



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA

---

KARINA BENÍCIO SAITA

**ONE PIECE:**

UMA ANÁLISE DOS ELEMENTOS NARRATIVOS NA  
CONVERGÊNCIA MUDIÁTICA ENTRE *MANGÁ* E *ANIME*

---

Londrina  
2022

KARINA BENÍCIO SAITA

**ONE PIECE:**

UMA ANÁLISE DOS ELEMENTOS NARRATIVOS NA  
CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA ENTRE *MANGÁ* E *ANIME*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mônica Panis Kaseker.

Londrina  
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

S158o Saita, Karina Benício.  
One Piece : Uma análise dos elementos narrativos na convergência midiática entre mangá e anime / Karina Benício Saita. - Londrina, 2022.  
125 f. : il.

Orientador: Mônica Panis Kaseker.  
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2022.  
Inclui bibliografia.

1. narrativa transmídia - Tese. 2. mangá - Tese. 3. anime - Tese. 4. adaptação - Tese. I. Kaseker, Mônica Panis. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

CDU 316.77

KARINA BENÍCIO SAITA

**ONE PIECE:**

UMA ANÁLISE DOS ELEMENTOS NARRATIVOS NA  
CONVERGÊNCIA MUDIÁTICA ENTRE *MANGÁ* E *ANIME*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Mônica Panis Kaseker  
Universidade Estadual de Londrina – UEL

---

Prof Dr André Azevedo da Fonseca  
Universidade Estadual de Londrina – UEL

---

Prof. Dr. Marcelo Castro Andreo  
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 24 de novembro de 2022.



*Eu não sei usar espadas, não sei navegar, também não sei cozinhar e não sei mentir. O que eu sei é que dependo dos meus amigos se quiser continuar vivendo.*

*Monkey D. Luffy*

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente sou grata a Deus por me dar tantas oportunidades de aprender e possibilitar que eu me torne uma versão melhor do que ontem. Sou grata pela minha família por me proporcionar a chance de continuar estudando por um pouco mais de tempo, por me apoiarem e darem forças para que eu completasse essa corrida, principalmente pelos altos e baixos que foi produzir uma dissertação em plena época de pandemia. A meus animaizinhos de estimação também, obrigada por revirarem noites em claro ao meu lado durante este tempo.

Me faltam palavras para agradecer a Mônica, que não só foi minha orientadora, mas foi também uma excelente professora, amiga e uma pessoa maravilhosa que resolveu enfrentar junto comigo o desafio de trilhar novos caminhos, novos assuntos e áreas. Obrigada de coração por me acolher, por acreditar em mim e na minha pesquisa.

Agradeço aos professores da minha banca pela paciência, seriedade para com minha pesquisa como também pelo apoio e incentivo a melhorar mais e mais. A meus professores do mestrado e meus colegas também meu muito obrigada.

À UEL, que sempre frequentei desde pequena durante a graduação de meus pais, mais tarde em projetos de pesquisa, na minha própria graduação, estágio, pós e mestrado.

Sou grata a meus amigos que sempre me apoiaram, me deram forças ao mesmo tempo que me instigavam a seguir em frente, perguntando sempre como estava o andamento da pesquisa. Mesmo com alguns deles estando longe de mim, suas palavras sempre me fortaleceram. Muito obrigada. Gostaria de dedicar essa dissertação para minhas amigas Michelle e Remy que me apresentaram *One Piece*, esta obra rica, deslumbrante e maravilhosa.

E por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer e dedicar esta pesquisa a você, leitor(a) e pesquisador(a), espero que a minha jornada possa te ajudar de alguma maneira em sua própria aventura.

SAITA, Karina Benício. **One piece**: uma análise dos elementos narrativos na convergência midiática entre *mangá* e *anime*. 2022. 126 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2022.

## RESUMO

Os quadrinhos japoneses e suas versões animadas, denominados *mangás* e *animes*, são frutos de uma relação intercultural com o ocidente e têm cada vez mais atraído leitores e espectadores de todos os países, principalmente pela atual facilidade de acesso dessas narrativas transmídia por aplicativos oficiais para leitura e serviços de *streaming* que disponibilizam as versões animadas. Com o olhar voltado para o movimento que ocorre entre a convergência midiática, a presente pesquisa tem como propósito investigar o que ocorre com os elementos narrativos do *mangá* de *One Piece* quando ele é adaptado para *anime*, e de que modo se dão essas alterações. Utilizando como metodologia a análise da narrativa torna-se possível identificar e categorizar as principais semelhanças e diferenças entre as versões por meio da divisão entre macro e micro estruturas. Observa-se que por mais que a adaptação entre elas possua estruturalmente mais semelhanças que disparidades, algumas modificações ou rearranjos das cenas são inevitáveis, contudo, ao invés de resultarem em experiências negativas, acabam renovando a série, entretendo os espectadores antigos enquanto cativam os que decidem acompanhar a narrativa animada pela primeira vez.

**Palavras-chave:** *mangá*; *anime*; *One Piece*; adaptação; narrativa transmídia.

SAITA, Karina Benício. **One Piece**: an analysis of narratives elements of the media convergence between manga and anime. 2022. 126 p. Dissertation (Master's Degree in Communication) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2022.

## ABSTRACT

The Japanese comics and your animated versions, called manga and anime, result of an intercultural relationship with the occident, getting more and more attracting readers and viewers of all countries, mainly due to the current ease of access to this narrative transmedia by official reading apps and streaming services that make animated versions available. Looking at the movement that occurs between media convergence, the purpose of this search is investigating what occur with the narrative elements in One Piece manga when it is adapted to anime, and how these changes occur. Using a methodology of narrative analysis will be possible to identify and categorize the main similarities and differences between the versions through the division between macro and micro structures. It is observed that due to changes arising from the format used to tell the same story, as much as the translation between them has structurally more similarities than disparities, some modifications or rearrangements of the scenes are inevitable, however, instead of resulting in negative experiences, they end up renewing the series, entertaining longtime viewers while captivated who decide to follow the animated narrative for the first time.

**Key words:** manga; anime; One Piece; adaptation; transmedia storytelling.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1 e 2 -</b>	Comparação de uma página de <i>mangá</i> e sua transposição para o <i>storyboard</i> do <i>anime</i> .....	38
<b>Figura 3 -</b>	Subdivisões da narrativa.....	44
<b>Figura 4 -</b>	Os quatro fundamentos do <i>mangá</i> segundo Araki (2015) .....	47
<b>Figura 5 -</b>	Pirâmide de Freytag.....	50
<b>Figura 6 -</b>	A construção <i>Ki-sho-ten-ketsu</i> .....	51
<b>Figura 7 e 8 -</b>	Exemplos do uso de <i>Ki-sho-ten-ketsu</i> em tirinhas <i>yon-koma</i> ..	53
<b>Figura 9 -</b>	Divisão do mundo de <i>One Piece</i> .....	59
<b>Figura 10 -</b>	Esquema visual dos principais desdobramentos midiáticos da obra <i>One Piece</i> .....	60
<b>Figura 11 e 12 -</b>	<i>One Piece</i> promovendo turismo no Japão .....	61
<b>Figura 13 e 14 -</b>	Jango e Michael Jackson/ Enel e Eminem .....	64
<b>Figura 15 -</b>	Personagens e suas semelhanças com artistas do mundo real.....	65
<b>Figura 16 -</b>	Exemplos de censuras feitas pela <i>4Kids Entertainment</i> no <i>anime</i> de <i>One Piece</i> .....	68
<b>Figura 17 -</b>	Etapas na metodologia .....	75
<b>Figura 18 -</b>	Adaptação e conteúdo narrativo relativo de capítulos e episódios de <i>One Piece</i> .....	76
<b>Figura 19 -</b>	Etapas da coleta de dados .....	77
<b>Figura 20 -</b>	Nami, a gata ladra roubando um navio .....	86
<b>Figura 21 -</b>	Zoro indicando a direção certa à Luffy .....	86
<b>Figura 22 -</b>	Luffy e a origem de sua cicatriz excluído do <i>anime</i> .....	93
<b>Figura 23 -</b>	Adaptação de um quadro para <i>frame</i> .....	94
<b>Figura 24 -</b>	Adaptação de um quadro para <i>frame</i> , balão de grito.....	94
<b>Figura 25 -</b>	Luffy desperta de seu sono saindo de dentro do barril .....	97
<b>Figura 26 -</b>	Luffy acertando Coby.....	97
<b>Figura 27 -</b>	Impacto da clave de ferro de Alvida em diferentes proporções.....	98
<b>Figura 28 -</b>	Cena de tiro alterada durante a adaptação.....	105
<b>Figura 29 -</b>	Linhas de efeito no <i>mangá</i> e no <i>anime</i> .....	113

<b>Figura 30 -</b>	Ambientação do bar de Makino e objetos do mundo dos piratas.....	114
<b>Figura 31 -</b>	Ausência de cenário quando há maior ênfase no aspecto emocional .....	114

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1 -</b>	Níveis de tradução intersemiótica por Júlio Plaza.....	33
<b>Quadro 2 -</b>	Similaridades da linguagem dos quadrinhos e das animações..	37
<b>Quadro 3 -</b>	Ficha do personagem Luffy.....	79
<b>Quadro 4 -</b>	Ficha do personagem Shanks .....	80
<b>Quadro 5 -</b>	Ficha do personagem bandido.....	80
<b>Quadro 6 -</b>	Ficha da personagem Alvida.....	81
<b>Quadro 7 -</b>	Ficha do personagem Coby .....	81
<b>Quadro 8 -</b>	Ficha do personagem Zoro .....	82
<b>Quadro 9 -</b>	Ficha da personagem Rika .....	82
<b>Quadro 10 -</b>	Ficha do personagem Helmeppo .....	83
<b>Quadro 11 -</b>	Ficha do personagem Morgan .....	83
<b>Quadro 12 -</b>	Ficha da personagem Nami.....	84
<b>Quadro 13 -</b>	Capítulo 1 e Episódio 4 .....	89
<b>Quadro 14 -</b>	Capítulo 2 e Episódio 1 .....	94
<b>Quadro 15 -</b>	Capítulo 3, 4 e 5 e Episódio 2 .....	98
<b>Quadro 16 -</b>	Capítulo 6 e 7 e Episódio 3 .....	105
<b>Quadro 17 -</b>	Capítulo 8.....	110

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>DOS MANGÁS AOS ANIMES, DO JAPÃO PARA O MUNDO</b> .....	<b>16</b>
2.1	OS PRIMEIROS ANIMES E SUAS TRANSFORMAÇÕES .....	20
2.2	DAS CRISES NASCEM NOVAS ESTRATÉGIAS DE MERCADO .....	22
2.3	MUDANÇAS NA FORMA DE SE CONSUMIR HISTÓRIAS .....	25
2.3.1	Convergência Midiática, Narrativas Transmídia e Adaptações .....	29
2.3.2	A Chegada do Serviço de Streaming e sua Relação com os Animes ....	38
<b>3</b>	<b>CONSTRUÇÃO NARRATIVA</b> .....	<b>42</b>
3.1	OS FUNDAMENTOS DO MANGÁ E SUAS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS .....	45
3.1.1	Personagens .....	46
3.1.2	História .....	49
3.1.3	Ambientação.....	54
3.1.4	Tema .....	55
3.2	ONE PIECE: ENREDO E CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA .....	55
3.2.1	A Busca por Respostas, Pesquisas Sobre One Piece.....	62
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DA NARRATIVA</b> .....	<b>73</b>
4.1	PERSONAGENS .....	77
4.2	HISTÓRIA.....	88
4.3	AMBIENTAÇÃO .....	111
4.4	TEMA .....	114
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>116</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>120</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ato de contar, ler e ouvir histórias é bastante antigo e vem se transformando ao longo dos séculos ao passo em que se desenvolvem novas maneiras de transmiti-las. O Século XX foi propício para o surgimento de muitas tecnologias que viriam a ser utilizadas massivamente na contemporaneidade para entreter as pessoas, como o cinema, as histórias em quadrinhos, a televisão, animações, jogos entre outros. Durante as primeiras décadas do século passado surge o movimento experimental de criar uma interação entre essas mídias, resultando assim o que mais tarde viria a ser chamado de narrativas transmídia.

As narrativas transmídia não se limitam a contar as mesmas histórias dentro de plataformas diferentes, mas tentam explorar a interação delas inseridas em um universo fictício, fazendo com que o apreciador dessas histórias movimente-se entre diversas mídias para poder disfrutar da obra de maneiras distintas ao mesmo tempo em que coleta novas informações sobre os personagens e a trama. Mesmo que algumas dessas mídias sejam definidas como principais portas de entrada para aquele universo, como é comum ocorrer no caso de filmes, jogos ou animações da franquia por exemplo, a experiência imersiva deve ser diferente em cada meio ao ponto de não entediar os fãs mais passionais.

A forma com que essas diferentes mídias se interconectaram para criar cada vez mais universos fictícios ricos através de narrativas expansivas acabou mudando não somente nosso comportamento como consumidores, mas também terminou refletindo no modo com que nos relacionamos com outras pessoas, outras culturas e nos distanciamos cada vez mais do que antes vinha a ser mera representação de uma cultura nacional. Passamos de espectadores para coletores e caçadores de histórias por nicho, em uma busca incessante por conteúdos que mais agradam os gostos pessoais e não mais sujeitos às ofertas midiáticas massivas e padronizadas.

Um desses nichos que surgiram timidamente no início da década de 1960 entre os países do ocidente por meio da televisão e acabaram tendo um crescimento estrondoso na década de 1990, foram as animações japonesas, os

*klanimes*, que na maior parte das vezes são adaptações de outras obras impressas de sucesso no Japão, como livros e *mangás*.

Em vistas de uma formulação conceitual, o *mangá* é a história em quadrinhos de origem japonesa geralmente em preto e branco, com sentido de leitura contrário à ocidental (da direita para esquerda, de cima para baixo). As publicações das histórias são direcionadas a públicos específicos, organizados por idade e gênero. Apesar de também serem uma forma de entretenimento relativamente barata e de fácil acesso, é espantoso observar a quantidade de títulos produzidos e consumidos anualmente, tornando-se bastante populares entre os jovens não somente no Japão como no mundo todo.

Um dos principais diferenciais desses quadrinhos em relação aos habituais super heróis (*Homem-aranha, Batman, Superman*) ou tirinhas (*Turma da Mônica, Mafalda, Peanuts*), vem da mimetização de ferramentas utilizadas no cinema, como a simulação dos ângulos de câmera, criando dinamicidade e ritmo frenético durante a sequência de quadros, tornando o *mangá* uma leitura rápida. Esse aspecto, de certa maneira contribuiu visualmente para o desenvolvimento dos *animes*, que contavam com um material de base deveras ilustrativo e detalhado, propício para adaptação midiática.

Tanto o *mangá* quanto o *anime* possibilitaram a exportação da cultura japonesa para o mundo através do entretenimento. Mesmo que muitas histórias se passem em mundos fantásticos, é possível notar vários traços ocidentalizados nessas mídias, como o próprio design dos personagens, a arquitetura ou objetos presentes na obra.

Um dos títulos de *mangá* que tem se destacado nos últimos anos é *One Piece*, do escritor e desenhista Eiichiro Oda. A obra, com mais de 25 anos de publicação, é recordista no *Guinness Book* pelos feitos de altas vendas com cerca de 500 milhões de cópias vendidas em todo o mundo (sendo 416.566 delas somente no Japão), e conta também com uma extensa rede de narrativas transmídia com adaptações para *anime*, jogos, produtos, entre outros. A aventura do jovem pirata Luffy com poderes de homem-borracha e sua tripulação pelo mar agitado da *Grand Line* pelas mais diversas ilhas segue com uma grande

comunidade de aficionados pelo mundo todo e continua a atrair novos fãs principalmente por meio do *mangá* e *anime*.

No entanto, para que *One Piece* tenha se tornado uma obra com tamanha proporção e desdobramento em diversas mídias, foi necessário que o seu material fonte, o *mangá*, fosse bem recebido primeiramente pelo público japonês para assim receber uma versão animada que pudesse ser transmitida em outros países. A importância da conquista de um lugar dentro de uma revista de quadrinhos japonesa implica diretamente no sucesso transmídia da obra, e para isso, é necessário que os leitores se entretendam com as histórias do começo ao fim. Neste sentido, são utilizadas técnicas narrativas que possibilitam criar contos envolventes que vão além de um conflito central para desenrolar os acontecimentos.

No que condiz com o modo de se elaborar uma narrativa eficiente para *mangás*, Hirohiko Araki (2015), autor de *Jojo Bizarre Adventure* com mais de trinta anos de experiência no mercado de quadrinhos japoneses, revela em seu livro *Manga in theory and practice: the craft of creating manga* uma série de elementos narrativos que funcionam como passo a passo necessários para criar um quadrinho japonês de sucesso. O autor aborda algumas ferramentas comuns entre os desenhistas como a estrutura *ki-sho-ten-ketsu*, o *name*<sup>1</sup> e a criação de personagens complexos por exemplo.

O *ki-sho-ten-ketsu* é muito utilizado para a construção do andamento da história, já o *name* é responsável pela visualização prévia das páginas e diálogos antes de o autor trabalhar na versão finalizada dos capítulos. Sobre os personagens, Araki põe em ênfase a complexidade de personagens, compostos de várias camadas, qualidades e defeitos críveis o suficiente para que o leitor decida acompanhar sua jornada.

Há ainda um número muito pequeno de pesquisas que abordam sobre o conceito de *ki-sho-ten-ketsu*, bem como há carência em pesquisas no

---

<sup>1</sup> *Name*: Rascunho semelhante a um *storyboard* rústico que contém as falas dos personagens e o que acontecerá na história para que o editor possa avaliar o capítulo e possam planejar o direcionamento da história da melhor forma possível economizando tempo de desenho da página final.

âmbito narrativo que discutam as relações entre as adaptações de quadrinhos e animação japonesas.

Assim, a presente pesquisa tem como principal objetivo investigar o que ocorre com os elementos narrativos do *mangá* de *One Piece* durante sua adaptação para a versão animada, até que ponto os fundamentos da versão impressa são mantidos, mimetizados ou alterados nesse processo. Supõe-se que na convergência midiática entre essas mídias sejam mantidos em parte os fundamentos do *mangá* para que haja minimamente um nível de fidelidade do conteúdo narrativo da obra mãe, mas que estes elementos não sejam uma estrutura rígida, possibilitando a alteração de alguns trechos e assim criando espaço para originalidade dos diretores na versão animada.

Devido à pouca divulgação do sistema de funcionamento de uma editora de *mangás* no Japão assim como alguns detalhes à respeito da forma de consumo dessas mídias naquele país, alguns dos dados apresentados nesta pesquisa resultam de vivências da autora como consumidora e fã desse meio há mais de quinze anos, da participação em eventos, busca constante em informações oficiais através de entrevistas de diversos *mangakás*<sup>2</sup> por vídeos e revistas, e também da bagagem adquirida através do intercâmbio no Japão que propiciou contato direto com o consumo usual de revistas de *mangás* semanais. Além disso, a pesquisadora também conta com alguma experiência na criação desses quadrinhos e animações 2D.

A respeito da metodologia utilizada, buscou-se a articulação da análise da narrativa de Seymour Chatman (1990) em conjunto dos fundamentos e elementos do *mangá* apresentados por Hirohiko Araki (2015) para que fosse possível estabelecer macro e micro categorias que tivessem relação direta com o quadrinho japonês a principal fonte de origem dessas narrativas transmídia. Ao mesmo tempo que a organização dos elementos facilitava a organização da coleta de dados, tornava possível observar as mudanças que ocorriam durante a adaptação entre as duas mídias.

---

<sup>2</sup> Mangaká: termo japonês utilizado para se referir a profissionais que desenham, escrevem e criam *mangás*. Os editores e assistentes não são considerados *mangakás*.

Ademais, a presente pesquisa se organizará em três capítulos, sendo eles: *Dos mangás aos animes, do Japão para o mundo*, *Construção Narrativa* e por fim *Análise Narrativa*.

No primeiro, será abordada a contextualização histórica acerca da criação dos *mangás* e *animes* no Japão utilizando como principal referência a autora Sonia Luyten (2000; 2005). Em seguida, será observado o trajeto dessas produções para o exterior por meio da televisão utilizando a estratégia de mercado que Marc Steinberg (2012) denomina *media-mix*. Também será realizada neste capítulo uma discussão baseada nos conceitos de Henry Jenkins (2013) e Carlos Scolari (2013) a respeito da convergência midiática, das narrativas transmídia e das adaptações. Por fim, discute-se as relações de cultura e sociabilidade, com base em Stuart Hall (2006), abordando sobre a mudança na maneira de acessar o entretenimento.

No capítulo *Construção narrativa* investigam-se semelhanças técnicas entre a estrutura de *mangás* e *animes*, além de maneiras de se organizar o estudo de narrativas para identificar quais elementos presentes na elaboração de um *mangá* que podem ser tomados como categorias de análise durante a coleta de dados. Para isso, parte-se das teorias de Seymour Chatman (1990) e Hirohiko Araki (2015). O primeiro sugere o uso e definição de macro e micro estruturas para organizar a pesquisa da narrativa e o segundo apresenta elementos narrativos fundamentais para os *mangás*, que poderão ser utilizados como categorias de análise durante a coleta de dados. Além do conteúdo narrativo, também é apresentada a obra *One Piece* de Eiichiro Oda com o resumo do enredo, sua construção da convergência midiática, assim como uma revisão bibliográfica sobre o que já foi pesquisado sobre *One Piece*.

Em *Análise da narrativa* será exposta a metodologia, qualitativa, descritiva e de natureza exploratória que permitirá realizar uma análise da narrativa na obra pretendida, utilizando o recurso de descrições, imagens, tabelas, entre outros para refletir acerca dos dados obtidos. Por último, serão feitas as *Considerações finais* necessárias para conectar os principais pontos da pesquisa.

## 2. DOS MANGÁS AOS ANIMES, DO JAPÃO PARA O MUNDO

O *mangá* surge no Japão no início do século XX, a partir da chegada das primeiras histórias em quadrinhos vindas principalmente dos Estados Unidos e da Europa. Em pouco tempo, os desenhos com personagens de olhos grandes e expressivos, monocromáticos em narrativas que se leem da direita para a esquerda tornam-se quadrinhos típicos de uma produção cultural japonesa, narrativas essas que vão receber movimento e cor nos *animes* a partir da década de 1960, ganhando o mundo. Neste capítulo, será apresentada uma breve trajetória dessas duas mídias assim como serão feitas reflexões acerca das mediações culturais que ocorrem até chegar à delimitação do objeto de pesquisa desta dissertação: o *One Piece*.

Por volta do século XVI, durante o denominado Período *Edo* (1603-1867) o Japão havia fechado suas portas para o exterior por conta da política interna denominada *shogunato* que ocorria no país, resultando no distanciamento das inovações e influências ocidentais por quase dois séculos. Isso levou ao fortalecimento da cultura local e da construção de uma identidade japonesa onde a definição de códigos e regras de conduta, a gastronomia, vestimenta, criação dos sistemas de escrita *hiragana* e *katakana*, as pinturas no estilo *ukiyo-e*, bem como o teatro *kabuki* por exemplo acabou se desenvolvendo.

Mais tarde, com o enfraquecimento das políticas regidas pelo comando dos senhores feudais do *shogunato*, junto à pressão externa dos demais países ocorre a reabertura dos portos e com isso os japoneses voltam a ter contato com a tecnologia, com os avanços na medicina e as principais tendências artísticas. Apesar de estarem encantados pelas novidades vindas principalmente dos Estados Unidos e da Europa, a população ainda se encontrava resistente e seletiva a incorporar novos padrões apresentados, sendo este movimento um reflexo do longo período de isolamento do país.

No entanto, o interesse pelas revistas de comédia e posteriormente pelas histórias em quadrinhos surgiu em pouquíssimo tempo, afinal era a primeira vez que os nipônicos experienciavam narrativas decompostas em imagens sucessivas e isso lhes despertou curiosidade. Porém,

a tendência de consumir quadrinhos ocidentais não durou muito tempo. Segundo Sonia Bibe Luyten (2000) isso ocorreu porque os leitores tinham dificuldade em se relacionar com esses quadrinhos, mesmo quando traduzidos para o seu idioma. A diferença entre vivências fez com que os artistas japoneses tomassem iniciativa para produzir suas próprias histórias, utilizando as técnicas narrativas observadas.

Por ser uma forma de entretenimento relativamente barata de produzir e consumir, os quadrinhos japoneses, batizados como *mangás* por Rakuten Kitazawa um dos principais quadrinistas em meados de 1910, rapidamente se popularizaram. As primeiras histórias eram voltadas para os leitores adultos, mas em pouco tempo surgiu um nicho específico voltado para crianças, como explica Luyten (2000):

Nos anos 30, no Japão, os quadrinhos para adultos e crianças já estão nitidamente separados. Uns e outros se desenvolvem e simultaneamente formam autores próprios a cada segmento, tendência esta diferente de modo geral, da do Ocidente, onde não existe uma separação tão grande entre os leitores. (LUYTEN, p.116)

Da mesma forma que ocorre com a segmentação de histórias pela idade, surgiram cada vez mais divisões específicas ao se filtrarem as histórias pelo gênero literário (aventura, comédia, suspense, etc.) e em público alvo feminino ou masculino. Assim dá-se início às classificações *shounen* (histórias voltadas para meninos até 15 anos), *shoujo* (histórias voltadas a meninas até 15 anos), *seinen* (para os homens jovens e adultos e contém mais violência explícita do que no *shounen*) e *jousei* (para jovens mulheres e geralmente trata de assuntos mais sérios sobre relacionamentos amorosos ou sobre questões filosóficas acerca do cotidiano) por exemplo.

Anos mais tarde, com o fim da Segunda Guerra, a economia do país estava arrasada e mesmo neste cenário no qual geralmente as produções de entretenimento ficam em segundo plano, os *mangás* conseguiram se manter populares graças às livrarias de empréstimos, os *kashinbon-ya* que cobravam cerca de dez *ienes* por dois dias de aluguel do material, além do surgimento dos *akabon*, livros vermelhos com *mangás* voltados para o público infantil impressos

em papéis grosseiros por pequenas editoras que estavam em busca de um mercado de nicho.

Os *mangás* não somente proporcionavam entretenimento para a população, mas serviam também como forma de escapismo da realidade. Ao ler um *mangá*, o leitor era transportado para dentro do universo da obra, independente do estilo ou narrativas apresentadas. Esta característica se mantém atualmente, muito embora com uma nova necessidade. Se nos períodos de guerras e crises econômicas serviam como forma de distrair a mente dos demais problemas, contemporaneamente servem muitas vezes como forma de extravasar sentimentos e emoções reprimidas inconscientemente, sejam estes reflexos dos comportamentos rígidos da sociedade japonesa ou não, como afirma Luyten (2000):

[...] o cidadão japonês tem amplas opções para dirigir seus sonhos, em razão dos inúmeros tipos de revistas. Vivenciando na fantasia o que não pode concretamente realizar na realidade, o leitor encontra no mangá um meio *comportado* de canalizar e extravasar suas emoções. (LUYTEN, 2000, p. 223)

Além da função social, e também de entretenimento, com o passar dos anos os *mangás* foram adquirindo características próprias que os distinguissem de suas primeiras inspirações ocidentais: seu sentido de leitura oriental, da direita para a esquerda e a predominância da monocromia por conta dos custos de impressão são algumas das mais notáveis em relação ao formato da mídia. De forma semelhante, o design de personagens, apesar de variar de desenhista para desenhista acabaram recebendo convenções bastante destacáveis.

Em um primeiro momento são perceptíveis certas características visuais convencionadas como os olhos grandes e expressivos dos personagens, os cabelos coloridos e estilizados, veias saltadas e gotas gigantes utilizadas para intensificar visualmente as emoções deles. No entanto, mais do que o estilo artístico, os *mangás* apresentam características narrativas que os diferem dos títulos de outros países.

Segundo o autor de *mangás*, Hirohiko Araki (2015, p.11) referência por sua obra *Jojo Bizarre Adventure*, os quadrinhos japoneses são um

meio desenvolvido através da amálgama de diferentes campos como literatura, arte, cinema, estudos sociais e ciências. Além da inferência com campos distintos, os *mangás* costumam seguir a construção narrativa diferentes das convencionais Jornada do herói e Construção em três atos (início, meio e fim) bastante comuns por aqui. A principal estrutura utilizada é o *ki-sho-ten-ketsu* (início/desenvolvimento/clímax/conclusão) que ainda não é muito discutida em outros países devido principalmente à escassez de materiais que abordem essa estrutura que não estejam em japonês.

Segundo Araki (2015), essa estrutura narrativa do *ki-sho-ten-ketsu* permite que haja uma sequência lógica de construção da história ao mesmo tempo que permite criar uma infinidade de variações e situações sem parecer repetitivo para o leitor. Em adição à estrutura narrativa peculiar, o foco na construção de personagens empáticos, juntamente com a dinâmica de leitura sugerida a partir de ilustrações que simulam movimentos de câmera quadro a quadro, são elementos que levaram os *mangás* a se destacarem no campo das narrativas sequenciais.

Pelo fato de o *mangá* ser na grande maioria das vezes o material original que receberá adaptação em *anime*, é necessário que haja uma boa execução dos fundamentos (que segundo Araki são a arte, a história, personagens, ambientação e temas) juntamente da estrutura no *ki-sho-ten-ketsu*, de modo que o *mangaká* (autor de *mangás*) consiga criar uma conexão do leitor com a obra através da geração de uma experiência extremamente imersiva, utilizando as ferramentas que tem disponíveis. A importância na construção dessa imersão na história é tamanha que se torna essencial para a continuação e sucesso da obra.

Uma das maneiras visuais e perceptíveis utilizadas para aproximar o leitor da história é pelo uso da imagem estereotipada, que segundo Will Eisner (2013, p.21) garante a atenção e retenção do leitor pela clareza de ideia. Ao valer-se de imagens comuns às experiências armazenadas na memória do consumidor, tem-se uma associação e identificação mais rápidas pois funcionam como um atalho, tornando a conexão com a história mais simples.

Tendo isso em mente, não é difícil entender porque em muitos *mangás* os elementos presentes nas histórias não são exclusivos à tradicional cultura nipônica. Para maior identificação recorre-se a imagem de personagens fisicamente distintos dos japoneses como também vestimentas e ambientações inspiradas em países do ocidente. Essa busca por criar uma sensação de “não nacionalidade”, advinda da palavra japonesa *mukokuseki* demonstra uma relação intercultural entre leitores de diversos países com essas obras bem como estabelece um alto nível de identificação desses consumidores com o conteúdo. E esse processo é intensificado à medida em que a narrativa vai se desdobrando em diversas mídias como o *anime*, que será transmitido mais tarde pelo mundo todo pelos serviços de *streaming*.

## 2.1 OS PRIMEIROS ANIMES E SUAS TRANSFORMAÇÕES

Concomitantemente ao surgimento dos quadrinhos no país, ocorre a chegada dos primeiros filmes de animação americanos no Japão como *Gertie the dinosaur* de Winsor McCay e *Branca de Neve e os sete anões* de Walt Disney. Assim como ocorreu com os quadrinhos, as animações também despertaram o interesse dos japoneses, e isso os instigava a aprender como desenvolver suas próprias animações baseados nas técnicas ocidentais, mesmo desconhecendo os princípios da animação, as folhas de acetato e as câmeras de múltiplos planos que eram comuns aos americanos.

Desenhistas que se interessavam por esta nova forma de arte, como Seitaro Kitayama, começaram a animar fábulas infantis como *A luta entre o caranguejo e o macaco* (*Saru to kani no kaissen*) em 1913 e *O menino pêssego* (*Momotarou*) de 1918 realizados em papel e nanquim. Existiram ainda animações de recortes e outras técnicas experimentais além da adaptação de contos mais dramáticos como *A teia da aranha* (*Kumo no ito*) de Ryuunosuke Akutagawa para provar que a animação não era uma arte necessariamente cômica. Com o decorrer dos anos, as evoluções tecnológicas permitiram a inclusão de novos materiais, além de cores e sons nas animações.

Durante principalmente a Segunda Guerra Mundial, o forte militarismo no Japão acabou intervindo em muitas obras artísticas, tanto em

*mangás* quanto nas animações e por conta disso, os artistas que não apoiavam a propaganda política na época podiam ser presos, exilados ou jogados no ostracismo. Apesar de sofrer com a limitação na liberdade de expressão, Cristiane Sato (2005, p.31) explica que para aqueles que seguiam os propósitos militares ganhavam em evolução técnicas graças ao dinheiro injetado pelo governo. No entanto, com a derrota do país e a quebra da economia, boa parte dessas produções foram queimadas.

No período pós guerra graças à chegada das primeiras televisões no Japão, as animações persistiram dentro do ramo das propagandas. No entanto, vale ressaltar que até então não havia uma conexão direta entre *mangá* e *anime*. As primeiras traduções intersemióticas entre ambas mídias começam a receber maior enfoque por volta de 1963 graças às contribuições do Deus do *mangá*, o artista Osamu Tezuka que começou a adaptar suas histórias para televisão, sendo a primeira delas *Astroboy (Tetsuwan Atomu)* que chegou a ter 52 episódios e foi um dos primeiros a ser exportado para o ocidente, o que significava não apenas lucro e reconhecimento para o autor japonês, mas também um abrir portas para apresentar sua cultura e arte a outros países como pontua Sato (2005):

[...] é inegável que por meio da animação difundiram-se internacionalmente aspectos de valores e referências culturais japoneses, assim como o cinema hollywoodiano serviu de difusor dos valores, do estilo de vida e da estética norte-americanos. [...] No início dos anos 60, a televisão estava se popularizando nos lares japoneses e Tezuka vislumbrou um mercado ilimitado para animação em larga escala, mas para tornar seu projeto viável aplicou o conceito de *limited Animation* fazendo o mínimo de desenhos possíveis por segundo. (SATO, p. 29-34)

Na prática, a animação limitada consistia em repetir cenários, reutilizar ou espelhar movimentos semelhantes como a corrida ou o andar de um personagem e principalmente diminuir a quantidade de *frames* que seriam desenhados, tornando assim os 24 *frames* por segundo em 8 ou 12 dependendo da complexidade das cenas. Mesmo que alguns animadores japoneses como o famoso diretor Hayao Miyazaki não concordassem com essas medidas por perder a fluidez da animação, era inegável que isso havia possibilitado uma

economia maior dos custos e tempo de produção, sendo uma revolução dentro desse mercado.

## 2.2 DAS CRISES NASCEM NOVAS ESTRATÉGIAS DE MERCADO

Com o sucesso do *anime* de Tezuka tanto no país de origem quanto no exterior, algumas empresas fabricantes de doces na década de 60 resolveram apostar em estratégias de marketing que haviam aprendido com os Estados Unidos e começaram a estampar *Astroboy* e os demais personagens nas embalagens. O resultado, segundo Marc Steinberg (2012) foi o incrível aumento no número de vendas dos doces, o que impulsionou boa parte do mercado a começar a apostar nessa estratégia. Ao transportarem os personagens de um *mangá* ou de um *anime* para compor diversos produtos isso criava um elo emocional que no mínimo incentivava o consumidor a experimentar o produto.

O marketing japonês viu nessas produções a oportunidade de convergir midiaticamente ampliando o seu alcance e prolongando a vida útil desses títulos através da estratégia denominada *media-mix* (STEINBERG, 2012). Esta estratégia de transportar personagens de mídias distintas como o *mangá* e o *anime* para outros produtos foi bastante utilizada no Japão, que se tornou referência nessa prática. Entretanto, o autor explica que existe um balanceamento entre o personagem, a propriedade intelectual e verificar se este movimento é rentável ou não.

O merchandising de personagens, com certeza, depende da infraestrutura legal das leis de propriedade intelectual e suas instituições de aplicação para a acumulação de capital, mas também depende da construção de uma infra-estrutura do desejo que funciona através da dupla lógica de atração e difusão. (STEINBERG, 2012, p.45, tradução nossa)<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Character merchandising to be sure, relies on the legal infrastructure of intellectual property laws and its institutions of enforcement for the accumulation of capital, but it is equally reliant on the construction of an infrastructure of desire that works through the double logic of attraction and diffusion. (Steinberg, 2012, p. 45)

No caso de Osamu Tezuka, além de possuir os direitos da propriedade intelectual dos personagens ele era também o dono do estúdio de animação que produzia os *animes*. No entanto, administrar toda a extensão e desdobramento em diversos produtos de uma série, além das questões legais, econômicas e criativas de uma obra exigiu encontrar soluções que articulassem tudo isso. Por isso, a estratégia *media-mix*, criada pela editora *Kadogawa* e impulsionada na mesma época que *Astroboy*, foi a que melhor se adaptou ao mercado japonês da época e que serviu de modelo para muitas outras empresas mais tarde.

[...] Esta estratégia envolve produção de filmes baseada em trabalhos dos maiores novelistas publicados pela *Kadogawa*, lançando a trilha sonora desses filmes, e republicando todas as novelas do escritor (frequentemente com novas capas inspiradas nos filmes ou usando fotos de produção cinematográfica) ao lado de uma massiva campanha de publicidade de todos os três. (STEINBERG, 2012, p.150, tradução nossa) <sup>4</sup>

No início, a editora *Kadogawa* tinha como foco principal trabalhar com livros e novelas, mas com o tempo acabou acrescentando a publicação de *mangás* e atualmente é uma das maiores empresas editoriais do Japão tendo como principais rivais a *Shueisha* e a *Shogakukan*. Quando no passado investiram em estender a vida útil das obras mais famosas em mídias distintas, essas empresas já iniciaram um modelo de convergência midiática que cada vez mais foi se expandindo. Além disso, incluíram as táticas do *media-mix* sobre os personagens das obras, a fim de cativar o público alvo tal como ocorrera com *Astroboy*.

Mesmo que cada uma dessas empresas possua diversas revistas com públicos alvo distintos, o sistema de seleção das obras que receberam o tratamento *media-mix* é bastante semelhante: um autor apresenta uma história auto conclusiva e original para a revista pretendida (seja através de entrevistas presenciais com os editores ou por meio de concursos), e este pode

---

<sup>4</sup> [...] This strategy involved producing films based on the works of the major novelists published by Kadogawa, releasing the sound tracks of these films, and republishing all the writer's novels (often with new covers inspired by the films or using film production stills) alongside a massive publicity campaign for all three. (STEINBERG, p.150)

receber a oportunidade de ganhar um espaço na publicação semanal/quinzenal/mensal na revista pretendida (no caso temos a *Shounen Jump*, *Gangan Magazine* ou *Weekly Shounen Sunday* para citar algumas) que costuma compilar obras de outros autores, mas que possuem um público alvo semelhante. No caso da *Shounen Jump*, é ela a responsável por publicar obras como *One Piece*, *Dragon Ball*, *Naruto* ou *HunterxHunter*, por exemplo.

Para que a história seja continuada e tenha mais capítulos não basta o esforço do *mangaká*, seus assistentes e editores: é preciso que o público tenha uma boa aceitação. Dentro dessas publicações geralmente acompanha um cartão no formato de enquete em que se pede ao leitor que escolha os três títulos que mais lhe agradaram. Concomitantemente ocorre alguma promoção ou sorteio de prêmios diversos, desde pastas a consoles de vídeo games, o que impulsiona os leitores a participarem ainda mais das enquetes. Após isso, esse cartão é enviado pelos correios, ocorre a coleta de dados e sua posterior avaliação. Algo semelhante acontece com as pesquisas de popularidade dos personagens de uma história que são ranqueados em primeiro, segundo, terceiro lugares, além das demais posições.

As obras que possuem baixa popularidade por semanas consecutivas correm o risco de serem canceladas. No entanto, as que possuem algum sucesso ganham uma versão exclusiva, o *tankobon* que se assemelha a um livreto com uma média de 200 páginas entre 4 a 6 capítulos por volume. Se a popularidade do título se mantiver há grandes chances de quando atingir algo em torno de 6 *tankobon* (o equivalente a um esforço de dois anos de publicação contínua em uma revista semanal) receber uma adaptação animada.

Esta é a maneira mais convencional de um *mangá* ganhar uma versão em *anime*, onde se percebe a preferência em adaptar uma história que já seja popular com personagens carismáticos, diminuindo os riscos de não vender produtos o suficiente para compensar o investimento. Vale lembrar, no entanto, que mesmo antes de possuir um *anime*, um *mangá* famoso já recebe propostas de produtos para a venda, como pelúcias, botons, pastas em L, bonecos, entre outros.

Apesar de nem sempre um *mangá* ser obrigatoriamente adaptado para *anime*, é inegável que as animações tenham sido as primeiras mídias dentro do *media-mix* a serem exportadas para fora do Japão através principalmente da televisão, que teve um importante papel durante a metade do século XX e início dos anos 2000. Foi graças a esse movimento que essas narrativas começaram a se popularizar, fazendo surgir fãs de distintas nacionalidades, que começaram a se interessar por esses desenhos animados tão peculiares. Portanto, observar como ocorreu o início da recepção dessas histórias vindas do outro lado do mundo através de sua transmissão pela televisão e de como as mudanças da época influenciaram para tal, pode nortear o modo com que se lida com diferentes meios para disfrutar de narrativas expansivas na contemporaneidade.

### 2.3 MUDANÇAS NA FORMA DE SE CONSUMIR HISTÓRIAS

Na antiguidade, as histórias eram transmitidas principalmente pela oralidade e pela escrita. Novas formas de se transmitir essas narrativas, foram surgindo ao longo do tempo e, em especial a partir do século XX, por conta da quantidade de tecnologias que despontaram como reflexo das mudanças sociais, culturais e políticas.

Um dos principais destaques midiáticos da Modernidade foi a televisão. De fato, esse meio não se popularizou instantaneamente, levaram-se algumas décadas para que a televisão chegasse aos lares das pessoas, principalmente por conta dos preços. Para Raymond Williams (2006), no entanto, os motivos de se adquirir um desses aparelhos era fortemente ligado a um aspecto social.

[...] a maioria das pessoas se adapta a esse meio visual inferior [se comparado ao cinema] em um tipo incomum de preferência por uma tecnologia imediata, inferior, por causa do complexo social, especialmente aquele do lar privatizado[...]. A radiodifusão [como a televisão por exemplo] em contrapartida, oferecem um consumo social: música, notícias, entretenimento, esporte. As vantagens dessa entrada geral no lar ultrapassaram, e muito, as vantagens tecnológicas da transmissão visual e da recepção do cinema, que eram restritas em ofertas de obras específicas e segmentadas. (WILLIAMS,2006, p.40)

Assim como menciona Williams (2006), apesar do cinema possuir maior qualidade de áudio e vídeo, a televisão começa a se tornar uma tecnologia mais interessante por conta do reflexo das mudanças sociais, da praticidade e do conforto de se ter um desses aparelhos em casa. Neste caso, a remediação<sup>5</sup> entre cinema e tv, ocorreu de maneira bastante natural, sem muita resistência dos consumidores, devido principalmente às diferentes finalidades: o cinema era sinônimo de entretenimento; a televisão, informação, status e *também* entretenimento.

Vale ressaltar, no entanto, que não eram apenas as novas mídias que surgiam neste período que buscavam seu espaço, conectando-se com espectadores diversos sem causar resistência ou total estranheza. Muitos conteúdos, histórias e programas vindos de países distintos tinham a mesma preocupação ao tentar se encaixar no perfil da grade televisiva norte americana, que acabou se tornando o principal modelo ocidental.

Em meados da década de 60, já era possível encontrar na grade da programação ocidental os *animes* em tv aberta, o que mostra que as emissoras já possuíam algum interesse em transmitir materiais diferentes para o público. Os primeiros *animes* a fazerem sucesso no ocidente como *Astroboy* tinham a preocupação em comum com alguns estúdios americanos de animação, como a UPA, Hanna-Barbera entre outros, em contar histórias utilizando reaproveitamento de cenas e diminuindo o número de *frames*<sup>6</sup> da animação pela metade para reduzir custos.

Os *animes*, no entanto, apresentavam alguns aspectos diferentes das animações ocidentais, que segundo Susan Napier (2005) faziam com que o espectador acompanhasse todos os episódios para compreender o andamento da história.

[...] Os aspectos distintivos do anime que vão desde a narrativa e caracterização ao gênero e estilos visuais – são os elementos que inicialmente capturam a atenção do espectador ocidental (e para alguns espectadores estas podem ser os principais pontos de atração),

---

<sup>5</sup> Remediação: termo utilizado por Jay D. Bolter e Richard Grustin (2000, p.47-58) para se referir às mudanças causadas pelas mídias e o modo com que são recebidas pelas pessoas

<sup>6</sup> Frame: quadros utilizados para compor uma animação. Convencionalmente, são utilizados 24 quadros por segundo para resultar em uma animação mais fluida.

mas para outros são as histórias cativantes que os mantêm voltando para mais. (NAPIER, p.10, tradução nossa)<sup>7</sup>

Além disso, outro aspecto peculiar dessas produções era que após uma determinada quantidade de episódios, os *animes* em algum momento chegavam ao desfecho de suas histórias, o que não era muito comum nas animações americanas televisivas como as obras dos estúdios Disney, UPA, Warner Bros ou Hanna-Barbera, em que cada episódio era auto conclusivo, contendo começo, meio e fim da narrativa.

Além da redução de *frames* para reduzir os custos de produção, uma das principais preocupações na época para os estúdios japoneses era que suas animações caíssem no gosto de seu público no exterior e para isso eram feitas algumas alterações, geralmente sugeridas pelos americanos para que detalhes como placas de trânsito ou algumas comidas por exemplo fossem substituídas para se aproximarem do que existia no ocidente, ao mesmo tempo em que buscavam se encaixar em uma espécie de perfil global.

Há a possibilidade de que algumas convenções que se tornaram mais tarde fatores característicos dos *animes* tenham surgido nesse período, como é o caso das aberturas (*openings*) e encerramentos (*endings*) nos episódios. Na década de 60 havia uma tendência em muitos shows de programas infantis existir uma animação de introdução, apresentando o personagem principal e seus companheiros enfrentando inimigos com movimentos ritmados ao som de uma música que geralmente explicava a *plot*<sup>8</sup> principal, como foi o caso das animações do *Capitão América*, *Hulk*, *Homem de ferro*, entre outros que inclusive chegaram a ser transmitidos na televisão brasileira com as letras adaptadas às gírias da época. Estas aberturas e resumos segundo Manuel Pérez (2013) eram um recurso utilizado para que a audiência sempre pudesse recordar do conteúdo principal da animação.

---

<sup>7</sup> [...] The distinctive aspects of anime- ranging from narrative and characterization to genre and visual styles- are the elements that initially capture Western viewer's attention (and for some viewers theses may be the main keys of attraction), but for others it is the engrossing stories that keep them coming back for more.

<sup>8</sup> Plot: Enredo principal de uma trama.

[...]Elementos como os resumos e inclusive elementos extradiegéticos como as introduções (*openings* e *endings*), se baseiam na repetição para reforçar a compreensão do relato seriado por meio da redundância, repetindo elementos que são indispensáveis para a compreensão da trama ou da psicologia dos personagens. (PÉREZ, p. 237, tradução nossa)<sup>9</sup>

De maneira semelhante, muitos *animes* absorveram esta tendência que se mantém atualmente com algumas mudanças. A primeira delas é que a música não narra mais o *plot*, são selecionadas músicas de bandas ou cantores famosos que com um ritmo agitado e letras mais livres, conectam suas composições de alguma maneira com os sentimentos dos personagens através de palavras-chave ou metáforas. Já os encerramentos são quase que exclusivos dos *animes*, que costumam conter músicas mais calmas e reflexivas, acompanhados de uma animação mais artística e experimental, contrastando com a agitação do início.

Outra convenção adotada é a duração dos episódios, tendo em média 24 minutos de duração. Já a quantidade de episódios de cada obra variou muito com o decorrer dos anos. Até o início dos anos 2000 era comum encontrar obras com 26, 50 ou mais de 100 episódios transmitidos sem interrupção semanalmente, mas que o que acabou se tornando inviável na contemporaneidade, restando poucas obras que ainda seguem esse padrão.

Uma das principais causas da queda desse modelo de produção surge por conta da própria mídia da animação, que normalmente condensava de três a quatro capítulos do *mangá* em um único episódio. Porém, quando o lançamento dos episódios se aproximava demasiadamente dos capítulos mais recentes, isto acabava impossibilitando os estúdios de adaptar fielmente a obra. Para isso, criavam-se histórias paralelas com personagens novos, utilizados

---

<sup>9</sup> [...]Elementos como los resúmenes, e incluso elementos, extradiéuticos como las cabeceras (*openings* y *endings*), se basan en la repetición para reforzar la comprensión del relato seriado por medio de la redundancia, repitiendo elementos que son indispensables para la comprensión de la trama o de la psicología de los personajes. (PÉREZ, 2013 p. 237)<sup>9</sup>

apenas para aquele arco, que resultavam em episódios apelidados *fillers*<sup>10</sup>, gerando mais custos para os produtores, mas nem sempre agradavam os espectadores que tinham maior curiosidade sobre outras nuances dentro da série.

Assim, criou-se um novo modelo, que consiste na divisão de 12 a 26 episódios por temporada no Japão, sendo elas inverno (janeiro a março), primavera (abril a junho), verão (julho a setembro) e outono (de outubro a dezembro) permitindo que os estúdios pudessem dedicar uma qualidade maior na animação, diminuir os custos para os produtores e financiadores do projeto além de manter um distanciamento maior da publicação do *mangá*, o que resultava em maior fidelidade do *anime* ao material original. Atualmente, os estúdios de animação fazem o anúncio dos lançamentos das séries por temporadas também, o que auxilia na criação de lista de divulgação dos *animes* para os espectadores se programarem e escolherem que obras acompanhar naquele período, como a própria *Crunchyroll* costuma fazer.

Com o incentivo da já abordada estratégia *media-mix* para adaptar séries de sucesso em diferentes mídias a fim de atingir uma maior rede de pessoas e buscar estender a vida útil da série, dá-se início ao que viria se tornar o fenômeno da convergência midiática e das narrativas transmídia, que serviram de modelo para o método que os japoneses aplicaram em seus *mangás* e livros e que persistem até a contemporaneidade. Por este motivo, faz-se necessária uma revisão acerca dos termos e de como eles são elaborados, para que então seja possível associar essas mudanças no modo de contar histórias com os meios de se ter contato com *animes* e *mangás* atualmente através da internet e serviços de *streaming* e assim verificar como a base narrativa é esquematizada para gerar maior empatia em consumidores tão diversificados.

### 2.3.1 Convergência midiática, narrativas transmídia e adaptações

---

<sup>10</sup> Fillers: episódios de “preenchimento”, geralmente com enredo original que eram utilizados como recurso para ganhar tempo para o mangaká publicar novos capítulos para adaptação e manter a série animada na grade televisiva

Quando se menciona convergência midiática, a primeira impressão causada é que trata-se de um movimento que se limita ao desdobramento midiático em diversos aparelhos e plataformas, de maneira que antigas e novas tecnologias se encontrem e se desdobrem. No entanto, segundo Henry Jenkins (2013, p. 30-31, 44) a convergência midiática não é apenas responsável por alterar a relação entre tecnologias existentes; ela também envolve a interação entre indústrias, mercados, gêneros e públicos, além de atuar na transformação, tanto no modo de produzir quanto no de consumir esses meios.

De maneira geral, essa interação gerada pela convergência busca conectar produtores e consumidores, experimentar a navegação entre mídias e perceber o movimento do público e seu fluxo de conteúdo. Ao mesmo tempo, possibilita que uma obra alternativa, não convencional, crie comunidades tão fortes quanto em títulos mais populares. Esta prática começa a se intensificar com maior notoriedade no início do século XX, quando a inserção das grandes mídias começa a despontar (rádio, televisão, computador, internet) e é a partir dela que o incentivo à construção de narrativas transmídia se intensifica.

As narrativas transmídia por sua vez, são responsáveis pela expansão e ampliação de um universo através do desdobramento da narrativa em diversas situações. Graças à sua aliança com a convergência midiática, conseguem alcançar um notável número de consumidores que em outro momento jamais conheceriam determinada história, se envolveriam com os personagens e suas tramas, contribuiriam com a popularização da obra no futuro em grupos, fóruns, eventos, *fanarts*<sup>11</sup>, resenhas ou em forma de *fanfics*<sup>12</sup> por exemplo.

Jenkins (2013, p.48) ainda afirma que ser um consumidor de um desses universos ficcionais se assemelha ao papel de caçador e coletor, em que os fãs perseguem ativamente pedaços da história por diferentes canais,

---

<sup>11</sup> *Fanart*: arte feita por fãs

<sup>12</sup> *Fanfic*: histórias fictícias não canônicas feita por fãs

comparam suas observações com outros e colaboram entre si para assegurar que todos que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica possível.

Outro ponto a ser debatido sobre o assunto, é o que ocorre com as traduções intersemióticas, em outras palavras, as adaptações. Segundo Karin Kukkonen (2013, p.74) uma adaptação constitui em uma forma de conexão, que transporta uma história e seus personagens de uma mídia à outra. A autora afirma ainda que sempre há uma dificuldade nesse processo de transição, o que implica em questões sobre a fidelidade do material original e de como os meios afetam a maneira de contar uma mesma história. Por este motivo, o roteirista de cinema Syd Field (1982) diz que adaptar não é simplesmente copiar de um meio a outro, mas muitas vezes é criar algo novo com base no material original:

Adaptar uma novela, livro, peça de teatro ou artigo de jornal ou revista para roteiro é a mesma coisa que escrever um roteiro original. “Adaptar” significa transpor de um meio para outro. A adaptação é definida como a habilidade de “fazer corresponder ou adequar por mudança ou ajuste”- modificando alguma coisa para criar uma mudança de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação. (FIELD, 1982, p.174)

Assim, sempre que houver uma adaptação de uma história através da convergência midiática, ocorrerá perdas do material original, mas também haverá elementos que serão acrescentados. É sobre este movimento que a teoria de Júlio Plaza (2008) a respeito das traduções intersemióticas torna-se bastante pertinente. Apesar de ter seus estudos voltados à semiótica, o autor apresenta uma classificação que pode ser aproveitada para identificar os níveis de fidelidade de uma obra que uma adaptação segue, sendo basicamente mencionados como tradução icônica, indicial e simbólica como referenciado no quadro abaixo.

**Quadro 1** - Níveis de tradução intersemiótica por Júlio Plaza

Tradução Icônica	Similaridade de estrutura, transcrição
Tradução Indicial	Tradução parcial, parte-se da ideia geral para criar algo novo, transposição
Tradução Simbólica	Convenção, metáforas, transcodificação

Fonte: Adaptação da autora

Assim, fica fácil perceber o nível de originalidade de cada mídia bem como identificar o nível de fidelidade para com a obra mãe. Se for levado em conta prioritariamente o conteúdo da história e seus personagens, no caso dos *mangás* e dos *animes*, a tradução é em boa parte das vezes icônica, possuindo uma estrutura bastante similar, apesar das peculiaridades de cada mídia.

Já a tradução indicial é muito comum de se observar em filmes adaptados de livros ou até mesmo de jogos. Um dos exemplos para esta categoria seria *O castelo animado*, escrito por Diana Wynne Jones e adaptado para o cinema de animação pelo estúdio *Ghibli*, onde ocorrem diversas alterações como a inclusão do cenário de guerra e a exclusão de diversos personagens da trama, mas que ao mesmo tempo acabam mantendo a ideia principal da relação dos protagonistas, algo semelhante ocorre com os filmes baseados nos jogos de *Street Fighter* ou *Mortal Kombat* por exemplo.

Por fim, na tradução simbólica ocorre a menção superficial de alguma situação encontrada em alguma outra obra. Um dos exemplos mais comuns são os *easter eggs*<sup>13</sup> dos filmes da *Pixar*, onde apenas quem assistiu as demais obras perceberá os pequenos detalhes.

Incluir as adaptações como sendo parte das narrativas transmídia ainda gera discussões. Segundo Scolari (2013, p.47) para

---

<sup>13</sup> Easter eggs: cenas, objetos ou personagens de outras obras produzidas pelo mesmo estúdio que aparecem escondidas de forma sutil em algumas cenas

pesquisadores como Jeff Gomez o conteúdo de uma narrativa transmídia “não pode ser reutilizado entre uma plataforma e outra”, o que implica que para este autor o mais importante é ampliar o universo fictício através de novas histórias, ao invés de se preocupar em reutilizar um material já escrito em mídias diferentes a fim de atrair consumidores distintos. Já Henry Jenkins é mais liberal, afirmando que, mesmo que o conteúdo entre as produções seja similar, mantendo a fidelidade na história e nos personagens, em cada plataforma existirá algum aspecto novo que precisou ser acrescentado, retirado ou modificado por conta da convergência midiática, o que sugere que Jenkins considere as adaptações parte das NT.

O mesmo Jenkins apoia esta visão quando afirma que <<é uma questão de gosto>>, já que, <<toda boa adaptação contribui com novos pontos de vista a nossa compreensão da obra, e realiza adições e subtrações que remodelam a história de maneira significativa>>. Dito em outros termos: pode-se dizer que até a adaptação mais linear sempre incluirá um novo olhar sob algum personagem ou algum elemento que enriqueça o mundo narrativo. (SCOLARI, 2013, p.49, tradução nossa) <sup>14</sup>

Assim, independentemente do grau de fidelidade da obra, tanto para Jenkins quanto Syd Field a adaptação é um novo olhar sobre a mesma história e por este motivo, não existe fidelidade absoluta na tradução intersemiótica, tanto no âmbito técnico quanto narrativo. Carlos Scolari (2013) apresenta um ponto de vista semelhante sobre as adaptações e complementa:

As NT não são simplesmente uma adaptação de uma linguagem a outra: a história que o *comic* conta não é a mesma que aparece na tela do cinema ou na microsuperfície do dispositivo móvel. Uma estratégia tradicional das empresas de comunicação se baseava precisamente em desdobrar a mesma história em diferentes meios e linguagens [...]. Mas quando se faz referência as NT não estamos falando de uma adaptação de uma linguagem à outra (por exemplo, do livro ao cinema), senão de uma estratégia que vai muito mais além e desenvolve um mundo narrativo que abarca diferentes meios e linguagens. Desta maneira o relato se expande, aparecem novos personagens ou

---

<sup>14</sup> El mismo Jenkins apoya esta visión cuando sostiene que <<es una cuestión de grado>>, ya que, <<toda buena adaptación contribuye con nuevos puntos de vista a nuestra comprensión de la obra, y realiza adiciones o sustracciones que remodelan la historia de manera significativa>>. Dicho en otros términos: podría decirse que hasta la adaptación más lineal siempre incluirá una mirada nueva a un personaje o algún elemento que enriquezca un mundo narrativo(SCOLARI, 2013, p.49)

situações que transpassam as fronteiras do universo de ficção. (SCOLARI, p.24, tradução nossa)<sup>15</sup>

Já que uma mesma história pode ser encontrada em diferentes mídias, é importante que durante a elaboração das narrativas transmídia, o desenvolvedor tenha em mente não apenas o novo público a ser alcançado, mas também proporcionar enriquecimento do universo criado para que os fãs já existentes continuem a investir no universo e não se entediem no processo, como explica Jenkins (2013):

[...] Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do *game*, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e a experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, p.142)

Dessa maneira, é necessário que haja mídias que possam se tornar os pontos principais de entrada para determinado universo narrativo, como comumente são escolhidos os filmes, jogos e livros para que as demais sejam alternativas que propiciem a expansão da obra, enriquecendo mesmo com pequenos detalhes ou até mesmo gerando uma narrativa alternativa, incluindo novos personagens à trama, novas cidades, novos conflitos que geralmente são auto conclusivos na plataforma em que são apresentados, como ocorre com histórias em quadrinhos ou jogos.

No caso das narrativas transmídia japonesa, as principais portas de entrada para o universo fictício são o *mangá* e sua versão televisiva animada, o *anime* que em grande parte das vezes, são fiéis em conteúdo com o material

---

<sup>15</sup> Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsúperficie del dispositivo móvil. Una estrategia tradicional de las empresas de comunicación se basaba precisamente en desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguajes [...] Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que transpasan las fronteras del universo de ficción. (SCOLARI, p.24)

fonte, que geralmente é o quadrinho. No entanto, como uma animação possui a inserção de cores, sons, tempo cronometrado e necessita de preenchimento de cenas (afinal, um quadro estático da narrativa gráfica precisa se tornar uma ação completa na animação), a tradução intersemiótica acaba por alterar pequenos elementos e enriquecer aspectos que não estão inclusos no *mangá*, como explica Gilles Poitras (2008):

[...] A grande diversidade do mangá e seu status respeitável no Japão é uma fonte muito fértil de histórias que podem ser adaptadas para anime. Às vezes isso é feito com pouca mudança; outras vezes a história é drasticamente reescrita e se torna uma obra de arte muito diferente. [...] Essas disparidades são comparáveis às diferenças entre romances e adaptações cinematográficas da mesma história<sup>16</sup>(POITRAS, p.61, tradução nossa)

No caso dos quadrinhos e da animação, ambos carregam a estrutura visual em quadros, onde a última realiza uma construção muito semelhante à primeira durante a etapa de planejamento do roteiro do episódio denominada *storyboard*. Além do *storyboard*, a animadora Joanna Quinn (2012) traça outras semelhanças entre quadrinhos e animações e as sintetiza de maneira prática, em uma tentativa de corresponder as ferramentas

**Quadro 2** - Similaridade da linguagem dos quadrinhos e das animações

Graphic novel	Desenho animado
Quadro/ formato do painel (variação de dimensões e formas para retratar uma única imagem)	<i>Mise-em-scène</i> (escolhas composicionais/movimento coreografado)

<sup>16</sup> [...] Manga's wide diversity and respectable status in Japan is a very fertile source of stories that can be adapted into anime. Sometimes this is done with little change; at other times the story is drastically rewritten and becomes a very different work of art. [...] These disparities are comparable to the differences between novels and cinematic adaptations of the same story. (POITRAS, p.61)

Narrativa estática sequencial	Narrativa sequencial cinética
Dispositivos de enquadramento (para mostrar passagem de tempo/movimento)	Metamorfose/ condensação/ associação simbólica
Letreamento (contexto e diálogos)	Diálogos/material descritivo apresentado visualmente
Estilo visual	Escolhas estéticas
Convenções (recorte, encenação, efeitos sonoros, balões de fala e pensamento, etc.)	<i>Layout</i> /trilha sonora/ referência a convenções (utilização de signos visuais reconhecíveis, etc. em movimento)

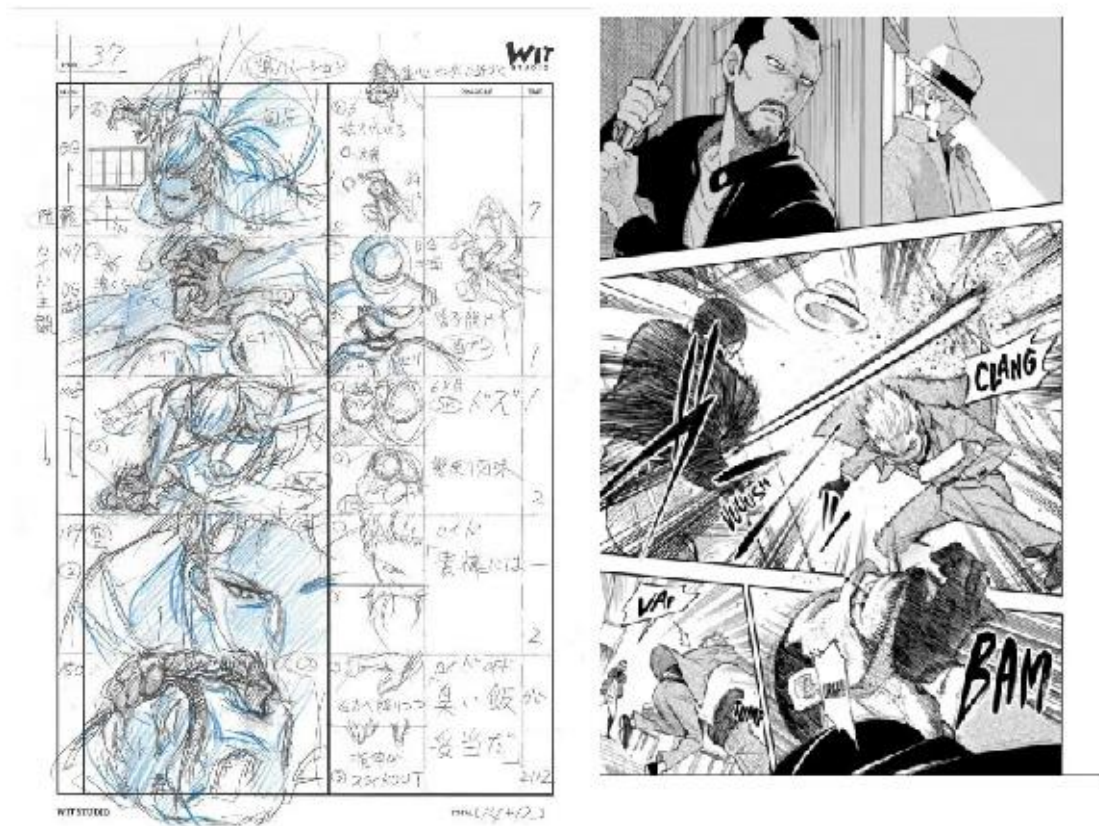
Fonte: WELLS, QUINN, 2012, p.130

Por conta das similaridades entre as duas mídias, percebe-se o principal motivo que faz com que muitas vezes as adaptações sejam traduções icônicas. Entretanto, essa iconicidade não rejeita a criatividade dos diretores do *anime*, afinal, entre as lacunas das sarjetas<sup>17</sup> é possível explorar cenas ou detalhes que por conta do número de páginas e conseqüentemente da exposição de quadros dentro dela às vezes não são tão exploradas quanto deviam.

---

<sup>17</sup> Sarjeta: Espaço em branco entre os quadros de uma página de quadrinhos

**Figura 1 e 2** - Comparação de uma página de *mangá* e sua transposição para o *storyboard* do *anime*.



Fonte: <https://tinyurl.com/3cuezwsd> e print retirado do primeiro capítulo de *Spy x Family* pelo aplicativo *Shounen Plus*. Acessado dia 4 de agosto de 2022

A interação entre mídias distintas acaba exigindo alterações que em maior ou menor escala irão impactar na maneira de se apreciar uma determinada narrativa. Mesmo que o conteúdo seja similar, a peculiaridade de cada meio influenciará no resultado final, mas que nem sempre são fatores negativos, afinal, quanto mais a obra é divulgada por diferentes meios de consumo, maiores são as chances dela se tornar conhecida, aumentando o número de pessoas que poderão se tornar potenciais fãs da franquia. Isso ocorre frequentemente com o *anime*, que apesar de na maioria das vezes ser a adaptação icônica de um *mangá*, muitas pessoas acabam tendo um primeiro contato com a história através da animação e depois partem, como caçadores e coletores, atrás do *mangá* e de seus complementos.

Atualmente, muitos *animés* são transmitidos através do serviço de *streaming* ofertados pela *Netflix* e especificamente pela *Crunchyroll* e

*Funimation* enquanto o *mangá* por exemplo pode ser acessado muitas vezes por aplicativos próprios das revistas na qual são publicados. Essas formas de acesso facilitadas contribuíram bastante para a continuação do consumo dessas narrativas no ocidente principalmente após a diminuição desse conteúdo pelas redes televisivas.

### 2.3.2 A chegada do serviço de *streaming* e sua relação com os *animes*

Direta ou indiretamente, a convergência midiática por trabalhar com a extensão de narrativas através do uso de diversos meios acabou contribuindo com o fenômeno da midiamorfose, que segundo Roger Fidler (1997) resulta da coevolução e coexistência de mídias distintas levando em conta a forma com que se propagam, sobrevivem e se adaptam para permanecerem em uso e não se tornarem obsoletos. No entanto, mesmo utilizando desses artifícios é inevitável que algumas delas não resistam aos avanços tecnológicos do tempo: disquetes, VHS e CDs por exemplo, tem cada vez mais caído em desuso por conta dessas mudanças. Por outro lado, mídias como o rádio e a televisão têm resistido a essa obsolescência, coexistindo com as demais, embora seu papel tenha sofrido algumas mudanças.

No século passado, durante a era da comunicação de massa, a televisão servia como principal meio de transmissão de notícias e entretenimento enquanto contribuía com a propagação de uma ideia unificante de cultura nacional, em que os telespectadores acabavam sendo reféns da programação e horários pré-estabelecidos pela emissora. A transmissão de conteúdos locais como telejornais, novelas, noticiários, esportes, entre outros traziam a sensação de serem um complexo que reunia a cultura nacional, fazendo com que o sujeito, o telespectador captasse-os como parte de sua identidade.

Dessa maneira percebe-se que o sujeito, antes referenciado por uma identidade nacional, acaba fragmentando-se, tornando aos poucos em um sujeito híbrido, mais relacionado às marcas culturais presentes nos produtos culturais de outras regiões e continentes, compondo essas novas referências ao que já lhe era familiar, como explica Stuart Hall (2006):

[...] O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do eu”. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. (HALL, 2006, p.13)

Nesse ponto, era fácil perceber a influência da televisão na vida das pessoas e de como sua conexão ao assistir os mesmos programas gerava a socialização e a integração de grupos com interesses semelhantes. Isso fez com que, mais tarde, a popularização da internet favorecesse essas trocas e interações e assim como afirma Néstor García Canclini (2004, p.34), as novas gerações percebessem nessas produções a principal maneira de socializar com outros grupos sociais, tornando as relações interculturais mais fluidas.

Embora prevalecesse a programação de origem americana, também existiam animações japonesas que possuíam elementos bastante ocidentalizados, criando a sensação de pertencerem à mesma classe de conteúdo global, gerando uma união entre aqueles que consumiam a mesma mídia tanto em âmbito nacional quanto internacional.

Alguns anos mais tarde, com a popularização da internet nos anos 2000, estas trocas interculturais promovidas inicialmente pela televisão crescem por conta da diminuição de distâncias ao mesmo tempo que aproximavam pessoas e grupos com interesse no mesmo nicho, como é o caso de *animes* e *mangás*. No entanto, se já era possível verificar essa migração para grupos de interesse específico com a internet, com a popularização do serviço de *streaming* este movimento se intensifica ainda mais.

Os principais atrativos do serviço de *streaming*, segundo Michael Topic (2002) são a praticidade de poder assisti-los a qualquer hora, em qualquer lugar, em diferentes aparelhos, possuírem um preço acessível e terem uma

inteligência artificial capaz de captar e filtrar os principais interesses do espectador, gerando uma experiência personalizada<sup>18</sup>.

[...] Somente a mídia de streaming pode fazer isso universalmente hoje, embora algumas transmissões via satélite geralmente permitam que espectadores de alguns territórios vejam a programação de outros. O streaming de mídia tem a vantagem adicional de permitir que as mesmas imagens sejam acompanhadas por voz e legendas ocultas em vários idiomas ao mesmo tempo. (TOPIC, p. 183, tradução nossa)<sup>19</sup>

Outro fator importante é que o serviço de *streaming* também possibilitou a divulgação de materiais que antes eram restritos a alguns países ou que tinham menor visibilidade pela grande mídia, abrindo o leque de opções para o telespectador escolher o que quer consumir. Esse acesso à programação global acaba distanciando os indivíduos de sua cultura antes dita como nacional, o que resulta muitas vezes em maiores interações com os grupos de nicho e menor contato com a produção local, e isso não poderia ser diferente com os *animes*, que inclusive receberam plataformas próprias como a *Crunchyroll* e a *Funimation*.

Os *animes* dentro do *streaming* são catalogados por gênero narrativo, popularidade, ordem alfabética e faixa etária, mas o que acaba se tornando o principal guia para muitos espectadores são as recomendações de um ou outro título por amigos. Assim que esta pessoa começa a acompanhar várias obras ao mesmo tempo ela passa a se aventurar escolhendo outras séries por conta própria utilizando o enredo, as aberturas ou encerramentos da animação, estúdio ou autor de obras que mais lhe chamam a atenção como base para a escolha do que consumir.

---

<sup>18</sup> De acordo com Topic (2002, p.277), “se os programas de *streaming* podem seguir o espectador, as suas preferências e gostos também podem ser seguidos”. Em outras palavras, graças aos algoritmos presentes em sua programação, os serviços de *streamings*, conseguem traçar um perfil do usuário a partir dos seus acessos mais frequentes, o que possibilita sugerir programas semelhantes àqueles mais assistidos e que tiveram boas avaliações entre outros usuários com gostos semelhantes.

<sup>19</sup> [...] Only streaming media can do this universally today, even though some satellite transmissions often allow viewers from some territories to view programming from others. Streaming media has the added advantage of allowing the same pictures to be accompanied by voice over and closed captioning in several languages at once. (p. 183)

Portanto, há de se pensar que mesmo que o *anime* tenha se tornado uma das principais maneiras de se ter acesso a uma determinada obra japonesa fora do Japão, graças aos atrativos da fluidez da animação, sons, dublagem e facilidade de acesso através do *streaming*, as animações são apenas uma parte do conjunto de narrativas transmídia, que geralmente tem seu ponto de partida no *mangá*.

*Animes* e *mangás* possuem várias semelhanças e conexões: além de surgirem em épocas parecidas, servirem de principais portas de entrada para uma série de entretenimento japonês, são também fruto de relações interculturais e buscam conectar pessoas de diversos lugares. Uma das mais notórias características para o sucesso dessas obras, independente da mídia é a construção narrativa de todo um universo, que por meio do *media-mix* acabam possibilitando usuários de diversas plataformas a perambular entre uma e outra mídia a fim de reunir as peças do quebra-cabeça. Com *One Piece* não é diferente: a obra também tem origem no *mangá*, que se desdobra em mídias distintas posteriormente.

Porém, se for levada em conta a relação da adaptação da narrativa, percebe-se que para que ela ocorra, é necessário que o *mangá* tenha popularidade suficiente para que a estratégia *media-mix* funcione adequadamente e, portanto, existe uma necessidade do conteúdo da obra ser capaz de envolver o leitor ou minimamente instigar sua curiosidade para que ele ou ela decida acompanhar a série. Entender quais são os elementos narrativos, as estratégias e o modo como é elaborada a construção narrativa nos *mangás*, permitirá uma maior compreensão não somente o modo de funcionamento deste meio, mas também em como esses elementos se comportam durante sua aplicação nos *mangás* e sua posterior adaptação para *anime*.



### 3. CONSTRUÇÃO NARRATIVA

Para que a convergência midiática gerada pela narrativa transmídia seja eficaz no sentido de instigar as pessoas a navegar entre as diversas plataformas, há a necessidade de um planejamento, uma elaboração que consiga sustentar um universo fictício capaz desse feito. Neste sentido, a fim de compreender como a construção narrativa se estabelece dentro da *media-mix* japonesa, serão investigados neste capítulo os elementos fundamentais de um *mangá* por Hirohiko Araki, bem como serão feitas algumas observações a respeito das diferenças entre o modo de fazer um roteiro ocidental da oriental, além de observar as semelhanças entre a linguagem dos quadrinhos e animações para compreender melhor a adaptação entre mídias. Ademais, será apresentado o objeto de estudo, a obra *One Piece*, seu enredo, desdobramentos midiáticos e pesquisas já realizadas acerca da série.

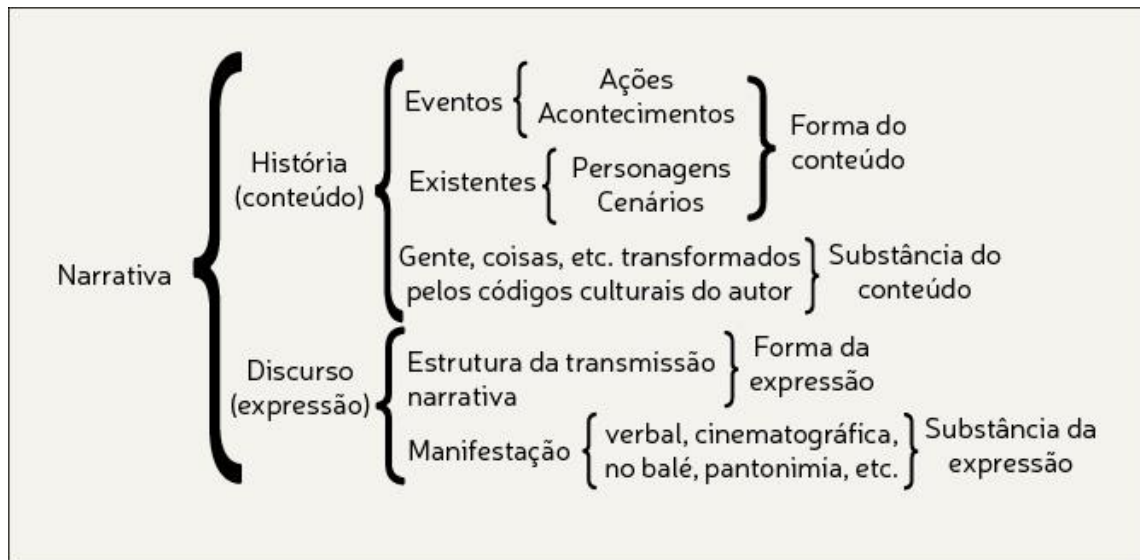
A narrativa de modo geral é elaborada a partir de um conjunto de elementos sequenciais visuais e/ou auditivos que são sustentados pela linguagem, que conecta e possibilita a transmissão da história. Os estudos sobre as narrativas geralmente envolvem as áreas de linguística e discurso e para que seja possível conciliar áreas tão complexas e minuciosas dentro de uma mesma pesquisa, é necessário desconstruir o objeto em categorias menores, como explica Roland Barthes (2011):

[...] os formalistas russos, Propp, Levi-Strauss, ensinaram-nos a resolver o dilema seguinte: ou bem a narrativa é uma simples acumulação de acontecimentos, caso em que só se pode falar dela referindo-se à arte, ao talento ou ao gênio do narrador (do autor)- todas formas míticas do acaso - , ou então possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise, mesmo que seja necessária alguma paciência para explicitá-la pois há um abismo entre a mais complexa aleatória e a mais simples combinatória, e ninguém pode combinar (produzir) uma narrativa, sem se referir a um sistema implícito de unidades e de regras. (BARTHES, 2011, p.25)

Seymour Chatman (1990), crítico de cinema americano contemporâneo a Barthes, segue o pensamento estruturalista francês, advindo do formalismo russo de meados de 1930, que procurava encontrar uma estrutura comum dentro das obras literárias. Para Chatman, (1990, p.10) a narrativa está relacionada principalmente à sucessão de eventos, que engloba personagens e

acontecimentos, enquanto o discurso se conecta a maneira de se contar a história, buscando atender-se ao modo com que a mensagem do emissor foi construída para o receptor, utilizando-se de narradores ou não para isso.

**Figura 3 - Subdivisões da narrativa**



Fonte: CHATMAN, Seymour, 1990, p.27

Enquanto a grande maioria dos pesquisadores acerca da narrativa limitam-se em verificar exclusivamente os aspectos ou da história ou do discurso dentro do formato literário clássico, os livros, Chatman preocupa-se em relacionar estas teorias em mídias distintas como pequenos trechos de peças de teatro, cenas de cinema e páginas de quadrinhos por exemplo. Porém, como cada mídia apresenta suas próprias peculiaridades, o autor explica que a melhor maneira de compreender os elementos da narrativa dentro desses espaços é criando previamente itens que farão parte do que ele chama de macro-estrutura, em outras palavras, selecionar os tópicos maiores e dividi-los em partes menores para então ser possível analisar a peça, tal como sugerido por Barthes.

Porém, antes de apresentar propriamente as categorias escolhidas que farão parte da macro-estrutura desta pesquisa, mostra-se necessário destacar o que é considerado ideal para o andamento de uma narrativa pelo olhar ocidental e pelo olhar oriental, que vai além das implicações formais e estéticas. Dentro das construções narrativas ocidentais é comum que uma história gire e se sustente em torno de um conflito principal, como sugere Syd Field (1982):

Todo drama é conflito. Se você conhece a necessidade do seu personagem, pode criar obstáculos que preencham essa necessidade. Como ele vence esses obstáculos é a sua história. Conflito, luta, vencer obstáculos são os ingredientes primários de todo drama. Da comédia também. É responsabilidade do escritor gerar conflito suficiente para manter o público, ou o leitor interessado. A história tem sempre que mover-se para adiante, na direção da sua resolução. (FIELD, 1982, p.16)

Se o conflito é inerente para a construção de uma história, então resta verificar se o mesmo ocorre nas produções japonesas que além do alcance global possuem uma ampla variedade de histórias e temas voltadas para públicos distintos. De fato, o conflito principal existe em diversas obras pois é ele quem impulsiona a curiosidade do leitor/espectador para seguir acompanhando a obra. No entanto, percebe-se um nicho de obras denominadas *slice-of-life*<sup>20</sup> que não possuem um conflito principal e que mesmo assim elas conseguem ser bastante populares. Desde obras mais calmas e reflexivas como *Mushishi* e *Kino no Tabi* que apresentam a viagem dos protagonistas por universos fantasiosos até mesmo *animes* mostrando o cotidiano monótono dos personagens como *Hyouka* ou *K-On* são capazes de manter o público simplesmente pelo entretenimento leve.

Um dos possíveis motivos que levam até mesmo o gênero *slice-of-life* serem bem comuns apesar de não possuírem uma trama principal, deve-se ao uso da estrutura narrativa *ki-sho-ten-ketsu*, derivada da poesia chinesa, que trata de organizar os arcos da narrativa de modo que ela permaneça interessante ao leitor/espectador do começo ao fim em uma obra e que não exige propriamente um conflito, apenas que existam momentos sucessivos bastante perceptíveis. Mais do que uma simples estrutura, ela está presente inclusive em pequenos detalhes do cotidiano, o que faz com que o *ki-sho-ten-ketsu* esteja presente de forma sutil como explica Araki (2015):

Eu quero que você se torne consciente da presença do *ki-sho-ten-ketsu* não somente no *mangá* mas na vida, e no dia a dia. Até mesmo uma refeição pode ser um exemplo modelo da estrutura. Pegue um jantar completo. No *ki* vem a entrada. Com *sho* se transforma em um

---

<sup>20</sup> *Slice-of-life*: em uma tradução livre, pedaços do cotidiano; é um gênero de histórias que consistem em mostrar o cotidiano dos personagens apresentados e por terem um ritmo de apresentação mais lentos, costumam ser considerados mangás e animes com ambientação agradável e relaxante.

prato de macarrão. Com *ten* o prato principal fornece sua gravidade e *ketsu* termina a refeição com uma sobremesa. Cada passo vem junto para contar uma história. Romance também segue este padrão. Duas pessoas se conhecem (*ki*), se apaixonam (*sho*), vivem provações em seu relacionamento (*ten*), então vivem felizes ou se separam (*ketsu*). (ARAKI, 2015, p.88. Tradução nossa) <sup>21</sup>

Portanto, ao verificar a flexibilidade e as possibilidades que uma estrutura como o *ki-sho-ten-ketsu*, apresentado por Hirohiko Araki pode proporcionar, torna-se necessário observar não só este como também os demais elementos fundamentais apresentados pelo autor para que então seja possível compreender algumas das principais características da construção narrativa dos quadrinhos japoneses, que dá origem posteriormente a animações, jogos, entre outros. Definir então os fundamentos do *mangá* como macro-estruturas poderá possibilitar a análise da narrativa entre as duas mídias principais da série de Eiichiro Oda.

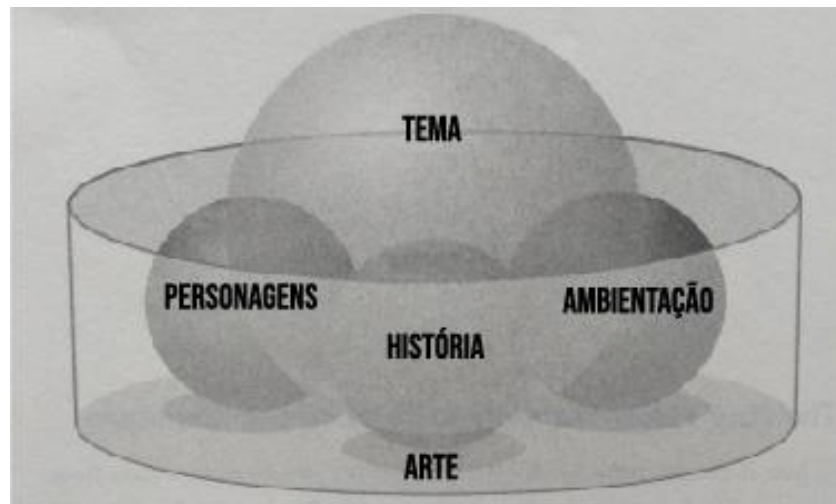
### 3.1 OS FUNDAMENTOS DO MANGÁ E SUAS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

Para gerar uma conexão sentimental bem como um senso de participação no leitor de *mangás*, é necessário observar se os principais elementos que compõem a narrativa da obra são bem executados a tal ponto em que o consumidor não consiga perceber com total clareza o que o atrai em uma determinada narrativa. Segundo o *mangaká* Hirohiko Araki, existem 4 fundamentos cruciais que conectados pela arte devem ser muito bem executados. São eles: os personagens, a história, a ambientação e o tema.

---

<sup>21</sup> I want you to become conscious of the presence of ki-sho-ten-ketsu in not just manga but in life, and in the everyday. Even a meal can provide a model example of the structure. Take a full-course dinner. At ki, the appetizer comes out. With sho, the meal builds into a pasta dish. With ten, the main course provides its gravitas, and ketsu closes the meal out with dessert. Each step comes together to tell a story. Love fits the pattern, too. Two people meet (ki), fall in love (sho), face trials in their relationship (ten), then live happily ever after or break up (ketsu). (ARAKI, 2015, p.88)

**Figura 4** - Os quatro fundamentos do *mangá* segundo Araki (2015)



Fonte: ARAKI, Hirohiko, 2015, p.42 (tradução nossa)

Para Araki, cada um desses elementos estão conectados e influenciam uns aos outros. No entanto dependendo da obra, um deles pode receber mais destaque do que os outros. Mesmo assim, o que difere primordialmente um *mangá* da narrativa de um livro por exemplo é a arte e a construção dos diálogos, pois sem eles não haveria um quadrinho.

Partindo desse pressuposto, será apresentado nos tópicos seguintes como cada um dos fundamentos deve ser trabalhado seguindo a visão deste *mangaká*.

### 3.1.1 Personagens

Para Araki (2015), este é o fundamento mais importante a ser construído pois é a partir dos personagens que o leitor irá compreender as mecânicas daquele universo e criará um laço afetivo, fazendo com que surja a necessidade de se acompanhar a história para saber o seu desfecho. Araki ainda ressalta a importância dessa etapa afirmando que:

Dos quatro fundamentos, os personagens são supremos: se você tem personagens efetivos em jogo, você será indestrutível. Levando ao extremo, isto significa que personagens atraentes negam a necessidade de uma história ou ambientação. Isto é o quão incrível eles são. Alguns *mangakas* irão mais além e dizer que se você tem um

personagem, você tem um *mangá*. (ARAKI, 2015, p.49, tradução nossa)<sup>22</sup>

Para que o personagem cativa o leitor ele deve necessariamente encantá-lo através de sua motivação. Uma boa motivação permite gerar empatia, que é a capacidade de reconhecer e compartilhar os estados mentais de outras pessoas (LUPTON, 2020, p.84), ou seja, é a partir da criação desse elo empático que conecta o leitor ao personagem, que faz com que ele se sinta na pele deste e se identifique com os obstáculos e conflitos pelos quais ele ou ela é exposto. Segundo Araki, as motivações mais comuns para essa tarefa são:

- Auto-proteção (defender o status social, privilégios, memórias ou sentimentos por exemplo.)
- Proteger alguém que ama (família, amigos, namorado(a))
- Trabalho, dever, patriotismo;
- Curiosidade
- Vingança (quando passional envolve o leitor)
- Desejos (dinheiro, amor poder, etc.)
- Perseguir a felicidade (ou a liberdade, se tornar forte, conhecer um herói ou ídolo pessoalmente, fazer os outros rirem ou qualquer outro grande propósito)

Além das motivações, outra excelente maneira de criar empatia surge através da criação de história de fundo do personagem. Mostrar não somente o lado bom, mas os medos, traumas, manias e o que provoca sua ira torna os personagens mais tridimensionais, complexos de forma tal a se assemelharem com pessoas reais, como explica Vogler (2015):

Defeitos interessantes humanizam um personagem. Podemos reconhecer um pouco de nós mesmos num herói que precisa superar dúvidas internas, erros de pensamento, culpa, traumas do passado ou medo do futuro. Fraquezas, imperfeições, idiossincrasias e vícios imediatamente tornam um herói ou qualquer personagem mais real e

---

<sup>22</sup> Of the four fundamentals, characters are supreme: if you have effective characters in place, you will be undefeatable. Taken to the extreme, this means that compelling characters negate the need for story or setting. That's how incredibly important they are. Some mangaka will go as far as to say that if you have characters, you have a manga. (ARAKI, 2015, p. 49)

atraente. Parece que quanto mais neuróticos os personagens, mais o público gosta deles e se identifica. (VOGLER, 2015, p.72)

Neste ponto é importante mencionar que o modo com que cada personagem é construído varia de autor para autor. Araki apoia-se em fichas descritivas com diversos tópicos que o ajudarão a conhecer melhor o personagem, contendo por exemplo, habilidades especiais, gostos, dificuldades, coisas de que tem medo entre outros itens para preencher. Mas nem sempre os autores conseguem completar tantas informações de maneira sistemática, então muitos utilizam atalhos, baseando-se em personalidades através do horóscopo, habilidades especiais e até mesmo a teoria da tipagem sanguínea, que assim como o horóscopo é tido como um elemento que aponta a personalidade da pessoa, sendo este bastante popular no Japão<sup>23</sup>. Outros autores ainda não elaboram muitos detalhes da vida de suas criações, apenas uma breve história de fundo.

Independente do meio escolhido, a tridimensionalidade do personagem é essencial para sua popularidade. Não por mera coincidência na obra de Eiichiro Oda, cada personagem, em especial os tripulantes do Chapéu de palha possuem tramas complexas, com passados traumáticos, culpas, dúvidas e imperfeições. O protagonista Monkey D. Luffy como será visto posteriormente, é bastante impulsivo: não liga para a opinião alheia, é teimoso, se distrai facilmente e diz tudo o que pensa mesmo que seja algo rude ou indelicado. No entanto, as características empáticas do personagem são as que mais se ressaltam na obra: ele se preocupa genuinamente com seus amigos, tem seu próprio senso de justiça e busca defender os demais não importando seu passado, além de sempre apoiar os demais personagens a serem verdadeiros consigo mesmos e seguirem seus sonhos.

---

<sup>23</sup> Na teoria dos tipos sanguíneos pressupõe-se que cada tipagem corresponda a uma determinada personalidade, com aspectos positivos e negativos. O tipo A geralmente é associado a organização e justiça, mas às vezes se mostra autoritário. O tipo B é impulsivo e não gosta de seguir regras, mas costuma ser carismático. O tipo AB seria uma fusão do A e B sendo, portanto, a personalidade camaleão. O tipo O geralmente está ligado a determinação e otimismo, mas que acabam falando ou fazendo coisas desnecessárias às vezes

Por este motivo não é difícil entender porque *One Piece* tem conquistado tantos fãs; mesmo que o personagem favorito não seja o Luffy, a história gira em torno dele e por isso precisa ser um personagem cativante. Uma prova dessa conexão com o protagonista e seus leitores pôde ser encontrada em uma pesquisa no site japonês *Nico Nico*, feita em 2015 onde perguntaram a 300 estudantes universitários qual personagem de *mangá* eles mais gostariam de ter como chefe e o primeiro lugar foi dado exatamente à Luffy, o que ressalta seu carisma.

### 3.1.2 História

O segundo fundamento, a história, é o principal responsável pela evolução gradual dos personagens na obra. De maneira bastante simples, a estrutura convencional de uma narrativa consiste em apresentação, confronto e resolução. Segundo o dramaturgo e romancista alemão Gustav Freytag, o arco narrativo é elaborado em cinco etapas: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e conclusão ou desfecho. Estas etapas presentes no modelo denominado Pirâmide de Freytag são facilmente identificáveis em romances, filmes, peças de teatro, quadrinhos e contos de fada por exemplo.

**Figura 5** - Pirâmide de Freytag



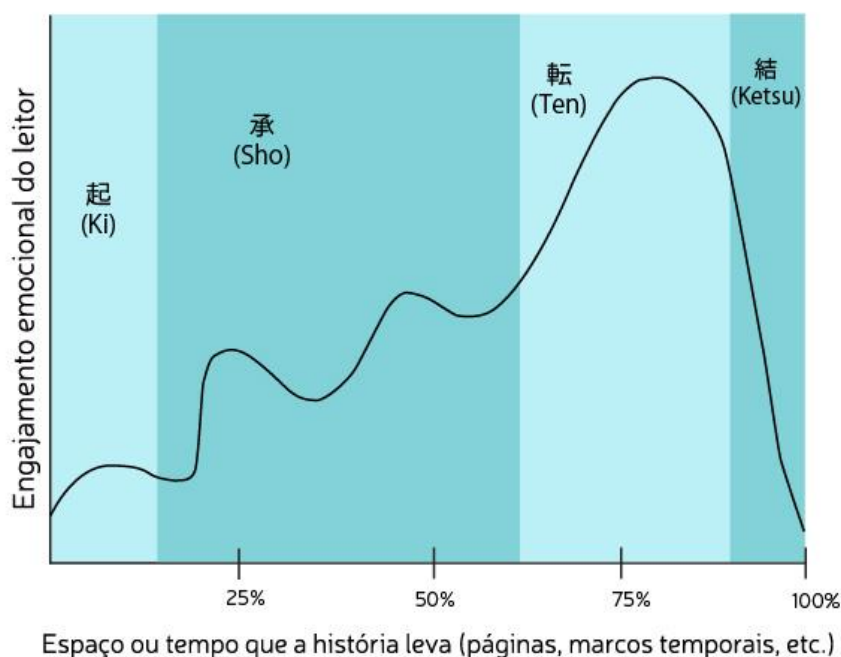
Fonte: Adaptação LUPTON, Ellen, 2020, p.22

Apesar de tanto a estrutura de Freytag como a versão resumida de três atos serem as mais comuns, principalmente no ocidente como base para a construção de histórias, o Japão utiliza com propósito semelhante uma versão curiosa, composta em 4 partes denominada *ki-sho-ten-ketsu*.

O *ki-sho-ten-ketsu*, uma estrutura inspirada nos antigos poemas chineses possui um nome auto explicativo, onde *ki* (起) significa apresentação, despertar, *sho* (承) desenvolvimento, *ten* (転) o clímax, ponto de virada e o *ketsu* (結) a conclusão, geralmente feliz.

**Figura 6 - A construção Ki-sho-ten-ketsu**

### Kishōtenketsu (起承転結)



Fonte: Adaptação retirada do site <https://tinyurl.com/2eju5t5r>. Acessado dia 4 de agosto de 2022

Em um primeiro olhar, a estrutura narrativa japonesa não parece apresentar nada novo ou extremamente distinto, porém a escolha em construir uma história em quatro partes também revela a importância dada ao clímax e necessidade de conflito para que uma narrativa seja rica e atrativa.

Assim como no caso da Pirâmide de Freytag, o *ki-sho-ten-ketsu* tem aplicação bastante ampla, sendo muitas vezes utilizando inclusive em programas televisivos para prender a audiência como em shows ou em quadros

de comédia como o *manza*<sup>24</sup>. Além disso, a estrutura não é fixa e absoluta: a ordem dos elementos pode variar bastante para alcançar resultados específicos. A forma mais pura de se encontrar a presença desses elementos em uma narrativa japonesa está no *4-koma* (*yon-koma*) as tiras em quadrinhos que possuem quatro quadros e são lidas na vertical. Nelas é possível encontrar histórias em *ki-sho-ten-ketsu*, bem como *ki-ki-ki-ketsu* entre outras variações.

---

<sup>24</sup> Manzai: estilo de comédia japonesa realizado em duplas onde um dos comediantes diz coisas absurdas ou faz trocadilhos e o outro rebate as ideias criando piadas rápidas.

Figura 7 e 8 – Exemplos do uso de *Ki-sho-ten-ketsu* em tirinhas *yon-koma*



Fonte: *Magico*, IWAMOTO, Naoki, JUMP Comics. p. 194, 2011 (Tradução nossa)

De forma semelhante, a estrutura é muito utilizada nos *mangás* com histórias mais longas, causando um curioso efeito de *ki-sho-ten-ketsu* dentro de *ki-sho-ten-ketsu*. Em outras palavras, cada capítulo é construído com um certo nível de apresentação dos personagens (porém menos detalhado que os primeiros capítulos da obra por exemplo) um desenvolvimento, o clímax que se estende prendendo o leitor até a resolução passageira que terá continuidade

no capítulo seguinte. Entretanto, isso não se torna tão visível para o leitor que lê os capítulos compilados em volumes ao invés das revistas com publicações semanais por exemplo. Isso se deve em parte por conta do diálogo entre personagens que auxiliam na tarefa de ocultar a estrutura.

O principal motivo pelo qual o *ki-sho-ten-ketsu* ser tão incentivado pelas editoras é que dessa maneira se torna mais fácil a comunicação entre autor e editor, para que sejam alterados ou modificados certos trechos a fim de possibilitar que o/a *mangaká* construa capítulos interessantes que prendam o leitor da primeira à última página, aumentando a popularidade da obra e conseqüentemente a continuação da mesma. Afinal, o mercado de quadrinhos japoneses é extremamente competitivo. No entanto, vale a pena lembrar que o sucesso não se deve somente à receita do *ki-sho-ten-ketsu*. Seria o mesmo que afirmar que apenas as histórias que seguem a estrutura da Jornada do herói se tornam obras de sucesso, o que não é verdade.

Outro fato que confirma que essas etapas possuem limitações tem ligação direta com a pesquisa de Otani Itsuko, que afirma que o *ki-sho-ten-ketsu* não deve ser utilizado em relatórios, tanto escolares quanto empresariais pois estes exigem maior clareza e objetividade. Quem lê um relatório quer chegar direto ao ponto dele e não saber o início ou o clímax de uma negociação por exemplo. Por outro lado, alguns pesquisadores como Masaku Takamatsu apoiam o ensino de modelo para estudantes do ensino médio, não para relatórios propriamente ditos, mas como uma maneira de despertar a criatividade e participação dos alunos na criação de narrativas, já que o *ki-sho-ten-ketsu* está fortemente presente nos *mangás*, mídia essa bastante familiar entre eles e, portanto, os motiva a experimentar a inclusão de situações inusitadas na escrita permitindo a exploração criativa em narrativas.

Vale ressaltar que além das séries semanais que geralmente integram cada capítulo usando o *ki-sho-ten-ketsu* dentro de uma narrativa maior, da trama que envolve todos os capítulos, existem também *mangás* com cada capítulo auto conclusivo, em que o personagem principal é o principal ingrediente integrador da série. Como o próprio Araki menciona, a obra *Mushishi* de Yuki Urushibara é um desses exemplos. Entretanto, Araki reforça que independente do modo com que se utiliza das ferramentas para construir a história de um

*mangá* deve-se ter objetivos claros a serem realizados pelos personagens sem esquecer de que a trajetória também deve ser divertida para o leitor. No caso de *One Piece*, a construção de mundo realizada por Eiichiro Oda consegue resultados satisfatórios, afinal, sua publicação continua mesmo após 1000 capítulos publicados.

### 3.1.3 Ambientação

A ambientação permite que o leitor possa identificar mais rapidamente o período histórico e o universo que está sendo retratado na história, mesmo que esta seja completamente fictícia. Apesar de a ambientação ser uma ferramenta poderosa de imersão para os leitores, não é uma tarefa fácil para o *mangaká* conquistar esse resultado: é necessária uma boa pesquisa visual e histórica acerca dos períodos ou locais que se pretende retratar.

A ambientação é uma realidade alternativa e, como tal, deve ser fundamentado no realismo [...] mesmo que o mundo seja fantasioso, o cenário deve existir como um todo e uma entidade estruturada dentro da mente do *mangaka*, e deve ter uma lógica interna. Só então os leitores ficarão absorvidos nos eventos que se desenrolam naquele mundo. As pessoas leem mangá porque querem experimentar mundos desconhecidos. [...] ao mesmo tempo, os leitores também se interessam por mundos que refletem seu cotidiano familiar [...] porque esses mundos são retratados de maneira tão convincente que os leitores desejam mergulhar neles. (ARAKI, 2015, p.152, tradução nossa)<sup>25</sup>

Portanto, independente da história se passar num mundo de fantasia ou em uma cidade real e contemporânea, não somente a ambientação de cenário, mas também a que ocorre através das vestimentas e dos objetos existentes deve ser bem executada. Existe, no entanto, obviamente uma certa licença poética que ligada ao conceito de *mukokuseki*, permite a estilização de

---

<sup>25</sup> A setting is an alternate reality, and as such its must be grounded in realism [...] Even if the world is fanciful the setting must exist as a whole and structure entity within the mangaka's mind, and it must have an inner logic. Only then will readers become absorbed in the events that unfold within that world. People read manga because they want to experience unfamiliar worlds. [...] At the same time, readers are also interested in worlds that reflect their familiar daily lives [...] because these worlds are portrayed so convincingly, readers desire to become immersed in them. (ARAKI, 2015, p. 152)

peças, misturas de elementos distintos na vestimenta e até certas incoerências entre locais e objetos contanto que estes não atrapalhem a imersão do leitor.

#### 3.1.4 Tema

O tema é o fundamento que unifica todos os demais dentro do modelo narrativo. É a camada menos exposta que muitas vezes traz uma mensagem ou uma visão de mundo ideal para o/a *mangaká* e por isso muitas vezes acaba camuflando-se de maneira um tanto subjetiva na história. Ademais, ele deve ser coerente com os personagens, a história e a ambientação.

Araki alerta, porém, que a tentação de definir um tema para a narrativa baseado em outras obras que venderam muito, pode se tornar uma armadilha terrível. Primeiramente, o tema deve ser interessante e conectar o escritor emocionalmente para que ele possa auxiliar no andamento da história e trazer curiosidade para o leitor. Como explica Vogler [...] conhecer o tema é fundamental para fazer escolhas finais em diálogos, ações e cenários que transformam uma história num projeto coerente (2015, p.148).

Assim, como uma obra integrada no modelo *media-mix*, *One Piece* apresenta os fundamentos apresentados por Araki dentro de sua versão impressa, o *mangá*. Além de integrar através da arte os personagens, cenários, e enredo, a série aborda vários assuntos e discussões ricas por sua extensão narrativa e pela a criatividade do autor, que consegue apresentar terras diferentes e situações dos mais variados tipos para seus personagens interagirem sem se tornar monótono. Alguns destes aspectos da obra serão apresentados de forma resumida na esfera do capítulo a seguir com o intuito de compreender algumas regras e premissas do universo fictício de Eiichiro Oda, que facilitaram o entendimento de certos aspectos durante a análise da obra.

### 3.2 ONE PIECE: ENREDO E CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

*One Piece* é um *mangá* escrito por Eiichiro Oda publicado na revista *Weekly Shounen Jump* desde 22 de julho de 1997 e segue em publicação semanal, contando atualmente com 25 anos de publicação, mais de 1030 capítulos publicados, 500 milhões de cópias vendidas em todo o mundo (sendo 416.566 delas somente no Japão), e está inclusive no livro do *Guinness Book* por bater o recorde mundial de “maior número de cópias publicadas para a mesma série de quadrinhos por um único autor.” Seu *anime* transmitido em diversos países principalmente através da televisão e do serviço de *streaming* contribuíram para a popularização da obra no exterior e atualmente conta com mais de 1000 episódios lançados, como é possível observar no próprio catálogo da *Crunchyroll*.

Apesar de ser uma obra extensa, sua premissa é relativamente simples: o rapaz Monkey D. Luffy que inspirado desde a infância por Shanks o ruivo, um poderoso pirata, decide partir em uma jornada em busca do misterioso tesouro *One Piece* deixado por Gol D. Roger, e assim tornar-se o rei dos piratas. Para isso, Luffy sai em uma jornada recrutando diferentes pessoas para sua tripulação, que posteriormente é apelidada de Chapéu de Palha, fazendo referência ao objeto que Luffy sempre carrega consigo, recebido de seu amigo Shanks. Em sua jornada, ele vive as mais diversas aventuras, faz novos amigos, inimigos, cria conflitos com a Marinha, o órgão do Governo Mundial que repudia os piratas, ao mesmo tempo que ajuda várias pessoas no meio do caminho.

Além das aventuras, *One Piece* é bastante memorável pelo humor dos personagens (boa parte dele responsável pelo protagonista que diz o que pensa sem hesitar e age de forma infantil) e também pelas batalhas. No universo da obra existem dois tipos principais de poderes: o *haki* e as *akuma no mi*. O primeiro é inerente a todos os seres vivos da obra, um poder espiritual que é despertado aos poucos com treino. Já as *akuma no mi* (frutas do diabo) são frutas que concedem poderes inimagináveis àqueles que as consomem, mas possuem o efeito colateral de fazer com que seu usuário não consiga mais nadar pelos mares, ficando paralisados e fracos quando em contato com a água. Um dos exemplos de usuários de uma *akuma no mi* é o próprio Luffy que ingeriu a

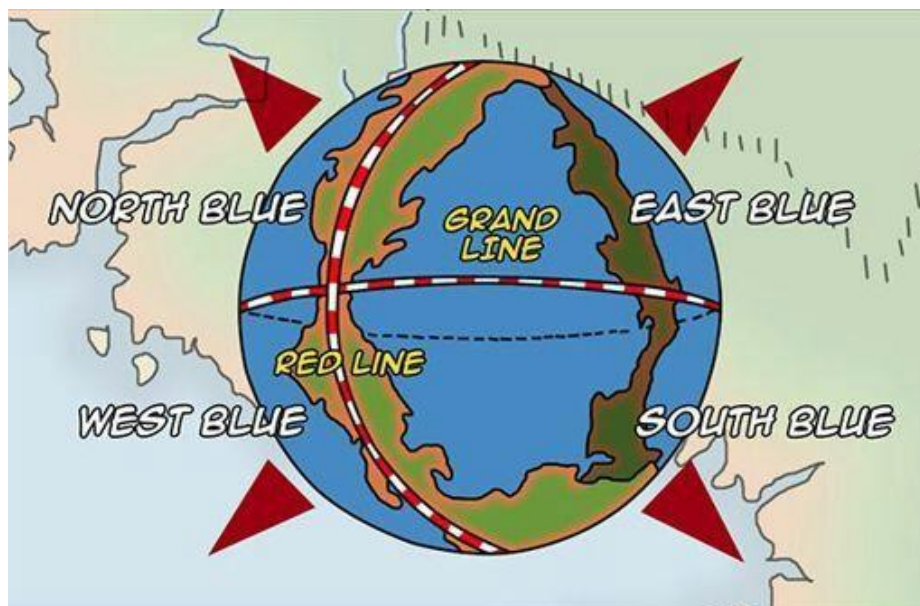
*gomu gomu no mi* por acidente quando criança e seu corpo acabou recebendo a mesma elasticidade e propriedades de uma borracha.

Aventura, batalhas, comédia e amizade são ingredientes comuns dentro das revistas *shounen*, como é possível perceber em outras obras da mesma revista como *Dragon Ball*, *Hunter x Hunter*, *Naruto*, entre outros. No entanto, o principal diferencial de *One Piece* se encontra e no modo como é contado o *background* dos personagens principais e na liberdade em explorar o universo da obra, incluindo os mais inusitados países e ilhas visitados.

O passado dos personagens costuma ser bastante triste e cruel, levando-os a criarem máscaras de serem pessoas fortes, de espírito inabalável. No entanto, os conflitos que cada personagem tem com o seu histórico geralmente culminam em um ponto onde não resta opções para que ele ou ela consiga resolver seus problemas sozinho, e acabam assim pedindo ajuda a Luffy e seus companheiros, o que causa uma maior identificação do leitor/espectador com os personagens, que possuem tridimensionalidade, ou seja, possuem diversas camadas: são gentis mas possuem um passado triste; são habilidosos mas essa habilidade lhes custou muitas consequências; são amigáveis mas também possuem manias e defeitos.

Já no que se refere à construção de universo da obra, fica claro que existem regras para que o universo funcione. O mundo de *One Piece* é dividido em quatro oceanos, sendo eles o East Blue, West Blue, North Blue e South Blue. Existe apenas um único grande continente, que assim como o meridiano de *Greenwich* cerca o globo todo e divide a Grand Line (equivalente à linha do Equador) uma extensa corrente marítima onde apenas os mais corajosos se atrevem a se aventurar. Além dos perigosos monstros marinhos, das próprias correntes marítimas, dos piratas e marinheiros que podem aparecer por esta rota, bússolas normais não funcionam. Para viajar por esses mares é necessário um item chamado Log pose e navegadores experientes na tripulação.

**Figura 9** - Divisão do mundo de *One Piece*



Fonte: <https://tinyurl.com/yeykxs3>. Acessado em 21 de agosto de 2022

Por conta dessa divisão do mundo, existem diversas ilhas onde os personagens podem se aventurar e que elas são bastante versáteis, contribuindo para os propósitos narrativos, já que Oda cria desde ilhas em que o inverno é predominante, a terras onde vivem dinossauros e gigantes em harmonia ou mesmo países envoltos por um desafiador deserto como o reino de Alabasta.

Graças a essa possibilidade de explorar terras tão diferentes, o universo de *One Piece* continua se expandindo e isso possibilita não somente o mangaká Eiichiro Oda a escrever as mais diversas aventuras vividas pelos personagens como abre possibilidades infinitas para a criação de uma narrativa transmídia tanto pelas indústrias de entretenimento (cinema, jogos, livros e outros produtos) como pela produsagem feita pelos fãs. A produsagem<sup>26</sup> ocorre da interação de um fã, que era antes um simples consumidor da obra, mas

---

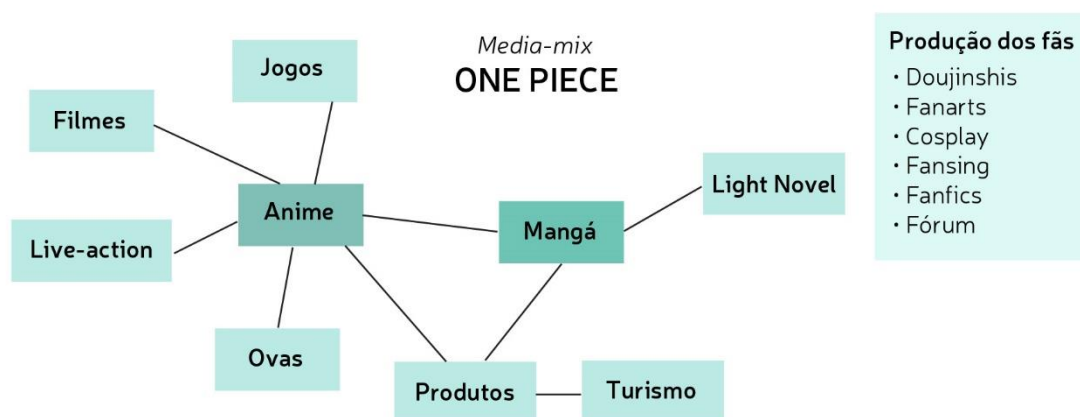
<sup>26</sup> Produsagem: Termo utilizado por Scolari (2013) para se referir à produção feita por fãs e para fãs de uma determinada obra que pode ou não ter fins lucrativos. A produsagem geralmente ocorre utilizando os personagens de uma determinada obra em contextos ou situações que normalmente não seriam explorados dentro da série original.

começa a criar novos conteúdos, baseando-se nos personagens de uma obra para escrever *fanfics*, *doujinshis*<sup>27</sup> ou até mesmo montar vídeo clipes.

[...] alguns consumidores se converteram em prosumidores (produtores + consumidores), e se apropriaram de seus personagens favoritos e expandiram ainda mais em seus mundos narrativos. Segundo Henry Jenkins, esta é outra característica que define as NT: os usuários cooperam ativamente no processo de expansão transmídia. Seja escrevendo uma ficção e postando-na em *Fanfiction*, ou gravando uma paródia e publicando no *Youtube*, os prosumidores do século XX são ativos militantes das narrativas que amam. (SCOLARI, p.27, tradução nossa)<sup>28</sup>

Nesse sentido, é possível organizar a convergência midiática de *One Piece* que surge a partir da estratégia *media-mix* em produção canônica<sup>29</sup> e produção de fãs, como é mostrado no gráfico abaixo.

**Figura 10** - Esquema visual dos principais desdobramentos midiáticos da obra *One Piece*



Fonte: A autora

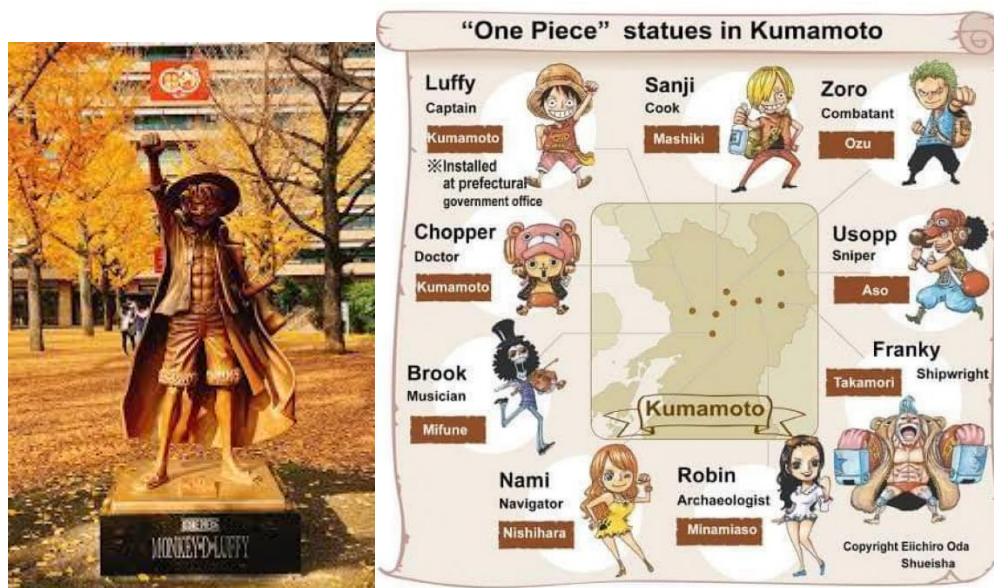
<sup>27</sup> *Doujinshi*: mangás feitos por fãs utilizando como base personagens já existentes ou mesmo criando situações paralelas de eventos ocorridos no material original.

<sup>28</sup> [...] algunos consumidores se convirtieron en prosumidores (productores + consumidores), se apropiaron de sus personajes favoritos y expandieron aún más sus mundos narrativos. Según Henry Jenkins, esta es la otra característica que define a las NT: los usuarios cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia. Ya sea escribiendo una ficción y colgándola em *Fanfiction*, o grabando una parodia y subiéndola a *Youtube*, los prosumidores del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que les apasionan. (SCHOLARI, p.27)

<sup>29</sup> Produção canônica é a denominação utilizada para se referir aos eventos que fazem parte importante da história, principalmente quando uma determinada situação ocorre em uma mídia em que o autor não contribuiu diretamente. Geralmente, se classifica uma produção como canônica ou não segundo a opinião do próprio criador do universo fictício, no caso, Eiichiro Oda.

Por conta da rica expansão da franquia, além de *mangás* e *animes*, bonecos colecionáveis e jogos, a obra proporcionou até mesmo a movimentação do turismo no Japão, com a criação de parques temáticos e inclusive estátuas de bronze dos personagens principais em diversas cidades na província de Kumamoto, terra natal de Oda, para promover o turismo no local que havia sido afetado gravemente por catástrofes naturais em 2016.

**Figura 11 e 12 - One Piece promovendo turismo no Japão**



Fonte: <https://tinyurl.com/2p93n23j>. Acessado em 22 de agosto de 2022

Fonte: <https://tinyurl.com/3hdr2frs>. Acessado em 22 de agosto de 2022

São raras as franquias de sucesso no Japão que conseguem interagir com os fãs em expansões no mundo real, o que torna *One Piece* uma exceção neste caso. Mesmo que os produtores da série gerem conteúdo em diversas plataformas para seus exigentes consumidores, a comunidade de fãs é bastante proativa e sente a necessidade de contribuir com a obra participando através da escrita de *fanfics*, *doujinshis* ou mesmo se fantasiar como os personagens através do *cosplay*<sup>30</sup>. Esta participação e envolvimento com *One Piece* acabam reforçando sua característica de narrativa transmídia, pois como lembra Scolari é necessário a participação e envolvimento do público:

<sup>30</sup> *Cosplay*: do inglês, *costume player*, uma prática que envolve se fantasiar como o personagem escolhido e atuar como ele.

[...] o mundo narrativo transmídia além de ter uma estrutura que é até certo ponto complexa, deve ser grande o bastante para que o consumidor possa explorá-lo. Desta maneira é possível satisfazer aos fanáticos que querem conhecer tudo sobre o universo narrativo e, ao mesmo tempo, contentar os que somente se conformam em recorrer uma parte e imaginar o resto (SCOLARI, p.81, tradução nossa)<sup>31</sup>

Este movimento de interação com os fãs não é restrito ao Japão: ele se repete nos demais países, inclusive no Brasil. Uma das curiosidades que fizeram com que o público brasileiro se sentisse mais próximo com a obra decorreu de uma carta de um leitor japonês que perguntava ao *mangaká* Eiichiro Oda quais seriam as nacionalidades de cada personagem se eles existissem no mundo real, e Luffy, o protagonista, seria brasileiro. Mesmo que esta informação deixasse os fãs da obra orgulhosos, a maneira com que a obra chegou no país no início dos anos 2000 passou por alguns problemas.

O *mangá* de *One Piece* chegou oficialmente no Brasil pela primeira vez pela editora *Conrad* em 2002 que convencionou o formato meio *tankō* (um volume da versão japonesa dividido em dois volumes menores), o que por um lado reduzia o preço do volume, mas que acabava aumentando mais ainda a quantidade de revistas. A publicação acabou sendo suspensa por problemas de renovação de contrato e em maio de 2011 a editora *Conrad* oficializou o cancelamento da obra. No que diz respeito ao *anime*, ele foi transmitido pelos canais *Cartoon Network* e *SBT*, porém em ambos casos os episódios transmitidos foram comprados com modificações, cortes e censuras feitas pela empresa americana *4kids*, o que desagradou muitos fãs que conheceram a série pela internet, como ressalta Novaes e Mattos (2016):

[...] *One Piece*, apesar do seu sucesso mundial não se manteve na televisão aberta. Seus índices de audiência não compensavam o investimento feito pela emissora SBT, visto que a mesma parou de exibir a série antes de seu contrato de direitos de veiculação se findar. E ao contrário do que pode parecer, o Brasil foi conquistado sim pela série japonesa, porém a alternativa encontrada por seus consumidores

---

<sup>31</sup> [...] el mundo narrativo transmedia, además de tener una estructura hasta cierto punto compleja, debe ser lo bastante grande como para que el consumidor pueda explorarlo. De esta manera es posible satisfacer a los fanáticos que quieren conocer todo sobre el universo narrativo y, al mismo tiempo, contener a los que solo se conforman con recorrer una parte e imaginar el resto. (Scholari, p.81)<sup>31</sup>

foram os sites especializados na internet, que exibem os episódios originais apenas acrescidos de legenda. (NOVAES, MATTOS, p.13)

Atualmente o *mangá* é traduzido e publicado oficialmente no Brasil pela editora *Panini* em formato *tankobon* idêntico ao japonês ou pode ser acessado gratuitamente pelo aplicativo *Manga Plus* da *Shueisha*, que tem todos os capítulos em inglês, mas nem todos disponíveis em português, lança de antemão os capítulos mais recentes. Já o *anime* pode ser assistido pelo site da plataforma *Crunchyroll* gratuitamente em japonês com legendas em português ou pela *Netflix* dublado em português.

Desse modo é possível perceber o nível da expansão narrativa de uma obra que é um sucesso global, que chega a seus fãs em diversas mídias e que vai se adaptando às possibilidades que vão surgindo como a distribuição do *anime* pelo serviço de *streaming* por exemplo. A participação dos prosumidores também é importante para manter viva a obra, e as lacunas ainda não preenchidas pelo autor possibilitam criações de teorias, hipóteses, novas histórias imaginadas pelos leitores/espectadores. No entanto é importante lembrar que todo o sucesso que recai sobre *One Piece* atualmente foi conquistado aos poucos principalmente pela efetiva construção do universo narrativo do autor e de seus personagens empáticos, o que se leva a crer que há muito ainda a ser explorado e pesquisado sobre estes aspectos dentro da série.

### 3.2.1 A busca por respostas, pesquisas sobre *One Piece*

A proposta de realizar uma pesquisa tomando por objeto de análise a série *One Piece* é um desafio. Justamente, por se destacar no mercado editorial e audiovisual, *One Piece* já foi objeto de estudo no campo dos estudos culturais, de gênero, da semiótica e também da narrativa para citar somente alguns exemplos.

A obra de Eiichiro Oda certamente impressiona pelas cifras em relação ao número de vendas do quadrinho bem como pela extensão da obra, fazendo com que vários pesquisadores se interessassem por analisar *One Piece*

através de distintas abordagens a fim de compreender alguns motivos que tornaram este *mangá* e *anime* um sucesso global.

Geralmente, o foco principal das pesquisas se concentra em analisar os personagens da série. A pesquisadora Melanie Contreras Parrilla (2019) em *La cultura occidental en la animación comercial japonesa: One Piece* busca traçar semelhanças das personagens com contos infantis e também pessoas da vida real, como cantores, artistas, lutadores de artes marciais e demais celebridades do ocidente e do oriente, baseando-se em algumas observações e inspirações declaradas por Eiichiro Oda e em outros momentos analisando por conta própria aspectos físicos e semelhanças entre os personagens. Alguns exemplos mais notórios são de Luffy o protagonista que carrega semelhanças com Goku de *Dragon Ball* outra franquia japonesa mundialmente famosa, um dos vilões menores e bastante atrapalhado, Jango, que além da vestimenta costuma andar no estilo *moonwalk*<sup>32</sup> fazendo referências à estrela do pop Michael Jackson e também Enel, um personagem importante no arco de Skypaea, que se assemelha fisicamente ao cantor e *rapper* Eminem.

**Figura 13 e 14** - Jango e Michael Jackson/ Enel e Eminem

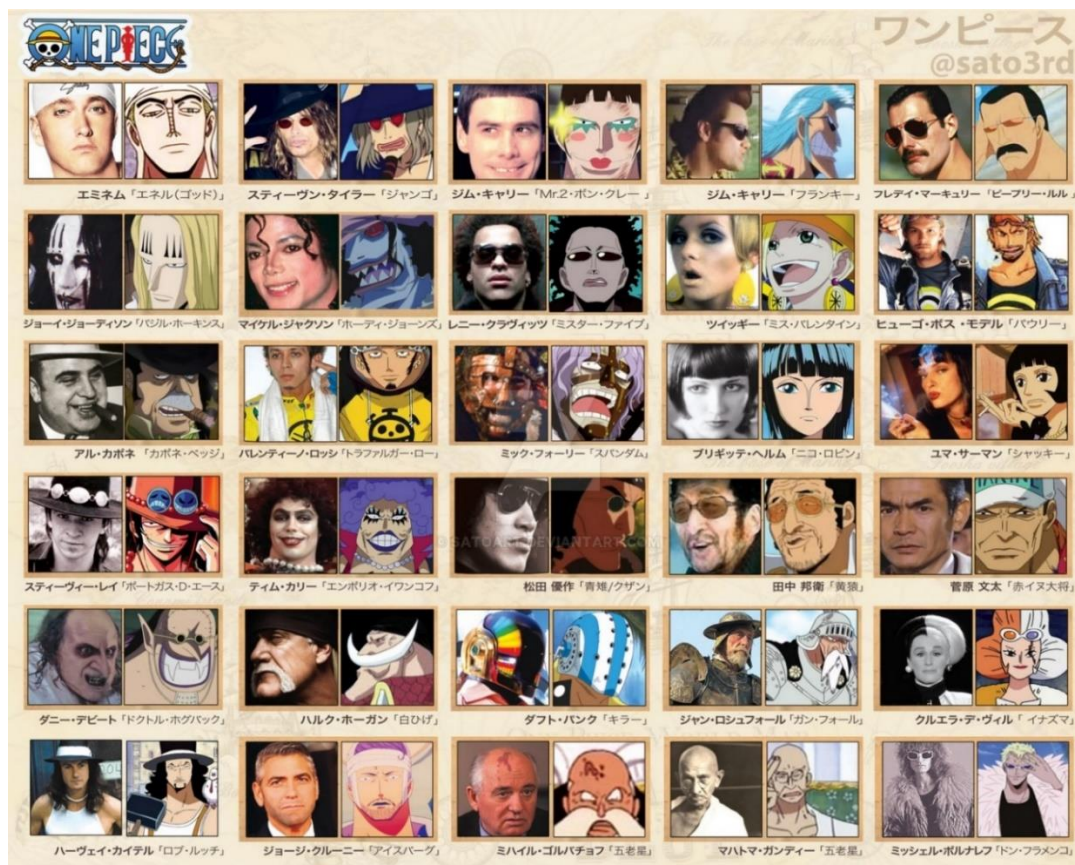


Fonte: <https://tinyurl.com/yh69jf7r>. Acessado em 21 de julho de 2022

---

<sup>32</sup> *Moonwalk*: passo de dança da década de 30 e 50 eternizado pelo artista pop Michael Jackson que consiste em simular uma caminhada para trás de forma a deslizar os pés pelo chão.

Figura 15 - Personagens e suas semelhanças com artistas do mundo real



Fonte: <https://tinyurl.com/tabtxsbf>. Acessado em 21 de julho de 2022.

Outro olhar sobre a questão dos personagens da série é o de Francilelli J. Fantoni (2015) em *O fenômeno midiático One Piece: uma análise do feminino através das personagens Nami e Nico Robin no anime*, onde, tal qual o título indica, tem-se a preocupação de observar como ocorre a representação da mulher na mídia televisiva através das protagonistas femininas Nami e Nico Robin, questionando se por estarem dentro de uma obra voltada para garotos elas são utilizadas simplesmente como objeto sexualizado e estereotipado ou não.

Antes de adentrar no assunto principal, a autora faz um interessante levantamento histórico das HQs no Brasil, as mudanças do mercado editorial, a chegada dos *mangás* no país e também apresenta dados referentes ao comportamento do setor editorial brasileiro entre 2012 a 2013, destacando a importância social causada pelos quadrinhos neste aspecto. Após isso, Fantoni passa a verificar questões relacionadas à representação da mulher pela história ocidental e depois sua reformulação através da mídia e como essa influência

causa consequências na construção da identidade feminina. A autora também apresenta o *background*<sup>33</sup> das personagens, Nami e Nico Robin, mostrando como elas se uniram ao grupo, suas personalidades e como elas assumem dentro de seus arcos o papel de vilãs, donzelas, sedutoras e heroínas dentro da narrativa.

A autora ressalta que a todo o momento, é perceptível em *One Piece* a fragilidade das personagens que permitem serem salvas pelos personagens masculinos, como donzelas, mesmo que elas tenham força suficiente para derrotarem inimigos fortes, como no caso de Robin. Por outro lado, as mulheres na obra geralmente são cúmplices, apoiando-se mutuamente sem discutir coisas fúteis entre si e não limitando suas conversas apenas sobre homens. O autor Eiichiro Oda se preocupa em não torná-las apenas objetos sexuais amorfos dentro da obra, mas também procura ressaltar outras características das garotas, como sua inteligência em diversos aspectos ser maior do que a dos personagens masculinos da tripulação além de corresponderem fortemente a seus papéis dentro do navio sendo respectivamente o de navegadora e o de arqueóloga.

Em uma outra abordagem, analisando a obra no aspecto narratológico, Manuel Braz Troncoso (2018) em *El antihéroe y la justicia en el manga One Piece* relaciona os tripulantes do Chapéu de palha (que são os personagens principais) a seus arquétipos, seus papéis dramáticos, utilizando a classificação do linguísta Greimas para categorizar e descrever os momentos chave da história, do *background*, além de combinar a teoria dos arquétipos de personagem de Christopher Vogler (como a figura do herói, o sábio, os ajudantes, a sombra, o camaleão entre outras personas) em diferentes momentos da trama.

Assim, dentro de cada arco do personagem (Luffy, Zoro, Nami, Sanji, Ussop, Chopper, Robin, Frank e Brook) são identificados quais são as figuras mais importantes e catalizadores de mudanças, bem como os vilões principais. Depois, eles são catalogados e descritos em uma tabela com as seis funções de Greimas (sujeito/ objetivo (objeto)/ destinador (motivo)/ destinatário

---

<sup>33</sup> *Background*: História de fundo, *plot*, onde se conta o passado das personagens.

(beneficiário)/ ajudante/ oponente). O pesquisador também analisa como o senso de justiça é criado dentro desses arcos para que o leitor simpatize com o personagem ao conhecer seu passado e suas motivações, bem como aponta alguns elementos da construção de mundo de *One Piece* (as mecânicas dos poderes, a organização social, entre outros).

O trabalho de Troncoso contribui especialmente no quesito do estudo dos personagens ao utilizar as categorias de Greimas, dividindo o arco principal de cada um deles (o *background*) e classificando os arquétipos principais que alguns atuaram no trecho específico. Este modelo mais direto, categórico e gráfico também foi aplicado na presente pesquisa durante a investigação dos personagens, porém com categorias um pouco distintas

Já o artigo intitulado *A globalização alterando um produto midiático global: Censura na versão televisiva do anime One Piece* de Barbara C.P. Novaes e Acllyse de Mattos (2016) publicado na *Intercom*, se aproxima ao objetivo desta pesquisa no sentido em que analisa mudanças nos episódios se comparados ao material original por conta da globalização, visto que será um conteúdo de acesso internacional. Entretanto, o foco dos pesquisadores é o de verificar a censura de cenas exclusivamente no *anime*, com escolhas que muitas vezes não fazem tanto sentido, ocorrendo simplesmente com o intuito de diminuir a faixa etária do público alvo.

A maioria das censuras dentro do *anime* prejudicaram não somente a recepção do público brasileiro por serem consideradas ridículas, como também alteraram a quantidade de episódios (de 61 da primeira parte do *anime*, foram para 52) e mudaram características importantes de alguns personagens, atrapalhando a narrativa, como Sanji que vive fumando a fim de diminuir seu apetite por ter passado fome na infância e que na versão censurada seu hábito ruim foi trocado por um pirulito. Em outros momentos, as censuras são exageradas, como na mudança do sorriso de Luffy por exemplo.

**Figura 16** - Exemplos de censuras feitas pela 4 Kids Entertainment no anime de *One Piece*



Fonte: Prints recortados do vídeo <https://tinyurl.com/y5y68z8p>. Acessado em 22 de agosto de 2022.

Outro trabalho que envolve narrativa é *A contemporary Hell: Analyzing manga as literature through Eiichiro Oda's One Piece "Impel Down" storyline and Dante Alighieri's "Inferno"* de Emily Griffis (2016) no qual ela procura corresponder os andares da grande prisão subterrânea de Impel Down, um dos arcos de *One Piece*, com os andares do inferno citados na *Divina Comédia* de Dante. Apesar de trazer uma obra literária e assim a discussão entre duas mídias distintas, a convergência midiática não é o foco da pesquisadora.

Na dissertação de Angelica Alves Ramos (2018) *Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, Yakuza, on e giri*, é possível encontrar reflexões acerca da figura do herói ocidental (que geralmente está atrelado a força física) e as diferenças do herói oriental (que mais do que o físico, englobam um conjunto de atributos que condizem com a força emocional e espiritual), bem como busca classificar a hierarquia e conduta dos personagens deste universo baseando-se em aspectos culturais japoneses.

Dentro desses aspectos culturais, a autora destaca a relação da hierarquia empresarial e a familiar, no qual a empresarial baseia-se na ideia de que se deve respeitar seus superiores, que são aqueles que estão na empresa a mais tempo que você, sendo esta convenção mais importante até mesmo do

que idade, gênero ou poder aquisitivo por exemplo. Já na hierarquia familiar, a família convencional segue o modelo do patriarcado, muito embora a mulher, a mãe, assuma um papel de maior liderança do que o marido, tanto no aspecto social por estar presente na maior parte do tempo, como também organizadora das economias domésticas.

A partir desse olhar, a pesquisadora percebe que no universo de *One Piece* se segue uma hierarquia “empresarial”, onde os superiores são os navegadores que mais se destacaram viajando pelos perigosos mares da Grand Line, chamados *Yonkous*, que são os mais privilegiados e também os mais poderosos. Destacam-se sucessivamente os *shichibukais*<sup>34</sup>, a marinha e os piratas, e assim por diante. Com relação à tripulação do Chapéu de Palha, em específico, existe uma hierarquia por poder, onde Luffy é o capitão, Zoro seria o segundo mais forte, Sanji o terceiro e assim por diante. No entanto, todos tratam-se com respeito e igualdade, não seguindo essa categoria. O mesmo ocorre com a função de cada um no navio: o capitão seria o mais imponente, porém, por seu jeito brincalhão, ingênuo e infantil, Luffy não exige esse tratamento de seu bando. Por outro lado, justamente por conta desse lado infantil dele, muitas vezes ocorre a hierarquia familiar, onde Nami faria o papel de mãe, organizando a bagunça e assim por diante.

A maioria da tripulação do Chapéu de Palha, antes de ser recrutada, em algum ponto negou a ajuda de Luffy, tentando resolver seus problemas sozinhos, sem atrapalhar ninguém (o que é uma ação bastante comum entre os japoneses), mas que de uma forma ou de outra acabou sendo ajudada por ele e criaram uma espécie de dívida, de débito moral o que gerou não só a confiança no capitão como também foi o primeiro passo para criarem um elo de amizade inabalável. Ramos destaca que esses aspectos de honra, débito moral, código de conduta mesmo quando esses valores não são normatizados pela sociedade assemelha-se ao da máfia japonesa, a *Yakuza*, mesmo porque dentro dessa organização à uma fusão entre hierarquia empresarial e familiar, tal qual ocorre em *One Piece*.

---

<sup>34</sup> *Shichibukais*: são os corsários de *One Piece*, piratas com altas recompensas que trabalham para o governo auxiliando na captura de outros piratas. No total, são sete.

Por fim, a tese de doutorado de Manuel Hernández Pérez (2013) denominada *La narrativa Cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: Estudio del manga, el anime y los videojuegos* apesar de não tratar de observar a obra de Eiichiro Oda e sim *Fullmetal Alchemist* de Hiromu Arakawa, acabou por se tornar um dos principais referenciais para a presente pesquisa por não somente apresentar os conceitos de *media-mix*, mas também relacionar o movimento de adaptação de narrativas entre *mangá* e *anime*.

Pérez aborda em detalhes as narrativas transmídias, a forma com que elas são organizadas e estruturadas, dando ênfase especial à relação *mangáanime*. Com o objetivo de explicar os fenômenos dessa construção narrativa elaborado em um meio misto de convergência midiática, são discutidos diversos aspectos da teoria da narrativa, no qual ele utiliza como principais autores Gérard Genette, Seymour Chatman e David Herman para esta construção. O pesquisador explica a necessidade de reunir diversos conceitos de diversos autores para tentar construir uma forma de análise mais adequada.

[...] Não se oferecem explicações adequadas da expansão narrativa dessas franquias, sem reunir à mera análise das diferenças entre as linguagens. Falta, portanto, um modelo que desde a análise narrativa, localize as qualidades expansíveis dos relatos e sinalize as transformações da narrativa em sua expansão através de diferentes meios. (PÉREZ, p.16) <sup>35</sup>

O pesquisador também ressalta a ideia de Seymour Chatman de que para se analisar uma narrativa, principalmente as que são construídas com um ou mais mídias distintas, faz-se necessário estabelecer categorias maiores de análise, pontos macros, que, independentemente do embasamento teórico narrativo utilizado, guiarão as demais subdivisões para o estudo da obra de maneira mais completa, o que acabou se mostrando bastante pertinente e também foi aproveitado na presente pesquisa. Ainda sobre o campo das narrativas, Pérez também discute a questão das adaptações, utilizando a teoria

---

<sup>35</sup> [...] No se ofrecen explicaciones adecuadas de la expansión narrativa de estas franquias, sin reunir al mero análisis de las diferencias entre lenguajes. Falta, por tanto, un modelo que desde el análisis narrativo, localice las cualidades expansibles de los relatos y señale las transformaciones de la narrativa en su expansión a través de diferentes medios. (PÉREZ, p.16)

de Thomas Leitch para classificar as traduções intersemióticas que acometem *mangás* e *animes*, sendo este material bastante similar ao de Júlio Plaza.

O autor também inclui a observação dos aspectos socio-culturais, tendo Stuart Hall como base, para investigar como as relações transnacionais acabam sendo transformadas pelo contato com essas mídias e de como a busca de adequação ao mercado internacional fez com que as obras japonesas aderissem a uma espécie de hibridação cultural, trazendo uma amálgama de ocidente e oriente em que, em um primeiro momento faz parecer que há a negação da identidade japonesa, no entanto, os personagens se mostram transculturais, seguindo por vezes condutas nipônicas.

Outro aspecto interessante da pesquisa, além do estudo de caso propriamente dito sobre a franquia *Fullmetal Alchemist*, é a utilização de gráficos e mapas arquitetados elaborados pelo próprio autor para ilustrar e resumir os diversos conceitos que são trabalhados em sua pesquisa.

Além das pesquisas acadêmicas, é profícua a oferta de análises em vídeos publicados na internet, abordando as diferenças entre o *mangá* e o *anime*, em uma tentativa de observar as mudanças causadas pela convergência midiática. É o caso do vídeo *Uma parte importante ficou fora do anime? – One piece anime vs mangá -volume 1* do canal Felipe Honório no YouTube. São apresentados nesse vídeo as principais diferenças das ordens cronológicas dos eventos, a exclusão de algumas cenas e a inserção de cenas que não aparecem no *anime* ou no *mangá*, como a inclusão da personagem Nami no *anime* desde o primeiro episódio e sua aparição no *mangá* apenas no capítulo oito por exemplo.

Também foi necessário revisitar outros vídeos que apesar de nem todos terem relação direta com *One Piece*, tem conexão com a macro-estrutura do *ki-sho-ten-ketsu* como forma de complemento da explicação teórica de Hirohiko Araki. O *mangaká* apesar de apresentar claramente o conceito não chega a utilizá-lo para analisar obras já produzidas, visto que seu livro é voltado de forma prática para ensinar técnicas para aqueles que desejam escrever uma nova obra.

Pode-se dizer que o conteúdo sobre *ki-sho-ten-ketsu* aqui no ocidente é relativamente recente, afinal a maioria dos vídeos tem a publicação datada de cerca de dois anos atrás. Um dos primeiros vídeos em português a compilar diversas estruturas narrativas como a Jornada do herói, a pirâmide de Freytag e o *ki-sho-ten-ketsu* é *O segredo narrativo dos mangás: ki-sho-ten-ketsu* do canal *Narrativando*. De forma clara e específica, o Narrador (nome da persona do dono do canal) além de apresentar as já mencionadas estruturas narrativas, explica de que maneira o *ki-sho-ten-ketsu* favorece na continuação de *mangás* que não possuem um conflito central, que podem trazer até mesmo uma temática trivial do cotidiano do personagem, contudo a curiosidade em saber se este alcançará seus objetivos funciona como combustível para o leitor acompanhar a história até o final.

Em outro vídeo do canal *Narrativando*, *One Piece Romance Dawn – Análise do arco 1*, o Narrador limita-se a observar as técnicas narrativas dentro do *mangá*, muito embora ele ilustre o vídeo com algumas cenas do *anime*. Para esta análise ele utiliza teorias de criação de arco de personagens como base estrutural, bem como a Jornada do herói em alguns personagens secundários como Coby, fazendo também um resumo do conteúdo de alguns capítulos do início da obra, mas não de todos linearmente, pulando vários capítulos e dando sua opinião sobre aspectos como design de personagens ou forma de exposição por diálogos.

A fim de encontrar não só maneiras de se construir histórias com o *ki-sho-ten-ketsu* mas também entender como utilizar essa estrutura em histórias prontas, também foi necessário buscar informações no idioma japonês. Com o propósito de expandir os horizontes a respeito dessa estrutura, visto que, como explicando anteriormente, ela não se limita apenas a histórias, *animes* e *mangás*, mas se estende até mesmo em shows de auditório por exemplo.

No vídeo *Explicação para que possa entender a construção do ki-sho-ten-ketsu*<sup>36</sup> do canal *Faculdade de comunicação risos e negócios*<sup>37</sup> nos é apresentado de maneira bastante didática através de fantoches, que existe a possibilidade de uma história possuir a estrutura *ki-sho-ten-ketsu* dentro de *ki-sho-ten-ketsu*, em outras palavras, o primeiro capítulo de um *mangá* por exemplo apresenta as quatro etapas, mesmo assim se comparado dentro da extensa quantidade de capítulos até o encerramento da obra, ela será classificada apenas como *ki* (introdução) de toda série. Outra explicação importante é que essa estrutura não se prende a uma única forma congelada, que pode ser reorganizada como *ki-ki-ki-ketsu* entre outros. Essa construção é mais facilmente encontrada em tirinhas de quatro quadros, chamadas de *yon koma*.

Há ainda o vídeo *Consegue explicar para um iniciante? Fundamento da construção de história do ki-sho-ten-ketsu*<sup>38</sup> do canal *Pegasus Hyde* que é integrante de uma escola técnica de *mangás* no Japão. Nele, são expostos os principais motivos para que se conheça a estrutura: facilitar a comunicação do escritor com o editor, tornar a história mais interessante e fácil de entender. Também são dados exemplos de construção em *shounen* e *shoujo*.

Assim, embora a série *One Piece* já tenha sido bastante estudada observou-se no levantamento bibliográfico que na perspectiva dos fundamentos narrativos dos *mangás* e *animes*, a presente proposta de pesquisa é inédita. E é sob essa perspectiva entre *mangá*, *anime* e narrativa *ki-sho-ten-ketsu* baseada nos conceitos apresentados por Hirohiko Araki que a presente pesquisa busca se aprofundar e diferenciar-se, utilizando como fonte principal os fundamentos apresentados por um *mangaká*.

---

<sup>36</sup> 話の構成「起承転結」を徹底解説 (*Hanashi no kousei [Ki-sho-ten-ketsu] wo tettei kaisetsu*) – tradução própria

<sup>37</sup> 笑いとビジネスのコミュニケーション大学「笑ビジ大学ワラビジ」 (*Warai to bijinesu no comyunikeshon daigaku*) – tradução própria

<sup>38</sup> 初心者向け「説明できる？」ストーリー構成の基本 「起承転結」 (*Shoshinsha muke setsumei dekiru? Sutoori kousei no kihon ki-sho-ten-ketsu*) – tradução própria

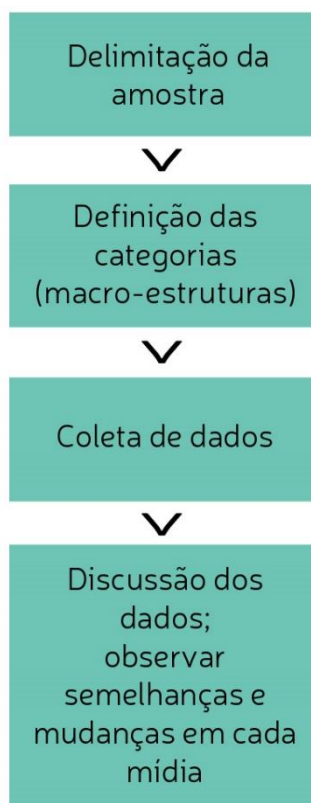
#### 4. ANÁLISE DA NARRATIVA

Tanto os *mangás* quanto os *animes* são compostos de elementos textuais e narrativos que trabalham em harmonia dentro de uma sequência de imagens formando uma história. Essa similaridade permite que haja uma tradução intersemiótica bastante fiel, o que favorece a estratégia *media-mix* japonesa. Na maioria dos casos, o *mangá* serve de fonte e material primário para o *anime*, e com *One Piece* não seria diferente, pois verifica-se que sua versão animada só veio a ser produzida e transmitida em televisão no Japão dois anos depois da serialização da história impressa. É graças a popularização e venda do *mangá* no Japão que ocorre a adaptação para um *anime* que visa um público global, o que leva a crer que as estratégias utilizadas para prender o leitor à narrativa impressa devem ser bem construídas para serem efetivas.

Assim, a fim de investigar se os fundamentos do *mangá* bem como seus elementos narrativos são preservados ou não dentro de suas versões animadas, propõe-se uma metodologia de análise narratológica baseada em Hirohiko Araki e nos estudos de Seymour Chatman.

A metodologia de análise narrativa é a mais indicada para situações em que se busca coletar dados dentro de um texto, categorizá-los e debater-los, no entanto, este método não costuma englobar o estudo de mais de uma mídia por vez. Porém, Seymour Chatman se propõe a desenvolver um diálogo entremídias por meio de uma base estruturalista, criticando a limitação de várias pesquisas que não experimentam sair dos estudos dos discursos ou da linguística separadamente.

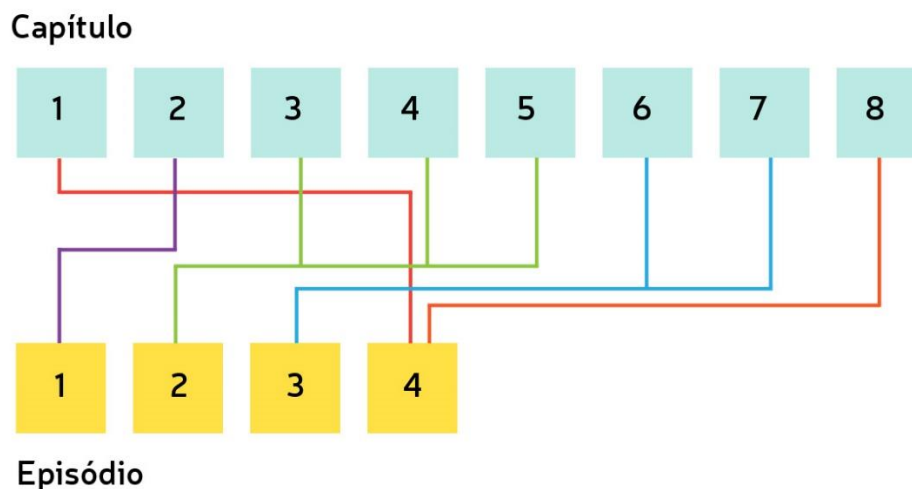
Baseando-se nas ideias de Chatman a respeito da organização estrutural da pesquisa será feita a seguinte divisão:

**Figura 17** - Etapas da metodologia

Fonte: A autora

A delimitação da amostra ocorrerá devido a grande quantidade de capítulos e episódios além de *One Piece* ser uma obra ainda inacabada, para que a análise seja possível. Como verificou-se a importância que os *mangás* exercem sobre sua versão animada ao garantirem seu espaço, continuidade e popularização dentro da revista para receber posterior tratamento convergente, delimitou-se a análise de quase todos os capítulos presentes no primeiro volume compilado da obra, ou seja, do um ao oito, enquanto os episódios selecionados serão a amostragem do primeiro ao quarto por apresentarem conteúdo equivalente à versão impressa.

**Figura 18** - Adaptação e conteúdo narrativo relativo de capítulos e episódios de *One Piece*.



Fonte: A autora

Por meio do gráfico é possível observar o movimento de adaptação que ocorre com o conteúdo narrativo do capítulo um do *mangá* que equivale ao do episódio quatro no *anime*, o capítulo dois com o do primeiro episódio, enquanto que o segundo episódio do *anime* e o terceiro reúnem diversos capítulos. Isso ocorre por conta da diferença de tempo de transmissão do conteúdo: enquanto um *mangá* tem um tempo de leitura subjetivo, atrelado ao leitor, o *anime* costuma condensar e transmitir as falas e ações de maneira mais ágil, sonora e visual, o que resulta na necessidade de utilizar mais que um capítulo para a adaptação em *anime* não se tornar monótona e entediante.

Para que se torne possível observar de forma detalhada as mudanças ocorridas durante a adaptação entre essas duas mídias e consiga-se levantar uma reflexão acerca dos dados coletados, serão delimitados como macro-estrutura os elementos principais para a criação de um *mangá*, que são história, personagens, ambientação e tema, e dentro de cada categoria existirá uma série de pontos que serão observados e analisados, como é possível visualizar no esquema a seguir.

Figura 19 - Etapas da coleta de dados



Fonte: A autora

Com o intuito de observar a construção dos personagens, e como eles são utilizados na obra, será feita uma seleção dos personagens mais relevantes para a trama que aparecem nesses capítulos e episódios e tal como o pesquisador Troncoso (2018) que utilizou categorias de Greimas para estudar os personagens, será feita uma adequação das categorias utilizando algumas que são citadas por Araki. O motivo de não seguir estritamente o modo do *mangaká* de *Jojo* em elaborar personagens é porque o autor Eiichiro Oda não utiliza do mesmo artifício, de escrever em fichas todo o *background* do personagem que aparecerá. Oda opta por construir o personagem ao longo do desenvolvimento da série e ir descobrindo sobre ele ao longo da narrativa.

A fim de analisar o conteúdo da história será utilizada a estrutura *ki-sho-ten-ketsu* para classificar os principais acontecimentos em etapas, em seguida, uma descrição linear desses eventos de maneira resumida. O motivo de se optar a transcrição dessas falas e não trabalhá-las separadamente no diálogo dá-se por conta das diferenças de categoria do *mangaká* bem como da máxima do *mangá* de mostrar ao invés de contar, ou seja, mesmo que haja exposição ela deve contribuir para o andamento da história. O diálogo, para os *mangakás* é parte do personagem: se você conhece bem seus personagens, suas falas serão um reflexo natural de sua personalidade.

No que incide sobre a ambientação, serão verificados principalmente alguns aspectos estéticos, visto que a ambientação ocorre majoritariamente através da arte, que ajuda a criar o ambiente, cenários, bem como transparece até mesmo a personalidade dos personagens por meio da vestimenta.

Finalmente, após a reunião dos dados coletados e das reflexões acerca das informações obtidas, será possível inferir qual seria o suposto tema central da obra que Eiichiro Oda busca transmitir em sua história.

Após a coleta dos dados, serão discutidas as semelhanças e diferenças entre as duas mídias, em cada uma das etapas, a fim de observar se essas alterações são justificáveis quando se transpõe um produto cultural local para um que é exportado a outros países. O presente trabalho não tem a intenção de classificar ou apontar superficialmente qual das duas mídias funciona melhor, mas sim entender como esses elementos narrativos são transpostos, que efeitos podem causar na história e como funcionam dentro do universo da narrativa transmídia.

## 4.1 PERSONAGENS

Primeiramente serão selecionadas as personagens com maior relevância narrativa dentro dos capítulos e episódios delimitados, que auxiliem para o desenvolvimento e continuação da trama. Desse modo, será possível também perceber se há ou não a presença de algum personagem exclusivamente em alguma das mídias, ou mesmo se as características físicas e psicológicas de cada um deles sofre alguma alteração na adaptação.

Para que seja possível selecionar as personagens com melhor aproveitamento, serão levadas em conta os seguintes itens sugeridos por Araki: motivação, habilidades especiais, personalidade e características físicas. Em adição, também será verificado o capítulo e/ ou episódio em que ele ou ela aparece.



**Quadro 3** - Ficha do personagem Luffy

Luffy D. Monkey	
Motivação	Tornar-se o Rei dos piratas
Habilidades especiais	Podere de homem-borracha/ akuma no mi
Personalidade	Ingênuo, espontâneo, alegre, infantil determinado e otimista
Características físicas	Magro, alto, possui uma cicatriz embaixo do olho esquerdo, tem os cabelos pretos, usa uma camiseta vermelha, shorts jeans e chinelos de palha e está sempre utilizando o chapéu de palha herdado de Shanks
Surgimento	Capítulos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Episódios: 1, 2, 3, 4



Fonte: A autora

**Quadro 4 - Ficha do personagem Shanks**

Shanks		
Motivação	Defender os amigos	
Habilidades especiais	Não foram apresentados, porém ele consegue afugentar um monstro marinho com seu olhar, indicando sua força de alguma maneira	
Personalidade	Bem humorado, gentil, fiel a seus amigos	
Características físicas	Três cicatrizes no olho esquerdo que se assemelham a um ataque de um felino, cabelo ruivo, pouca barba, camiseta branca, calça preta, usa um chinelo no pé e um manto preto nos ombros	
Surgimento	Capítulos: 1 Episódios: 4	


Fonte: A autora

**Quadro 5 - Ficha do personagem bandido**

Bandido		
Motivação	Saquear e matar aqueles que o irritam	
Habilidades especiais	Não possui poderes, mas utiliza uma arma de fogo	
Personalidade	Prepotente, arrogante e cruel	
Características físicas	Uma parte dele amarrado, barba, bigode, uma cicatriz na testa, usa um casaco e demais roupas bastante gastas e de tons terrosos	
Surgimento	Capítulos: 1 Episódios: 4	


Fonte: A autora

Quadro 6 - Ficha da personagem Alvida

Alvida		
Motivação	Saquear tesouros e ser bajulada por sua beleza mesmo que tenha que recorrer à violência	
Habilidades especiais	Clava de ferro	
Personalidade	Prepotente, sádica, narcisista, facilmente irritável	
Características físicas	Utiliza um chapéu de cowboy, camisa xadrez rosa, tem o rosto e o corpo arredondado e gigante, possui sardas e veste um casaco azul com ombreiras	
Surgimento	Capítulos: 2	
	Episódios: 1	



Fonte: A autora

Quadro 7 - Ficha do personagem Coby

Coby		
Motivação	Tornar-se um oficial da marinha	
Habilidades especiais	Não possui	
Personalidade	Medroso, inteligente, pessimista e realista	
Características físicas	Estatura baixa, cabelos rosa, óculos redondos, camiseta e calça simples e tem uma postura de alguém reprimido e covarde	
Surgimento	Capítulos: 2, 3, 4, 5, 6, 7	
	Episódios: 1, 2, 3	



Fonte: A autora

**Quadro 8** - Ficha do personagem Zoro

Zoro Roronoa		
Motivação	Provar que consegue sobreviver ao desafio de Helmeppo e assim proteger a população daquela cidade Tornar-se o maior espadachim do mundo	
Habilidades especiais	Sanryouken, um estilo de luta que utiliza três espadas ao mesmo tempo, exclusivo da obra	
Personalidade	Justo, Altruista, sombrio, competitivo	
Características físicas	Três brincos na orelha esquerda, cabelo verde e curto, camiseta branca, calça preta e um haramaki verde na cintura que utiliza para carregar as espadas; quando Zoro está lutando ele amarra um lenço preto na cabeça	
Surgimento	Capítulos: 3, 4, 5, 6, 7, 8 Episódios: 2, 3, 4	



Fonte: A autora

**Quadro 9** - Ficha da personagem Rika

Rika		
Motivação	Ajudar o homem que a defendeu	
Habilidades especiais	Nenhuma	
Personalidade	Ingênua, altruista	
Características físicas	Aparenta ser uma menina de oito anos, cabelo dividido em duas maria-chiquinha e veste um vestido listrado com capuz	
Surgimento	Capítulos: 3, 4, 7 Episódios: 2, 3	



Fonte: A autora

**Quadro 10** - Ficha do personagem Helmeppo

Helmeppo		
Motivação	Abusar do poder que seu pai tem sobre a população	
Habilidades especiais	Dinheiro, eventualmente armas de fogo para ameaçar as pessoas e seu lobo de estimação	
Personalidade	Covarde, metido, arrogante, mimado	
Características físicas	A cabeça tem formato de cebola descascada utiliza um terno, calça azul marinho, uma camisa rosa e um colar no pescoço. Possui um queixo proeminente	
Surgimento	Capítulos: 3, 4, 5, 6, 7 Episódios: 2, 3	


Fonte: A autora

**Quadro 11** - Ficha do personagem Morgan

Morgan		
Motivação	O que mais importa para ele é o status e ser obedecido	
Habilidades especiais	Subordinados, braço com um machado	
Personalidade	Arrogante, autoritário, narcisista	
Características físicas	Alto, musculoso, cabelo curto, mandíbula de metal, veste uniforme da marinha, utiliza calças com estampas chamativas e tem um machado na ponta do braço direito	
Surgimento	Capítulos: 4, 5, 6, 7 Episódios: 2, 3	

Fonte: A autora

Quadro 12 - Ficha da personagem Nami

Nami		
Motivação	Roubar tesouros	
Habilidades especiais	Astúcia, agilidade	
Personalidade	Esperta, misteriosa	
Características físicas	Cabelo laranja curto, veste uma camiseta branca com listra azul, saia e botas	
Surgimento	Capítulo: 1 (ilustração colorida de abertura), 8 Episódios: 1, 2, 3, 4	

Fonte: A autora

De todas as características observadas a que possui maior fidelidade da obra original é a aparência, o *character design*<sup>39</sup> dos personagens. As cores adicionam uma camada de informação na versão animada que facilita visualmente reconhecer os personagens, assim como as vozes ajudam na identificação dos mesmos.

Quanto às motivações das personagens, elas se mantêm, mesmo porque esta é a energia principal, o que os move e cativa. A motivação pode ser utilizada para gerar continuidade na história, possibilitando apresentar posteriormente o passado dos personagens, o que os levou a tomar tal decisão, suas fraquezas e desejo por mudança, o que pode aumentar a identificação do leitor/espectador que acaba tomando as dores do personagem. Por vezes, as motivações também estão conectadas com os sonhos de cada um, o que implica que para saber se ele ou ela terá sucesso ou não no decorrer da história dependerá apenas do leitor/espectador acompanhar a série para saber.

---

<sup>39</sup> *Character design*: design de personagens; refere-se ao estudo e criação de modelos de personagem, cores, acessórios, entre outros.

Em relação às habilidades especiais dos personagens, nota-se que nem sempre estão conectadas diretamente com sua aparência física. Luffy e Shanks são personagens fortes, porém isso não se reflete em suas características: Luffy é magro, um pouco alto e usa vestimentas simples que não indicam que possui poderes de homem borracha; algo semelhante ocorre com Shanks, que mantém seus poderes em total mistério.

Outras vezes, a aparência não coincide com a imagem mental do personagem, como é o caso de Alvida, que se auto intitula a mulher mais linda e maravilhosa do mundo, sendo que esta opinião não é compartilhada por todos os demais personagens, mas que por outro lado, seu aspecto físico está diretamente conectado à sua brutalidade e força.

Há vezes também em que ambos, habilidades e características físicas, estão conectados, como é o caso do bandido, de Helmeppo e seu pai Morgan; seja por seu modo de vestir ou por suas atitudes, tudo indica que eles são vilões inescrupulosos e perversos. Algo semelhante ocorre até mesmo com os mocinhos Coby e Rika que são mostrados como fracos e indefesos.

A respeito da personalidade, existem algumas mudanças que ocorreram principalmente pelas decisões tomadas pelo diretor do *anime*, que acabaram se mostrando equivocados posteriormente, mesmo dentro da animação. É esperado durante as adaptações que haja mudanças, alterações e inclusões de informações, personagens ou histórias, seja por conta da falta de informações naquele momento que ainda não foram reveladas no *mangá* ou pela simples decisão criativa do diretor em explorar partes que não foram muito destacadas no *mangá*. No entanto, quando essas informações geram ambiguidade dentro da mesma mídia, acabam se tornando equívocos bastante perceptíveis que podem confundir o leitor/espectador.

Como exemplo de inserção no *anime*, temos a personagem Nami que está presente desde o primeiro episódio em pequenos trechos da animação. Esta inclusão tem o propósito aparente de envolvê-la em uma aura de mistério para o telespectador criar curiosidade a seu respeito, no entanto quando ela se infiltra no forte da marinha para roubar tesouros e mapas, essa ação acaba contradizendo a conduta de Nami que é roubar apenas dos piratas,

aos quais ela despreza por conta de tudo que ela sofreu no passado por causa deles.

**Figura 20:** Nami, a gata ladra roubando um navio



Fonte: Captura de tela do episódio 1

Uma alteração que acabou gerando uma contradição no *anime*, que derivou provavelmente da falta de clareza de algumas características do personagem, ocorre quando Zoro fala para Luffy que ele está seguindo a direção errada do quartel durante o episódio 3. Esta é uma fala original da animação, pois o personagem não diz isso no *mangá*. O *espadachim* é conhecido durante toda a continuação da obra por não possuir o mínimo senso de direção, perdendo-se sempre do resto do bando.

**Figura 21:** Zoro indicando a direção certa à Luffy



Fonte: Captura de tela do episódio 2

No entanto, é compreensível que algumas mudanças tenham ocorrido por falta de informações desses personagens, afinal, o lançamento do primeiro episódio ocorreu na televisão japonesa no dia 20 de outubro de 1999, o que indica que a produção dos episódios tenha iniciado alguns meses antes dessa data. Em outubro de 1999, *One Piece* lançava o décimo volume compilado, enquanto a publicação semanal estava em torno do capítulo 108. Até este momento, não estava claro a falta de senso de direção de Zoro e a conduta de Nami havia acabado de ser apresentada no seu arco de personagem.

Um exemplo de exclusão do material original ocorre no episódio 2, referente ao capítulo 5, em que surge Kuina que não aparece de forma significativa na versão animada. No *mangá*, é explorado em um *flashback*<sup>40</sup> o passado de Zoro, mostrando a grande rivalidade dele com a menina que treinavam no mesmo *dojo*<sup>41</sup>. Apesar de ela sempre vencer as batalhas, e estar sempre treinando escondido dos outros, ela se preocupa com o futuro em que provavelmente não poderá realizar seu sonho de ser uma *espadachim* por ser mulher. Zoro a trata como rival e não permite que ela desista de ser *espadachim*. Ambos fazem uma promessa de serem os melhores, no entanto, Kuina certo dia acaba sofrendo um acidente e morrendo, o que deixa o garoto desolado e cada vez mais decidido a cumprir sua promessa com sua rival. No entanto, essa história não é contada em detalhes no *anime*, aparecendo apenas algumas imagens dela aleatórias em pouquíssimo tempo de tela, o que interfere na forma com que o espectador adquire essas informações.

Outro ponto a ser ressaltado em relação a algumas características dos personagens surge sutilmente no anime quando no episódio 4 inicia-se na mente do protagonista Luffy um *flashback* que tem o propósito de apresentar como ele conseguiu seu chapéu de palha para o telespectador. Entretanto, o silêncio do personagem, que não conta seus pensamentos para seu colega Zoro acaba contradizendo uma das principais características do homem-borracha que sempre diz o que pensa. No *mangá*, inclusive, Luffy é o

---

<sup>40</sup> *Flashback*: retrospecto, narração de fatos precedentes; também utilizado no cinema para se referir a uma interrupção da sequência cronológica.

<sup>41</sup> *Dojo*: Escola de artes marciais

único que não possui balões de pensamento, o que acentua sua característica de alguém ingênuo, mas sincero.

Um aspecto importante a se ressaltar, principalmente no que condiz com a forma de apresentar o universo ou a situação em que os personagens estão tem relação direta com o narrador e o personagem de suporte.

O narrador em *One Piece*, dentro do *mangá* geralmente se limita a nomear cidades, personagens que surgem ou passagem de tempo. Já no *anime*, o narrador surge na grande maioria dos episódios durante a introdução, antes da abertura da animação, para lembrar aos espectadores os acontecimentos que motivaram as pessoas a buscarem o grande tesouro intitulado *One Piece*. Sua versão traduzida para o português é transcrita abaixo:

*Riqueza, fama poder... um homem conquistou tudo o que este mundo podia oferecer, o Rei dos Piratas, Gold Roger. Suas últimas palavras, antes de sua execução, fizeram legiões de todo o mundo se lançarem aos mares: "Meu tesouro? Se quiserem, podem pegá-lo! Procurem-no! Ele contém tudo que este mundo pode oferecer!". Homens desbravam o caminho de seus sonhos em direção à Grand Line. Assim começou a Grande Era dos Piratas! (Transcrição da fala do narrador da introdução dos episódios de One Piece)*

Acerca dos personagens de suporte, eles cumprem o papel de explicar através de diálogos a situação ou algum conceito ainda desconhecido para os personagens e para o leitor/espectador, aumentando a imersão da obra. Em *One Piece*, dois personagens cumprem nesta amostra este propósito: Coby e Rika. Segundo Araki (2015, p.202) comunicar informação para o leitor enquanto simultaneamente as transmite entre os personagens é de suma importância, pois, quando feito corretamente personagens e história atuam como uma só coisa.

Dessa forma, constata-se que cada personagem dentro da narrativa acaba contribuindo para o desenvolvimento da história. Desde suas motivações até suas funções narrativas, é perceptível o quão importante e fundamental são esses elementos para a exploração do universo fictício apresentado afinal, é a partir dos personagens que o leitor/espectador se conecta emocionalmente.

## 4.2 HISTÓRIA

Para analisar a história, optou-se por anotar os principais eventos na narrativa de maneira descritiva em duas colunas: a da esquerda seguindo a sequência apresentada no *mangá* e a da direita referente ao *anime*. Em seguida, foram agrupados os eventos com importância semelhante e classificados pelas categorias *ki-sho-ten-ketsu*.

Quadro 13 - Capítulo 1 e Episódio 4

Capítulo 1 – <i>Romance Dawn</i> 54 p.		Episódio 4 – O passado de Luffy! Shanks, o ruivo	
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prólogo de Gol D Roger</li> <li>• Primeira aparição do protagonista Luffy, que ainda criança decide fazer um corte embaixo do olho com uma faca como prova de sua coragem.</li> <li>• Apresentação de Shanks e sua tripulação festejando em um bar, além de uma breve apresentação de mundo da história.</li> </ul>	Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prólogo que apresenta o One Piece e Gol D Roger + abertura do anime</li> <li>• Nami está em um pequeno barco em alto mar e finge estar desmaiada para enganar e roubar alguns piratas que passavam por ali em um barco um pouco maior. Ela avisa que se aproximava uma tempestade e que seria difícil fugir com seu antigo barco, o que reforça suas características de navegadora.</li> </ul>
Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocorre a chegada de um bando de ladrões no bar em que os personagens estão; há um pequeno conflito</li> <li>• Diante da humilhação que Shanks passa ao não confrontar o bandido, Luffy não entende as atitudes do pirata e se revolta</li> <li>• Luffy come a fruta do diabo a <i>gomu gomu</i> no mi; ele recebe poderes de esticar seu corpo como uma borracha, porém perde a habilidade de nadar.</li> </ul>	Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concomitantemente Luffy e Zoro estão em outro barco, navegando à mercê das ondas. O chapéu de Luffy voa, Zoro o recolhe e inicia um flashback na cabeça de Luffy.</li> </ul>
		Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresenta o personagem Shanks o ruivo, sua tripulação festejando em um bar e Luffy pequeno observando-os.</li> </ul>
		Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surge o bando de ladrões que causa confusão</li> <li>• Diante da humilhação que Shanks passa ao não confrontar o bandido, Luffy não entende as atitudes do pirata e se revolta</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O bando de ladrões retorna e acaba entrando em conflito com Luffy</li> <li>• Shanks e sua tripulação aparecem para salvá-lo, mas o ladrão consegue fugir levando Luffy como refém</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy come a fruta do diabo a gomu gomu no mi; ele recebe poderes de esticar seu corpo como uma borracha, porém perde a habilidade de nadar.</li> <li>• Sem especificar a passagem de tempo de forma clara, Luffy irrita o ladrão. Shanks e sua tripulação aparecem para salvar o menino, mas o ladrão foge com ele.</li> </ul>
		Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O ladrão resolve lançar Luffy ao mar para morrer afogado, mas um monstro marinho aparece e o engole por completo</li> <li>• Shanks aparece e salva Luffy, afugenta a fera marinha, mas acaba tendo seu braço devorado pelo monstro</li> </ul>
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O ladrão resolve lançar Luffy ao mar para morrer afogado, mas um monstro marinho aparece e o engole por completo</li> <li>• Shanks aparece e salva Luffy, afugenta a fera marinha, mas acaba tendo seu braço devorado pelo monstro</li> </ul>	Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shanks e seus homens decidem seguir viagem pelo vasto oceano; eles se despedem de Luffy que agora almeja, se tornar um pirata como Shanks e não só isso como traça seu objetivo de encontrar o tesouro One Piece que pertencia a Gol D Roger e com isso se tornar o Rei dos piratas.</li> <li>• Como presente Shanks deixa seu chapéu de palha com Luffy dizendo para devolvê-lo somente quando conseguir realizar seu sonho.</li> </ul>
		Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ao voltar para o tempo presente, percebe-se que Luffy não contou suas lembranças a Zoro. De repente, ele fica com fome e tenta capturar uma ave que avista ao longe com as próprias mãos. Ele erra</li> </ul>

			<p>o ataque e acaba sendo levado pelo pássaro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoro começa a remar desesperadamente o barco atrás dos dois</li> </ul>
Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shanks e seus homens decidem seguir viagem pelo vasto oceano; eles se despedem de Luffy que agora almeja, se tornar um pirata como Shanks e não só isso como traça seu objetivo de encontrar o tesouro One Piece que pertencia a Gol D Roger e com isso se tornar o Rei dos piratas.</li> <li>• Como presente Shanks deixa seu chapéu de palha com Luffy dizendo para devolvê-lo somente quando conseguir realizar seu sonho.</li> <li>• Já adulto, com o chapéu de palha em mãos e uma pequena barca, Luffy inicia sua própria jornada.</li> </ul>	Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por coincidência, Luffy acaba indo parar na mesma ilha que Nami, que havia roubado o mapa de Buggy e os piratas que a seguiam são atingidos por Luffy que despenca do céu.</li> <li>• Encerramento do anime e prévia do episódio seguinte</li> </ul>

Fonte: A autora

Uma das primeiras alterações pode ser observada no título do capítulo e do episódio: o primeiro, faz referência à uma obra anterior, um *one-shot*<sup>42</sup> escrito por Eiichiro Oda intitulado *Romance Dawn*; já o segundo, praticamente revela o conteúdo principal do episódio.

Percebe-se também que logo no primeiro capítulo ocorre uma mudança na sequência cronológica dos eventos quando ocorre a adaptação. Enquanto o primeiro capítulo aparece como uma introdução ao mundo de *One Piece*, apresentando suas regras e alguns de seus personagens, seu episódio referente surge em formato de *flashback* do protagonista, como uma recordação.

---

<sup>42</sup> *One-shot*: história de capítulo único auto conclusiva. Geralmente é utilizada para o *mangaká* apresentar à editora pretendida como é o seu trabalho.

Ademais, o episódio quatro realiza uma junção de acontecimentos do primeiro e do oitavo capítulo.

Também é possível notar que a estrutura *ki-sho-ten-ketsu* é seguida à risca no *mangá* enquanto no *anime* ocorre o caso de *ki-sho-ten-ketsu* dentro de *ki-sho-ten-ketsu*. O motivo para isso ocorrer é simples: a junção de dois capítulos distintos adaptados em um único episódio.

Além da estrutura narrativa, percebe-se também algumas inconsistências que acabam alterando algumas características dos personagens. Enquanto os acontecimentos no *mangá* são mais lineares, no *anime*, a narrativa surge como uma lembrança na cabeça do protagonista, o que acabam alterando sutilmente a personalidade de Luffy que geralmente fala para os outros o que pensa e não costuma se prender as coisas que ocorreram no passado. Outra modificação mais sutil que se tornou um pouco confusa na versão animada é a passagem de tempo do retorno do bandido à cidade, se ele havia voltado no mesmo dia ou não, o que não ocorre no *mangá*, já que fica claro que ele retorna ao bar alguns dias depois do ocorrido com Shanks.

Além disso, algumas cenas presentes no *mangá* foram retiradas do *anime*, como o Luffy cortando seu rosto com uma faca para provar sua determinação quando criança. No *anime* isso foi retirado, e muito provavelmente por conta da influência que esta cena poderia causar nas crianças. No entanto, observa-se que o fato de o monstro marinho ter devorado o braço de Shanks é mantido, muito provavelmente para manter a consistência da história no futuro, apesar de também ser um momento impactante e violento.

Figura 22 - Luffy e a origem de sua cicatriz excluído do anime.



Fonte: Página 5 do capítulo 1 retirado do aplicativo Manga Plus

**Figura 23** - Adaptação de um quadro para frame



Fonte: captura de tela do episódio 4 e quadro do capítulo 1

**Figura 24** - Adaptação de um quadro para frame, balões de grito



Fonte: captura de tela do episódio 4 e quadro do capítulo 1

Entretanto vale ressaltar que embora tenham sido feitas as devidas modificações, o conteúdo narrativo e muitas das falas dos personagens são preservadas. As principais explicações a respeito de como Luffy conseguiu seus poderes, como e de quem ele ganhou seu chapéu de palha e o recorte de acontecimentos do capítulo oito foram mantidas.

**Quadro 14** - Capítulo 2 e episódio 1

Capítulo 2 – O homem “Luffy do Chapéu de Palha” 24 p.		Episódio 1 – Eu sou Luffy! Aquele que será o Rei dos piratas!	
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy está navegando em uma pequena balsa, a mesma do primeiro capítulo quando de repente surge um redemoinho e o protagonista é sugado para dentro dele.</li> </ul>	Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prólogo que apresenta o One Piece e Gol D Roger + abertura do anime</li> <li>A personagem de cabelo laranja aparece em cena e embora ela não tenha tido uma apresentação formal ou seu nome revelado,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É apresentado o personagem Coby e gradativamente os quadros revelam a perigosa e monstruosa pirata Alvida.</li> </ul>		<p>sabe-se pelo mangá no capítulo oito que é Nami, uma das protagonistas de One Piece</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enquanto os marinheiros do navio onde está a moça está, recolhem um barril encontrado em alto mar, surge o navio pirata de Alvida. Aparece Coby, o garoto medroso</li> </ul>
Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Com o barco de Alvida atracado em terra firme, Coby encontra um barril e decide leva-lo para dentro do barco, mas é ameaçado por dois piratas da tripulação de Alvida que queriam abrir o barril ali mesmo.</li> <li>• De repente, Luffy surge de dentro do barril, dizendo que o havia utilizado para escapar do redemoinho.</li> <li>• Alvida surge ao longe e acreditando que seus capangas estavam vadiando, lança sua clava de ferro com enorme força que acaba quebrando diversas construções ao redor e arremessa Luffy e Coby para longe.</li> <li>• Distantes da furiosa mulher, Coby mostra para Luffy o barco que secretamente estava construindo há dois anos para fugir de Alvida.</li> <li>• Eles conversam sobre suas ambições. Coby afirma querer tornar-se um oficial da marinha para poder defender as pessoas de piratas maus. Luffy diz a ele que se tornará o Rei dos piratas, e Coby tenta convencê-lo de que é uma péssima ideia, que seria difícil ou</li> </ul>	Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enquanto os piratas de Alvida invadem o navio, Coby procura algo que poderia servir para acalmar a ira da terrível capitã. Ele encontra o barril do início acreditando que fosse um barril de vinho. Outros lacaios de Alvida o veem e resolvem beber o vinho ali mesmo, no entanto, é dele que surge o protagonista Luffy como se estivesse nascendo da casca de um ovo ao sair do barril</li> <li>• Eles conversam sobre suas ambições. Coby afirma querer tornar-se um oficial da marinha para poder defender as pessoas de piratas maus. Luffy diz a ele que se tornará o Rei dos piratas, e Coby tenta convencê-lo de que é uma péssima ideia, que seria difícil ou impossível; Luffy se irrita com ele e lhe dá um soco por duvidar de seu sonho. No entanto Luffy demonstra uma determinação inabalável que contagia o medroso Coby.</li> </ul>

	impossível; Luffy se irrita com ele e lhe dá um soco por duvidar de seu sonho. No entanto Luffy demonstra uma determinação inabalável que contagia o medroso Coby.		
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando Coby afirma que irá se rebelar de Alvida ela surge quebrando seu barco de fuga que ele estava construindo secretamente para fugir dela.</li> <li>• Coby toma coragem para confronta-la e quando isso ocorre Luffy o defende e derrota Alvida com seus poderes de homem-borracha</li> </ul>	Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eles encontram com Alvida;</li> <li>• Luffy chama ela de feia e inicia-se o conflito. Coby deve decidir se defende Alvida e torna-se seu capacho infeliz para o resto da vida ou se alia a Luffy e encara seus medos de frente. Ele reúne coragem e a confronta.</li> <li>• Luffy derrota Alvida com seus poderes de homem-borracha</li> </ul>
Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy ordena aos capangas da vilã que deem um novo bote a Coby e assim ambos partem para outra ilha em busca do caçador de piratas, Roronoa Zoro</li> </ul>	Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy ordena aos capangas da vilã que deem um novo bote a Coby e assim ambos partem para outra ilha em busca do caçador de piratas, Roronoa Zoro</li> <li>• Encerramento do anime e prévia do episódio seguinte</li> </ul>

Fonte: A autora

Uma das principais diferenças entre a adaptação deste episódio ocorre por conta da ambientação, da localização da história. Enquanto no *mangá* ela se desdobra em uma ilha, no *anime* tudo ocorre em meio a alto mar. Outra alteração bastante significativa é mostrada no personagem Coby que apesar de ser medroso em ambas mídias, no *mangá* ele tem alguma iniciativa quando mostra a Luffy o barco que ele vem construindo secretamente durante dois anos para conseguir fugir de Alvida. Já no *anime*, seu medo de ser punido por Alvida congela toda e qualquer ação ou iniciativa do personagem.

Ocorre também neste episódio a inserção da personagem Nami, que apesar de estar presente na capa do *mangá* desde o primeiro capítulo, só é apresentada ao leitor/ espectador mais à frente.

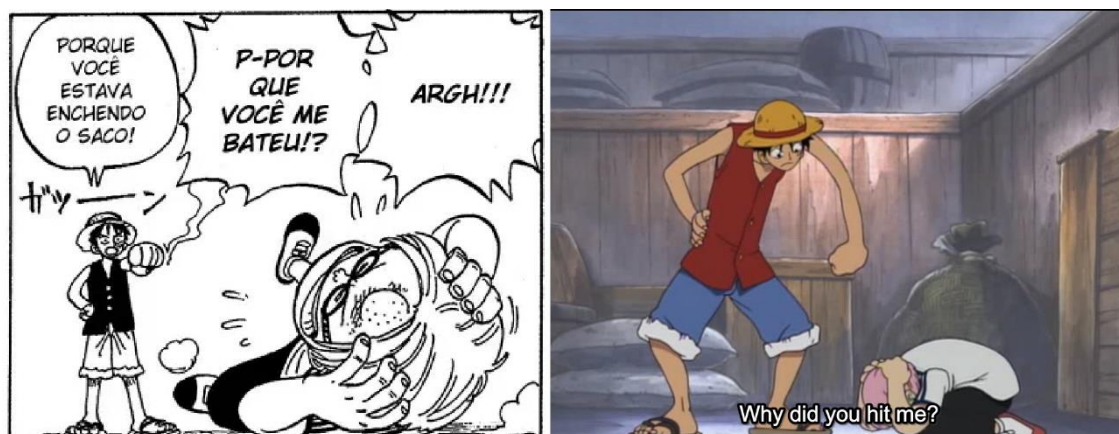
Ainda sobre os personagens, parece que o impacto da clava de ferro de Alvida é mais exagerado no *mangá*, afinal ela consegue quebrar muito mais coisas com um único golpe. Entretanto, de alguma maneira, na animação seus golpes parecem ser mais doloridos e reais.

**Figura 25** - Luffy desperta de seu sono saindo de dentro do barril



Fonte: Captura de tela do episódio 1 e quadro do capítulo 2

**Figura 26** - Luffy acertando Coby



Fonte: Captura de tela do episódio 1 e quadro do capítulo 2

**Figura 27** - Impacto da chave de ferro de Alvida em diferentes proporções



Fonte: Captura de tela do episódio 1 e quadro do capítulo 2

No geral, a adaptação se manteve bastante fiel, principalmente com os diálogos dos personagens. Em ambos, Coby diz ser impossível fugir de Alvida e chega a afirmar que seria impossível Luffy realizar seu sonho de ser o Rei dos piratas. Luffy se irrita com essas atitudes e só decide colaborar com Coby a partir do momento em que ele começa a quebrar as próprias barreiras que ele havia criado, tomando coragem e enfrentando de frente a pirata cruel.

**Quadro 15** - Capítulos 3, 4 e 5 e Episódio 2

Capítulo 3 – Surge Zoro, o caçador de piratas 22 p.		Episódio 2 – O caçador de piratas, Roronoa Zoro	
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coby e Luffy estão em um bote indo em direção aonde está Roronoa Zoro. O personagem em questão é apresentado como uma pessoa horrível e todos o temem. Coincidentemente, a reação das pessoas é a mesma com o representante da Marinha</li> </ul>	Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prólogo que apresenta o One Piece e Gol D Roger + abertura do anime</li> <li>Coby e Luffy estão em um bote indo em direção aonde está Roronoa Zoro. O personagem em questão é apresentado como uma pessoa horrível e todos o temem. Coincidentemente, a reação das pessoas é a mesma com o representante local da Marinha</li> </ul>
Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eles encontram Zoro amarrado no pátio da prisão. Coby reafirma o quão perigoso ele parece ser. No entanto, como contraste, uma garotinha aparece levando bolinho de arroz para ele.</li> </ul>	Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eles encontram Zoro amarrado no pátio da prisão. Coby reafirma o quão perigoso ele parece ser. No entanto, como contraste, uma garotinha aparece levando bolinho de arroz para ele.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surge o filho do oficial da marinha, Helmeppo que abusa do poder que seu pai possui destruindo a comida da menina e jogando longe. Descobre-se que Zoro não havia fugido por conta de uma aposta de sobreviver um mês e que ele parece ser uma boa pessoa ao comer os bolinhos de arroz da menina, mesmo que pisoteados e com terra</li> <li>• A garotinha, Rika, conta que Zoro acabou nessa situação por matar o lobo de estimação de Helmeppo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surge o filho do oficial da marinha, Helmeppo que abusa do poder que seu pai possui destruindo a comida da menina e jogando longe. Descobre-se que Zoro não havia fugido por conta de uma aposta de sobreviver um mês e que ele parece ser uma boa pessoa ao comer os bolinhos de arroz da menina mesmo que pisoteados e com terra.</li> <li>• Inicia-se um flashback onde a garotinha Rika, conta como Zoro acabou naquela situação: ele havia chutado um banco no lobo de estimação de Helmeppo para salvar a menina de um ataque do animal. Por isso recebe a penalidade.</li> <li>• Helmeppo decide contrariar as expectativas e executar Zoro no dia seguinte</li> </ul>
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Helmeppo aparece na cidade dizendo que todos deviam curvar-se diante dele. Ele afirma que vai quebrar e a aposta e executar Zoro dentro de três dias.</li> </ul>		
Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy fica nervoso ao ouvir isso e bate em Helmeppo.</li> </ul>		
Capítulo 4 – O capitão da marinha Morgan, braço de machado 20 p.		Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy acaba batendo em Helmeppo que abusava de</li> </ul>

Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As pessoas ficam assustadas perguntando quem seria a pessoa que bateu no Helmeppo e ficam assustadas. Coby segura Luffy para acalmá-lo.</li> <li>• Helmeppo foge com a ajuda de outros subordinados da marinha e ameaça matar Luffy, que mais calmo, percebe ser perda de tempo tratar de gente assim.</li> <li>• Coby fica preocupado e Luffy decide ir até onde está Zoro.</li> </ul>		<p>seu poder com arrogância. Luffy decide então voltar a falar com Zoro e torna-lo seu aliado, seu parceiro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy encontra Zoro e decide leva-lo consigo e torna-lo parte do seu bando mesmo contra vontade do espadachim. Luffy pergunta se ele pode usar espadas e Zoro confirma, mas explica que elas foram tomadas pela Marinha e que elas eram seu tesouro mais precioso. Sabendo disso, Luffy fica empolgado e sai correndo para recuperar as armas de Zoro enquanto afirma que se ele as quiser de volta terá que ir com ele.</li> </ul>
Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É apresentado o forte da marinha e o comandante Morgan, pai de Helmeppo. Um marinheiro informa que a população está tendo dificuldade em pagar os tributos, e Morgan entende isso como uma afronta. Helmeppo surge e pede para que seu pai dê fim em Luffy.</li> <li>• Luffy encontra Zoro e decide leva-lo consigo e torna-lo parte do seu bando mesmo contra vontade do espadachim. Luffy pergunta se ele pode usar espadas e Zoro confirma, mas explica que elas foram tomadas pela Marinha e que elas eram seu tesouro mais precioso. Sabendo disso, Luffy fica</li> </ul>	Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É apresentado o forte da marinha e o comandante Morgan, pai de Helmeppo. Um marinheiro informa que a população está tendo dificuldade em pagar os tributos, e Morgan entende isso como uma afronta. Helmeppo surge e pede para que seu pai dê fim em Luffy.</li> <li>• Luffy encontra Zoro e decide leva-lo consigo e torna-lo parte do seu bando mesmo contra vontade do espadachim. Luffy pergunta se ele pode usar espadas e Zoro confirma, mas explica que elas foram tomadas pela Marinha e que elas eram seu tesouro mais precioso. Sabendo disso, Luffy fica empolgado e sai correndo</li> </ul>

	<p>empolgado e sai correndo para recuperar as armas de Zoro enquanto afirma que se ele as quiser de volta terá que ir com ele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Morgan consegue ser mais cruel que seu filho e diz para executarem a garotinha que havia levado comida para o espadachim. Os demais ficam horrorizados, inclusive seu filho. O tenente se opõe a cumprir essa ordem e é atingido pelo machado de Morgan.</li> </ul>		<p>para recuperar as armas de Zoro enquanto afirma que se ele as quiser de volta terá que ir com ele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Morgan consegue ser mais cruel que seu filho e diz para executarem a garotinha que havia levado comida para o espadachim. Os demais ficam horrorizados, inclusive seu filho. O tenente se opõe a cumprir essa ordem e é atingido pelo machado de Morgan.</li> </ul>
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma estátua gigante de Morgan está sendo levantada pelos marinheiros e Luffy sem querer acaba destruindo-a, despertando a ira do comandante. Para encontrar as espadas do espadachim, Luffy leva Helmeppo para guia-lo e também o usa como refém.</li> <li>• Morgan vê Coby desamarrando Zoro no pátio e atira nele do alto da torre, atingindo o garoto e despertando a ira de Zoro</li> </ul>	Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma estátua gigante de Morgan está sendo levantada pelos marinheiros e Luffy sem querer acaba destruindo-a, despertando a ira do comandante. Para encontrar as espadas do espadachim, Luffy leva Helmeppo para guia-lo e também o usa como refém.</li> <li>• O oficial vê que enquanto tudo acontece, Coby está desamarrando Zoro e resolve ir ao encontro deles e mata-los</li> </ul>

Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy arrasta Helmeppo pelo forte em busca das espadas</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoro diz para ele fugir que ele vai sobreviver. Coby retruca dizendo que era mentira de Helmeppo e que iriam executá-lo dentro de três dias. Ele também explica que Luffy bateu no filho do capitão porque eles o estavam fazendo de bobo.</li> <li>• Coby determinado tenta soltar Zoro, dizendo para ele resgatar Luffy e que mesmo que o espadachim não fosse se tornar um pirata, que salvasse o rapaz. Morgan e seus subordinados chegam ao pátio armados.</li> <li>• Zoro se desespera dizendo que não poderia morrer ali.</li> </ul>
Capítulo 5 – O rei dos piratas e o melhor espadachim 20 p.		Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy encontra as espadas e ao se lançar pela janela defende seus amigos dos tiros dos marinheiros com seu corpo de borracha</li> </ul>
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy arrasta Helmeppo e ele avisa que as espadas estão em seu quarto que ficara para trás; os guardas ameaçam atirar em Luffy mas ele usa Helmeppo como escudo para fugir e ninguém atirar.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando Zoro pergunta quem era ele, Luffy se apresenta e diz que será o futuro rei dos piratas.</li> <li>• Encerramento do anime e prévia do episódio seguinte</li> </ul>

Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É revelado que Coby fora atingido no ombro direito pela bala. Zoro diz para Coby fugir que ele vai sobreviver, no entanto o rapaz de óculos retruca dizendo que era mentira de Helmeppo e que iriam executá-lo dentro de três dias. Ele também explica que Luffy bateu no filho do capitão porque eles o estavam fazendo de bobo.</li> <li>• Coby determinado tenta soltar Zoro, dizendo para ele resgatar Luffy e que mesmo que o espadachim não fosse se tornar um pirata, que salvasse o rapaz. Morgan e seus subordinados chegam ao pátio armados.</li> <li>• Zoro se desespera dizendo que não poderia morrer ali.</li> </ul>		
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocorre um flashback em que Zoro era pequeno e perdia uma luta para uma menina, Kuina, em um duelo de espadas.</li> <li>• Zoro e os demais garotos do dojo acham que seu mestre, pai de Kuina lhe dá treinos secretos, o que ele desmente. Zoro a desafia e perde novamente.</li> </ul>		
Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuina declara que apesar de vitoriosa, ela estava crescendo e como mulher não via como poderia trilhar o caminho de um espadachim. Zoro fica irado com ela e desafia-a em ver qual dos dois tornaria-se o espadachim número um do mundo primeiro.</li> </ul>		

Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Porém, a menina sofre um acidente e morre, o que o deixa desolado</li> </ul>		
Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoro toma a promessa para si, além de carregar a antiga espada da amiga. Termina o <i>flashback</i>.</li> </ul>		
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os homens de Morgan atiram. Neste exato momento, Luffy surge ao pular da janela e os protege das balas como um escudo utilizando seus poderes de homem-borracha.</li> </ul>		
Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando Zoro pergunta quem era ele, Luffy se apresenta e diz que será o futuro rei dos piratas</li> </ul>		

Fonte: A autora

É possível perceber que o título se manteve segundo o nome de um dos capítulos que compõe o episódio, muito provavelmente para dar destaque ao novo personagem apresentado que futuramente se torna um amigo do protagonista. Aqui já é possível perceber a necessidade de acumular mais capítulos para conseguir criar um episódio animado, e talvez por este motivo, nota-se que a estrutura *ki-sho-ten-ketsu* acaba se modificando. Em alguns momentos, por conta desta união de capítulos algumas etapas acabam se perdendo ou se anexando a fim de criar uma tensão maior em determinadas cenas.

Sobre as modificações, algumas delas ocorreram por conta da violência das cenas, como Zoro jogando um banco no lobo de Helmeppo para defender Rika (*anime*) ao invés de matá-lo com suas espadas (*mangá*) ou quando optam por modificar o tiro de Morgan do alto da torre que acerta Coby (*mangá*) para um laçao avisar que haviam invasores no pátio e eles correrem para impedi-lo de liberar o espadachim e fugir (*anime*).

**Figura 28** - Cena de tiro alterada durante a adaptação



Fonte: Captura de tela do episódio 2 e quadro do capítulo 5

Por conta da dinamicidade da cena e do tempo do episódio, o diretor do episódio preferiu ocultar a história de Kuina, lançando apenas breves quadros mostrando-a. Infelizmente essa opção acabou não deixando tão evidente para o espectador a relação dela com a determinação de Zoro em se tornar o espadachim número um do mundo, tornando-se totalmente subjetiva a compreensão do episódio.

**Quadro 16:** Capítulo 6 e 7 e Episódio 3

Capítulo 6 –O primeiro membro 20 p.		Episódio 3 – Morgan vs Luffy! Quem é a linda jovem?	
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Os marinheiros ficam assustados com os poderes de Luffy e o comandante explica que seus poderes devem vir de uma akuma no mi. Os marinheiros então resolvem atacá-los com espada.</li> </ul>	Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prólogo que apresenta o One Piece e Gol D Roger + abertura do anime</li> <li>Os marinheiros ficam assustados com os poderes de Luffy e o comandante explica que seus poderes devem vir de uma akuma no mi. Os</li> </ul>

Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy conseguem soltar Zoro que age rapidamente defendendo todos os golpes com suas três espadas. Zoro afirma a Luffy que não liga se tem o nome sujo ou não, contanto que ele se torne o espadachim número um do mundo ele não vê problemas em se juntar a ele, mas se Luffy em algum momento impedí-lo de realizar seu sonho ele o mataria. Luffy aceita de bom grado e a dupla derrota os marinheiros facilmente.</li> </ul>		<p>marinheiros então resolvem ataca-los com espada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy explica brevemente a Zoro sobre seus poderes.</li> </ul>
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Morgan ordena que eles não conseguem cumprir uma ordem então deveriam se matar. Luffy os impede e inicia uma luta direta com Morgan. O homem-borracha fica claramente na vantagem, no entanto, quando está prestes a derrota-lo Helmeppo surge com uma arma de fogo apontada para a cabeça de Coby e ameaça mata-lo.</li> <li>Coby, diferente de antes, diz para Luffy não se preocupar com ele. Luffy mesmo distante decide acertar Helmeppo com um soco.</li> </ul>	Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy conseguem soltar Zoro que age rapidamente defendendo todos os golpes com suas três espadas. Zoro afirma a Luffy que não liga se tem o nome sujo ou não, contanto que ele se torne o espadachim número um do mundo ele não vê problemas em se juntar a ele, mas se Luffy em algum momento impedí-lo de realizar seu sonho ele o mataria. Luffy aceita de bom grado e a dupla derrota os marinheiros facilmente.</li> <li>Morgan ordena que eles não conseguem cumprir</li> </ul>

Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Morgan torna a se levantar, mas Luffy confia em Zoro que rapidamente cobre a retaguarda e derrota o vilão, além de reconhecer o homem-borracha como seu capitão</li> </ul>		<p>uma ordem então deveriam se matar, mas eles hesitam.</p>
Capítulo 7- Amigos 23 p.		Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy inicia uma luta direta com Morgan. O homem-borracha fica claramente na vantagem, no entanto, quando está prestes a derrota-lo Helmeppo surge com uma arma de fogo apontada para a cabeça de Coby e ameaça mata-lo.</li> <li>Coby, diferente de antes, diz para Luffy não se preocupar com ele. Luffy mesmo distante decide acertar Helmeppo com um soco.</li> <li>Morgan torna a se levantar, mas Luffy confia em Zoro que rapidamente cobre a retaguarda e derrota o vilão, além de reconhecer o homem-borracha como seu capitão</li> </ul>
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>A dupla derrota os vilões e os demais marinheiros comemoram. Zoro desmaia, então eles acabam indo ao restaurante da mãe de Rika para se alimentarem e reporem as energias.</li> </ul>	Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>A dupla derrota os vilões e os demais marinheiros comemoram. Zoro desmaia, então eles acabam indo ao restaurante da mãe de Rika para se alimentarem e reporem as energias.</li> </ul>
Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy define seu próximo passo que é se aventurar pela Grand Line. Coby fica histérico e preocupado com eles. Mesmo assim, Coby e Luffy concordam</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy define seu próximo passo que é se aventurar pela Grand Line. Coby fica histérico e preocupado com eles. Mesmo assim, Coby e Luffy concordam</li> </ul>

	<p>com o fato de que eram amigos e que continuariam sendo. O menino de óculos se emociona porque nunca teve amigos quando novo e que graças a eles Coby aprende a viver pelo seu sonho de se tornar um oficial da marinha gentil, diferente de Morgan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoro, no entanto diz para Coby preocupar-se mais consigo mesmo, pois embora almeje tornar-se um marinheiro ele havia servido piratas por muito tempo e essa informação não seria ignorada pela Marinha.</li> <li>• Surgem então os marinheiros. Apesar deles e todos da cidade serem gratos a Luffy e Zoro, por conta de sua função eles deveriam relatar o ocorrido à sua base, e se os dois admitissem ser piratas, deveriam sair dali imediatamente. Eles saem calmamente quando os marinheiros indagam Coby, se ele não é companheiro deles.</li> </ul>		<p>com o fato de que eram amigos e que continuariam sendo. O menino de óculos se emociona porque nunca teve amigos quando novo e que graças a eles Coby aprende a viver pelo seu sonho de se tornar um oficial da marinha gentil, diferente de Morgan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoro, no entanto diz para Coby preocupar-se mais consigo mesmo, pois embora almeje tornar-se um marinheiro ele havia servido piratas por muito tempo e essa informação não seria ignorada pela Marinha.</li> <li>• Surgem então os marinheiros. Apesar deles e todos da cidade serem gratos a Luffy e Zoro, por conta de sua função eles deveriam relatar o ocorrido à sua base, e se os dois admitissem ser piratas, deveriam sair dali imediatamente. Eles saem calmamente quando os marinheiros indagam Coby, se ele não é companheiro deles.</li> </ul>
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A fim de realizar seu sonho, o garoto finge não conhecer os dois, mas isso se mostra insuficiente. O oficial suspeita e indaga Luffy. Ele prontamente diz de forma ambígua que já o viu em algum lugar e começa a contar que ele trabalhou para Alvida o que deixa Coby preocupado, nervoso, e acaba socando o pirata para que ele ficasse quieto.</li> </ul>	Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A fim de realizar seu sonho, o garoto finge não conhecer os dois, mas isso se mostra insuficiente. O oficial suspeita e indaga Luffy. Ele prontamente diz de forma ambígua que já o viu em algum lugar e começa a contar que ele trabalhou para Alvida o que deixa Coby preocupado, nervoso, e acaba socando o pirata para que ele ficasse quieto.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Os dois começam a brigar e fica claro para o marinheiro que os dois não eram amigos, o que possibilitou Coby entrar para a Marinha ao mostrar sua determinação.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Os dois começam a brigar e fica claro para o marinheiro que os dois não eram amigos, o que possibilitou Coby entrar para a Marinha ao mostrar sua determinação.</li> </ul>
Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prestes a irem embora, Coby vai ao encontro dos dois piratas e se despede saudando-os. Logo atrás, surgem todos os marinheiros da cidade que fazem o mesmo.</li> </ul>	Ketsu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prestes a irem embora, Coby vai ao encontro dos dois piratas e se despede saudando-os. Logo atrás, surgem todos os marinheiros da cidade que fazem o mesmo.</li> <li>Encerramento do anime e prévia do episódio seguinte</li> </ul>

Fonte: A autora

Novamente ocorre uma suavização de uma cena cruel, na qual Morgan ordena a seus soldados que caso não o obedecerem, acabem com sua própria vida. Enquanto no quadrinho os marinheiros tem mais medo de Morgan do que tudo, eles prontamente apontam as armas para si, mas são impedidos e salvos por Luffy. No *anime*, há uma maior humanização dos personagens, que se preocupam genuinamente com suas vidas e apesar do medo, recuam diante da ordem recebida.

Fora este caso, o episódio é bastante fiel ao original e possui um desfecho feliz para os personagens. Mesmo que a estrutura da história acabe se misturando em alguns momentos ela se reencontra na metade do episódio até seu desfecho, mostrando que talvez o principal motivo das mudanças durante a adaptação ocorra pelo seu formato que busca se adequar a narrativa original enquanto condensa vários capítulos de maneira dinâmica.

#### Quadro 17 - Capítulo 8

Capítulo 8: Nami surge 21 p.	
Ki	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luffy e Zoro estão em outro barco, navegando à mercê das ondas. Zoro fica espantado que Luffy não saiba nada sobre navegação.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O espadachim explica que não é meramente um caçador de recompensas, mas que estava em busca de uma pessoa; no entanto, ele acabou se perdendo e não consegue voltar mais para casa.</li> </ul>
Sho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy fica com fome e tenta capturar uma ave que avista ao longe com as próprias mãos. Ele erra o ataque e acaba sendo levado pelo pássaro</li> <li>• Zoro começa a remar desesperadamente o barco atrás dos dois. No meio do caminho ele encontra três homens ao mar. Diz que não vai parar o barco e se eles quisessem subir, que o fizessem por conta própria. Eles conseguem e logo em seguida tentam ameaçar e saquear o espadachim, mas acabam apanhando e sendo obrigados a remar.</li> <li>• Zoro pergunta como eles acabaram naquele lugar e eles explicam em um curto flashback o que lhes havia acontecido mais cedo.</li> <li>• Nami está em um pequeno barco em alto mar e finge estar desmaiada para enganar e roubar alguns piratas que passavam por ali em um barco um pouco maior. Ela avisa que se aproximava uma tempestade e que seria difícil fugir com seu antigo barco, o que reforça suas características de navegadora.</li> <li>• Os piratas mencionam seu chefe, Buggy o palhaço e revelam que ele possui uma <i>akuma no mi</i> (fruta do diabo).</li> <li>• Ocorrem diversas transições de cena para mostrar a cidade onde Buggy e seus capangas estão.</li> </ul>
Ten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por coincidência, Luffy acaba indo parar na mesma ilha que Nami, que havia roubado o mapa de Buggy e os piratas que a seguiam são atingidos por Luffy que despenca do céu. Eles tentam atacar Luffy e encostam em seu chapéu, deixando-o irritado.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luffy os derrota rapidamente. Nami fica surpresa e se apresenta como uma ladra que só rouba piratas</li> </ul>
--	---

Fonte: A autora

Percebe-se que o capítulo 8 foi fragmentado e anexado ao episódio 4 descrito anteriormente. Além disso, a história termina com um gancho, em *Ten*, um exemplo de chamativo para que o leitor continue acompanhando a série, já que este é o último capítulo do volume 1, responsável também por gerar expectativa e ansiedade no consumidor.

A partir da descrição e categorização das etapas do *ki-sho-ten-ketsu* de cada capítulo concomitantemente com o seu episódio de conteúdo correspondente, tornou-se possível perceber algumas movimentações das estruturas narrativas que ocorrem durante a adaptação, isso por conta das particularidades e dinamicidades de cada mídia funcionar de maneira diferente. Ao mesmo tempo, é possível observar que a estrutura *ki-sho-ten-ketsu* pode ser mantida algumas vezes, em outras ocasiões ela pode se desmontar e ser reorganizada, tudo depende das decisões do roteiro que o diretor do episódio toma.

O *mangá* possui em média 20 páginas por capítulo, com exceção do primeiro, que na maioria das vezes conta com um espaço maior dentro da revista com uma quantidade que varia de 45 a 50 páginas. Quando essas mesmas páginas são transformadas em animação, acaba sendo necessário reunir cerca de três desses capítulos em um único episódio para que o ritmo não se torne lento e maçante para o espectador. Uma das estratégias utilizadas para não extrapolar demais essa quantidade de capítulos adaptados por episódio é separar dois minutos para a abertura e encerramento. Esses elementos (*openings* e *endings*) também fazem parte dos atrativos do *anime*, com o uso de músicas, personagens se movendo, trilhas sonora, vozes e cores.

Também nota-se que as estruturas de *ki-sho-ten-ketsu* no *mangá* são mais facilmente detectáveis do que no *anime* e costumam seguir a fórmula à risca em diversos capítulos, o que acaba gerando uma maior sensação de fluidez na narrativa. Isso mostra que Eiichiro Oda tem um grande controle

sobre sua obra e com isso consegue controlar com mais eficácia os fatos e as reações dos personagens. Vale lembrar que os créditos não são unicamente do autor neste processo: seus editores também tem sua parcela de contribuição, sugerindo ideias ou alterações semanalmente.

Já no que se refere a sensibilização do conteúdo narrativo, percebe-se que o *anime* certamente suaviza certas cenas que são bastante diretas ou gráficas no quadrinho, tendo em vista que crianças um pouco mais novas do que a faixa etária voltada da revista *Shounen Jump*, também podem ter acesso ao desenho animado. Através dessa medida, é possível perceber uma sutil preocupação da reação não apenas seu público japonês, mas do seu público global também de certa maneira.

#### 4.3 AMBIENTAÇÃO

Antes de adentrar no tema da ambientação propriamente dito, vale ressaltar algumas modificações estéticas que recaem nos cenários dependendo da mídia em que a narrativa transita. Nos *mangás*, percebe-se um maior foco nos rostos dos personagens e o plano de fundo é utilizado para gerar uma certa localização espacial. Em certos momentos, quando a carga emocional do personagem é mais importante do que os adornos ao seu redor, o fundo pode ser substituído por onomatopeias gigantes ou mesmo linhas de ação, como podem ser observadas na cena abaixo.

Figura 29 - Linhas de efeito no mangá e no anime



Fonte: Captura de tela do episódio 2 e quadro do capítulo 4

Isso ocorre não somente para aumentar a imersão do leitor na obra como também é uma estratégia do *mangaká* para reduzir informações menores e economizar tempo de produção, afinal, um *mangá* como *One Piece* tem uma produção frenética de 20 páginas semanais. Já no *anime*, por contar com profissionais específicos para desenhar cenários e optar pela substituição das onomatopeias gráficas pelo som, o plano de fundo geralmente está presente na maioria das cenas.

No que diz respeito às técnicas para criar o sentimento de ambientação descritos por Araki, é possível notar que o *mangaká* Eiichiro Oda mistura itens, acessórios e lugares da contemporaneidade com a Era de ouro dos piratas, ocorrida durante as Grandes navegações europeias, por volta do século XVI além de acrescentar itens próprios, mágicos ao mundo de *One Piece*. Esta amálgama de detalhes pode ser observada principalmente através da vestimenta dos personagens, pelo cenário e alguns objetos.

Sobre a vestimenta, há uma mistura interessante: enquanto existem personagens vestindo camisetas, chinelos, shorts, com um estilo mais moderno, também se encontram personagens com vestimentas comuns à dos navegadores europeus como lenços (no pescoço, em volta da cintura ou na cabeça), camisas com vários botões, botas, entre outros. Essa mistura de roupas acaba de certa maneira aproximando visualmente o leitor/espectador global dos personagens principalmente devido às peças bastante ocidentalizadas, tornando-se difícil apontar com precisão em que continente a história se passaria

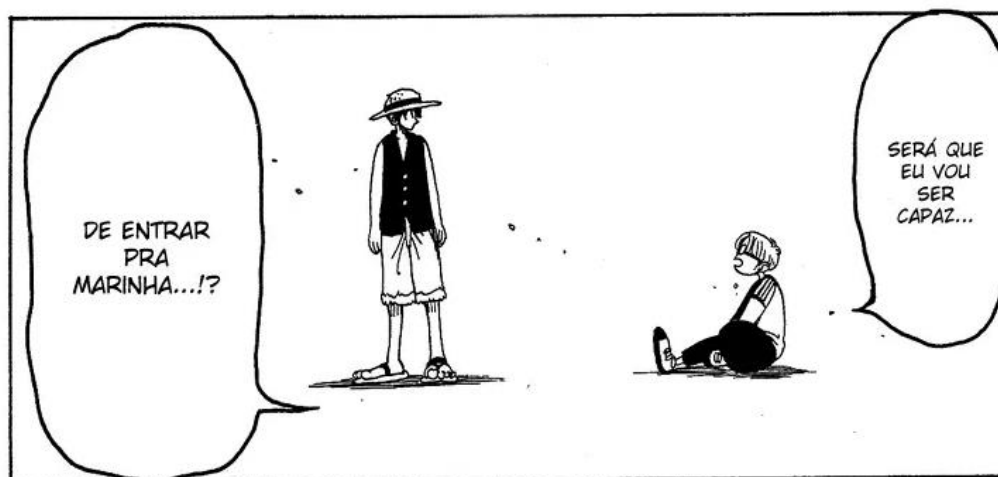
se existisse no mundo real, ao mesmo tempo que traz uma sutil sensação de familiaridade ao consumidor da série.

**Figura 30** - Ambientação do bar de Makino e objetos do universo dos piratas



Fonte: Captura de tela de uma cena do episódio 4

**Figura 31** - Ausência de cenário quando há maior ênfase no aspecto emocional



Fonte: Quadro do capítulo 2

Além da vestimenta, outro fator que acrescenta na ambientação da história são os diversos objetos que aparecem em cena interagindo com os personagens. Esses objetos, ao contrário das roupas, estão mais fortemente conectados ao século XVI: baús, bandeiras piratas, tesouros, espadas, floretes, armas de fogo, barcos, navios de madeira, barris com bebida alcoólica, entre muitos outros. Além disso, pode ser observada a presença dos gigantes monstros marinhos, que surgiram principalmente no imaginário dos povos que se aventuravam pelo oceano neste mesmo período histórico.

A dualidade entre era dos piratas e contemporaneidade resulta em uma melhor imersão na obra, tanto para leitores quanto espectadores que procuram ao mesmo tempo embarcar em um mundo desconhecido, uma aventura fictícia, enquanto identificam itens familiares ao seu cotidiano. Encontrar coisas em comum ajuda a criar uma sensação de aconchego, de que não será necessário prestar atenção demasiada para entender o enredo. Ao mesmo tempo, tanto a mudança histórica quanto os itens mágicos na obra, como as *akuma no mi* por exemplo favorecem para criar um ambiente de fantasia, ação e aventura.

Se tratando de ambientação, verifica-se que *One Piece* é uma obra bastante inventiva, já que boa parte das aventuras dos personagens se passam em diferentes ilhas, cada uma com peculiaridades próprias, que podem ser desde cenários feitos de doces a ilhas onde existem dinossauros e gigantes por exemplo. Por se tratar de uma narrativa de aventura, fantasia e comédia o autor tem bastante liberdade criativa para criar as mais diversas situações.

Além disso, tal qual os personagens conseguem transmitir a sensação de *Mukokuseki*, nacionalidade indefinida, a ambientação também auxilia nesta caracterização, na imersão do universo e na conexão do público tanto na versão impressa quanto na televisiva.

#### 4.4 TEMA

O tema é a mensagem do autor que serve para conectar todos os itens, tornando-o tão importante quanto o fundamento da arte, mas sendo mais sutil, podendo esconder-se à primeira vista. Tanto no *mangá* quanto no *anime*, parece que a temática é mantida fielmente, o que acaba se tornando um dos pontos positivos da adaptação neste caso, já que existem outras obras que acabam tomando rumos diferentes e por vezes distorcendo o tema pretendido pelo autor.

De maneira geral, *One Piece* é uma obra extensa e que apresenta diversas discussões ao longo da série que envolvem assuntos sérios como abuso de poder político, escravidão, racismo, corrupção, absolutismo e pobreza, entre outros tantos assuntos bastante atuais e por isso, o tema da obra

pode ser facilmente confundido com os temas dos episódios. Entretanto, mesmo na pequena amostra escolhida para o estudo nesta pesquisa, ainda é possível perceber a principal mensagem do autor para seu público: não desistir de seus sonhos, não importa o que as outras pessoas pensem, das dificuldades e obstáculos, de suas limitações ou traumas.

O personagem que mais acredita nesta verdade e a transmite ao longo da série é o próprio Luffy, que nunca ri ou despreza os sonhos de ninguém, afinal, para ele, seguir seu coração é a coisa mais sensata a se fazer. Portanto, este tema se torna um elo bastante profundo entre pessoas do mundo todo, uma mensagem simples e fácil de entender e que acaba revelando uma das características mais apreciadas entre os japoneses, o esforço, a coragem de seguir em frente, compartilhada globalmente.



#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A série *One Piece*, assim como muitos outros títulos japoneses, está inserida em um complexo midiático que permite não só prolongar a vida útil da obra como também possibilita que públicos de mídia distintas também a conheçam. Assim como se espera de uma narrativa transmídia, o trabalho de Oda também possui dois principais formatos considerados como porta de entrada da série que são o *mangá* e o *anime*.

O *mangá* além de ser o principal responsável pela movimentação do mercado editorial japonês, tem o papel fundamental de servir como fonte para todas as derivações da *media-mix*. Já o *anime*, se torna importante meio de difusão de *One Piece* no exterior, muito por conta da acessibilidade e atrativos da dublagem, sons, movimentos fluidos e cores agregados.

Levando em conta as particularidades e pontos fortes do *mangá* e do *anime*, a presente pesquisa teve como principal objetivo investigar se os fundamentos do *mangá* (elementos necessários para a construção de uma narrativa desse âmbito) era mantidos, mimetizados ou alterados durante o processo de adaptação para a versão animada, utilizando para isso a articulação da metodologia de análise da narrativa.

Durante a análise dos capítulos e episódios escolhidos para a amostragem, foi possível constatar que embora a versão impressa e a animada possam ser consideradas traduções icônicas pela similaridade, a adaptação não é completamente fiel. Alguns dos principais motivos que levam a estas modificações possuem relação direta com o formato e escolhas do estúdio de animação.

A respeito do formato, constatou-se que em média são necessários três capítulos para preencher a grade de 24 minutos de duração da programação de cada episódio. Isso ocorre por conta da velocidade com que as falas são lidas, pela a inserção de sons facilitando a percepção e a própria fluidez da animação, que auxiliam na transmissão imediata de informações que estavam antes limitadas ao visual. Quanto às escolhas do estúdio, destacam-se

a inserção de falas ou cenas novas (sendo que algumas vezes elas geram incoerências nos personagens), a reorganização de eventos através de *flashbacks*, e principalmente a suavização de cenas mais violentas para que não somente os espectadores mais jovens possam assistir, como também a recepção do público no exterior não seja tão impactante por conta de cenas mais agressivas.

Assim como são esperadas modificações e alterações decorridas da convergência midiática, notam-se que alguns dos fundamentos para a narrativa do *mangá* nem sempre são preservados. Enquanto o tema e arte costumam ser mais fiéis ao original, há algumas mudanças significativas dentro da história, dos personagens e algumas vezes na ambientação.

No que diz respeito à história, nota-se que a estrutura *ki-sho-ten-ketsu* ainda se faz presente: em alguns momentos é mantida exatamente como na versão impressa, e outras vezes ela aparece reorganizada, reflexo da própria movimentação dos capítulos ao serem adaptados para o *anime*. Embora algumas cenas sejam excluídas, como é o caso do passado da personagem Kuina, e em outras vezes as cenas são acrescentadas na animação, como a presença da personagem Nami desde o primeiro episódio por exemplo, percebe-se que em boa parte das vezes a adaptação entre mídias é bastante fiel ao *mangá*, o que acaba se tornando um ponto positivo para o *anime* pela fidelidade ao material escrito por Oda. Observa-se que certas mudanças feitas pelo estúdio como transpor o conteúdo do primeiro capítulo para o quarto episódio e o segundo capítulo para o primeiro, possibilitaram uma nova experiência imersiva para os antigos fãs que já conheciam a história pelo *mangá*, contribuindo para a característica de narrativa transmídia ao reavivar os modos de um consumidor dessas mídias disfrutar da história a partir de experiência em outras plataformas.

Quanto aos personagens, constatou-se que embora algumas falas ou ações tivessem sido alteradas no *anime* e acabassem gerando contradição nos episódios posteriores, suas características essenciais foram mantidas, o que é uma peça fundamental para a obra, visto que este é o elemento de maior conexão entre os leitores/espectadores com a série. Os personagens de Oda são tridimensionais, ou seja, são complexos, possuindo qualidades e imperfeições bastante críveis, o que favorece a identificação e a

geração de empatia com o fã que passa a viver as mesmas emoções e se conectar cada vez mais com os eventos da história, o que condiz com a afirmação de Hirohiko Araki de que personagens bem construídos são o principal pilar de uma narrativa de *mangás* e *animes*.

Assim como os protagonistas, os personagens secundários são bem desenvolvidos pois cumprem de maneira satisfatória a importante função em suprir exposições, ou seja, apresentar o mundo para o leitor/espectador através do diálogo, tornando a história mais dinâmica e natural, ao invés de simplesmente utilizarem a presença de um narrador a todo momento para apresentar os fatos da história.

No quesito ambientação, percebe-se que a apresentação do mundo de *One Piece*, fosse pelos objetos, vestimentas ou cenário ocorrem de maneira eficiente, muito embora o funcionamento do quesito cenário divirja um pouco em cada mídia. No *anime*, os cenários estão presentes na maior parte do tempo, enquanto no *mangá*, eles são ora presentes, ora ausentes. O que determina se a cena possuirá um fundo ou não nas páginas dos quadrinhos é majoritariamente a emoção que Eiichiro Oda quer transmitir para o leitor. Em momentos que a fala do personagem tem maior destaque ou em cenas de luta, é comum o cenário muitas vezes desaparecer e isso ocorre para facilitar a leitura e também otimizar o tempo de produção da história de tiragem semanal.

Por fim, é possível perceber que a fórmula por trás do sucesso global de *One Piece* não se concentra apenas nos aspectos mercadológicos, o apelo da obra consiste em abordar dentro de uma estrutura narrativa pré estabelecida porém maleável, diferentes conceitos relacionados à moral, conduta e valores dentro de um universo complexo e repleto de regras que traça paralelos com o mundo real. Ademais, os protagonistas que apesar de surgirem como figuras transgressoras que seguem suas próprias vontades, seguem seus sonhos e incentivam todos a lutarem por seus objetivos, independentemente de sua origem, característica essa que também facilita a identificação dos jovens, seu principal público alvo, com o grupo.

Em relação a reavivação de experiência do consumidor entre as mídias, é importante ressaltar que enquanto no *mangá*, a participação dos

leitores se torna significativa através das enquetes e sorteios, no *anime* algo semelhante acontece, pois em alguns episódios especiais com mais de uma hora de duração, são realizados sorteios de produtos exclusivos da série voltados a quem assiste a programação em tempo real. Infelizmente essa espécie de eventos é limitada apenas ao Japão. Porém, se for levada em conta a transição dos leitores do *mangá* para o *anime*, é um movimento comum e esperado, principalmente pela renovação que os estúdios acabam trazendo, fazendo com que os leitores acabem ficando curiosos em ver como a cena se desdobrará na animação. O mesmo pode ocorrer com quem começou a acompanhar a série pelo *anime* e passou a ler o *mangá* em busca de conteúdos inéditos, que ainda não foram adaptados para a animação. Outros fãs ainda procuram acompanhar ambas as mídias para notar semelhanças e diferenças

Devido a extensão da obra *One Piece*, apenas uma pequena parcela da série pôde ser analisada dentro da presente pesquisa, bem como houve também a limitação das mídias presentes no *media-mix* a serem analisadas. No entanto, as etapas da metodologia da análise da narrativa mostraram a possibilidade de investigar de maneira semelhante, arcos distintos entre *mangás* e *animes*, podendo até mesmo se estenderem para outros títulos japoneses. Há também a possibilidade de entrelaçamento de outras mídias como filmes, jogos ou mesmo a produção da franquia em estudos futuros utilizando o princípio de delimitar macro e micro estruturas como sugeridas por Chatman dentro das narrativas transmídia.



## REFERÊNCIAS

- ARAKI, Hirohiko. **Manga in theory and practice: The craft of creating manga**. San Francisco, CA: VIZ media, 2015.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT press, 2000.
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. 7ªed. Petrópolis RJ: Vozes, 2011.
- CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad**. Barcelona: Gedisa editorial, 2004.
- CHATMAN, Seymour. **Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine**. España: Taurus humanidades, 1990.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. 3ªed, São Paulo: Devir, 2013.
- FANTONI, Francieli Jordão. **O fenômeno midiático One Piece: uma análise do feminino através das personagens Nami e Nico Robin no anime**. 2015. p. 129. Trabalho de conclusão de curso (Comunicação social), UFSM – Universidade Federal Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2015.
- FIDLER, Roger. **Mediamorphosis: understanding new media**. 2ªed. California: Pine Forge Press, 1997.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1982.
- GRIFFIS, Emily. **Analyzing manga as literature through Eiichiro Oda's One Piece "Impel Down" storyline and Dante Alighieri's "Inferno"**. 2016. p. 47. Honor thesis. University Muncie, Indiana, 2016.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ªed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- IWAMOTO, Naoki. **Magico**. Japão: Jump Comics, n.3, 2011.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2013.
- KUKKONEN, Karin. **Comics and graphic novels**. Willey Blackwell, USA, 2013.

KUKKONEN, Karin. **Studying comics and graphic novels**. United Kingdom: John Wiley and sons, 2013.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. São Paulo: Editora GG, 2020.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

NAPIER, Susan. **Anime: from Akira to Howl's moving castle – Experiencing contemporary Japanese animation**. EUA: Palgrave Macmilliam, 2005.

NOVAES, Barbosa Cavalcante Portella de; MATTOS, Acllyse de. **A globalização alterando um produto midiático global: censura na versão televisiva do anime One Piece**. In: Intercom, nº39, 2016, São Paulo. Artigo apresentado em congresso, 2016.

OTANI, Itsuko. **A practical reporto on teaching creative writing with one frame cartoons**. Baika women's University Faculty of Cultural and Expression Studies bulletin. Vol 15, p. 15-22, 2018. Disponível em: [https://baika.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=137&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=26](https://baika.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=137&item_no=1&page_id=13&block_id=26). Acesso em: 10 de janeiro de 2022.

PARRILLA, Melanie Contreras. **La cultura occidental en la animación comercial japonesa: One Piece**. 2019, p.76. Trabajo de fin de grado (Comunicación audiovisual) – Universitat Jaume.I, España, 2019.

PÉREZ, Manuel Hernández. **La narrativa cross media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos**, 2013, tese (doutorado) – Departamento de información y documentación. Universidad de Murcia, 2013.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

POITRAS, Gilles. Contemporary anime in japanese pop culture. In: MACWILLIAMS, Mark W. **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. London and New York: Routledge, 2008, p. 48-67.

RAMOS, Angelica Alves. **Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece**: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri. 2018. P.187. Dissertação (mestrado em letras orientais) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura pop japonesa**: mangá e anime. São Paulo: Hedra, 2005.p.27-42.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas transmedia**: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

STEINBERG, Marc. **Anime's media mix**: franchising toys and characters in Japan. London: Minnesota Press, 2012.

TAKAMATSU, Masaki. Brief thoughts on Ki-shoo-ten-ketsu. **The Economic Journal of Takasaki city University of Economics**. Vol 46, nº4, p. 112-115, 2004. Disponível em: <http://www1.tcue.ac.jp/home1/takamatsu/Theses/takamatsu2004.pdf>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.

TOPIC, Michael. **Streaming media demystified**. EUA: Mc-Graw-Hill Professional, 2002.

TRONCOSO, Manuel Braz. **El antihéroe y la justicia en el manga One Piece: análisis narrativo de la obra de Eiichiro Oda**. 2018.p. 83. Grado (Comunicación) – uoc, Catalunya, 2018.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. 3ªed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Procedimentos de pré-produção e produção. In: QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012, p. 84-86.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão**: tecnologia e forma cultural. Editora Pucminas, 2006.

## Vídeos

CRUNCHYROLL. **One Piece episódio 1**. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/one-piece/episode-1-im-luffy-the-man-whos-gonna-be-king-of-the-pirates-650673>> .Acesso em 24 de novembro de 2021

CRUNCHYROLL. **One Piece episódio 2.** Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/one-piece/episode-2-enter-the-great-swordsman-pirate-hunter-roronoa-zoro-650675>> .Acesso em 24 de novembro de 2021

CRUNCHYROLL. **One Piece episódio 3.** Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/one-piece/episode-3-morgan-versus-luffy-whos-the-mysterious-pretty-girl-650677>> .Acesso em 24 de novembro de 2021

CRUNCHYROLL. **One Piece episódio 4.** Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/one-piece/episode-4-luffys-past-enter-red-haired-shanks-650679>> .Acesso em 24 de novembro de 2021

NARRATIVANDO. **O segredo narrativo dos mangás:** o Ki-sho-ten-ketsu. Youtube. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=C0-ZcCWXC4I&t=87s&ab\\_channel=Narrativando](https://www.youtube.com/watch?v=C0-ZcCWXC4I&t=87s&ab_channel=Narrativando)>. Acesso em: 23 de agosto de 2022.

NARRATIVANDO. **One piece:** Romance Dawn – Análise do arco 1. Youtube. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=slhc07DZYng&ab\\_channel=Narrativando](https://www.youtube.com/watch?v=slhc07DZYng&ab_channel=Narrativando)>. Acesso em: 23 de agosto de 2022.

PEGASUS HYDE. 初心者向け「説明できる？」ストーリー構成の基本 「起承転結」. Youtube. Disponível em: <<https://tinyurl.com/2uu4xtxh>>. Acesso em: 18 de julho de 2022.

SMAC! THE SILENT MANGA AUDITION COMMUNITY. **The four part construction “ki-sho-ten-ketsu”**. Youtube. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=pPxjTVpY55w&t=1s&ab\\_channel=SMAAC%21-THE SILENT MANGA AUDITION%21% AECOMMUNITY%21](https://www.youtube.com/watch?v=pPxjTVpY55w&t=1s&ab_channel=SMAAC%21-THE SILENT MANGA AUDITION%21% AECOMMUNITY%21)>. Acesso em: 28 de novembro de 2021

TOKYO NAME TANK. **Storyboard – How to make manga by japanese mangaka.** Youtube. Disponível em: <<https://tinyurl.com/yeyr7snp>>. Acesso em: 28 de novembro de 2021.

笑いビジネスのコミュニケーション大学「笑ビジ大学ワラビジ. 話の構成

「起承転結」を徹底解説 Youtube. Disponível em: <<https://tinyurl.com/f7f638uy>>.

Acesso em: 18 de julho de 2022.

## Sites

COELHOR, Beatriz. **Um guia completo sobre referências bibliográficas nas normas da ABNT.** Mettzer. Disponível em: <<https://blog.mettzer.com/referencias-bibliograficas-normas-abnt/>> . Acesso em: 10 de agosto de 2022.

DANI. **Conheça o novo parque temático de One Piece.** Garotas que curtem animes. Disponível em: <<https://tinyurl.com/2ukkrwz4>>. Acesso em: 09 de agosto de 2022.

FERREIRA, Octávio. **Mangá de One Piece registra recorde mundial no Guinness Book.** Ign Brasil. Disponível em: <<https://br.ign.com/one-piece-2/101001/news/manga-de-one-piece-registra-recorde-mundial-no-guinness-book>>. Acesso em: 09 de agosto de 2022.

GASSERUTO. **A vida e morte do parque de “One Piece”.** Jbox. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2020/10/23/coluna-cafe-matcha-5-a-vida-e-morte-do-parque-de-one-piece/>>. Acesso em: 09 de agosto de 2022.

GARCIA, Fábio. **Seis temas sérios abordados por One Piece.** Omelete. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/anime-manga/one-piece-temas-serios#11>>. Acesso em: 09 de agosto de 2022

KOIDE, Jamie. **Oda revela nacionalidade de personagens de One Piece, mas fãs discordam.** Soranews24. Disponível em: <<https://soranews24.com/2015/10/01/one-piece-characters-nationalities-revealed-but-fans-have-mixed-opinions/>> . Acesso em: 22 de agosto de 2022.

MR27. **Mais estátuas de bronze dos Chapéu de Palha confirmados no Japão.** One Piece Ex. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mais-estatuas-de-bronze->

dos-chapeus-de-palha-confirmados-no-japao/>. Acesso em: 09 de agosto de 2022.

SENA, Pedro. **Como funcionam as temporadas de anime**. Multiversos. Disponível em: <<https://www.multiversos.com.br/como-funcionam-as-temporadas-de-anime/>> Acesso em: 09 de agosto de 2022.

**Catálogo dos episódios de One Piece pela Crunchyroll**. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GRMG8ZQZR/one-piece>>. Acesso em: 28 de outubro de 2022.

**Personagens que os funcionários de empresas gostariam de escolher como seus superiores**. Niconico News. Disponível em: <[https://news.nicovideo.jp/watch/nw1521028?news\\_ref=top\\_latest](https://news.nicovideo.jp/watch/nw1521028?news_ref=top_latest)>. Acesso em: 09 de agosto de 2022.

**O país que cancelou o mangá “One Piece”, mas continuou lançando ele mesmo assim**. Blogbbm. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2019/01/16/curiosidades-o-pais-que-cancelou-o-manga-one-piece-mas-continuou-lancando-ele-mesmo-assim/>>. Acesso em: 09 de agosto de 2022.

**Mundo de One Piece**. Disponível em: <<https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Mundo>>. Acesso em 09 de agosto de 2022

**Most copies published for the same comic book series by a single author**. Disponível em: <<https://www.guinnessworldrecords.com.br/world-records/118397-most-copies-published-by-a-single-author-for-the-same-comic-book-series>>. Acesso em 227 de outubro de 2022.

**Aplicativo MangaPlus da Shueisha**