stevenson. No imaginário ocidental, lembramos quase de imediato dos filmes da franquia *Piratas do Caribe*. Nas histórias fantásticas, podemos buscar na memória várias histórias que têm o mar como esse convite a aventura, como *Moby Dick*, ou *A baleia* (1851), de Herman Melville, ou até mesmo aquele que é considerado um dos precursores da ficção científica, Júlio Verne, com seu *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870).

E o que *One Piece* (1997) tem em comum com essas obras? A resposta é tudo. Eiichiro Oda já revelou em entrevistas a forte influência dessas histórias em sua vida. Para quem conhece os livros é fácil o reconhecimento dentro da obra do mangaká. A relação intertextual não para por aí. Oda homenageia também personagens e pessoas célebres da ficção e do mundo real. Um exemplo é o personagem Ivankov, que é inspirado no Dr. Frank N. Furter, interpretado por Tim Curry no famoso *The Rocky Horror Picture Show* (1975). O constante uso de referências à cultura pop e ao universo da literatura de fantasia dá ao mangá de *One Piece* uma constante sensação de voltar a um lugar confortável.

Isto posto, fica clara a relação intertextual com diversas obras. Contudo, o objeto de nosso ensaio é a alegoria social nas páginas de *One Piece*. Eiichiro Oda deixa claro nas páginas de seu mangá o quão atual ele é. Fugindo de uma definição reducionista e preconceituosa de ser uma história de “um pirata que estica”, a obra trata de temas que estão enraizados na sociedade, não apenas japonesa, mas mundial. Temas como bullying, tirania, corrupção, apagamento histórico, racismo, dramas sociais são o que move *One Piece* para além da fórmula popular da demografia *shounen*.⁶

Se a alegoria é uma representação simbólica para algo que está presente no mundo real, então vale a pena contextualizar o arco de Wano em *One Piece*. Este é o arco mais recente concluído dentro do mangá. Ele conta a história do país de Wano que há 20 anos é governado pelo regime tirânico de um dos Imperadores do Mar, o Pirata das Feras, Kaido. O tempo de domínio do pirata nas terras desse país fez com que a população amargasse o desespero da falta de comida e de água potável. Kaido tomou tudo para si e sua tripulação, deixando o povo à mercê de água contaminada e de comida podre.

6. No Japão a produção de mangás é dividida em demografias. O mangá *shounen* é direcionado para um público juvenil masculino e conta geralmente com histórias de aventura e superação, podendo enveredar pelo caminho da fantasia ou de dramas reais. Exemplos de mangás *shounen* famosos são *Dragon Ball* (1986), de Akira Toriyama, e *Slam Dunk* (1990), de Takehiko Inoue.



Figura 3. Diálogo entre Ivankov e Luffy durante a fuga da prisão de Impel Down. Fonte: Oda (2015, p.135).

Wano também era terra das fábricas das frutas *smiles*, uma tentativa equivocada de reproduzir as frutas do diabo, que deixam nas pessoas que comem uma sequela irreversível. Depois de comer, as pessoas não conseguem parar de sorrir, mesmo diante de situações extremamente desumanas.

Uma personagem que estava passando fome acaba comendo uma fruta dessa por necessidade. Quando ela vê o pai ser executado por um membro da tripulação de Kaido ela não consegue deixar de sorrir, mesmo quando seus olhos rompem em lágrimas. O arco de Wano é uma grande história de libertação de um povo que vive um regime de

7. Dentro do mundo de *One Piece* existem as chamadas frutas do diabo. Frutas extremamente raras que concedem a quem as come a propriedade daquela fruta. Por exemplo, o protagonista Luffy comeu a fruta da borracha, então ele tem todas as propriedades da borracha. As frutas *smiles* são uma tentativa de reproduzir artificialmente as frutas do diabo. Kaido inclusive recruta e escraviza vários cientistas para desenvolver esse experimento.



Figura 4. Número musical de apresentação do personagem Dr. Frank N. Furter. Fonte: Twentieth Century Fox (1975).

tiranía por um pirata em que um outro pirata promete a libertação dessa mesma população.

Na figura 5 temos a promessa de Luffy e um rápido quadro de flashback onde o irmão dele prometeu a mesma coisa anos antes. Segundo pesquisa publicada no site da Organização das Nações Unidas (NEWS) em 2023, no mundo hoje há cerca de 735 milhões de pessoas passando fome, e quase 2 bilhões em insegurança alimentar. Esses números são reforçados, além da falta de acesso à comida, pela forma de governo de certos países, conflitos armados e uma prática comum ao capitalismo que é o descarte de alimentos que não conseguem ser vendidos.



Figura 5. Luffy prometendo para O-Tama que vai fazer Wano um lugar próspero. Fonte: Oda (2019, p.153).

Esse comportamento social é reforçado pelo conceito de totalitarismo e imperialismo. Segundo Hannah Arendt (2004), a ideia do imperialismo surge no final do século XIX como herança do colonialismo e tem como força motriz a ascensão da classe burguesa. Já o totalitarismo tem relação com uma figura

de poder que controla e tem apoio das massas, seja por medidas populistas ou por imposições e força bruta. Esses dois conceitos se encontram dentro do arco de Wano de *One Piece*, principalmente na relação entre o bando dos piratas de Kaido e a população da ilha que ele domina.

Assim, quando *One Piece* mostra para os leitores que aquele determinado arco da história tratará de pessoas passando fome e de insegurança alimentar de tantas outras, se estabelece esse diálogo com o mundo real. Não é um diálogo direto, mas sim alegórico. Pois por mais similaridades que se tenha entre a obra e nossa realidade, ainda assim se trata de um mangá de fantasia. Um dos pontos que está presente na obra em quadrinhos japonesa e que tem um paralelo direto com o mundo real é o autoritarismo presente no universo de *One Piece*.

No caso de *One Piece*, este elitismo é apresentado no célebre arco do arquipélago de Sabaody, narrado nos volumes 50 a 53 da obra, onde é introduzida a grande elite sagrada de *One Piece*, para quem todos os esforços do Governo Mundial estão voltados, denominados de dragões celestiais ou tenryuubitos. Estes são os descendentes dos fundadores do Governo e são considerados intocáveis, a ponto de sua segurança pessoal ser feita pelos almirantes da Marinha, o cargo mais alto entre os militares. Este grupo vive separado da população do mundo em uma rica terra chamada de Mary Geoise, financiada pelos impostos pagos pelas demais nações associadas ao Governo Mundial. Abaixo destes, estão as elites de nobres que compõem os governos das nações que atuam de forma conivente com as ações do Governo, e a estes também é oferecido apoio financeiro especial e segurança (Silva, 2020, p. 4).

Como se percebe, o regime autoritário está presente na obra sob forma de organização governamental, mas não se limita a ela. Existem na obra alguns pilares de sustentação do mundo: o Governo Mundial, a Marinha, os Revolucionários e os Piratas. Estes últimos aparecem na maior parte do desenvolvimento da obra. Embora Luffy e sua tripulação não sejam assumidamente combatentes de injustiças, eles transparecem isso por meio de suas ações. Estas são responsáveis por tensionamentos e até mesmo por declarações de guerra contra aqueles que oprimem determinado povo ou cultura.

Um exemplo de um tirano é Kaido. Representante da complexidade de personagens e desenvolvimento de história. Ele, principal antagonista do arco de Wano, priva a população de comer e beber água de qualidade. Que contradiz totalmente sua experiência de vida. Em capítulos inteiros em *flashback* nos quais mostra a infância e a juventude de Kaido é mostrado a nós que desde criança ele fora rejeitado e passara fome. Durante sua adolescência, por conta do seu vigor físico, ele se deixava capturar pela Marinha para ter o que comer, para logo em seguida fugir.

De um personagem com um passado tão triste, era de se esperar que quando atingisse um certo nível de poder e de influência, ele fosse capaz de ajudar no combate às injustiças do mundo. Mas, ao contrário, ele usa de sua força para subjugar os mais fracos e perpetuar as diferenças. Esse comportamento de Kaido é constantemente percebido no mundo real, seja com líderes políticos ou setores da economia. Perpetuar as desigualdades é uma das estratégias de

manutenção de poder.

As duas páginas duplas representadas pelas figuras 6 e 7 representam o final da luta entre Luffy e Kaido. Segundo Sadri (2021), a alegoria apresenta um texto que contém um significado oculto ou que atua como situações análogas ao mundo real. O desfecho da luta entre os dois pode ser considerada uma alegoria.

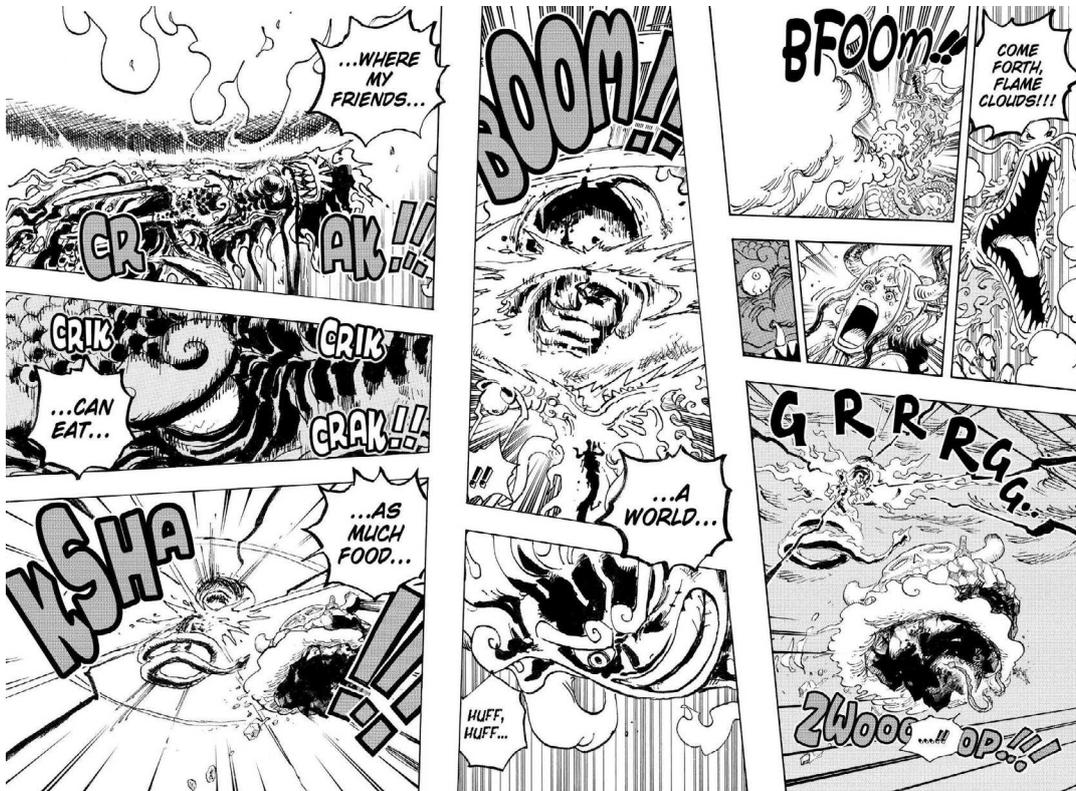


Figura 6. Luffy derrotando Kaido e revelando o desejo de um mundo onde as pessoas possam comer. Fonte: Oda (2023, p.59-58).



Figura 7. Luffy derrotando Kaido e cumprindo sua promessa. Fonte: Oda (2023, p.60-61).

Além do caráter intertextual de transformar signos e códigos de uma realidade para a fantasia, a batalha apresenta um desfecho que favorece o protagonista, mas que representa muito mais que apenas uma vitória.

A figura 5 apresentava uma promessa e nas figuras 6 e 7 ela se concretiza. Um tirano que foi derrotado por um soco tão poderoso e que teve como principal algoz alguém que luta pela amizade e pelo simples fato de que as pessoas possam comer. Em um mundo como nosso, onde milhões de pessoas passam fome e bilhões vivem em insegurança alimentar, trazer esse tema e uma resolução alegórica para uma obra de massa como *One Piece* é certamente algo que vale a pena destacar.

O problema da cultura de massa é exatamente o seguinte: ela é hoje manobrada por 'grupos econômicos' que miram fins lucrativos [...] em fornecer ao cliente o que julgam mais vendável, sem que se verifique uma intervenção maciça dos homens de cultura na produção (Eco, 2015, p. 51).

One Piece é um produto de uma cultura de massa. Não está somente atrelado ao pensamento dominante do sistema capitalista, mas é utilizado por ele para uma apropriação em torno de questões estéticas e artísticas. Trazendo esse pensamento para um cenário pós-moderno e um mundo globalizado, podemos aproximar esses conceitos trabalhados por Umberto Eco com o conceito de hibridismo cultural proposto por Canclini. O argentino defende que as histórias em quadrinhos são um gênero impuro. Não em um sentido pejorativo, mas em um sentido agregador.

As histórias em quadrinhos se tornam um componente central da cultura contemporânea [...] poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas (Canclini, 2022, p. 339)

Tanto o pensamento de Eco quanto o de Canclini reforçam ainda mais a importância desse momento dentro da obra e de seu contexto no mundo. É muito satisfatório ler em um mangá, que tem por princípio o entretenimento, uma mensagem que é construída com intuito de mostrar as desigualdades que o mundo de *One Piece* tem, mas que certamente apresenta um aspecto de nossa realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retornarmos aos parágrafos iniciais podemos perceber que ao longo do texto se comprovou o uso da alegoria em *One Piece*. Percebemos ao longo dos conceitos trabalhados que alegoria é a representação simbólica de algo pautado ou existente na realidade fora do mundo ficcional. Para sua existência é fundamental o uso da teoria do intertexto, que permite justamente fazermos essas ligações.

O conceito de cultura de massa também foi importante para contextualizar como uma obra que atinge milhões de pessoas no mundo pode agregar e trazer discussões pertinentes para sociedade, saindo da bolha japonesa e atingindo muito do debate feito no mundo e de questões que são levantadas pelos estudos sociológicos e pesquisa científica há séculos.

A escolha de mostrar a fome e a insegurança alimentar dentro da obra de *One Piece* é uma alegoria pertinente em nosso mundo. O agente do enunciado categoriza e condensa em um mundo de fantasia diversas questões de ordem política e social. Afinal, quantos países com governos que flertam com autoritarismo deixam de lado a sua própria população? Não é preciso ir muito longe para perceber que esta é uma realidade de um com uma malsucedida experiência com capitalismo.

É justamente por meio do quadro industrial que esse sistema econômico propicia na indústria de quadrinhos japoneses que surge essa alegoria crítica em *One Piece*. Por ser uma obra gigantesca, coube um recorte. Contudo, se olharmos com mais detalhes, podemos perceber as nuances que esta obra traz consigo e as possibilidades de análise do mundo real a partir dela. Assim, acreditamos que a pesquisa e o estudo sobre obras massivas como *One Piece* são importantíssimas para o campo da comunicação e áreas correlatas como sociologia, história, antropologia etc. O mangá de Eiichiro Oda é mais que uma história de um pirata que estica, é uma alegoria de um mundo capitalista que sustenta uma esperança por meio da justiça social e da distribuição de riquezas.

BIBLIOGRAFIA

ARENDDT, Hannah. **As Origens do Totalitarismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade**. São Paulo, Edusp, 2022.

CEIA, Carlos. Alegoria. In: CEIA, Carlos (org.). **E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)**. S.I: S.I, 2009. p. 1. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/alegoria>. Acesso em: 04 ago. 2023.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EISNER, Will. **Nova York: a vida na cidade grande**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009. 440 p.

KRISTEVA, Julia. La révolution du langage poétique, 1974. In: SAMOYAUULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. São Paulo: Hucitec, 2008. p. 17.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. NARRATOLOGIA E HQS: o problema do “narrador”. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS

EM QUADRINHOS, 1., 2011, São Paulo. Anais [...] . São Paulo: Usp, 2011. p. 1-14. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/q_linguagem/ricardo_lucas.pdf. Acesso em: 04 ago. 2023.

MIKKONEN, Kai. **The Narratology of Comic Art**. Nova York: Routledge, 2017.

MOISES, Massaud. **Dicionário de Termos Literários**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2004.

NEWS, Onu. **Conflitos e desastres naturais aumentaram insegurança alimentar e fome no mundo**. 2023. ONU News Perspectiva Global Reportagens Humanas. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/07/1817387>. Acesso em: 04 ago. 2023.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. São Paulo: Panini, 2015. 55 v.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. São Paulo: Panini, 2017. 66 v.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. São Paulo: Panini, 2019. 91 v.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. San Francisco: VIZ Midia, 2023. 104 v.

SADRI, Houman. Allegory. In: LACOUR, Erin; GRENNAN, Simon; SPANJERS, Rik (ed.). **Key Terms in Comics Studies**. S.l: Palgrave Studies In Comics And Graphic Novels, 2021. p. 13.

SILVA, Lara Danielle Barbosa Oliveira. Representações de governos autoritários no mangá One Piece e seu uso em sala de aula. In: X ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA, 10., 2020, Vitória da Conquista. **Anais [...]**. Vitória da Conquista: Uesb, 2020. p. 1-11. Disponível em: https://www.encontro2020.bahia.anpuh.org/resources/anais/19/anpuh-ba-eeh2020/1609240143_ARQUIVO_2e2e41d881785af2ff78df0675688014.pdf. Acesso em: 04 ago. 2023.

THE Rocky Horror Picture Show. Direção de Jim Sharman. S.l: Twentieth Century Fox, 1975. (100 min.), son., color. Legendado.