

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

**O FENÔMENO MIDIÁTICO *ONE PIECE*: UMA ANÁLISE DO FEMININO
ATRAVÉS DAS PERSONAGENS NAMI E NICO ROBIN NO ANIME**

MONOGRAFIA

Francieli Jordão Fantoni

**Santa Maria, RS, Brasil
2015**

Francieli Jordão Fantoni

**O FENÔMENO MIDIÁTICO *ONE PIECE*: UMA ANÁLISE DO FEMININO
ATRAVÉS DAS PERSONAGENS NAMI E NICO ROBIN NO ANIME**

Monografia apresentada à Comissão de Trabalho de Conclusão de Curso, do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria como requisito para obtenção do Grau de Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.

Santa Maria, RS

2015

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Ciências Sociais e Humanas
Departamento de Ciências da Comunicação
Curso de Comunicação Social – Produção Editorial**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a Monografia

**O FENÔMENO MIDIÁTICO *ONE PIECE*: UMA ANÁLISE DO FEMININO
ATRAVÉS DAS PERSONAGENS NAMI E NICO ROBIN NO ANIME**

elaborada por

Francieli Jordão Fantoni

**como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial**

COMISSÃO EXAMINADORA:

**Dra. Cristina Marques Gomes
(Presidente/Orientadora)**

Dra. Marília Barcellos

Me. Janayna Barros

Santa Maria, RS

2015

É sempre para e por vocês: Maritê Jordão e Eligio Fantoni

AGRADECIMENTOS

Após cinco anos finalizo o curso de Produção Editorial. Durante este período fiz amigos, convivi com pessoas maravilhosas, aprendi e ensinei. Ingressei na primeira turma do curso (2010) e depois de um recesso de um ano, devido ao ingresso no mestrado em comunicação, retorno para me graduar como produtora editorial.

Neste sentido, agradeço a coordenadora do curso de Produção Editorial, Marília Barcellos, por me auxiliar neste período de readaptação ao curso. Obrigada pela atenção e carinho dedicado!

Agradeço também a minha orientadora que foi corajosa o suficiente para embarcar na minha temática e me assessorar durante o processo. Agradeço pelas conversas, orientações, dicas e conselhos!

Quero também prestar meus agradecimentos para o departamento de Produção Editorial por estarem desenvolvendo um excelente trabalho. Ao longo destes cinco anos pude ver o enorme crescimento do curso e isto é fruto de um trabalho que se reverte em estudantes cada vez mais motivados. Aos meus professores, obrigada!

Em especial, quero agradecer a prof. Viviane Borelli pela longa jornada juntas e por ser uma pessoa maravilhosa em todos os sentidos. Conselheira, amiga e um modelo de profissional. Um dia chego lá!

Um agradecimento também para a mestre Janayna Barros pelas indicações de obras para estudo sobre gênero, identidade e representação, obrigada!

E por fim, mas não menos importante, à minha amiga querida Cibele Zardo pelo carinho de sempre e alegria que traz aos meus dias; e aos meus pais que sempre me incentivaram a continuar os meus estudos. Vocês são tudo na minha vida! Amo vocês!

RESUMO:

Criada por Eiichiro Oda, *One Piece* é uma obra japonesa lançada em forma de mangá (1994) e em anime (1999). A série é a mais vendida no Japão e conta a história de uma tripulação pirata comandada pelo capitão Monkey D. Luffy, personagem principal. Nami e Nico Robin são as únicas mulheres da tripulação e possuem discursos distintos. Neste sentido, pretende-se investigar a representação feminina no anime *One Piece*, baseado na performance discursiva e imagética das duas personagens. Opta-se por ver este tema pelo olhar do estudo de caso múltiplo comparativo (BECKER, 2000), além de utilizar como ferramenta metodológica a análise semiológica proposta por Eliseo Verón (2004) e Adair Caetano Peruzzolo (1998), de forma a descrever discursivamente, o feminino através das ações durante a trama e identificar as diferentes construções da figura feminina. *One Piece* trata-se de um fenômeno editorial e cinematográfico, portanto, midiático. Observa-se, por fim, que Nico Robin representa a mulher madura e Nami a transição menina-mulher.

PALAVRAS-CHAVE:

Representação feminina; Mídiação; Análise Semiológica; Anime; *One Piece*.

ABSTRACT:

One Piece is a Japanese work created by Eiichiro Oda and launched, firstly, as *mangá* (1994) and, later, as *anime* (1999). The series is the biggest selling and it tells the story of a pirate crew commanded by the captain Mokey D. Luffy, which is the main character. Nami and Nico Robin are the only women in the crew and they have different discourses. In this sense, it is aimed to investigate the female representation on anime *One Piece* focusing the discursive and imagery of these two characters. It is opted for looking at this theme by the lenses of comparative multiple case study (BECKER, 2000), besides using as methodological tool the semiologic analysis proposed by Eliseo Verón (2004) and Adair Caetano Peruzzolo (1998), in order to describe discursively the feminine through the actions during the plot and also identifying the different constructions of female figure. *One Piece* is an editorial and cinematographic phenomenon. From these characteristics, it can be considered as mediatic. It is observed, as a last consideration, that Nico Robin represents the mature woman and Nami is the girl in a transition to become a woman.

KEY-WORDS:

Female Representation; Mediatilization; Semiologic Analysis; Anime; *One Piece*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Exemplo de mangá <i>shoujo: Kimi ni Todoke</i>	27
Figura 2: Exemplo de mangá <i>shounem: One Piece</i>	28
Figura 3: O comportamento do setor editorial brasileiro entre 2012 a 2013	31
Figura 4: Nicho Obras Gerais e seus faturamentos	32
Figura 5: Canais de distribuição	33
Figura 6: O comportamento do setor editorial brasileiro de 2013 a 2015	34
Figura 7: Faturamento por classificação	34
Figura 8: Forças competitivas que definem estratégias de mercado	35
Figura 9: Personagens do anime e seus dubladores	43
Figura 10: Nami antes do <i>timeskip</i>	61
Figura 11: A inspiração de Oda para a criação de Nami	62
Figura 12: Nami após o <i>timeskip</i>	63
Figura 13: Nico Robin antes do <i>timeskip</i>	67
Figura 14: A inspiração de Oda para a criação de Nico Robin	68
Figura 15: Robin após o <i>timeskip</i>	69
Figura 16: Nami como vilã	81
Figura 17: Cenas escolhidas – Nami vilã	83
Figura 18: Nami como donzela	85
Figura 19: Cenas escolhidas – Nami donzela	88
Figura 20: Nami como sedutora	91
Figura 21: Cenas escolhidas – Nami sedutora	91
Figura 22: Nami como heroína	93
Figura 23: Cenas escolhidas – Nami heroína	94
Figura 24: Robin como vilã	102
Figura 25: Cenas escolhidas – Robin vilã	104
Figura 26: Robin como donzela	108
Figura 27: Cenas escolhidas – Robin donzela	110
Figura 28: Robin como sedutora	112
Figura 29: Cenas escolhidas – Robin sedutora	113
Figura 30: Robin como heroína	115
Figura 31: Cenas escolhidas – Robin Heroína	116

SUMÁRIO:

RESUMO	06
ABSTRACT	06
LISTA DE FIGURAS	07
1 INTRODUÇÃO	10
2 O MERCADO EDITORIAL E MUDIÁTICO DO MANGÁ E DO ANIME	18
2.1 O universo brasileiro e japonês dos mangás/animés: Uma revisão histórica e bibliográfica	19
2.2 O segmento editorial no atual contexto mercadológico	29
2.3 O produto <i>One Piece</i> e a circulação midiática: O anime e seus “fluxos adiante	37
3 PERSONAGENS FEMININAS E REPRESENTAÇÕES: UMA QUESTÃO DE IDENTIDADE E GÊNERO	45
3.1 Da antiguidade a modernidade: A história da mulher	46
3.2 A representação feminina: Das personagens reais às fictícias	51
3.3 História das personagens Nami e Nico Robin	59
3.3.1 Nami, a gata ladra	60
3.3.2 Robin, o demônio de Ohara	66
4 A LINGUAGEM TEXTUAL E GESTUAL COMO REPRESENTAÇÃO	73
4.1 A abordagem metodológica	73
5 VILãs, DONZELAS, SEDUTORAS OU HEROÍNAS?	78
5.1 Nami, a navegadora	78
5.1.1 Nami, a vilã	80
5.1.2 Nami, a donzela	84
5.1.3 Nami, a sedutora	89
5.1.4 Nami, a heroína	92
5.2 Nico Robin, a historiadora	95
5.2.1 Robin, a vilã	99
5.2.2 Robin, a donzela	105
5.2.3 Robin, a sedutora	111
5.2.4 Robin, a heroína	113

5.3	Análise comparativa das personagens Nami e Nico Robin	116
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
7	ANEXOS	122
8	REFERÊNCIAS	126

1 INTRODUÇÃO:

Pegar o mangá, sentir o papel, acompanhar a história e personagens, ver o desenrolar da saga ao longo da narrativa ou mesmo sentar em frente ao computador/televisão para assistir a versão audiovisual da obra, o anime (ou animê), são alguns dos prazeres dos *otakus*¹ de *One Piece*. A experiência temporal e sua relação com o leitor, bem como o estilo e estrutura discursiva são peculiares, pois como diria Eric Landowski (1992), o dispositivo jornal, aqui adaptado para o mangá, é um “sujeito semiótico” que possui singularidades e alteridades identitárias – visuais e editoriais - próprias.

A escolha dessa forma e estrutura, ou seja, a “imagem” do produto que será comercializado tem na figura do editor sua origem. Ele é o profissional responsável por organizar, selecionar, normalizar, revisar e supervisionar os originais para publicação, além de decidir demais detalhes gráficos, como explica Emanuel Araújo (2008). O produtor editorial, nas palavras do autor (2008, p.38), é a “[...] pessoa encarregada de produzir, dentro de determinados padrões literários e gráfico-estéticos, uma obra destinada a divulgação comercial”.

Contudo, não se deve resumir o trabalho do editor ao tecnicismo ou mesmo ao viés estritamente comercial. O editor necessita estar por dentro de um conjunto de teorias, possuir aptidões artísticas e técnicas/industriais para estar apto ao planejamento, feitura e distribuição de um produto editorial.

Com a evolução da técnica, o trabalho tornou-se mais setorizado, mas tal ambiência também facilitou a organização e comunicação empresarial. Atualmente, cada profissional possui uma especificidade que delimita sua função: “editor de arte” (responsável pela programação visual de uma obra), “editor de texto” (encarregado da preparação dos originais), “revisor” (designado para revisão gramatical), dentre outros exemplos. Mas, mesmo com essas separações, um editor continua sendo aquele profissional atento a todas as fases e andamentos da publicação, realizando um trabalho em conjunto para o êxito do produto final.

¹ Apesar de ter vários significados (podendo ser negativos ou positivos), o termo designa pessoas que são fanáticas por animes e mangás.

No caso dos mangás - publicação editorial ilustrada - há um ilustrador e escritor, que, geralmente, costumam ser a mesma pessoa. Em *One Piece*, o mangaká² Eiichiro Oda, realiza as duas funções. Assim, a produção é do autor, mas a distribuição, revisão e demais detalhes têm como editora responsável a *Shueisha*³, que publica semanalmente a obra destacada na revista *Weekly Shonen Jump*, desde o dia 4 de agosto de 1997. A história é responsável por mover grandes cifras para a empresa e conferir *status* tanto para o autor (*mangaká*) como para a própria editora.

O Japão é o país onde se consome a maior quantidade de quadrinhos no mundo, por ser lá o seu nascimento. As cifras de vendagem chegam, anualmente, a bilhões de exemplares (LUYTEN, 1991). Os mangás são consumidos não apenas por crianças, mas adolescentes, donas de casa, empresários e até mesmo idosos. Aproximadamente, 50% de todo o papel utilizado no Japão é destinado à impressão deste material (VASCONCELLOS, 2006).

Os mangás movimentam não só a indústria de quadrinhos, mas outras produções como os animes, games, brinquedos, dentre outros. O comércio cultural infanto-juvenil é incentivado pelo sucesso dos mangás, sendo referências para este universo. Os desenhos animados japoneses, animes, são adaptações produzidas por estúdios de animação que compram os direitos de exibição e repassam parte dos lucros para o autor.

No Brasil, os fãs colecionadores de mangás começaram a surgir no início dos anos 2000, pois era comum em televisões abertas a apresentação de animes como “Cavaleiros do Zodíaco”, “Dragon Ball”, entre outros. O sucesso de audiência foi tanto que as editoras brasileiras começaram a prestar mais atenção neste segmento, até então pouco ou nada explorado. Assim, demonstra-se como ambas mídias/produtos se ligam, economicamente, do sucesso do anime para a publicação de mangás, em um processo de autorreferência (FAUSTO NETO, 2008).

Atualmente, a editora que publica *One Piece* no Brasil é a Panini⁴, grupo editorial italiano com atuação centrada no mercado europeu e com filiais no Brasil, França, Reino Unido, Alemanha, Espanha, Argentina e Hungria. Mas além

² *Mangaká* é o nome da profissão, em japonês, de quem produz mangás.

³ Editora responsável pela publicação de *One Piece* no Japão e dona da referida revista *Weekly Shonen Jump*.

⁴ A editora publica a obra desde 2012. Sede fixa em São Paulo e 98 títulos sobre mangás. O endereço virtual da editora está disponível em: <http://www.paninicomics.com.br/>. Acessado em: 09/06/2015.

dela, outras editoras brasileiras publicadoras de mangás merecem destaque, como: Conrad⁵, JBC e New Pop.

Entretanto, a precursora de *One Piece* no país foi a editora Conrad⁶, com lançamento em 2002. A empresa foi, duramente, criticada pelos fãs por publicar a obra com metade do número de páginas em relação ao Japão. Além disso, a Conrad é lembrada por “aportuguesar” o nome do personagem principal “Luffy” para “Ruffy”, o que causou desconforto para alguns. Em maio de 2011, o contrato foi cessado e o mangá parou de ser publicado no Brasil no volume 70 (equivalente ao número 35 no Japão).

Mas no final do mesmo ano, 2011, a editora Panini assume os direitos de publicação e decide lançar os volumes de 1 ao 35, mensalmente, para adequá-los as normas da editora e os inéditos, do 36 em diante, bimestralmente. Atualmente, no Japão, a obra é publicada trimestralmente, estando neste momento no volume 78⁷. Ressalta-se aqui que os volumes são compostos por edições de mangás, lançadas semanalmente, e agrupadas em forma de volumes (o que facilita a vida dos muitos colecionadores deste tipo de obra). O último volume (número 77) lançado dia 3 de abril é, até o momento, o mangá mais vendido do ano⁸.

A edição número 77 apresentou novidades para os fãs que acompanham a obra. A editoria Shueisha confirmou que, pela primeira vez em quatro anos, o referido mangá terá tiragem inferior a 4 milhões de cópias (3,8 milhões de exemplares). Isto porque, desde novembro de 2011, o mangá apresentava tiragens na marca dos 4 milhões, mantendo o número de vendas por 13 volumes consecutivos. O recorde de vendas veio com a edição 67, em agosto de 2012, com 4,05 milhões de cópias, segundo informações da empresa japonesa especializada em rankings e estatísticas japonesas, a *Oricon*.

O motivo da mudança, segundo a editora *Shueisha*, é estratégica. A empresa quer passar a publicar os volumes em formato digital logo após as versões impressas (o que demorava muito mais para ocorrer). A edição 77, foi lançada digitalmente já no mês de maio. Destaca-se que durante os últimos cinco anos, *One Piece* foi o segundo mangá mais

⁵ A obra *One Piece* foi trazida ao Brasil pela primeira vez pela editora Conrad, em fevereiro de 2002.

⁶ Fundada em 1993 possui sede fixa na cidade de São Paulo. Disponível em: www.conradeditora.com.br. Acessado em 09/06/2015.

⁷ O site oficial da editora japonesa *Shueisha* revelou que o volume 78 será lançado dia 3 de julho terá 216 páginas. Pela quantidade de páginas, é provável que o volume trará 10 capítulos do mangá, do número 776 ao 785.

⁸ De acordo com informações da *Oricon*, empresa japonesa especializada em rankings e estatísticas, o volume vendeu mais de 1,67 milhões de cópias na primeira semana de vendas. O dado, em português, está disponível em: <http://www.onepiecebrasil.com.br/one-piece-volume-77-manga-mais-vendido-2015/>. Acessado em 29/05/1989.

vendido no formato digital, perdendo apenas para *JoJo's Bizarre Adventure*, outra obra do segmento.

Essa mudança editorial da empresa *Shueisha* é reflexo da midiatização, globalização e tendências do mercado. O papel é um item caro para as editoras, sendo que muitas delas precisam importar o material de outros países. Além disso, a tendência, que já não é mais novidade, é a leitura de livros/revistas e outros materiais impressos via aparelhos móveis, computadores, ou seja, de forma online através da digitalização. Néstor Garcia Canclini (2008, p.53) entra na discussão para afirmar que a globalização tende a agrupar leitores, formando assim alianças e fusões editoriais. “A digitalização incrementa os intercâmbios de livros, revistas e espetáculos, mas, acima de tudo, está criando redes de conteúdos e formatos elaborados a partir da circulação midiaticoeletrônica”.

O que Canclini (2008) chama de midiaticoeletrônica nada mais é que o processo de midiatização. Segundo Antônio Fausto Neto (2008), o termo é um processo que envolve a sociedade, suas lógicas e estruturas. É a instauração de uma nova sociabilidade atravessada pela tecnologia. Contudo, não se deve ver essa ambiência apenas pela lógica da técnica, pois é um processo cultural, que muda a forma como os sujeitos se relacionam com o mundo em que vivem.

Henry Jenkins (2008) fala de uma convergência favorecida por essa interação dos sujeitos com os meios de comunicação. Sendo assim, o autor chama de convergência o atravessamento de conteúdos por múltiplos suportes midiáticos, favorecendo uma cooperação entre mercados midiáticos. Jenkins (2008, p. 27) complementa ao destacar que há um “[...] comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam”.

É o que se observa com o objeto da pesquisa, a obra *One Piece*. O anime/mangá conta a história de um menino, Monkey D. Luffy, que tem o sonho de se tornar o rei dos piratas. Para isso, sai de sua terra natal com o objetivo de montar uma tripulação e assim navegar pelos mares a fim de encontrar o tesouro/legado deixado pelo antigo rei dos piratas, Gol D. Roger, o *One Piece*. Ao longo da viagem encontra seus *nakamas*⁹, inclusive, as duas personagens desta investigação: Nami e Nico Robin.

A primeira, atualmente com 20 anos, foi criada por uma mãe adotiva que a encontrou em uma zona de guerra. Ela também encontrou outra menina que se tornou irmã adotiva de Nami. Nami teve uma infância pobre e, por isso, a sua personalidade é

⁹ Companheiros, amigos, em japonês.

marcada pela avareza, com relação ao dinheiro. Passou parte da infância trabalhando para um pirata como cartógrafa, com o objetivo de conseguir ganhar dinheiro e comprar dele a ilha que o mesmo invadiu e na qual Nami viveu com sua família adotiva. Quando a personagem encontra o capitão Luffy, ela resiste a se juntar a tripulação, por ter ódio de piratas – já que o invasor da ilha, acima descrito, matou a mãe que a criou. Mas depois de muita insistência de Luffy, ela decide ser a navegadora do navio. Ela é também conhecida como “gata ladra”, por seu passado como trapaceira e por sua beleza. O sonho de Nami é fazer o mapa mundi de todas as ilhas e lugares por onde a tripulação navegar.

A segunda personagem é Nico Robin, atualmente, com 30 anos. Arqueóloga e historiadora do navio, ela teve uma infância solitária e de igual sofrimento a de Nami. A ilha na qual morava, *Ohara*, foi bombardeada pela Marinha a mando do Governo Mundial, pois lá residiam os únicos tradutores de uma língua antiga que, se traduzida, revelará segredos sobre a dominação do governo sobre a população. Sua mãe saiu da ilha para traduzir os *ponglyphs*¹⁰ e Nico Robin foi deixada sozinha com parentes que a escravizavam. Quando ainda criança comeu a *Akuma no mi*¹¹ e por isso era hostilizada pelos habitantes da ilha e crianças de sua idade. Aprendeu a ler a língua antiga com um grupo de pesquisadores que a acolheu. Quando a ilha foi destruída, Robin – única sobrevivente - vagou pelo mundo sozinha e teve que viver como fugitiva, pois a recompensa dada pela marinha pela sua captura era de 70 milhões de *berries*¹². A recompensa por sua cabeça é devido ao fato de ela ser a única pessoa viva a poder ler os *ponglyphs*. É também conhecida como “demônio de Ohara”. Seu sonho é ler todos os *ponglyphs* e, principalmente, viver – algo que lhe foi difícil durante todos esses anos de fugitiva do governo e marinha.

Salienta-se que a escolha pelas personagens se dá tanto pela história de ambas, que interferem em suas personalidades, como pela importância que elas têm para o anime. Nami e Nico Robin são as únicas mulheres tripulantes do navio pirata e aceitas pelo grupo até então.

¹⁰ *Poneglyphs* são blocos de pedra misteriosos que contam a história de um século “perdido”, o qual o Governo Mundial e marinha querem deixar no anonimato. Cada peça, espalhada pela *Grand Line* – parte do mar de difícil navegação -, conta uma parte dessa história, que somente Nico Robin pode desvendar.

¹¹ *Akuma no mi* é um fruto místico encontrado no mundo, que pode dar a pessoa poderes diversos dependendo da fruta comida. No caso de Nico Robin, a fruta é a *Hana Hana no mi*, ou seja, permite a replicação de pedaços do corpo a partir da superfície de qualquer objeto ou coisa viva.

¹² É a unidade monetária do universo de *One Piece*. Com essa quantidade e por ser apenas uma criança, Robin era considerada uma forte ameaça.

Cada personagem possui um sonho e profissão/tarefa dentro do navio. Além das duas únicas personagens femininas, a frota é composta por Monkey D. Luffy (capitão do navio, usuário da *Gomu Gomu no Mi* – homem borracha), Roronoa Zoro (espadachim do navio, imediato do capitão e também conhecido como “caçador de piratas”), Sanji (cozinheiro do navio e conhecido também como “perna negra”), Usopp (atirador do navio, também chamado de *Sogeking*, God Usopp, dentre outros), Tony Tony Chopper (é uma rena e médico do navio, usuário da *Hito Hito no Mi* - fruta do humano), Frank (é um *cyborg*, carpinteiro do navio), Brook (é um esqueleto, músico do navio, usuário da fruta *Yomi Yomi no Mi* – fruta da ressuscitação). Ao total, são nove tripulantes.

O corpo passa a ser, como se observa, um operacionalizador e hierarquizador da história, por meio de processos de *semiosis* (PERUZZOLO, 1998) e de lógicas operacionais e economias discursivas. Cada personagem possui uma habilidade que o destaca perante os demais. No espaço midiático, como lembra Peruzzolo (1998, p.14/15): “[...] o corpo humano tem-se tornado signo, símbolo e discurso em numerosos processos de significação desencadeados nos acontecimentos comunicacionais”.

A circulação e semiotização do corpo nos espaços socioculturais foram intensificadas com os meios de comunicação. No caso desta pesquisa, a corporeidade é virtual, mas não deixa de ser um símbolo/discurso. Por este motivo, entende-se que a questão do corpo é um elemento importante da semiose, pois é através dele que são engendrados os discursos e performances, mesmo que não seja de modo presencial. O discurso é formado por elementos como: a gestualidade, a “performance” (GOFFMAN, 2010), expressões, entonações e demais elementos, ou seja, as modalidades do dizer (VERÓN, 2004), que dão forma ao discurso e o fazem circular de acordo com as regras dos campos midiático, no qual está submetido.

Nesse sentido, quando se pensa na figura feminina também se reflete sobre a questão corporal. A mulher, em obras *shounen*¹³, é desenhada de forma sensual e atrativa, resultando daí o problema de pesquisa, que tem como inquietação o seguinte mote: Tendo como parâmetro a atual sociedade em vias de midiatização e as condições da mulher nesta sociedade, busca-se entender como as personagens Nami e Nico Robin, de *One Piece*, são retratadas por Eiichiro Oda, e quais são as implicações destas construções na representação do feminino na atualidade.

¹³ O termo refere-se a obras voltadas ao público masculino, que é o caso de *One Piece*. As terminologias serão mais trabalhadas no próximo capítulo.

O problema de pesquisa leva em conta a cultura no qual o anime está inserido e a posição da mulher tanto no oriente como ocidente, já que o mangá de *One Piece* é um fenômeno de vendas em todo o mundo e considerado o mais vendido¹⁴ dentre produtos similares. Analisar a obra através da sua animação, o anime, é também estudar este universo editorial, que além da importância cultural, movimentou o mercado e a cada dia faz novos leitores em todo o mundo.

O feminino¹⁵ é uma questão de gênero, mas traz outras implicações como a representação da mulher diante da sociedade. Como esclarece Myra Macdonald (1995), a mídia tem um importante papel na construção de estereótipos e na promoção de um modelo padrão. Desta forma, o anime *One Piece* necessita ser visto para além do seu caráter de entretenimento, já que crianças e adultos assistem ao desenho e nele, de forma inconsciente, procuram ver nos personagens semelhanças consigo, como salienta Muniz Sodré (1988).

Tendo dito isso, e levando-se em consideração a importância dos mangás no contexto editorial mundial, pretende-se com esta investigação estudar como o “feminino” é representado através das personagens, Nami e Nico Robin, no anime. Também se quer interpretar a construção das personagens femininas Nami e Nico Robin. Assim, será possível delinear o universo do anime *One Piece* pela ótica da representação feminina. Há também a intenção de contribuir com o estado-da-arte das pesquisas em produção editorial no contexto brasileiro, além de traçar um panorama do mercado editorial de mangás.

E para dar conta de responder ao problema de pesquisa e objetivos da mesma, tem-se como metodologia o estudo de caso múltiplo comparativo (YIN, 2005) e a análise semiológica proposta por Eliseo Verón (2004) e Adair Peruzzolo (1998). O estudo de caso visa obter uma visão particular do fenômeno através da comparação entre as personagens e a análise semiológica, nos ajudará a analisar os enunciados coletados (discurso verbal e imagético) das personagens.

A análise concentra-se nas narrativas contidas nas sagas de cada personagem (suas histórias de vida) e seu desenvolvimento posterior na história (saga atual), para assim poder verificar o percurso de cada uma, mudanças, bem como a influência dessas

¹⁴ Mais informações estão disponíveis em: <http://top10mais.org/top-10-mangas-mais-vendidos-de-todos-os-tempos/>. Acessado em 23/04/2015.

¹⁵ O conceito de gênero pode ser entendido em distintas e variadas possibilidades interpretativas e por isso será trabalhado mais, detalhadamente, no capítulo 3.

personagens para o desenrolar do anime. A metodologia da pesquisa será detalhada no capítulo 4 da pesquisa.

Sendo assim, pode-se perguntar sobre as motivações, inquietações, provocações que o tema suscita. Primeiramente, observa-se uma carência de pesquisas científicas em produção editorial, ligada a temática, o que se transforma em justificativa da pesquisa. Também, de modo geral, trabalhos sobre a representação do feminino são escassos. Com este trabalho, pretende-se contribuir para o estado-da-arte sobre o tema para mobilizar e incentivar outras pesquisas na área.

A justificativa para o estudo da obra também diz respeito às temáticas sociais que compõem diferentes sagas na história. *One Piece* ganhou dois livros educacionais, com a série *One Piece Strong Words*, que traz frases impactantes dos primeiros 61 volumes da obra, além da análise de temas que vão desde sabedoria, batalha, despedidas e expectativas. Os livros foram criados por Tatsuru Uchida, professor da Universidade de Kobe, Japão¹⁶.

A pesquisa se justifica pelo fato da obra ser voltada para o público masculino, mas assistida por muitas mulheres. Outra questão a ser levantada é que o sucesso de vendagem da obra faz com que ela seja ainda mais conhecida ao redor do mundo e a representação da mulher na obra deve ser discutida a fim de observar como a mulher é retratada e sua significação nos dias atuais. Também se leva em conta motivos pessoais para a escolha da temática e personagens, já que a autora é uma das mulheres que assistem a este tipo de obra.

Esclarecendo-se esses aspectos, apresenta-se brevemente a divisão dos capítulos. O primeiro capítulo centra-se nos aspectos do mercado e produto editorial, além dos desdobramentos midiáticos do consumo. O segundo capítulo aborda questões de gênero, identidade e representações, além de esclarecer o objeto de estudo, com a apresentação das personagens. O terceiro capítulo é a tentativa de apreender o objeto através de ferramentas e métodos de pesquisa. O último capítulo, por fim, visa adentrar no trabalho de campo, especificamente, com a análise das personagens Nami e Nico Robin.

¹⁶ Os livros, comentários sobre a obra e como adquirir estão disponíveis em: <https://www.goodreads.com/series/127985-one-piece-strong-words>. Acessado em: 29/05/2015.

2 O MERCADO EDITORIAL E MUDIÁTICO DO MANGÁ E DO ANIME

Com o avanço do meio digital sobre o papel impresso e o processo de pirataria facilitado pela tecnologia e conseqüente globalização, observa-se fechamentos de empresas editoriais e jornalísticas, queda no número de vendas de obras impressas e demais implicações logísticas oriundas deste cenário. Entretanto, mesmo com esta ambiência desfavorável, *One Piece* lidera o ranking japonês com 11,885,957 milhões de exemplares vendidos só em 2014¹⁷. Com tiragens semanais, o mangá continua sendo o mais vendido do Japão, apesar de um decréscimo de 33% em comparação com os anos de 2012 e 2013¹⁸.

A expressão *best seller* pode ser aplicado ao fenômeno editorial de *One Piece*. Sandra Reimão (1996, p. 23) esclarece que uma obra considerada *best seller* está ligada “[...] ao comportamento de vendas de um livro em um determinado mercado editorial. *Best sellers* indica aqui os livros mais vendidos de um período em um local” [grifo da autora]. Além disso, *One Piece* está inscrito no *Guinness Book* na categoria de “mesma série de quadrinhos de um só autor a ter mais cópias publicadas”¹⁹ com total de 320,866,000 cópias impressas em circulação, desde dezembro de 1997 até dezembro de 2014.

No Brasil, os dados de vendas não são divulgados abertamente, o que dificulta o trabalho de pesquisa na área. Contudo, sabe-se que o *fandon*²⁰ de *One Piece* no Brasil é significativo. Basta uma breve olhada em eventos dedicados à cultura japonesa, que provavelmente serão vistos *cosplayers*²¹, produtos para venda (camisetas, canecas, bonecos, dvds, cds, pôsteres, etc) e demais artefatos comercializáveis da obra, tanto feito por empresas, como por fans - *prosumers*²².

¹⁷ A listagem é realizada pelo *Oricon*, empresa especializada em divulgação de álbuns, vídeos, singles e obras mais vendidas no Japão. A listagem é feita semanalmente. A lista, em português, está disponível em: <http://gekkougear.com/2015/01/05/ranking-oricon-os-30-mangas-mais-vendidos-de-2014>. Acessada em: 25/05/2015.

¹⁸ 2012 - 23,464,866 milhões de cópias; 2013 - 18,151,599 milhões de cópias.

¹⁹ Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/06/one-piece-manga-com-321-milhoes-de-exemplares-entra-para-o-guinness.html>. Acessada em: 16/06/2015.

²⁰ Grupos de fãs. Comunidades na rede social Facebook sobre *One Piece*, reúnem milhares de fãs. Um exemplo é a página *One Piece Ex* (brasileira) que possui atualmente 763 mil pessoas vinculadas. Também a título de curiosidade, o primeiro episódio da série no site *Anitube* (brasileira) obteve 419.671 mil visualizações (com acesso em 25/05/2015).

²¹ Pessoas que se caracterizam como os personagens dos mangás/animes durante o evento.

²² Termo em inglês que une os conceitos de *producer* (produtor) e *consumer* (consumidor).

A identificação com a história/personagens, por vezes, é tão grande que muitos fãs se sentem mais do que leitores/consumidores, mas como integrantes do universo criado pelo autor, como destaca Umberto Eco (2003, p.16): “[...] alguns personagens tornaram-se coletivamente verdadeiros porque a comunidade nele depôs, no correr dos séculos ou dos anos, investimentos passionais”. Para ilustrar o dito, em estudo recente, o personagem principal da saga, Monkey D. Luffy foi eleito por 300 universitários japoneses como chefe ideal²³ por suas características como levar em consideração as ideias e sentimentos de seus subordinados, além do humor. Portanto, estudar os personagens de uma obra é também entender a sociedade por aqueles que dedicam seu tempo ao acompanhar a publicação, seja qual for.

Com esta breve introdução ao capítulo que segue, ressalta-se o “império” midiático de *One Piece* e suas distintas formas de apresentação – mangá e anime. Nesse sentido, inicia-se a discussão com a trajetória e diferença entre histórias em quadrinhos americanas (HQ) e japonesas (mangá), bem como a conceituação de anime, o objeto da pesquisa. Após, discute-se o mercado editorial destes meios de comunicação de massa e a abrangência midiática de *One Piece*.

2.1 O UNIVERSO BRASILEIRO E JAPONÊS DOS MANGÁS/ANIMES: UMA REVISÃO HISTÓRICA E BIBLIOGRÁFICA

A literatura é um complexo de textos que serve ao prazer, elevação espiritual, ampliação de conhecimentos, como também pode ser puro passatempo. Seu nascimento, segundo Eco (2003), não objetiva fins práticos como trabalhos burocráticos, relatórios, mas visa o próprio amor por si mesma. Sua função é colocar a língua em funcionamento, como patrimônio coletivo, além de criar um senso de identidade, individualidade e comunidade.

A literatura é um exercício de fidelidade e de respeito pela liberdade de expressão, como assinala Eco (2003, p.12) “As obras literárias nos convidam à liberdade da interpretação, pois propõem um discurso com muitos planos de leitura e nos colocam diante das ambiguidades e da linguagem e da vida”. Assim, esse processo interpretativo é realizado por um leitor, que nos casos dos mangás, é um leitor modelo.

²³ A pesquisa foi originalmente publicada pelo site japonês Nico Nico. A tradução, em português, está disponível em: <http://www.onepiecebrasil.com.br/one-piece-luffy-chefe-ideal-eleito-japoneses/>. Acessado em: 29/05/2015.

O leitor modelo é um *target*, um alvo, pois a escolha das falas, dos movimentos do texto, são estratégias discursivas do autor/criador para que o leitor se sinta integrante da narrativa. A interpretação de um texto passa pela ativa participação do leitor que constitui parte do quadro gerativo do mesmo. “Portanto, prever o próprio Leitor-Modelo não significa somente “esperar” que exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo” (ECO, 1988, p. 40) [grifo do autor]. Desta forma, todo texto é incompleto até que o leitor faça dele uma leitura e o interprete, ou seja, depende da competência gramatical de quem o lê.

O texto possui uma série de códigos interpretantes que devem ser atualizados pelo leitor, a partir do contexto ao qual está inserido. O “não dito” é o que não se manifesta na superfície do texto e que só será interpretado via processos de significações por parte do leitor. De acordo com Eco (1988, p.36) o “não dito”, requer “[...] movimentos cooperativos, conscientes e ativos por parte do leitor”.

Portanto, a iniciativa interpretativa de um mangá depende do leitor, que necessita valorar os sentidos dados e a partir dele construir uma rede de significados. O texto, para Eco (1988, p. 37), é um [...] mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da valorização de sentido que o destinatário ali introduziu”. O leitor precisa torná-lo ativo, fazê-lo funcionar a partir dos sentidos que lhe serão dados. Considera-se nesta investigação, o mangá como uma obra aberta, ou seja, um texto que não cria resistência contra a possível abertura interpretativa.

O mangá é uma obra literária editorial ilustrada. Mas o que é uma obra literária? A referência ao mundo real poderia separar o que se chama de literatura de ficção e as notícias dos jornais impressos. Contudo, essa estruturação do mundo também pode estar presente em obras literárias. Cristina Ponte (2005, p. 33) comenta que a diferença reside no: “[...] estilo e na forma com que apresentam essa referência do real. Na obra literária ficcional há uma auto-contextualização, os problemas tratados nos textos literários são-lhe imanentes, à apresentação sucede-se a resolução do problema”.

O estilo literário é o espaço da incerteza, do indeterminado, de “brancos” que o leitor precisa preencher, de acordo com Ponte (2005). Canclini (2008, p. 51) entra na discussão para salientar que tantos os textos como as imagens existem na medida que o leitor o reinterpreta. “Todo texto prevê seu leitor e não pode abrir mão dele: procura-o ‘gastronomicamente’ para que tenha prazer, suspire ou chore, identificando-se com o que lhe contam ou ‘com fins estéticos’” [grifo do autor].

Nas histórias em quadrinhos, tanto o recurso textual como o imagético são utilizados para fazer com que o leitor se identifique com a obra. Mas, afinal, o que são as HQs? Para Moacyr Cirne (2002, p.14), elas são uma arte sequencial, ou seja: “[...] são uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam. Entre as imagens, um corte, que chamaremos de corte gráfico”.

Nádia da Cruz Senna (1999, p.18), argumenta que as histórias em quadrinhos são representações da sociedade “É esta representação da sociedade na forma de divertidos desenhos, organizados seqüencialmente, que faz das HQs um sucesso junto ao público e um eficiente meio de propaganda ideológica”. Nos anos 60 e segunda guerra mundial, os quadrinhos foram utilizados para reforçar a ideologia do governo, através de heróis (ex: Capitão América). Já a criação do quadrinho marginal/*underground* fazia o oposto, assumindo uma postura combativa ao discurso dominante.

Destaca-se aqui que a narrativa²⁴ gráfica-visual dos mangás diferem dos HQs americanos. A palavra mangá, segundo Luyten (1991), significa revista de história em quadrinhos e, por isso, apresenta diferenças dos “gibis” americanos. Os mangás possuem características gráficas de formato de 18 por 25 centímetros e impressão em papel jornal. As histórias são serializadas, continuando de um número para outro, diferentemente do que ocorre na maioria das revistas americanas. O estilo, o traço e a narrativa são diferentes dos quadrinhos (HQs) americanos. Já o anime é a produção e adaptação audiovisual do mangá, ou seja, as produções estão ligadas pela narrativa.

As histórias em quadrinhos surgiram²⁵ na primeira metade do século XIX, junto com o nascimento da fotografia e do cinema, bem como a instauração da Comuna de Paris e obras como “O manifesto Comunista” de Karl Marx e Engels. É neste cenário, no bojo da revolução industrial e novas conquistas tecnológicas da impressão tipográfica, que o desenvolvimento da indústria editorial teve seu ápice (CIRNE, 2002). Senna (1999, p. 21) vai ao encontro de Cirne (2002) ao confirmar que: “[...] foi o desenvolvimento da indústria editorial, principalmente o setor voltado ao entretenimento, responsável pelo aparecimento e difusão das HQs”.

²⁴ Destaca-se que a leitura dos mangás devem ser realizadas da esquerda para a direita, diferentemente dos gibis americanos.

²⁵ O surgimento do que conhecemos por HQ é datado no século XIX, contudo, o uso de imagens para contar uma história é mais antigo que a escrita. As pinturas nas cavernas, no período paleolítico, ilustram este período. Mesmo após o sistema da escrita ser criado e difundido, as imagens continuaram a se fazer presente de forma a ilustrar o dito.

No Brasil, as histórias ilustradas/romances caricaturados – ainda não conhecidas pelo nome de histórias em quadrinhos – iniciam com a obra “As aventuras de Nhô-Quim” de Angelo Agostini, na revista “Vida Fluminense”, em 1869. O jornalista Adolfo Aizen também teve papel importante na indústria editorial de quadrinhos no Brasil, sendo o primeiro a se dedicar ao gênero com a criação de uma editora especializada, a EBAL, Editora Brasil-América Limitada, em maio de 1945. A editora, sediada no Rio de Janeiro, foi lançada logo após o término da segunda guerra mundial, com vitória Americana. O sucesso da EBAL se intensifica com a impressão em quatro cores feita na Editora Abril da Argentina. A publicação chamada de “Seleções Coloridas” tinha como tema as histórias em quadrinhos de Walt Disney (AIZEN 2002).

Em 1947, Aizen decide lançar a primeira revista brasileira com histórias completas: “O Herói”, impressa na rotogravura da Imprensa Nacional, como cita Naumin Aizen (2002). Outro marco de sua trajetória foi a edição da bíblia em quadrinhos, em 1953 e a criação de um código de ética para HQs, em 1954.

Contudo, o início desse mercado não foi de fácil estabelecimento no país. Aizen chegou a procurar o dono e redator-chefe de “O Globo”, Roberto Marinho, para que ele fosse sócio na empreitada de trazer histórias em quadrinhos americanas para o país, mas Marinho disse na ocasião que quadrinhos são histórias para crianças. Já o diretor do jornal “A Nação”, João Alberto Lins de Barros, aceitou a proposta e começou a publicar imediatamente um suplemento por dia. Vendo o enorme sucesso de vendas, Roberto Marinho tenta propor sociedade, o qual Aizen recusa (AIZEN, 2002).

Ressalta-se ainda, que o início das publicações das histórias em quadrinhos causou grande “furor” entre a população. Acusadas de provocar preguiça mental e nocividade por incentivar a violência entre jovens, além do homossexualismo, elas foram desacreditadas por parte dos intelectuais brasileiros: “O mundo da “alta cultura” sempre foi rígido, para não dizer cheio de preconceitos: os quadrinhos não mereciam maiores considerações intelectuais, portanto não poderiam ser levados a sério” (CIRNE, 2002, p.13).

Assim, nas décadas de 1930, 1940 e 1950 houve inúmeras campanhas contra os quadrinhos nos Estados Unidos, provocando uma onda que chegaria ao Brasil. As críticas centravam-se na obra como um todo e não apenas em personagens ou histórias: “Muitos educadores reclamam que os quadrinhos utilizam erroneamente a língua portuguesa” (AIZEN, 2002, p. 109).

Chama-se “alta cultura” as produções artísticas/literárias/musicais/culturais que são feitas pela elite e apropriadas pela mesma, acentuando-se assim a diferença que existe entre a cultura erudita e a cultura popular. Dentro desta perspectiva, considera-se que apenas a elite possui códigos para tradução de tais obras. Theodor Adorno e Max Horkheimer (2000) endossam a discussão ao considerar arte é uma instância crítica por excelência e que a sua reprodutibilidade acaba por afetar a sua aura – existência contemplativa. Esclarece-se que esta fala deve ser considerada dentro de uma cultura e contexto da época.

Para os autores (2000), a cultura das massas, dos meios de comunicação, não é considerada cultura, pois é uma estultificação da mesma. Só as altas artes são consideradas cultura. Ainda segundo Adorno e Horkheimer (2000), o sujeito é apenas um operador do sistema, alienado, um objeto da indústria. Nas obras de alta literatura cada obra possui uma originalidade própria que lhe é irredutível. Já Walter Benjamin (2000) destaca que a arte é concebida em função da sua autenticidade – originalidade e tradição:

O que faz com que uma coisa seja autêntica é tudo o que ela contém de originalmente transmissível, desde sua duração material até seu poder de testemunho histórico. Como esse testemunho repousa sobre essa duração, no caso da reprodução, em que o primeiro elemento escapa aos homens, o segundo – o testemunho histórico da coisa – encontra-se igualmente abalado (BENJAMIN, 2000, p. 225).

Assim torna-se evidente a distinção do conceito de arte/obra na sociedade moderna e na pós-modernidade. Atualmente, o conceito de arte tem origem na indústria cultural, nos meios de comunicação, que largam mão da suposta autenticidade ao serem planejadas para o consumo – que gira em torno do universo econômico.

Os mangás no Brasil surgiram um pouco depois das HQs americanas pois como salienta Winterstein (2010) apesar do país ter sido um dos primeiros a ler esse tipo de obra, pela grande imigração nipônica pós segunda guerra²⁶, a expansão veio só depois do reconhecimento do segmento nos EUA e Europa. Datasse o começo do século XXI como o início de um comércio que teve grande expansão no país: “Desde 2001 foram lançados mais de 60 títulos de mangás traduzidos para o português e, nesses anos, o mercado de mangás sofreu um crescimento de 680%” (WINTERSTEIN, 2010, p. 20).

²⁶ No Brasil, encontra-se a maior comunidade de japoneses e descendentes no exterior, sendo que 70% do total estão em São Paulo, de acordo com o Guia da Cultura Japonesa (2004).

O contato das editoras brasileiras com as japonesas marcou o início deste empreendimento. E para saber qual obra lançar, as editoras fazem pesquisas com o público consumidor, além de observar o que acontece no mercado japonês, segundo o autor (2010).

No Japão a origem das histórias em quadrinhos, “nomeadas de mangás”, é mais antiga, quando comparada ao Brasil, datando de meados de 1814 (CIRNE, 2002). As histórias em quadrinhos japonesas ultrapassam as fronteiras geográficas já que são importantes meios de expressão, não só artística ou de entretenimento, mas informativas, econômicas e culturais. Para Sônia Luyten (1991) o mangá é a melhor representação da tradição cultural japonesa.

O grande responsável pelo crescimento deste mercado, segundo Winterstein (2010), foi o mangaká Osamu Tezuka (1928-1989). Conhecido como o “Deus do Mangá”, ele foi o primeiro a reconhecer o segmento editorial como parte da cultura japonesa. Deu aos quadrinhos uma narrativa mais dinâmica, de forma a emocionar os leitores, além de ser o primeiro a desenhar olhos grandes em personagens (traço hoje característico) e fazer histórias para adultos, bem como adaptações oriundas de obras literárias.

O fenômeno editorial dos mangás no Japão pode estar relacionado ao sistema de escrita japonesa (ideográfica), como refere Luyten (1991), pois com ela já se cria uma relação com a apresentação gráfica do material. Mas, o sucesso de vendas no exterior é creditado à influência da televisão, já que nos anos 1950, os meios impressos começaram a sentir a pressão oriunda da chegada do novo meio. “Em relação aos ocidentais, há uma predisposição maior dos japoneses ao visual. O próprio pensamento do povo é moldado dentro de uma estética sensível ao real, ao concreto, aos matizes e pormenores” (LUYTEN, 1991, p.38).

Os quadrinhos japoneses também levantam a questão socioeconômica do povo nipônico, que teve uma melhora das condições de vida ao término da segunda guerra mundial, com ajuda dos norte-americanos. Mas é nos anos 60 que o mundo passou a ter conhecimento do surgimento desta nova potência econômica e industrial que é o Japão, segundo Luyten (1991).

Neste período, com o *boom* econômico, a população passou a ter mais condições de adquirir bens de consumo. A prosperidade, finalmente, chegou ao Japão e as casas passaram a se encher de produtos ocidentais, o que foi chamado de a era do lazer. “A *media* impressa, traduzindo as novas tendências da população, aumentou o volume de

publicações, diversificando os títulos, originando centenas de revistas especializadas” (LUYTEN, 1991, p.34).

Segundo Luyten (1991), a mídia impressa na época do *boom* econômico, final dos anos 50/60, teve grande aumento, principalmente os jornais japoneses que tiveram as tiragens mais altas do mundo. Com relação aos livros e revistas, em 1980, atingiu-se o volume de 4,3 bilhões de livros e revistas produzidas, sendo que dos 27% do total, 1.16 bilhões, eram histórias em quadrinhos.

Ressalta-se que antes da segunda guerra mundial os mangás, a partir dos anos 20, detinham grande popularidade entre os japoneses. O sucesso veio da adaptação das produções ocidentais para a cultura oriental, com forma de ilustração próprias e histórias locais. Nessa época, os quadrinhos eram destinados quase exclusivamente ao público adulto, contrariando a ideia de que são obras infantis (LUYTEN, 1991).

Até 1944, o papel de imprensa não era fabricado no Brasil. “Nos primeiros anos do pós-guerra havia dificuldade até de se conseguir papel, mas isto foi resolvido com a utilização de papel-jornal para as revistas, costume que se segue até hoje, apesar da mudança da economia, dando uma característica singular na forma de editoração” (LUYTEN, 19991, p.36-37). De forma complementar Claudia Pedro Winterstein (2010, p. 11) destaca:

Os mangás são publicados em papel jornal (um papel de baixa qualidade se comparado às páginas dos quadrinhos estadunidenses cujos tipos de papel para publicação – couché, LWC, Pisa Brite, etc – são considerados de melhor qualidade) em preto e branco e possuem uma narrativa bastante dinâmica (2010, p.11).

Por terem uma qualidade inferior, com relação ao tipo de papel usado (papel jornal), o produto mangá acaba por ser lido e descartado nas lixeiras. O que fica são as reedições especiais, um compilado de mangás, em formato de livro de bolso, chamados de *tanko hon*. Por serem publicados em papel de melhor qualidade e melhor impressão, o custo acaba sendo mais elevado, contudo, é um item, altamente, colecionável pelos fãs de mangás. Salienta-se também que a publicação, geralmente, possui capa colorida e raramente algumas páginas também são realçadas. O mais comum é que sejam em preto e branco.

O grande volume de publicações desse tipo deve-se também ao surgimento dos mangás *undergrounds*, chamados de *akai hon* (livros vermelhos), na cidade de Osaka. Estas obras incentivaram o hábito de leitura, pois, por volta de 1950, se criou um sistema

de empréstimos destas publicações a preços baixos, facilitando um lazer barato pós-guerra (LUYTEN, 1991).

Mas esse cenário de grande avanço tecnológico trouxe também implicações para a vida dos japoneses, que eram e ainda costumam ser chamados de *workaholics* (viciados em trabalho). As histórias em quadrinhos entram para exercer um alívio ao *stress* gerado por esta grande carga de trabalho e pressão escolar, na vida de jovens e crianças. Os personagens dos mangás oferecem uma “válvula de escape”, como comenta Luyten (1991, p.48): “Os mangás se solidarizam com o leitor: os personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por ele”.

Os quadrinhos promovem a questão da identificação, tanto com os personagens como com a história, que será discutido com mais propriedade no capítulo seguinte. “Para os quadrinhos, o bom agenciamento narrativo, ao lado de um bom argumento, é essencial” (CIRNE, 2002, p. 14).

Vasconcellos (2006) destaca para além da questão, estritamente, editorial, que mangás voltados para o público masculino são chamados de *shounen* (o caso de *One Piece*) e o *shoujo* para as mulheres. Sendo *One Piece* uma obra *shounen*, a mulher passa a ser um elemento mais erotizado, que em obras *shoujo*. O público-alvo dos mangás é, altamente, segmentado. Atualmente, existem mais divisões²⁷ do que apenas *shounen* e *shoujo*, mas para fins deste trabalho esclarece-se os dois, abaixo:

Com relação à sua forma e linguagem, o mangá será sempre um mangá, contudo, o que difere uma publicação da outra é o público-alvo. Winterstein (2010) comenta que em obras *shoujo* o traço é mais leve, delicado, há efeitos visuais como flores, estrelas ou penas caindo para demonstrar o estado emocional das personagens. A narrativa é quase sempre romântica, sutil, com traços de comédia. Há bastante closes para enfatizar emoções e sentimentos.

Luyten (1991), destaca que as obras destinadas ao público feminino, com idades que variam dos 12 aos 17 anos (ou até mais), são feitas, em sua maioria, por mulheres:

²⁷ *Gekigá* (histórias realísticas e dramáticas), *Shogaku* (com material didático), *Hentai* (conteúdo pornográfico que engloba quatro categorias: 1) *lolicon* - homens adultos que sentem atração por garotinhas; 2) *Shotacon* - homens adultos que sentem atração por garotinhos; 3) *Yaoi* – relações sexuais entre homens; 4) *Yuri* – relações sexuais entre mulheres); *Ecchi* (menos pornográfico que o *Hentai*, mais erótico); *Jidaigeki* (recriação de batalhas japonesas e feitos históricos); *Josei* (destinado à mulheres no fim da adolescência e início da idade adulta); *Seinen* (destinado a homens no fim da adolescência e início da idade adulta), *Shojo Ai* (Amor entre meninas, mas sem relações sexuais) e *Shonen Ai* (Amor entre meninos, mas sem relações sexuais).

“Apesar de o Japão ser conhecido como um país machista, onde as mulheres têm poucas oportunidades profissionais, no campo dos quadrinhos ocorre exatamente o contrário” (LUYTEN, 1991, p.58). Apesar da autora ter dito isto em 1991, muito pouco mudou na sociedade, mas avanços já são sentidos pelas mulheres graças a abertura maior com o ocidente. Abaixo um exemplo de obra *shoujo*: o mangá *Kimi ni Todoke*²⁸ (figura 01).



Figura 01: Exemplo de mangá *shoujo*: *Kimi ni Todoke*

Fonte: <http://www.paninicomics.com.br/web/guest/productdetail?viewItem=687132>

Já as obras *shounen* possuem desenhos mais carregados, dinâmicos e grossos, com atenção aos detalhes do cenário, já que é costumeiro as histórias se desenrolarem em um campo de batalha. Há sempre muita ação e aventura. Há temas ligados aos esportes, espionagem, dentre outras categorias, mas todos com a predominância da comédia. Há também histórias melodramáticas, que lidam com temas como autodisciplina, perseverança, competição, dentre outros.

Luyten (1991) acrescenta ao dizer que apesar de haver temas voltados para a violência, o Japão é (e continua sendo) um dos países com menor índice de criminalidade. Isso, para a autora, demonstra que o mangá não é um incentivador para a prática da

²⁸ Publicado pela Panini, o mangá é o mais vendido da atualidade (de acordo com sua categoria), segundo a Oricon.

violência, mas configura-se como uma “válvula de escape” para muitos jovens que, ao ler um mangá, se identificam com determinados personagens e deixam para eles a liberação da raiva suprimida. Abaixo um exemplo de obra *shounen*, a obra *One Piece* (figura 02):

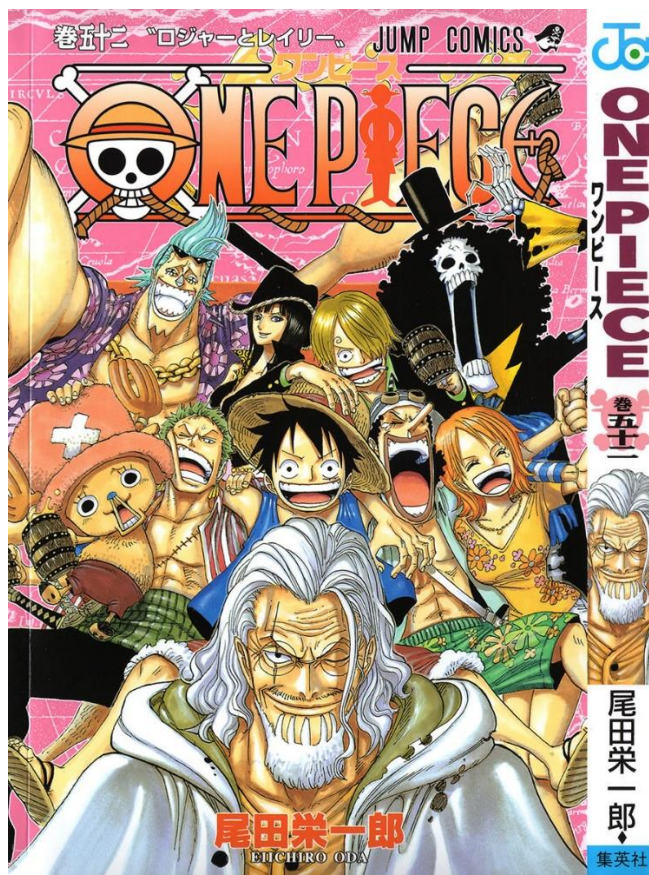


Figura 02: Exemplo de mangá *shounen*: *One Piece*

Fonte: <http://www.portallos.com.br/tag/conrad/>

Acima, pode-se notar a presença das duas personagens estudadas na pesquisa; Nami (cabelo ruivo, curto, blusa amarela) e Nico Robin (mais ao fundo, de chapéu e vestimenta preta). Nessa imagem, antes do *Timeskip*, (tempo com duração de dois anos na história narrativa, em que personagens se aperfeiçoaram e mudaram de estilo), já é possível notar diferenças na personalidade. Enquanto Nami aparece rindo abraçada ao colega de tripulação, Robin está mais ao fundo, esboçando um pequeno sorriso e de lado, sem qualquer interação com os demais tripulantes.

Os mangás são de difícil definição quanto ao gênero literário. Pode-se dizer que *One Piece* é uma obra de literatura juvenil; as vezes mais infante – com histórias engraçadas, enredos leves - e outras vezes com temática e narrativas jovens – pela violência nas cenas de batalha ou malícia nos personagens. Poderíamos então tentar

classificá-lo pelo público? Apesar de conter temas mais ligados ao universo jovem, já foi salientado, anteriormente, há muitos adultos e idosos que acompanham a obra, principalmente, em terra nipônica. Assim, *One Piece* é uma obra que consegue se abrir a um grande número de nichos de consumidores.

Como também é uma obra que atrai o público infantil, Ruthann Mayes-Elma (2006, p.10) entra na discussão para esclarecer que: “[...] é importante entender como a literatura infantil é conectada ao currículo escolar e como a literatura infantil pode ser usada como um veículo de mudança social”²⁹. Ou seja, é necessário perceber que a obra faz parte de um contexto maior do que apenas o familiar, já que os ensinamentos/morais são reapropriados para o ambiente externo, a sociedade, a escola. E como ela é usada neste contexto? Este é o questionamento da autora e que também é uma preocupação desta pesquisa. Desta forma demonstra-se como uma obra pode ser um veículo de mudança social, se este for o caso e objetivo.

Dito isso, parte-se para o entendimento do atual contexto do mercado editorial dos mangás. Sabe-se que no Brasil os dados de vendagem ou crescimento do setor não são divulgados pelas editoras. Não existe, como no Japão, empresas que trabalhem com um ranking estatístico. Apesar disso, fez-se uma tentativa de construção deste cenário.

2.2 O SEGMENTO EDITORIAL NO ATUAL CONTEXTO MERCADOLÓGICO

As histórias em quadrinhos (HQs) têm recebido cada vez mais atenção por estudiosos da comunicação, apesar das pesquisas sobre a temática ainda serem escassas, se comparadas a outros meios de comunicação. A década de 50 marcou o início deste movimento que considera os quadrinhos não apenas como entretenimento, mas objeto de estudo. Entretanto, a ideia de estudar este tema de forma mais sistemática surgiu em 1974, a partir da publicação de uma edição experimental sobre os mangás³⁰ (LUYTEN, 1991).

Segundo o site Guia dos Quadrinhos³¹, atualmente, existem 69 editoras brasileiras e 21 estrangeiras que trabalham com o segmento no Brasil. Com a cena independente, estimulada pela Internet e eventos do gênero, além do interesse de editoras, as HQs

²⁹ Tradução Nossa. Original: “[...] it is important to understand how children’s literature is connected to school curriculum and how children’s literature can be used as a vehicle for social change”.

³⁰ “O fantástico e desconhecido mundo das histórias em quadrinhos japonesas”, Quadreca, 1976.

³¹ O site está disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/editoras/>. Acessado em: 25/05/2015.

crecem no país, de acordo com Sidney Gusman³², em entrevista para a UOL Notícias³³. A entrevista também cita autores de maior destaque no Brasil, quando o assunto é HQs: Mauricio de Sousa, Fábio Moon, Gabriel Bá, Marcello Quintanilha e Eloar Guazzelli.

Além disso, a reportagem dá exemplo das tiragens médias de HQs com autores brasileiros contemporâneos. A editora Nemo, citada na entrevista, foi criada em 2011 e tem como tiragem média 2 mil a 3 mil exemplares, com pico de impressão de 20 mil volumes de um único livro. Ela lança entre 25 a 30 novidades do segmento por ano e possui 85 livros no atual catálogo.

Outros dados de vendas de HQs americanos entram em contraponto ao mercado nacional de quadrinhos. O site Universo HQ³⁴ traz uma reportagem sobre os gibis da Marvel e da DC, as duas maiores editoras de quadrinhos do mundo, que não estão conseguindo vender o que outrora vendiam. Segundo o site, “Esse fenômeno de baixa venda é mundial, atinge os mais diversos gêneros de quadrinhos e já não causa tanto espanto”. Um exemplo é a queda, já citada, nas vendas de *One Piece*³⁵, quando comparada há anos anteriores.

O Sindicato Nacional dos Editores de Livros (SNEL) junto com a Câmara Brasileira do Livro (CBL) realizam, anualmente, um panorama do mercado editorial do país. Os dados sugerem que houve uma queda no número de títulos, de 58.192 mil (2011) para 57.473 mil (2012) publicados no país, contudo, o faturamento teve um aumento, de 4.837.439.173,32 (2011) para 4.984.612.881,04 (2012). Em 2013, último ano da pesquisa, há um salto significativo no número de títulos, 62.235 mil, e um faturamento de 5.359.426.184,63.

Isso significa que o ano de 2013 representou um crescimento do setor editorial brasileiro, chegando a 7,52%. Esse percentual, segundo a SNEL e CBL, significa um crescimento real de 1,61% - considerando-se a variação de 5,91% do IPCA (Índice Nacional de Preços ao Consumidor Amplo) em 2013. Mas se as compras feitas pelo governo forem desconsideradas, o crescimento nominal foi de 5,90%. Ou seja, tendo a

³² Sidney Gusman é um dos mais respeitados especialistas em quadrinhos do Brasil e atua na área desde 1990. Atualmente, edita o site Universo HQ e é o responsável pelo planejamento editorial da Mauricio de Sousa Produções.

³³ A entrevista está disponível em: <http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2015/01/31/com-cena-independente-e-interesse-de-editoras-hqs-se-fortalecem-no-brasil.htm>. Acessado em: 29/05/2015.

³⁴ A entrevista está disponível em: <http://www.universohq.com/noticias/as-vendas-dos-quadrinhos-marvel-e-dc-atraves-dos-anos/>. Acessado em: 29/05/2015.

³⁵ Oda, o criador da série, segundo estimativas de fãs, recebe mais de 25 milhões de dólares por ano só com os royalties de *One Piece*. Informações coletadas no site brasileiro: www.onepiecex.com.br.

variação do IPCA de 5,91%, as vendas ao mercado não sofreram alterações positivas ou negativas, dado que o crescimento real foi de 0%, de acordo com o SNEL e CBL. O número de exemplares vendidos cresceu 4,13% em vendas ao mercado e 20,41% em vendas ao governo.

O preço médio do livro – em vendas ao mercado - cresceu 1,70% em 2013. Porém, se considerada a variação do IPCA de 5,91%, o preço médio constante do livro apresentou uma queda de -4,0%. A venda de e-books aumentou 225,13 % de 2012 para 2013, contudo, ainda representa uma parcela muito pequena do faturamento total do setor. Os dados são ilustrados na tabela abaixo (figura 03):

Comportamento do Setor Editorial Brasileiro			
2012/2013			
	2012	2013	Var. % 2012/2013
TÍTULOS	57.473	62.235	8,29
EXEMPLARES PRODUZIDOS			
Total	485.261.331	467.835.900	-3,59
FATURAMENTO (RS) Total	4.984.612.881,04	5.359.426.184,63	7,52
Mercado	3.668.664.471,88	3.885.004.146,68	5,90
Governo	1.315.948.409,16	1.474.422.037,95	12,04
EXEMPLARES VENDIDOS			
Total	434.920.064	479.970.310	10,36
Mercado	268.564.404	279.662.399	4,13
Governo	166.355.660	200.307.911	20,41

Figura 03: O comportamento do setor editorial brasileiro entre 2012 a 2013

Fonte: http://www.snel.org.br/wp-content/themes/snel/docs/Apresentacao_pesquisa_FIPE_imprensa_2013.pdf

A pesquisa da SNEL/CBL também aponta um panorama sobre os títulos, exemplares e faturamento de cada setor. Como a obra *One Piece* é encaixada em “obras gerais”, mostra-se a seguir apenas os valores deste nicho. O subsetor é representado na figura 04:

Subsetor de Obras Gerais			
2012/2013			
	2012	2013	Var. % 2012/2013
TÍTULOS	24.503	25.228	2,96
EXEMPLARES PRODUZIDOS Total	116.813.030	128.639.903	10,12
FATURAMENTO (RS) Total	1.165.098.016,99	1.258.411.506,07	8,01
Mercado	974.491.885,56	1.055.800.242,91	8,34
Governo	190.606.131,43	202.611.263,16	6,30
EXEMPLARES VENDIDOS Total	122.195.589	149.866.288	22,64
Mercado	108.951.867	121.678.723	11,68
Governo	13.243.722	28.187.566	112,84

Figura 04: Nicho Obras Gerais e seus faturamentos

Fonte: http://www.snel.org.br/wp-content/themes/snel/docs/Apresentacao_pesquisa_FIPE_imprensa_2013.pdf

Observa-se, dessa forma, que houve um crescimento no número de títulos produzidos de 2012 para 2013 e um acréscimo grande (8,34%) de vendas para o mercado. Esta pesquisa se dedica ao estudo do mercado, pois HQS não são distribuídas pelo governo para a população. Há mangás voltados ao mercado didático, mas eles ainda não foram incorporados ao mercado brasileiro. O que ocorre, por vezes, é a incorporação dessas obras em materiais didáticos brasileiros. Também há uso do gênero por professores como auxiliar no desenvolvimento das linguagens.

Outro destaque interessante é a forma de comercialização das obras. Mangás são vendidos em livrarias, bancas de jornal, em alguns supermercados (não sendo comum), internet, marketing direto ou diretamente nas empresas. Assim, a seguir (figura 05), ilustra-se o número de exemplares e participação de cada setor nas vendas, entre os anos de 2012 e 2013. Salienta-se que o gráfico não é exclusivo para mangás, mas para obras de forma geral: religiosas, técnicas científicas, gerais e didáticas.

Canais de Comercialização				
Vendas ao Mercado – Número de Exemplares 2012/2013				
CANAIS	Número de Exemplares			
	2012	Partic. %	2013	Partic. %
Livrarias, inclusive virtuais (vendas diretas)	127.351.708	47,42	141.478.492	50,59
Distribuidores	70.492.757	26,25	57.330.238	20,50
Porta-a-porta e catálogo	21.557.709	8,03	24.445.325	8,74
Igrejas e Templos	8.250.793	3,07	9.090.866	3,25
Supermercado	7.528.004	2,80	8.549.659	3,06
Bancas de jornal	5.710.290	2,13	5.755.864	2,06
Escolas e Colégios	3.345.249	1,25	5.291.957	1,89
Exportações	3.029.615	1,13	3.122.472	1,12
Internet (venda realizada pelo site da editora)	1.135.605	0,42	2.977.719	1,06
Marketing Direto (mala direta, clube do livro, correio)	2.151.823	0,80	2.833.582	1,01
Empresas	1.572.576	0,59	2.486.746	0,89
Biblioteca Privadas	228.107	0,08	535.419	0,19
Venda conjunta com jornais vendas promocionais	453.954	0,17	476.250	0,17
Outros	15.756.214	5,87	15.287.811	5,47
TOTAL	268.564.404	100	279.662.399	100

Figura 05: Canais de comercialização

Fonte: http://www.snel.org.br/wp-content/themes/snel/docs/Apresentacao_pesquisa_FIPE_imprensa_2013.pdf

Percebe-se que as livrarias eram, durante os anos pesquisados, o local de maior distribuição desses materiais. Infelizmente, a SNEL e CBL não realizam uma pesquisa exclusiva para HQs, talvez porque o mercado seja hermético e as editoras não procuram divulgar seus números de vendas, diferentemente do que ocorre no Japão, como já foi mostrado nesta pesquisa. A *Oricon* divulga semanalmente as maiores vendas das editoras, o que facilita o trabalho de pesquisadores da temática e deixa o processo transparente.

Na figura 06 tem-se o comparativo do período 2014/2015 acerca das vendas no país, pela SNEL/CBL. Nota-se uma variação de 11,2% no número de vendas e um acréscimo de 10,7% no valor arrecadado. O preço médio caiu 0,5%, como podemos observar na figura 06:

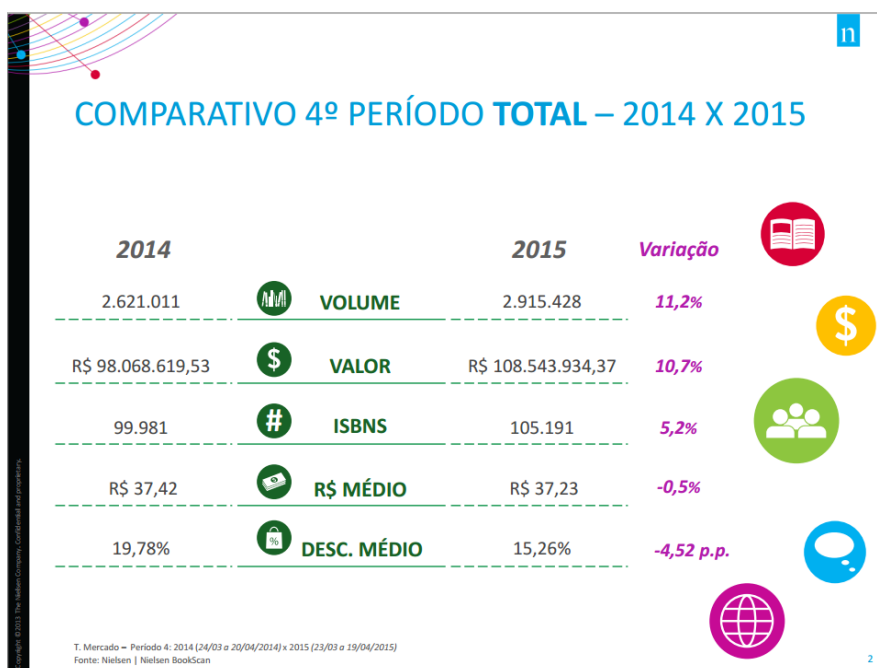


Figura 06: O comportamento do setor editorial brasileiro de 2014 a 2015

Fonte: <http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2015/05/2%C2%BA-painel-final.pdf>

Ao lado desse crescimento no número de títulos publicados, o mangá se encaixa na categoria infantil, juvenil e educacional. Observa-se, assim, que houve um crescimento de 3,8 %, como se observa na figura 07. Relembra-se que *One Piece* está classificada como juvenil.

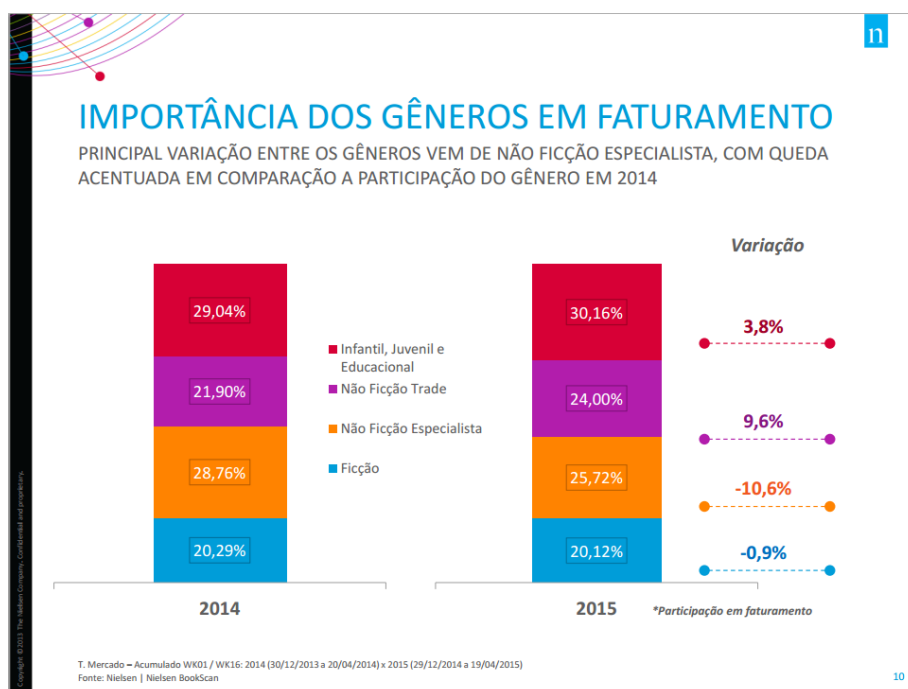


Figura 07: Faturamento por classificação

Fonte: <http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2015/05/2%C2%BA-painel-final.pdf>

Já a figura (08) ilustra o processo editorial não através da cadeia produtiva do mangá, mas a partir de como o produto circula e as forças que definem as estratégias de circulação do mesmo, levando-se em consideração concorrentes, compradores, fornecedores e demais empresas/produtos. Com essa imagem, pretendia-se demonstrar a concorrência a partir de entrevistas com as três maiores editoras de mangás do país: Panini, JBC e Conrad. Entretanto, após tentativas de contato sem retorno durante o mês de Junho via email, Facebook e Twitter, a figura servirá como um exemplo geral de como ocorre este processo. O roteiro de questões, desenvolvidas via *Survey*, estão disponíveis no anexo desta investigação.

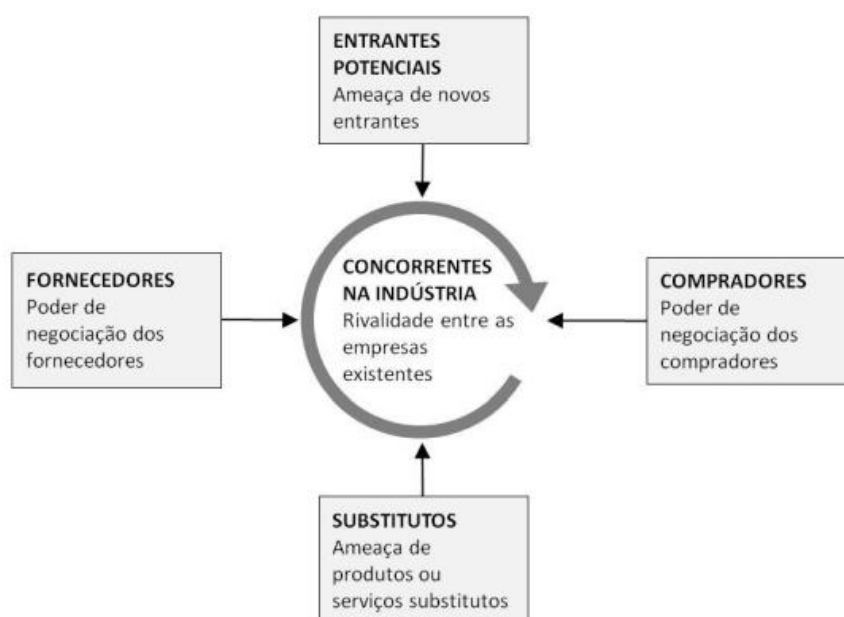


Figura 08: Forças competitivas que definem estratégias de mercado
 Fonte: PORTER, M. apud FONSECA, L. B. (2013)³⁶

Salienta-se com isso que editar é uma área de atuação no sentido empresarial da palavra. “O administrador ou gerente de uma editora deve entender as responsabilidades sociais e morais da profissão. Ao mesmo tempo, é necessário ser um empreendedor para atingir tanto os objetivos sociais como os do negócio” (UNESCO-BOOK HOUSE

³⁶ FONSECA, Leonardo Bastos. **Crescimento da Indústria Editorial de Livros no Brasil e seus desafios**. Dissertação de Mestrado – Universidade do Rio de Janeiro, UFRJ, 2013.

TRAINING CENTRE, 1992, p. 22). Bons editores são aqueles que reconhecem que não há nada de errado em ser rentável e são conscientes de seu papel único na sociedade.

Editoras bem organizadas e administradas diferenciam-se das outras pelo estudo das tendências de vendas, conhecimento dos títulos concorrentes, padrão de desembolso de caixa e de cobrança pelo planejamento e reconhecimento antecipado do desenrolar do negócio, como salienta a obra da Unesco – Book House Training Centre (1992).

Com relação ao segmento editorial e publicações, percebe-se que a literatura brasileira, como destaca Regina Dalcastagnè (2005), apresenta disparidades significativas com relação ao gênero. Em pesquisa realizada nas principais editoras brasileiras da área (Companhia das Letras, Record e Rocco), entre os anos de 2000 até 2005, pela Universidade de Brasília (UNB), foi demonstrado que as autoras não chegam a 30% do total de escritores editados. Este panorama é o mesmo na França.

A mulher como personagem da ficção também foi estudo desta pesquisa. Observou-se que menos de 40% são personagens femininas. Além de ser minoria, as mulheres têm menos poder de fala na narrativa e estão menos presentes como protagonistas. Para Dalcastagnè (2005) há também uma diferença na produção das escritoras e escritores.

Em obras escritas pelas mulheres, 52% das personagens são do sexo feminino, 64% como protagonistas e 76,6% como narradores. Quando as obras são escritas por homens, os números são: 32,1% de personagens femininas, 13,8% de protagonistas e 16% de narradores. A autora comenta que: “Fica claro que a menor presença das mulheres entre os produtores se reflete na menor visibilidade do sexo feminino nas obras produzidas” (DALCASTAGNÈ, 2005, p. 2).

Das 1245 personagens analisadas na pesquisa de Dalcastagnè (2005), as que foram escritas por homens são na maioria jovens (42,3%) e adultas (50%) não chegando à meia idade. A beleza é qualidade preponderante; (42,3%) são belas, (50%) atraentes e (34%) inteligentes. A pesquisa também demonstrou que elas são menos escolarizadas e dependem mais dos homens financeiramente (42,3% delas). Geralmente são donas de casa e as descrições corporais, quando aparecem, as identificam como magra, loira e de cabelos mais longos.

Já quando a autora é mulher, a pluralidade é maior. As personagens são representadas em diferentes faixas etárias, da infância à velhice, tendo como característica principal a inteligência (63%). Geralmente possuem formação superior e aparecem muitas vezes, com maior grau de escolaridade do que seus cônjuges (em 22,6% dos

casos). São mais independentes (apenas 25,9% delas dependem financeiramente de homens). Ainda segundo Dalcastagnè (2005), embora as donas-de-casa também predominem, a escrita (33,3%) é o talento mais preponderante.

A preocupação com o corpo é mais preponderante em escritoras do sexo feminino. Quando a autoria é feminina, as personagens estão dentro do peso ou são magras, contudo, têm cabelos escuros e mais curtos. Elas são mais preocupadas e descontentes com o próprio corpo, quando comparadas com personagens de autoria masculina.

A partir da discussão sobre o segmento editorial dos mangás, o próximo subcapítulo aborda a adaptação audiovisual das histórias em quadrinhos japoneses, lembrando que o anime possui características distintas do meio impresso. Canclini (2008, p.42) fala desta diferença ao dizer que: “As convenções atribuem, ao leitor, mais atividade, porém intelectual, e ao espectador, passividade e dependência do espetáculo, embora estudos sobre comunicações demonstrem que até mesmo o consumo da mídia aparentemente mais inativa implica em apropriação e reelaboração daquilo que se vê”.

Dito isso parte-se para a próxima discussão, que aborda os “fluxos adiante” (BRAGA, 2000) do processo de circulação de uma obra. Um produto acaba sendo reapropriado e readaptado para outras mídias ou outras plataformas, o que implica em processos de convergência, circulação e interação, envoltos por esta cultura midiática.

2.3 O PRODUTO *ONE PIECE* E A CIRCULAÇÃO MIDIÁTICA: O ANIME E SEUS “FLUXOS ADIANTE”

A problemática da midiatização viabiliza a percepção de que o campo social, neste caso, o campo editorial, de modo gradual e sistemático vai se transformando em processos, fluxos, estratégias, circuitos (BRAGA, 2012), até atingir o ponto das “bifurcações”, que são os regramentos do campo e objeto, “um fluxo adiante”.

Mais especificamente, Braga (2012) fala de uma circulação em fluxo contínuo, que afeta internamente as empresas editoriais e seus movimentos, pois o mercado provoca efeitos não controláveis por elas. A cultura midiática se sustenta como um processo de referência, com a incorporação na operacionalização dos demais campos, produzindo efeitos diversos.

Com a intensificação da circulação simbólica, favorecida pela cultura midiática, surgem articulações, fluxos e “fluxos adiante” (BRAGA, 2000), nos próprios campos sociais e não pela mediação de um campo específico (que antes era a própria mídia).

Atualmente, os campos se conectam por circuitos e não mais por lógicas e regras predeterminadas pelos limites dos campos, com fronteiras delimitadas.

Os campos sociais passam a ser atravessados por circuitos midiáticos de distintas ordens, que afetarão suas práticas sociais, recontextualizando-as, abalando suas capacidades de refração e constituição de legitimidade. “[...] os campos sociais, que antes podiam interagir com outros campos segundo processos marcados por suas lógicas e por negociações mais ou menos específicas de fronteiras, são crescentemente atravessados por circuitos diversos” (BRAGA, 2012, p. 44).

Um exemplo é a influência da cultura oriental no ocidente que traz consigo questões de reapropriações, como produtos brasileiros inspirados na cultura asiática. Por isso, este trabalho não se esgota na temática dos mangás, pois pensa para além dessa perspectiva pela influência que a cultura tem na formação identitária dos amantes da arte japonesa. Os usuários são *prosumers* e também colecionadores de obras. Isso movimenta o mercado de forma circular, afetando as empresas e os indivíduos.

A circulação, em fluxo contínuo, gera circuitos complexos: “[...] pela variedade de ambientes atravessados, e pela diversidade de processos, meios e produtos articuláveis ao circuito”, como destaca Braga (2012, p. 48). Assim, considera-se que há uma emergência de uma sociedade em vias de midiatização, pautada por uma nova forma de sociabilidade, como esclarece Fausto Neto (2008).

Tais relações se desenvolvem dentro de campos sociais e se intensificam na sociedade. Neste sentido, cada campo social possui características próprias e específicas que definirão a dinâmica de funcionamento de suas práticas e traduzir a sua natureza. A partir do domínio dessa experiência, o campo exercerá legitimidade e competências particulares, como é o caso do campo editorial.

O campo editorial, por nascer em um ambiente midiatizado, pode incorporar a prática e a linguagem midiática de forma naturalizada. A maneira de falar, agir e pensar é programada conforme as mídias. Não se trata de mobilizar os demais campos em torno de suas regras próprias, pois os processos sociais do campo já são midiatizados em sua origem.

Maria Cristina Mata (1999) entra na discussão para ressaltar que não são todas as práticas sociais que se midiatizam de forma homogênea, pois há graus e operações distintas, de acordo com a atuação dos atores particulares destas práticas. Há, então, “[...] uma mudança, um novo modo de desenhar as interações, uma nova forma de

estruturação de práticas sociais, marcada pela existência dos novos meios”³⁷ (1999, p. 84, tradução nossa), em que ocorre o desaparecimento da materialidade individual e social com a virtualização das sociedades mediatizadas.

Nesta investigação, entende-se o conceito de mediação pelo viés de Fausto Neto (2008), no qual o termo adquire o sentido de uma mediação específica, privilegiada ou especializada. A circulação de conteúdos pela rede e a interação entre usuários estão ligadas a um processo de convergência, já que dependem, exclusivamente, de uma participação ativa. É como esclarece Braga (2006, p.27) “*Se não circulassem, não estariam “na cultura”*” [grifo do autor]. Ou seja, essa interação que ocorre após o consumo forma uma circulação diferida e difusa, que impregnam a cultura e a direcionam. Neste sentido, a ideia de convergência se relaciona com a de circulação.

Por interação Goffman (2007, p.36-37) entende a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros. “Pois se a atividade do indivíduo tem de tornar-se significativa para os outros, ele precisa mobilizá-la de modo tal que expresse, *durante a interação*, o que ele precisa transmitir” [grifo do autor]. A interação é um processo fundamental para a identificação e diferenciação dos indivíduos e grupos.

A interatividade é um processo socialmente construído e, nas palavras de Braga (2000), ela se amplia, se caracterizando como uma interação midiática: “Mais do que na relação entre produtor e receptor em torno de um produto específico, trata-se de relações amplas entre um subsistema produtor/produto e um subsistema receptor/produto, permeadas ainda em outras mediações” (BRAGA, 2000, p.8). O autor pensa as mediações culturais como ambiente geral, em que os processos referidos acima estão imersos.

Por estas razões é que se faz necessário pensar o objeto da pesquisa de forma circular e não linear. A comparação entre mangá e anime não deve ser feita, pois é o mesmo que comparar um livro com o filme. Não importa quanto o filme seja bem feito, ele nunca será igual ao livro. Pode haver o incremento de cenas ou ênfase em certos aspectos em um anime, que no mangá não foi visto e vice-versa. O anime, então, é uma adaptação audiovisual do mangá.

Assim, um é consequência do outro. O que acontece muito no mercado editorial, seja ele brasileiro, americano ou nipônico, é que quando uma obra alcança determinado sucesso é possível que ele venha a ser transformado em filme, neste caso, em anime. Esta

³⁷ Tradução nossa. Original: “[...] en cambio, un nuevo modo em el diseño de las interacciones, una nueva forma de estructuración de las prácticas sociales, marcada por la existencia de los medios”.

lógica mundial é o que faz com que a obra tenha ainda mais alcance e distribuição. A partir disso, outros nichos de mercado são alcançados – jogos de videogame, revistas, roupas, acessórios, bonecos, etc.

Esta convergência tecnológica, consequência da mídiatização e globalização, traz ao mercado inúmeros produtos comercializáveis da obra. Além disso, também promove eventos de *cosplayers* e admiradores da cultura oriental, como *Anime Extreme*, *Anime Arts*, *Anime Nipo*, *Anime Agudo*, sendo cada um deles em uma região do país (isso considerando apenas o Brasil). O primeiro da lista ocorre, anualmente, em Porto Alegre-RS. Outros exemplos são as próprias ruas, territorialidades, que são reterritorializadas e apropriadas pelos amantes da cultura japonesa e dos mangás, como é o caso da Avenida Liberdade, em São Paulo.

Mas voltemos ao produto analisado nesta pesquisa, o anime *One Piece*, uma reapropriação/adaptação do mangá via um sistema audiovisual. Pode-se dizer que a tela, a qual o sujeito passa a ter contato com o anime, é um agenciador e regulador do olhar, segundo Peruzzolo (2011). Cada eixo, o do mostrar (produtores/enunciadores) e a do ver (telespectadores/receptores), possuem distintos modos de gerenciar os desejos. Há, assim, dois percursos do olhar: O olhar discursivo, que se realiza no encontro com a tela (sujeitos da enunciação – de quem anuncia e de quem aprecia) e o olhar relatado, que se vê na tela (movimento do olhar do enunciado, olhares relatados da imagem que interpelam às opções do destinatário).

Peruzzolo (2011) trabalha com o dispositivo televisão, mas que pode ser apropriado sem perda de sentido para o produto anime. A tela não deve ser vista apenas pelo seu caráter tecnológico, pois é uma ambiência de natureza audiovisual. Ela passa a ser um local social de relações entre sujeitos com distintas tensões e palco para diversos discursos sociais e temas, como é o caso da discussão das drogas, escravidão do trabalho, preconceito e demais temáticas tratadas, como pano de fundo da história, em *One Piece*. A imagem é um campo de sedução, como destaca o autor:

O telespectador encontra, na tela, personagens diferentes, que lhe propõem atividades diversas, e por vezes conflitantes, e para com as quais ele sente mais ou menos desejos e interesses de estabelecer relação, segundo o modo como os dizeres e imagens movimentam seu espírito, a sua mente. Isso significa dizer que a tela acolhe um discurso que é um espaço habitado, cheio de atores, de ambientes, de objetos e cenas humanas, que interpelam suas emoções e pensamentos (PERUZZOLO, 2011, p.12).

Dessa forma, nota-se que há a criação dos discursos por aqueles que enunciam e a atualização destes pelo receptor. “A escola ensina posições corretas para ler livros, a mídia, como colocar-nos para sermos espectadores ou seduzirmos, e o corpo parece inexistir quando se fala em conectar-se com as redes virtuais invisíveis” (CANCLINI, 2008, p. 42).

O corpo é um agente, um vetor por onde o cenário da literatura, música, se tornam visíveis. O consumo é o exemplo mais claro disto: uma camiseta de *One Piece* já identifica o sujeito como um fã da obra. “O corpo sempre foi portador de cultura: posições e atitudes, vestuário e formas de pintá-lo identificavam a etnia ou o grupo a que se pertencia, mesmo que viajássemos a outras paragens. Mas as tecnologias da comunicação aumentaram a portabilidade cultural” (CANCLINI, 2008, p. 43).

Com o anime, os sujeitos passaram a ter novas possibilidades de vivenciar a história, que antes era somente escrita. Há uma incorporação da tecnologia pelo indivíduo que transforma a experiência de assistir o anime em algo único. “Mais do que a localização, importam as redes. Mesmo sentado, o corpo atravessa fronteiras” (CANCLINI, 2008, p.44).

Os animes também facilitam a troca de conversas entre fãs. Muitos brasileiros utilizam sites para assistir *One Piece* e lá discutem ideias sobre a obra. Por isso, Canclini destaca que (2008, p. 52): “O consumidor de televisão, da televisão pré-digital, era menos ativo do que o usuário da internet, que tem mais recursos para trabalhar na edição dos materiais, interromper e selecionar, ir e voltar”. É a era da convergência midiática e digitalização.

Henry Jenkins (2008) conceitua que estamos numa era da convergência, um processo cultural. A convergência, para o autor, é um processo cultural e não somente tecnológico. Os consumidores passam a ser mais participativos e ativos, transformando-se em promotores da convergência. “A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2008, p. 28). Contudo, não há só fatores positivos na convergência. O deslocamento de consumidores, por entre mídias, pode fazer com que o usuário não retorne ao dispositivo de contato inicial, ocasionando bifurcações.

Jenkins (2008) propõe três conceitos básicos para entendermos a atual era tecnológica: inteligência coletiva, cultura participativa e convergência midiática. O primeiro diz respeito à nova forma de consumo e uma fonte nativa de poder midiático, que ocorre dentro dos cérebros dos consumidores. A cultura participativa já é uma

expressão que designa o comportamento do consumidor midiático contemporâneo, que é ativo, participativo, portanto, distante da ideia de passividade. A interação, via complexo sistemas de regras, é um fator importante para formar uma cultura participativa e coletiva.

Outra perspectiva é lançada por Jay David Bolter e Richard Grusin (1999), ao dizer que são as novas mídias que remodelaram os meios de comunicação analógicos (tradicionais). Esse processo de remodelação é tratado como remediação, ou seja, uma reformulação no sentido de como a mídia transforma a própria realidade. “Não é a mídia que simplesmente reformula a aparência da realidade. Os meios híbridos (as afiliações de artefatos técnicos, justificativas retóricas, e relações sociais) são tão reais quanto os objetos da ciência³⁸” (BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 61, tradução nossa). A hibridação da mídia, da qual tratam Bolter e Grusin (1999), não transforma só a mídia, mas o próprio perfil do usuário.

Dito isso, esclarece-se com maior profundidade o anime *One Piece*. Primeiramente destaca-se que a animação é realizada pelo trabalho dos seguintes setores: diretores de arte, roteirista, *storyboard*, diretor de episódio e de animação. Os diretores de animação são divididos em rankings de acordo com a experiência e qualidade do material produzido. Há equipes para cada anime, que variam de acordo com episódios. A equipe que ajuda o diretor de animação na feitura do anime também varia. Fãs mais ativos acompanham os diretores e sabem dizer quais são seus preferidos e como será a animação, os defeitos de cada um, bem como qualidades no traço.

A dublagem é o toque final na animação: estes sim, sempre são fixos e muito bem conhecidos pelos fãs de *One Piece*. A título de curiosidade, animes como *Naruto*, *Dragon Ball* e *One Piece* – sucessos de vendas – têm seus personagens principais (Naruto, Goku e Luffy) narrados por uma mulher. Os japoneses acreditam que a voz feminina é capaz de transmitir mais emoção, quando comparada com a voz masculina. A dubladora do Luffy se chama Mayumi Tanaka, nascida em 1955. Já os dubladores de Nami e Nico Robin, respectivamente, são: Akemi Okamura, nascida em 1969, e Yuriko Yamaguchi, nascida em 1965. Na página a seguir, uma figura ilustrativa (09) de cada um dos personagens e seus dubladores:

³⁸ Tradução nossa. Original: “It is not that media merely reform the appearance of reality. Media hybrids (the affiliations of technical artifacts, rhetorical justifications, and social relationships) are as real as the objects of science”.



Figura 09: Personagens do anime e seus dubladores

Fonte: <http://carigold.com/portal/forums/showthread.php?t=355324>

O estúdio de animação de *One Piece* é o *TOEI Animation*³⁹, uma empresa japonesa conceituada no mercado que faz parte da *TOEI Company*⁴⁰. A primeira é o maior estúdio de anime do mundo e foi fundada em 23 de Janeiro de 1956. A segunda é um estúdio japonês fundado em 1950, responsável pela produção de filmes e séries.

No dia 17 de agosto de 2014, uma matéria⁴¹ divulgada no Japão mostrou a rotina de trabalho destes profissionais. Há quatro processos que diferenciam a animação japonesa da restante do mundo, feito pela *TOEI Animation*. São elas: o cenário, o *storyboard*, os efeitos sonoros e a dublagem.

O cenário de *One Piece* possui uma animação manual clássica, ou seja, o animador pinta a mão o cenário para trazer mais profundidade e realidade. Eles explicam: “Nós desenhamos a mão, não usamos computadores, pois desse modo, trazemos todo o sentimento vibrante que o anime deve mostrar”. Os personagens, ao contrário, são animados pelo computador.

³⁹ O presidente da companhia é Yusuke Okada. Site oficial disponível em: <http://www.toei-anim.co.jp/>. Acessado em: 16/06/2015.

⁴⁰ Site Oficial disponível em: <http://www.toei.co.jp/>. Acessado em: 16/06/2015.

⁴¹ A matéria está disponível em: <http://onepiecex.com.br/as-4-diferencas-de-animes-e-desenhos-animados/>. Acessado em: 16/06/2015.

Outro destaque é o *storyboard* que é muito mais detalhado, quando comparado ao americano. No anime japonês, o processo (desenho) explica com mais ênfase as cenas e já no desenho americano, são apenas uma ideia aproximada. Assim, um *storyboard* japonês detalha como o personagem deve agir, se mover, se preocupa com a narração, explicação e com os prazos (adicionado posteriormente para garantir que seja o tempo total de 30 minutos).

Já os efeitos sonoros são compostos para mostrar a identidade e a personalidade do personagem. Como exemplo, um dos especialistas em efeitos sonoros de *One Piece*, explica que o personagem Tony Tony Chopper (médico do navio, que é, originalmente, uma rena), possui sons distintos para cada pata. Ao invés de repetir o mesmo som se prioriza a diferença entre cada passada, a fim de tornar o som mais realístico.

E por último, se mostra o processo de dublagem. A grande diferença reside no fato de que todos os dubladores devem estar na sala ao gravar o episódio, o que não acontece em desenhos americanos, por exemplo, em que há uma divisão por cenas, com gravação individualizada, na maioria das vezes. Desta forma, sempre que um ator de voz necessita gravar sua fala ele se move até um dos quatro microfones disponíveis. Este é modo dinâmico de gravação, em que todos estão presentes, dando uma sensação mais casual para os dubladores, como se fosse uma conversa. A matéria explica que no caso de algumas cenas de batalha, pode haver até 30 pessoas presentes no estúdio de gravação.

Ao findar esta discussão, passa-se ao próximo capítulo que abordará com mais detalhes assuntos como identidade, gênero e representação da mulher, visto através das personagens Nami e Nico Robin. Retrata-se, brevemente, suas histórias e personalidades para após, no trabalho de campo, discutirmos a forma como elas são abordadas por Eiichiro Oda.

3 PERSONAGENS FEMININAS E REPRESENTAÇÕES: UMA QUESTÃO DE IDENTIDADE E GÊNERO

Mulher que é dona de casa, empresária, estudante, viajante, solteira, casada, divorciada. Vive-se a era das múltiplas representações do que é ser mulher na atual sociedade pós-moderna. Por esse motivo, a questão de gênero, ou seja, o senso de ser homem ou mulher, necessita ser discutido para entendermos o lugar e posição da mulher, visto que as características masculinas e femininas não são identidades fixas e imutáveis.

Além da questão do gênero, a representação do feminino pela mídia traz consequências para a construção da identidade da mulher. Como exemplo de meio de comunicação, há o anime *One Piece*, no qual a questão de gênero é pouco discutida e passa despercebida. A questão que se coloca é o motivo da falta de argumentações sobre o sexismo no anime. Ele existe ou não? Como a mulher é retratada? Porque a personagem agiu de tal forma e não de outra? Para Macdonald (1995), a mídia trabalha com a realidade e desejos, a partir de vários graus de persuasão, criando uma fantasia para o espectador.

Este capítulo aborda a representação feminina, a partir da exploração da questão de gênero e identidade. Contudo, não se pretende reduzir *One Piece* à sexualidade e repressão, pois se o fizéssemos deixaríamos de lado abordagens de outros aspectos, igualmente, relevantes que trazem riqueza e multiplicidade de sentidos para a narrativa. Por sentidos, entende-se relações de poder, dentre outros aspectos, que serão trabalhados pela semiologia, no capítulo empírico.

Para além disso, Ana Carolina Escosteguy (2008) salienta a necessidade de ter a presença de um outro que reconheça o protagonismo da mulher, para que ela possa existir enquanto tal. É este trabalho de reconhecimento do protagonismo que se discutirá nesse capítulo.

Assim, em um primeiro momento, se discute brevemente a história da mulher no mundo para entender o contexto social e histórico que culminará na atual sociedade. A partir dessa discussão, estuda-se especificamente questões centrais para a pesquisa, como identidade, representação e gênero. Esses conceitos serão importantes para a definição das personagens ao longo da narrativa e também ajudarão a desconstruí-las. Por último, tem-se uma pequena apresentação das personagens e suas histórias de vida.

3.1 DA ANTIGUIDADE À MODERNIDADE: A HISTÓRIA DA MULHER

Durante séculos, na antiguidade, a sociedade era matriarcal (AMORIN, 2012). No paganismo (adoração de mais de um Deus), anterior ao surgimento do cristianismo, a mulher e o homem tinham direitos semelhantes e ambos baseavam sua vida no respeito pela natureza, sem explorá-la. A imagem da mulher era inspirada em figuras divinas e sua função era a de organização social da comunidade em que vivia. Por ser capaz de gerar outro ser, ela era reverenciada pelo homem e seus ciclos menstruais eram vistos com mistério.

Contudo, com as transformações sociais e religiosas, na sociedade medieval, algumas mulheres acabaram sendo condenadas como “bruxas”. Elas eram perseguidas e torturadas, por motivos políticos, pessoais ou religiosos. Práticas de “magia” (curandeiras), “poder de cura” (parteiras), dentre outras atividades, eram associadas à feitiçaria. Tais atrocidades ocorreram em uma sociedade que estava se convertendo ao cristianismo. O fim da “caça às bruxas” só foi encerrado em 1782, quando a última fogueira foi acessa, dando início ao desenvolvimento de uma sociedade racional e de espírito científico, o iluminismo, como salienta Elaine Cristina Amorin (2012).

Com o advento do cristianismo, o homem passou a ocupar o lugar da mulher na organização da vida em comunidade. O homem se tornou o “salvador” da humanidade. A mulher passa a ocupar um lugar de submissão, onde seu corpo feminino era visto como um “símbolo que estava a serviço da ideologia dominante” (AMORIN, 2012, p. 13).

De forma complementar, Peter Berger (1985) esclarece que a religião desempenhou um importante papel estratégico no empreendimento humano de construção do mundo. A significação das coisas humanas passa pelo conceito de religião defendido pelo autor como “[...] a ousada tentativa de conceber o universo inteiro como humanamente significativo” (1985, p.41).

Assim, as ideias, valores e conceitos passavam pelo crivo dos agentes religiosos, os eclesiásticos. A mulher, para eles, era tida como “pecado original”, assim como Eva, e como “virgem Maria”, aquela que foi redentora dos pecados por colocar ao mundo o redentor dos mesmos. O próprio celibato é, além da questão religiosa, uma forma de manter os bens da igreja, já que o patrimônio ficaria restrito a uma pessoa e não a uma família.

As mulheres medievais eram objetificadas pelos seus maridos: “Era permitida a agressão física as mulheres quando o marido achasse que ela o havia desobedecido e as

histórias de mulheres que sofriam abusos eram contadas nas vilas em tom humorístico” (AMORIN, 2012, p.16). Em caso de adultério, o marido poderia até matar a esposa, por direito. Até o século XVIII a mulher era vista como uma tentação, e a mulher ideal deveria conservar aspectos como: obediência, modéstia, castidade e devoção. Mulheres com características como futilidade, vaidade, malícia ou luxúria eram mal vistas: “[...] o corpo da mulher era visto como um objeto demoníaco” (AMORIN, 2012, P. 17).

Nesse sentido, a história atual da mulher, está ligada ao desenvolvimento do cristianismo, com a regulação do comportamento em sociedade. De acordo Amorin (2012) a mulher não tinha muitas opções: ou se casava ou ia para os conventos (para aquelas nascidas em famílias ricas). A educação dada para elas era referente a ser uma boa esposa, com casamento arranjado pelos pais da moça, quando ainda criança. Simone De Beauvoir (1970, p.13) endossa a discussão ao afirmar que: “Isso é que caracteriza fundamentalmente a mulher: ela é o Outro dentro de uma totalidade cujos dois termos são necessários um ao outro”.

A autora (1970, p.10) analisa que o sexo feminino se determina e se diferencia a partir do homem, quando deveria ser ao contrário. Assim, há um sentimento de inferioridade e diminuição perante os homens que permanece até hoje, mesmo na ala do movimento feminista. “O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro”. A categoria do “Outro”⁴² é antiga e continua existindo na atual sociedade. A “[...] teoria feminista e teoria literária feminista fornece os princípios das mulheres como sendo oprimidas e sendo o outro”⁴³ (MAYES-ELMA 2006, p.1).

O outro é aquele sujeito reconhecido por outro - que não é seu semelhante, mas percebido como agente de direitos. Allain Touraine (2009, p. 192), lembra que: “[...] é somente porque descobrimos o sujeito em nós mesmos que podemos descobri-lo no outro”. O reconhecimento, desta forma, é a realização de si mesmo e da capacidade do outro de ser um ator livre e não alguém marcado pelas construções sociais de totalitarismo cultural e filosófico que lhe impõe uma identidade.

O movimento feminista da atualidade tenta convencer o homem, agora tido como “Outro”, que ela também pode, ao invés de mostrar para ele e a sociedade, de que ela não necessita ser igual ao homem nos maus hábitos/costumes. Não, não é erro de

⁴² Jacques Derrida é outro autor que se preocupa com a questão da mulher enquanto “outro”.

⁴³ Tradução nossa. Original: “feminist theory and feminist literary theory provide the tenets of woman as being oppressed and being the other”.

terminologia, pois as feministas⁴⁴ fazem isso, além de cultivar ódio pelos homens, com consciência do que fazem.

Este trabalho não visa adentrar no atual movimento feminista, mas apontar que ele existe. Há muito ainda para se caminhar neste sentido, mas as discussões atuais perderam seu foco inicial com o pós-feminismo/ciber-feminismo. Hoje as discussões centram-se bem mais em questões estéticas femininas (pêlos no corpo, por exemplo) do que quando o movimento iniciou, tendo em Simone De Beauvoir (1970) uma grande expoente.

Para o pós-feminismo, as conquistas da primeira e segunda onda estão enfraquecidas. Segundo essa corrente, o feminismo de antigamente já não serve mais para representar de forma adequada as preocupações e anseios da mulher na atual sociedade, pós-moderna. Neste sentido, as lutas são também diferentes, libertárias, ao considerar questões estéticas, inclusive. Contudo, a ideia é desconstruir o pensamento de que gênero é algo imutável.

O feminismo foi durante muito tempo identificado como ideologia política. Amorin (2012, p.28) comenta que a mudança deste pensamento só veio “[...] nos últimos trinta anos que a crítica literária feminista passou a ser vista e reconhecida como tendência teórica inovadora e de forte potencial crítico e político”.

A história política está ligada ao movimento feminista, pois foi nos séculos XIX e XX que as mulheres decidiram protestar com relação ao direito ao voto e direitos das mulheres, na América e Inglaterra. Elas queriam uma intensa reforma social, política e econômica na sociedade que, até então, era totalmente dominada pelos homens.

A “*First Wave*” (primeira onda) do movimento feminista iniciou no começo do século XX, indo até 1960, e foi a responsável por unir as mulheres pelo direito ao voto. A primeira onda foi, na realidade, um breve esboço do que seria o movimento. Houve também o início de uma visão mais crítica com relação à produção literária da época, considerando “[...] as teorias psicanalíticas, linguísticas e sociais na construção das diferenças dos gêneros (AMORIN, 2012, p.29).

A escritora Virginia Woolf (1882-1941) é tida como a fundadora do debate, pois trouxe o reconhecimento de que a identidade de gênero passa pela construção social, mas pode ser mudada e transformada. Segundo Amorin (2012), a “first wave”, tem as

⁴⁴ Inverso de machismo, ou seja, ideia de mulher superior ao homem.

seguintes características: a) liberdade das diferenças biológicas; b) reconhecimento dos direitos sociais das mulheres; c) aceitação do corpo feminino e, d) reconhecimento da importância do inconsciente.

Mas foi somente na década de 70 que houve uma mudança no tom do debate, no plano político, social e acadêmico. A *second wave* começa a ganhar força. Com origem na França a partir da feminista francesa Simone Beauvoir, a discussão sobre a relação binária homem/mulher, sendo a última vista como “a Outra” é o foco do debate. Para Amorin (2012, p.28) essas diferenças, manipuladas social e culturalmente, eram determinantes para a dominação e opressão do outro. Desta forma, é nas décadas de 60 e 70 que as relações de gênero substituem a noção de identidade, o que favorece os processos de construção e articulação de poder destas relações.

A partir da segunda metade da década de 80 observa-se dois polos de produção teórica feminista: o feminismo francês e o feminismo anglo americano, segundo Amorin (2012). O primeiro buscou questionar a diferença sexual dentre homens e mulheres a partir da análise da linguagem. Suas bases estão estruturadas na psicanálise. O último procurou denunciar aspectos arbitrários e manipuladores da representação da imagem feminina na literatura.

Na época em que Simone De Beauvoir escreveu seu livro (1949), a repressão sexual era forte, apesar do avanço com relação à sociedade medieval. Marilena de Souza Chauí (1994) entra na discussão para argumentar que a repressão pode ser considerada como um conjunto de normas, interdições, permissões, além de valores e regras estabelecidos não só historicamente, mas culturalmente. Segundo a autora (1994) até hoje vive-se em uma sociedade no qual termos como “cair de amores”, “perdido de paixão” e “morrer de amor”, são utilizados de forma a mostrar a impetuosidade e o perigo do ato sexual.

Chauí (1994, p.15), assim, argumenta que: “[...] o *fenômeno* ou o *fato* da repressão sexual é tão antigo quanto a vida humana em sociedade, mas que o conceito de repressão sexual é bastante recente, isto é, que a reflexão sobre as origens, as formas e os sentidos desse fato, seu estudo explícito, datam do século XIX” [grifo do autor]. A repressão também passa a ser interiorizada pela mulher, não sendo apenas um fenômeno externo.

Neste sentido, a mulher tem sido reprimida, sexualmente, o que afeta até hoje a sua construção e identidade. “Costuma-se dizer que a repressão perfeita é aquela que já não é sentida como tal, isto é, aquela que se realiza como auto-repressão, graças à

interiorização dos códigos de permissão, proibição e punição de nossa sociedade” (CHAUÍ, 1994, p.17).

A mulher, até nos dias atuais, é vista como um ser portador de sensualidade que por anos foi reprimida. Não se podia usar vestes curtas ou provocantes. Não era de “bom tom” sair à noite ou acompanhada por homens, dentre outros exemplos. Chauí (1994) representa esta questão com questionamentos:

Não é surpreendente, então, quando voltamos os olhos para o século XIX, descobrimos uma representação da feminilidade na qual as mulheres são assexuadas, frígidas, feitas para a maternidade e não para o sexo, a tal ponto que houve a necessidade de médicos e sexólogos para lhes ensinar sexo? Como se a repressão da sexualidade feminina tivesse sido tão bem-sucedida que, no ponto final, encontrássemos a negação do ponto inicial (1994, p.29).

De Beauvoir (1970) comenta sobre a falta de união das mulheres e a relação delas com os homens. O sexo feminino não se identifica como mulheres, mas como o “outro”, ou seja, “as mulheres” e não “nós mulheres”, em seus discursos, enfatizando assim uma inferioridade que não deveria existir. A autora se questiona sobre o fato de não ter visto (em sua época) manifestações das mulheres, como ocorreram com negros (minorias) e judeus (minorias) na história.

A resposta para isso, de acordo com ela, se dá na dominação simbólica do homem a partir de uma relação de poder. As mulheres: “Não têm passado, não têm história, nem religião própria [...]. Vivem dispersas entre os homens, ligadas pelo habitat, pelo trabalho, pelos interesses econômicos, pela condição social a certos homens — pai ou marido — mais estreitamente do que as outras mulheres” (De BEAUVOIR, 1970, p.13).

A autora (1970) observa a questão da mulher sob três aspectos: fisiológico, psicológico e econômico, sendo a questão biológica a que ainda mantém, segundo ela, a dominação do homem sobre a mulher. Essa condição se observa muito nos dias atuais, apesar da mudança cultural e social.

Essa dominação pode gerar o que Bourdieu (1996) chama de violência simbólica, ou seja, relações de dominação e submissão afetivas. Ele nos fala que a sociedade tem o poder de limitar as ações do sujeito a partir da estigmatização tornando-o desacreditado. Se essa marca não for visível, há menos chance de o sujeito reverter esta condição. Desta forma, percebe-se que a violência simbólica tem como origem os símbolos, signos culturais e o reconhecimento da autoridade de certos grupos sociais.

Com o exercício de dominação, a violência simbólica não é percebida enquanto tal, como forma de violência, mas como algo naturalizado em forma de respeito pelos indivíduos e grupos. Os homens manipulam a imagem de si e estabelecem um espaço coletivo para a construção de uma realidade social, como esclarece Bourdieu (2004, p. 174): “[...] lutas pela dominação simbólica, ou seja, pelo poder sobre um uso particular de uma categoria particular de signos e, desse modo, sobre a visão do mundo natural e social”.

Não há como negar que ainda hoje a violência simbólica é praticada, mas seu reconhecimento se tornou mais fácil pelo trabalho que foi realizado pelas verdadeiras lutas feministas. Hoje a mulher tem direito ao voto, ao uso de anticoncepcionais, pode namorar livremente, pode ser independente financeiramente, beber em um bar sozinha, fumar, usar mini saia, etc. Claro que ainda há traços da dominação masculina nestes aspectos, mas grandes avanços foram conquistados.

Com este capítulo identificou-se, de forma breve, correntes, pensamentos e trajetórias da mulher. Observa-se que da aparente liberdade na sociedade pagã, ao encarceramento durante os demais séculos, vive-se hoje uma abertura maior para a liberdade e direitos femininos. No próximo subcapítulo discute-se a representação feminina, identidade e gênero, de forma a poder compreender as construções sociais acima descritas.

3.2 A REPRESENTAÇÃO FEMININA: DAS PERSONAGENS REAIS ÀS FICTÍCIAS

A herança cultural é um dos fatores mais evidentes da construção de gênero e identidade. A representação da mulher como ser submisso e sexo frágil, ainda é um tabu a ser desconstruído pela sociedade. Tais pensamentos são passados de geração em geração de modo naturalizado, o que torna difícil o seu reconhecimento nos discursos de homens e mulheres. Por isso, a análise discursiva da representação é fundamental para entender o texto e seu contexto, já que o termo está alicerçado em relações de poder através da enunciação.

Representação não é materialidade, algo concreto e palpável, pois se traduz no sentido que é dado a determinada coisa na medida em que compartilhamos nossa posição sobre este algo. “O conceito de ‘representações’ refere-se ambos a política e cultura, criando uma ambigüidade potencial, mas utilmente sugerindo a relação entre essas

esferas”⁴⁵ (MACDONALD, 1995, p.2). Considera-se neste trabalho o mangá e o anime como uma forma representação da realidade.

Os meios de comunicação são responsáveis pela construção social de realidades, pois são produtores de sentidos. A representação é um processo psicossocial, isto porque ocorre na mente das pessoas e é exteriorizada pela interação social, neste caso, através dos meios – o anime e em conversações entre fãs. Há, assim, a criação de novos valores, formas de sociabilidade e exercícios de poder.

Para Peruzzolo (2006), a representação está ligada à percepção, já que ambos são formas de se experimentar o mundo e de agir de forma concreta sobre ele. Para o autor, nunca representamos um objeto, mas sim fazemos a representação de (sobre) um objeto. “A representação é um investimento qualitativo no dado percebido. É um processo avaliativo pelo qual os estímulos percebidos recebem valorações porque passam a significar algo para o organismo” (PERUZZOLO, 2006, p.34).

A representação do feminino, neste contexto, também traz a questão de influências dos meios. Macdonald (1995) salienta que há muitas formas de se ver o gênero feminino, a partir de diferentes áreas do conhecimento. A autora nos traz pelo menos quatro possíveis definições do termo pelos seguintes campos: sociologia, psicologia, psicanálise e história da arte ou teoria cultural. A abordagem também relaciona o estudo do gênero com estudos da mídia e suas interferências.

Para a sociologia, a feminilidade é adquirida e reproduzida através de um processo de socialização e desenvolvimento pessoal. Crianças são expostas a esta naturalização do gênero e a mídia, na idade adulta, reforçará essa conduta tanto por homens quanto mulheres. Esse contato internaliza as regras de comportamento como parte do próprio senso de identidade.

A questão de gênero é geralmente relacionada a outras formas sociais de classificação, como classe e etnicidade, por isso muitos sociólogos trabalham com a questão de estereótipos. A sociologia lida com as influências no adulto a partir das relações entre representação e realidade: “O centro de interesse mudou do *que* a mídia mostrou para *como* eles produziram significado através da interação entre o texto e o leitor ou espectador”⁴⁶ (MACDONALD, 1995, P.15) [grifo do autor].

⁴⁵ Tradução nossa. Original: “The concept of ‘representations’ refers both to politics and culture, creating a potential ambiguity but usefully suggesting the relationship between these spheres”.

⁴⁶ Tradução nossa. Original: “The center of interest shifted from *what* the media showed to *how* they produced meaning through an interaction between text and reader or viewer”.

Para a psicologia, o gênero é um conceito que envolve a construção de um padrão de comportamento social apropriado e através do qual nós desenvolvemos expectativas sobre nossas vidas de forma geral. Para o campo, a identidade de gênero é um processo que estará finalizado quando se atingir a idade adulta. Por este motivo é que os estudos da psicologia sobre a questão de gênero se concentram no impacto da mídia em crianças e adolescentes, com foco nos efeitos psicológicos.

O gênero pode ser visto a partir de três possibilidades para a psicologia: questão biológica, assimilação por imitação ou pelo trabalho cognitivo comportamental. A primeira categoria considera o determinismo biológico que é gerado através das diferenças físicas, atribuições e comportamentos que nos tornam ou homens ou mulheres.

A segunda diz respeito às habilidades masculinas ou femininas que podem ser adquiridas por imitação e adaptação das condutas e atitudes de outrem. A última considera que o gênero é desenvolvido pelo processo de interação entre o mundo e nosso envolvimento com ele, através da capacidade de pensamento. Cada um destes pensamentos possui pontos fortes e fracos.

Para a psicanálise, o gênero é “[...] um conjunto constantemente renegociado de alianças e identificações”⁴⁷ (MACDONALD, 1995, p.22). Através da sondagem dos desejos e motivações, é possível entender a natureza complexa da nossa relação com a mídia, a partir de nossas respostas direcionadas a ela. As feministas, desde 1970, têm se identificado com essa corrente, contudo, recentemente, essa relação tem se tornado tensa, em função das novas prioridades do feminismo (pós-feminismo). A abordagem, segundo o recente movimento, já não satisfaz mais a busca por respostas.

A psicanálise oferece, para as feministas, uma teoria convincente da diferença de gênero, com adaptações do pensamento de Freud. A psicanálise seria uma recomendação para a análise da sociedade patriarcal e não para o patriarcado em si. O patriarcado é uma sociedade controlada pelos homens.

Já o último aspecto salienta que a mulher era retratada na arte (pinturas, esculturas, etc..) como alguma coisa ou algo que estava lá em relação a determinado objetivo. Já o homem estava representado por si só, sendo ele a figura central. Assim, a mulher era relegada a uma segunda posição, não incluindo quem realmente era ela, como ser individual. Com o pós-modernismo, a mulher começa a ganhar a possibilidade e o poder de forjar a sua própria identidade, explorando sua subjetividade.

⁴⁷ Tradução nossa. Original: “a constantly renegotiated set of alliances and identifications”.

A autora (1995) considera, a partir do dito, que não temos controle total das nossas respostas sobre o aparato midiático e por isso não se pode ignorar os efeitos da persuasão, do desejo social e cultural. Para ela, o gênero “[...] como categoria, tem sido importante para o impacto diferencial do capitalismo em homens e mulheres, e especialmente em nosso posicionamento divergente como consumidores do sexo masculino ou do sexo feminino”⁴⁸ (MACDONALD, 1995, p.4). Assim, observa-se diferenças no modo como a mídia endereça seus produtos, demonstrando a relevância dela como definidora de gênero.

No campo da comunicação destaca-se Escosteguy (2008). Para ela o gênero é: “Investido de significado social, implica na existência de valores, regras, posturas, obrigações e deveres que expressam o que é ser homem ou ser mulher numa dada cultura ou sociedade” (ESCOSTEGUY, 2008, p.7). O gênero é, assim, uma construção social e cultural relacionada não só à mulher. Para a autora, não existe uma identidade única entre as mulheres.

As pesquisas de gênero na comunicação, segundo a autora (2008), ainda são pouco exploradas, apesar de ganhar força nos últimos anos. Pesquisas em recepção sobre a temática são ainda mais recentes. O destaque atual de pesquisas vai para a relação entre mídia e movimento feminista. A representação feminina na mídia, de acordo com Escosteguy (2008), sempre foi alvo de crítica pelo movimento, mas foi através do levantamento de questões como sexismo, relações de poder entre homens e mulheres – oriundas do feminismo - que a questão do gênero ganha destaque nas pesquisas.

O gênero implica na relação de identidade. Segundo Stuart Hall (2000, p.109) é preciso compreender a identidade: “[...] como produzidas em locais históricos e institucionais específicos, no interior de formações e práticas discursivas específicas, por estratégias enunciativas específicas”. A mulher, neste sentido, teve por muito tempo sua identidade silenciada. A sua suposta fragilidade fez com que sua identidade fosse sacrificada, relegando a ela um papel secundário na sociedade.

A mulher como figura “muda” vem de uma tradição social e histórica. Na literatura do século XIX⁴⁹, por exemplo, ela era retratada pelas suas características “biológicas” (determinismo) e sendo hierarquicamente inferior ao homem, como uma

⁴⁸ Tradução nossa. Original: “gender, as a category, has been important in the differential impact of capitalism on men and women, and especially in our differing positioning as male or female consumers”.

⁴⁹ A Literatura do século XIX inicia com o Romantismo e na segunda metade do século com o Realismo/Naturalismo.

reprodutora ou vista a partir do seu corpo e formas. Com a produção da literatura contemporânea, ela passa a ser empoderada, sem ser vista a partir da condição de subjulgada. Houve um acréscimo de personagens femininas que lutam contra a dominação masculina e um número maior de autoras femininas no mercado.

O discurso excludente, tanto na literatura do século XIX, como nas relações atuais, denota que ainda existe “a morte do outro”, ou seja, uma relação de alteridade. A alteridade, ou seja, a diferença, tem relação mútua com a identidade. Silva (2009) lembra que a ligação é resultado de um movimento dialógico e se materializa nos atos linguísticos e discursivos; são processos de produção social: “Ver a identidade e a diferença como uma questão de produção significa tratar as relações entre as diferentes culturas não como uma questão de consenso, de diálogo ou comunicação, mas como uma questão que envolve, fundamentalmente, relações de poder” (SILVA, 2009, p. 96). Essa alteridade se desenvolve desde cedo, nas relações estabelecidas com o outro.

As crianças ouvem conteúdo sexista e começam a acreditar que isso seja normal. Se nós, como sociedade, queremos acabar com o sexismo, eu acredito que um bom lugar para começar é ensinar os alunos a ler criticamente. Ambos os meninos e meninas necessitam mostrar que nenhum gênero precisa ser oprimido pelo outro (MAYES-ELMA, 2006, p.10)⁵⁰.

Assim, a identidade traz consigo um processo de articulação. Ela não é uma totalidade, pois está em constante mudança e transformação. As identidades “[...] não são nunca unificadas; que elas são, na modernidade tardia, cada vez mais fragmentadas e fraturadas; que elas não são, nunca, singulares, mas multiplamente construídas ao longo de discursos, práticas e posições que podem se cruzar ou ser antagônicos” (HALL, 2000, p. 108). A invisibilidade histórica da mulher precisa ser ultrapassada.

A literatura contemporânea é uma forma de trabalhar com esta invisibilidade cultural. A partir do incorporamento de heroínas protagonistas, a visão da mulher como sexo frágil vai sendo diluída. “Embora os contos reforcem estereótipos de feminilidade e masculinidade e preconceitos sobre homem e mulher, [eles] são ambíguos e ricos e por isso não são sexistas: a salvação pode ser trazida tanto pelo herói quanto pela heroína” (CHAUÍ, 1994, p. 39).

⁵⁰ Tradução nossa. Original: Children hear sexist content and coming to believe it to be normal. If we, as a society, want to end sexism, I believe a good place to start is to teach students to read critically. Both boys and girls need to be show that neither gender needs to be oppressed by the other.

Para Luyten (1991), as pessoas têm uma necessidade interna de heróis, que são os restauradores da ordem, criadores de fantasias e de histórias de superação. A autora destaca que os heróis orientais, de mangás, são distintos dos ocidentais, de histórias em quadrinhos, pelos aspectos culturais de cada local. Os heróis resistem ao tempo e sobrevivem aos criadores, ofertando visões de mundo e produzindo sentidos. “[...] os contos trabalham em dois níveis: um imaginário (a estória propriamente dita) e um simbólico (a construção implícita do enredo, o lugar e a hora de cada peripécia, os objetos, as cores, os números, as palavras)” (CHAUÍ, 1994, p.49).

Algumas diferenças básicas podem ser elencadas entre o universo dos quadrinhos orientais e ocidentais. “Não há lugar para super-heróis no Japão tal como são caracterizados no Ocidente: invencíveis, superpoderosos e justiceiros. Os heróis japoneses não enquadram muito nessa categoria” (LUYTEN, 1991, p.71). De modo complementar, Senna (1999, p. 70) afirma esta suposição: “Os heróis apresentam todas as características físicas e psicológicas que facilmente os identificam com o Bem, são incorruptíveis, não cometem falsidades, são dotados de uma inteligência superior, belos, fortes, brancos e altos”.

As ações dos heróis nipônicos se voltam mais para o interior. Esta é uma virtude muito valorizada pelo povo oriental. A “sinceridade emocional”, ou seja, as exteriorizações dos sentimentos são evidentes nos mangás. O individualismo não é bem visto pelos japoneses, pois é considerado uma forma de egoísmo.

Para eles, o pensamento coletivo é essencial para conviver em sociedade. “Assim, o herói japonês é alguém que levanta a cabeça, mas não para perturbar a ordem social” (LUYTEN, 1991, p. 71). É comum observar-se renúncias, sofrimentos emocionais e dedicação excessiva para alcançar os objetivos ou mesmo a morte como finais “felizes”. Até o suicídio pode ser uma decisão do herói, se for solução para a resolução do problema.

Segundo Luyten (1991, p.73) a aparência dos heróis são reflexo da realidade; são pessoas comuns na forma de apresentação, com uma conduta modesta. “O leitor se identifica com os heróis porque eles retratam a sua vida diária e o remetem para esse mundo de fantasia. O leitor poderia ser o próprio herói da história justamente porque ele está próximo da sua realidade”. A perseverança é outra característica muito presente nos heróis de mangás, que querem se tornar os melhores em seus objetivos. Geralmente a história se desenvolve nesse processo, de mostrar o desempenho do herói: treinos exaustivos, força de vontade e paciência.

Muniz Sodré (1988, p. 18) ressalta que o herói é que é “[...] capaz de gerar emoções e projeções junto ao leitor”. Para isso, é necessário demonstrar algum valor extraordinário, grandeza, virtude elevada, caráter, atraindo para si toda a atenção do leitor. As façanhas e a superação da “prova” para salvar ou alcançar o (s) objetivo (s) também fazem parte da constituição de um herói.

Lealdade, franqueza, determinação e coragem também são destacados. Quando o assunto são histórias em quadrinhos, Sodré (1988, p.24) lembra que há semelhanças com os heróis da antiguidade (Hércules, Homero, etc): “[...] a solaridade, a resistência ao universo feminino (a mulher sempre foi apresentada como um obstáculo à realização do percurso heroico; são raros os casos de “heroínas”), a defesa do bem contra o mal”.

Como um breve exemplo tem-se o personagem principal de *One Piece*, Monkey D. Luffy, um menino que foi atrás do seu sonho com 17 anos (tendo 19 anos atualmente). Foi ele que, através da sua perseverança, conseguiu fazer com que tanto Nami como Nico Robin (personagens desta investigação) partissem com ele como suas companheiras de navio. O processo não foi tão simples, como veremos no próximo subcapítulo.

Luffy, como destacou Oda⁵¹, tem nacionalidade brasileira e suas vestimentas são sempre as mesmas, diferentemente das mulheres que mudam de roupa a cada saga. Ele usa um chapéu de palha, chinelos, calção azul e blusa vermelha. Sua aparência simples mostra a sua personalidade, de alguém sem obstinação pelo dinheiro (apesar de ser um pirata), impulsivo e humilde. Possui um largo sorriso e sempre se mete em confusões, sendo em muitos momentos salvo pela sua tripulação (apesar de ele ser o capitão). Em muitos casos é Nami, a navegadora, que assume o comando do navio, pela sua personalidade forte, já que Luffy é muito desleixado e brincalhão, o que não lhe confere autoridade, mesmo sendo respeitado por todos como capitão. Ele não demonstra muito interesse em mulheres durante a saga, mesmo tendo a mulher mais bonita do anime (considera assim por Oda) como uma admiradora, a personagem Boa Hancock.

Mas se observarmos as personagens femininas, Luyten (1991, p.80) argumenta que o físico é um atributo importante. “As heroínas dos quadrinhos japoneses chamam muito a atenção pelos seus aspectos físicos: são altas, esguias, os cabelos na maioria das vezes claros e ondulados, os olhos muito grandes”. Os olhos grandes é uma técnica aplicada a partir da década de 50 para trazer maior expressividade e romantismo aos

⁵¹ A informação está disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/86146-pirata-hue-luffy-brasil-autor-revela-paises-herois-one-piece.htm>. Acesso em: 12/07/2015

personagens, que são caracterizados por exteriorizarem muito os sentimentos. Os olhos sugerem que há um alcance profundo na alma e imaginação do leitor, libertando suas fantasias.

Como já salientado, os personagens masculinos não trocam de roupa a cada saga da história, o que difere das mulheres: “O que contribui para lhes dar individualidade é a maneira de caracterizá-las. As roupas, sapatos, laços, estilos de penteados são meticulosamente estudados para compor o personagem” (LUYTEN, 1991, p. 80). Denota-se aí uma alteridade, em que o gênero feminino, a mulher, não consegue existir por si só, por suas características. Ela só existe em conjunto com seu aspecto físico, representando algo que não ela mesma.

Segundo pesquisa apontada pela autora (1991), 89% das heroínas têm cabelos longos em mangás masculinos (*shounen*). Já nas femininas esse aspecto varia, 55% longo, 31% curto e 10% semi longo (*shoujo*). Quanto a vestimenta, nos mangás masculinos, 40% das personagens usam roupas que podem ser consideradas como sexy – maios, shorts, calças metálicas, além de roupas íntimas. Nenhuma heroína usa óculos⁵².

A autora sugere que há uma distinção de gênero nos mangás: “[...] os personagens femininos nas revistas para rapazes são frequentemente retratados como objetos sexuais ou mulheres idealizadas, usadas para dar mais *encanto* ou suavidade ao conteúdo do mundo do mangá masculino” (LUYTEN, 1991, p. 84) [grifo do autor]. Luyten (1991) destaca que há uma emergência de personagens mais independentes e confidentes de seus companheiros, nas histórias. As heroínas costumam ser tímidas, retraídas, atraentes e encantadoras, mas também são decididas e corajosas.

Com esta breve explanação, considera-se que ainda há uma diferença na forma de representação da mulher e do homem com relação as suas características, que acabam por desqualificar a mulher como um ser por si só. No caso das personagens Nami e Nico Robin, em *One Piece* estão “no meio termo”, pois na medida que ainda são representadas pela sensualidade, curvas, ou seja, pelo corpo (estética) são personagens com personalidades marcantes e que influenciam, diretamente, na narrativa, mudando cursos da história pela independência de suas ações.

Assim, Bruno Bettelheim apud Marilena Chauí (1994) reforça que os contos de fadas ou histórias em quadrinhos são essenciais para auxiliar o leitor, quando ainda

⁵² O óculos é tido, culturalmente, como um símbolo de intelectualidade, que é o contrário do que se considerada como sexy pelo senso comum.

criança, a lidar com o presente o preparando para o que está por vir, ou seja, a separação do mundo familiar para a entrada no universo dos adultos.

Os contos são essenciais na formação da criança, porque com eles é possível distinguir o real do irreal, “[...] sem, contudo, reduzir este último ao falso: o irreal é verdadeiro, embora de maneira diferente do real” (CHAUÍ, 1994, p.32). As histórias geralmente lidam com representações do real ou criam um cenário e nele fazem com que o real possa ser trabalhado com o valor de verdadeiro. A criança também consegue entender o bom e o mau, o justo e o injusto e a identificar o verdadeiro do falso.

De modo geral, heróis e heroínas são órfãos de pai (os heróis) ou de mãe (as heroínas), vítimas do ciúme de madrastas, padrastos ou irmãos e irmãs mais velhos. Essa armação tem uma finalidade. Graças a ela, preservam-se as imagens de pais, mães e irmãos *bons* (pai morto na guerra, mãe morta no parto, irmãos menores desamparados), enquanto a criança pode lidar livremente com as imagens *más* (CHAUÍ, 1994, p.38) [grifo do autor].

Os contos de fadas ajudam a criar no imaginário as soluções para os problemas e desenvolve a competência para saber lidar com as adversidades. Os adultos e jovens também se beneficiam, com uma leitura agradável e fuga do stress diário da rotina de estudos e/ou trabalho. “Hoje, como no passado, o leito projeta-se nas aventuras heróicas, dando vazão ao seu desejo de potência, de aproximar-se dos deuses, e de poder, como o herói, escapar às leis do cotidiano repetitivo e monótono” (SODRÉ, 1988, p.24).

Dito isso parte-se para o próximo subcapítulo que abordará brevemente a história das personagens e características centrais de suas personalidades. Demais traços e relações serão trabalhadas no capítulo empírico, após a apresentação dos passos metodológicos desta investigação. O trabalho de campo visa estudar a representação da mulher no século XXI, tendo como suporte as personagens desta análise.

3.3) HISTÓRIAS DAS PERSONAGENS NAMI E NICO ROBIN

O personagem é uma criação do autor da história e concebido para dar determinado sentido para a narrativa. Com suas especificidades, ele é o agente/ator do enredo que faz a linguagem se movimentar dando sentido a narração. É por causa dessas peculiaridades e atribuições que a sua existência é garantida, traduzindo-se em afeições ou distanciamento dos leitores.

A personagem feminina, mais especificamente, apresenta diferentes papéis na literatura. Dalcastagnè (2005) considera que quando a personagem é retratada por uma autora do sexo feminino, ela tende a ser mais plural e detalhada, incluindo as temáticas que rondam o universo feminino e feminista, que costumam passar despercebidas pelos autores homens. É recorrente, inclusive, que as personagens problematizem as questões de gênero durante a história.

Segundo Senna (1999), as personagens contemporâneas, criadas entre 1980 e 1990, apresentam características difíceis de enquadrar em apenas um estereótipo. Elas inovaram aspectos que antes eram representativos da mulher e apresentam uma profundidade psicológica. São belas, complexas, circulam entre o bem e o mal, apresentam conflitos e hesitações. Elas são “[...]frutos da revolução cultural, sexual, do avanço tecnológico e do próprio movimento feminista” (SENN, 1999, p.312).

As personagens dos quadrinhos seguem os padrões ditados ao longo da história: as estrelas de cinema e cantoras são fontes de inspiração para autores, como é o caso das personagens Nami (inspirada na atriz japonesa Ryoko Hirosue) e Nico Robin (inspirada em Mia Wallace, personagem de Uma Thurman no filme *Pulp Fiction*).

Álvaro de Moya (1977, p. 182) esclarece que: “[...] não há uma revolução sexual nos quadrinhos, há uma revolução social”. As mudanças na forma como a personagem é apresentada hoje em comparação há outras décadas estão alicerçadas no atual cenário social. Dito isso, parte-se para a descrição das histórias das personagens:

3.3.1 NAMI, A GATA-LADRA⁵³

Nami (ナミ nome japonês), também conhecida como gata-ladra, é membro da tripulação dos “Chapeús de Palha”. Seu nome significa “onda”, em português, (fazendo jus a sua profissão, navegadora). Ela possui as seguintes características: 1,69 centímetros de altura, cabelos ruivos curtos (antes do *timeskip*), olhos castanhos e corpo estilo mignon (antes do *timeskip*). Nasceu em *East Blue*⁵⁴ no dia 3 de Julho, sendo do signo de câncer. Segundo Oda, sua nacionalidade seria sueca. Antes do *timeskip* tinha 18 anos, após esse período aparece com 20 anos. Sua primeira aparição no mangá foi no capítulo 8 e no

⁵³ Parte das informações foram retiradas do site: <http://pt.onepiece.wikia.com/wiki/Nami> e outras foram retiradas de observações pessoais. Acessado em 12/07/2015.

⁵⁴ Um dos quatro mares navegáveis e tranquilos em *One Piece*. O mapa dos mares, incluindo a *Grand Line* e seus entornos podem ser encontrados na página 124, no anexo.

anime, no primeiro episódio. Atualmente, a recompensa por sua cabeça é de 16 mil *berries*.

Foi adotada por uma marinheira (Belleme) em uma zona de guerra, que a trouxe para casa junto com mais uma menina (Nojiko), que se transformou em sua irmã adotiva. Para cuidar das meninas, Belleme⁵⁵ deixou a marinha e se dedicou a criação delas, plantando laranjas para sobreviver. Belleme foi morta por Arlong, um pirata que escravizou os habitantes da ilha em que Nami morava. O motivo foi não ter conseguido dinheiro para pagar o tributo pelas três pessoas que moravam na casa. Nami tem, até a atual saga, uma foto de Nojiko e Belleme no seu quarto. Abaixo a foto de Nami (figura 10) antes do *timeskip*:



Figura 10: Nami antes do *timeskip*
Fonte: Deviantart

Ela foi o segundo membro a se juntar a Luffy, apesar de já aparecer no primeiro episódio do anime. Nami parte com a tripulação por um breve período, ainda sem querer ser pirata (já que sempre odiou piratas), e trai a tripulação durante o arco “*Baratie*”. O motivo da traição é revelado quando seu passado e verdadeiras intenções são mostradas

⁵⁵ Belleme tem um visual que chama a atenção, com tatuagens, cabelo roxo e moicano. Nami e Nojiko aprenderam muito com ela a serem independentes. Belleme, em certos momentos, deixa claro que é uma contestadora, com atitudes que lembram mulheres que lutam ativamente pelo feminismo.

no arco posterior: Nami teve que se desvencilhar da tripulação dos “chapéus de palha” para poder cumprir a sua missão; recuperar a ilha da dominação de Arlong. Para isso ela fez um acordo com o vilão: Pagaria uma quantidade “x” de dinheiro para ele e trabalharia sob seu domínio como cartógrafa, com a finalidade de quitar a “dívida”.

É este arco que será analisado, junto com a atual saga, na análise discursiva. Abaixo, ilustra-se a atriz japonesa Ryoko Hirose, no filme *Wasaki*, (figura 11) que serviu de modelo para Oda. Segundo declarações do autor, o motivo da escolha foi devido a atriz ter uma personalidade e temperamento ideal⁵⁶ para a criação da personagem.

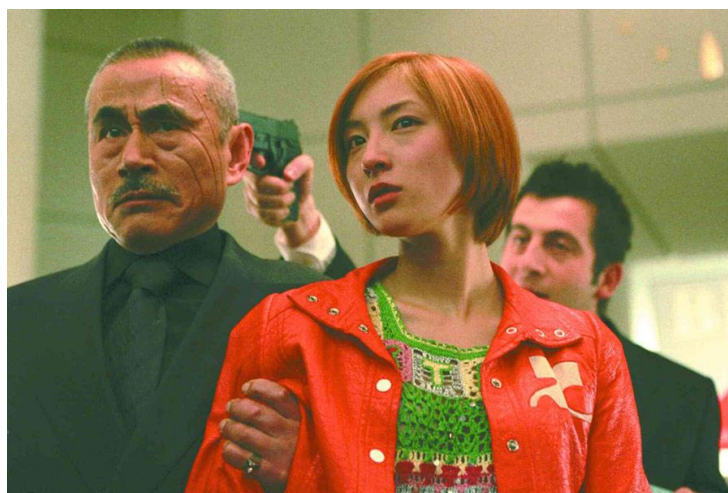


Figura 11: A inspiração de Oda para a criação de Nami
Fonte: <http://br.web.img1.acsta.net/medias/nmedia/00/02/31/95/w7.jpg>

A história de Nami, como já descrito, é bem sofrida. Seus pais biológicos nunca foram mostrados no anime/mangá e subentende-se que estejam mortos, pois ela foi retirada de uma área de guerra. Antes do *timeskip* sua aparência era de uma jovem “estilo *mignon*”, como classifica Senna (1999). O estilo não é atlético, mas caracterizado por ser: “[...] carregado da noção de fragilidade, remete à adolescência, ao despertar sexual da mulher, misto de inocência e sexualidade. É a menos ameaçadora de todas as figuras, pois falta-lhe a paixão explícita, presente nos outros tipos” (SENNA, 1999, p.299). Após o *timeskip*, a figura (12) de Nami torna-se estilo “ampulheta”:

⁵⁶ A informação pode ser disponível em: <http://pt.onepiece.wikia.com/wiki/Nami>. Acessado em 12/07/2015.



Figura 12: Nami após o *timeskip*

Fonte: <https://www.pinterest.com/pin/538391330429547760/>

A ampulheta, segundo Senna (1999) é uma das estéticas corporais mais utilizadas. Para ela, a “ [...] ênfase nos caracteres sexuais explícita a vitalidade, a estreita união com a natureza e os ritos de fertilidade. Este modelo de formas generosas e graciosas é todo sedução, um convite ao prazer” (SENNA, 1999, p.286). Após o *timeskip* as formas de Nami são ressaltadas e o cabelo cresce até a altura da cintura.

Nami sempre foi considerada bonita pelos personagens do anime ao longo da história. Em seu braço esquerdo possui uma tatuagem azul que representa dois aspectos de sua vida, as laranjas (pela plantação da sua família) e o cata-vento (em homenagem a Genzo, um quase-pai para ela, que usava o cata-vento na cabeça com o objetivo de vê-la sempre rindo, mesmo após ela crescer). Neste mesmo ombro, quando pertencia a tripulação de Arlong, tinha uma outra tatuagem que era uma identificação do grupo de piratas do Arlong, substituída depois pela atual.

Nami é a personagem que mais muda de roupa durante a série, com uma vestimenta diferente a cada arco. As roupas mais frequentes são minissaias, sandálias, biquínis, botas e calças. A única coisa que acaba permanecendo é o seu *Log Pose* (um tipo de bússola que só funciona na *Grand Line*⁵⁷).

⁵⁷A *Grand Line* é um mar altamente difícil de ser navegável. Ele divide os quatro mares principais: *East Blue*, *West Blue*, *North Blue* e *South Blue*. O mapa dos mares pode ser conferido na página 124.

A sua personalidade se destaca pela avareza, inteligência e temperamento difícil. Ela só perde na categoria inteligência para a personagem Nico Robin. As mulheres de *One Piece* são representadas, então, por serem superiores na inteligência. Muito gananciosa, Nami se aventurará, em qualquer lugar, por causa do dinheiro, passando por cima até mesmo do medo que sente. A explicação para essa atração pelo dinheiro provém da sua infância pobre, em que o dinheiro era difícil até mesmo para conseguir comida. Esse sentimento foi acentuado pelo fato de ter perdido sua mãe adotiva por não ter o dinheiro suficiente para pagar pela sua vida. Apesar disso, ela não seria capaz de vender ou trair um *nakama* (companheiro) por dinheiro. É ela quem comanda os gastos da tripulação, impedindo Luffy de gastar todo o dinheiro com carne, sua comida preferida.

Nami é mandona e costuma também dar ordens a todos no navio, incluindo seu capitão. Esse comportamento era mais frequente antes do *timeskip*. Após, começou a ouvir mais o seu capitão. Quando está em apuros, a personagem (antes do *timeskip*) deixava que os outros personagens lutassem para defendê-la, pois ela não era uma combatente. Um pouco antes do *timeskip* e após este período, ela mesma sentiu a necessidade de se defender sozinha dos perigos, de modo a ajudar os companheiros e não pensar só nela. O sentimento era de que ela era um fardo para os demais.

Ela tem alguns rompantes egoístas, não pensando duas vezes em salvar a sua pele primeiro, mas vai à luta quando vê um *nakama* sendo ferido. Ela é também solidária e é capaz de perdoar quem lhe fez algum mal. Emotiva e apaixonada por moda, é possível vê-la em alguns episódios fazendo compras na companhia de Nico Robin.

Nami também não tem pudores. Em um episódio específico, Nami nota que seus companheiros estão a observando atrás do muro de uma sauna, e ela, que estava na companhia de uma amiga da tripulação chamada de Vivi, tira a roupa e depois cobra dos tripulantes pelo que viram. Vivi fica chocada com a atitude dela, mas Nami é capaz de atitudes como estas para conseguir dinheiro (algo que sua mãe adotiva também fazia). Seu corpo não é mostrado, apenas a atitude. Ninguém pede dinheiro para ela, pois ela cobra juros e impostos, em um valor que chega a ficar três vezes maior do que era.

Com relação a sua história de vida, como já foi salientado, Nami se juntou a tripulação após a derrota de Arlong por Luffy e seus companheiros na ocasião (Ussop, Zoro e Sanji). Ela apenas ficou olhando o combate, sem se envolver. Sanji (o cozinheiro e combatente oficial) tem uma grande “admiração” por Nami, fazendo qualquer coisa por ela. E claro, Nami, se aproveita dessa devoção e o manda fazer coisas que ela não quer fazer. Ou seja, ela o manipula a seu bel prazer.

Usopp também é manipulado para manter suas armas atualizadas (o bastão do tempo). Contudo, Usopp o faz por ter medo dela, pela sua personalidade, e porque ele tem um bom coração. Nami nunca pagou pelos serviços obviamente. A relação com Nico Robin é muito fraterna. Nico Robin é a única tripulante com a qual Nami não discutiu/mandou ao longo da história. Ela se refere a Nico Robin como “*onee-sama*” ou “*Robin-nee-san*”, termos usados para irmãs mais velhas. Por ser um animal de aspecto “fofo”, o médico do navio ganhou a afeição de Chopper de imediato, evidenciando o aspecto “menina”, “doce”, da sua personalidade.

Neste ponto, explica-se o que é, mais especificamente, o *timeskip*. Ele é um intervalo de tempo que ocorreu na série, na história, enquanto estavam no arquipélago *Sabaody*. A tripulação, antes de entrar na segunda metade da *Grand Line* (também chamada de Novo Mundo), enfrenta um *shichibukai*⁵⁸ de nome Bartolomeo Kuma e um almirante⁵⁹ da marinha chamado Kizaru. Como ainda eram fracos em comparação à eles, a tripulação acabou perdendo a luta quando Bartolomeo Kuma usa seu poder de uma *akuma no mi* (fruta do diabo) e os arremessa para longe, os separando. O que eles descobrem depois é que Kuma na realidade os ajudou a mando do pai de Luffy (o qual Luffy não conhece) que é um líder revolucionário. Kuma, na realidade, é um infiltrado no Governo Mundial a pedido do pai de Luffy, que luta para combater a injustiça no mundo.

Cada personagem foi parar em um lugar específico. Luffy acaba se envolvendo em uma luta “arco *Marineford*” no qual tenta salvar seu irmão, Ace, da morte. Ele não consegue e Ace acaba morrendo. Então, ele toma a decisão, enquanto capitão, de rever a sua tripulação somente após dois anos, com a intenção de que todos pudessem se tornar mais fortes e ele conseguisse, principalmente, proteger aqueles que amava. Para que a mensagem chegasse aos companheiros espalhados pelo mundo, ele voltou ao local que Ace morreu e lá estavam muitos jornalistas. Ele fingiu prestar luto e no seu braço pintou: 2Y, ou seja, dois anos (*2 years*). Ele esperava que seus companheiros entendessem o recado. O jornal circula por todo o mundo e seus companheiros conseguem captar o recado: a reunião do grupo deveria se dar somente após dois anos.

⁵⁸ Existem sete *shichibukais* no mundo de *One Piece*. Eles são piratas conhecidos que decidiram se aliar ao Governo Mundial para conseguir mais poder, fama e dinheiro. São respeitados e temidos.

⁵⁹ Existem três almirantes na Marinha. Eles são coroados pelo Governo Mundial como potências militares, pela sua habilidade como lutadores individuais e estrategistas. São respeitados e temidos.

Nami, então, acaba sendo enviada para a “ilha do céu” *Weatheria* que fica, realmente, no céu. Ela conhece um velho mago de nome Haredas que é o seu professor durante esses dois anos. Haredas é um cientista do tempo, um ótimo professor para Nami, assim como previu Kuma ao enviá-la para lá. Ao chegar lá, Nami conseguiu roubar um pouco da tecnologia do local e foi presa, fazendo jus ao seu apelido, gata-ladra. Ela aperfeiçoou o seu bastão (arma), criando novos ataques para proteção. Após os dois anos, ela volta para o arquipélago para reencontrar o grupo e iniciar, então, a aventura para o Novo Mundo.

3.3.2 NICO ROBIN, O DEMÔNIO DE OHARA⁶⁰

Nico Robin (ニコ・ロビン em japonês), também conhecida como o Demônio de Ohara, é membro da tripulação dos “chapéus de palha”. Sua ocupação dentro do navio, é ser arqueóloga. Ela possui as seguintes características: 1,88 centímetros de altura, cabelos negros, com franja (antes do *timeskip*), olhos castanhos/negros e corpo estilo ampulheta, desde que entrou na tripulação até o arco atual, sendo só mais acentuado recentemente, com roupas mais curtas e provocantes. Nasceu em *Ohara, West Blue*, em 6 de fevereiro, sendo do signo de Aquário. Segundo Oda, sua nacionalidade seria russa. Antes do *timeskip* tinha 28 anos, após esse período aparece com 30 anos. Sua primeira aparição no mangá foi no capítulo 114 e no anime foi no episódio de número 67. Atualmente a recompensa por sua cabeça é de 80 mil *berries*. Na página a seguir, uma figura sua (13) antes do *timeskip*.

⁶⁰ Parte das informações foram retiradas do site: http://pt.onepiece.wikia.com/wiki/Nico_Robin e outras foram retiradas de observações pessoais. Acessado em 12/07/2015.



Figura 13: Nico Robin antes do timeskip
Fonte: Deviantart

Nico Robin foi, originalmente, introduzida na história como vilã. Ela era vice-presidente da organização criminosa *Baroque Works*, com o nome fictício de “*All Sunday*”. Foi a primeira “vilã” a entrar no grupo e a sétima a entrar para a tripulação. Possui as habilidades da fruta “*hana hana no mi*”, que se traduz na possibilidade de duplicar partes do seu corpo. Ela era vista com desconfiança pelos tripulantes, menos por Luffy e Chopper, que de alguma forma confiavam nela.

Durante a luta de Luffy contra o presidente da organização, Robin chegou a pedir para que ele a matasse, mas Luffy não aceitou. Dizendo que não tinha mais para onde ir, Nico Robin pede para que Luffy a aceite na tripulação, pois ele não deixou que ela morresse como queria. Zoro, o espadachim do navio, combatente e imediato do capitão, sempre ficou com o pé atrás, mas cedeu com o tempo. Nami a aceitou imediatamente quando Nico Robin trouxe uma bolsa de joias do chefe da organização para ela. A partir disso, ela passa a adorar Robin. Sanji a aceita de imediato e já serve chá na primeira vez que a vê. Sanji, na realidade, tem nas mulheres seu ponto fraco, pois jamais bateu em uma. Ele não pode lutar com mulheres, pois prefere morrer a machucar uma donzela.

Sua aparência é fruto da comparação com a personagem Mia Wallace, de *Uma Thurman*, no filme “*Pulp Fiction*”. Abaixo, a representação (figura 14) da personagem no filme:



Figura 14: A inspiração de Oda para a criação de Nico Robin

Fonte: <http://www.hellomissniki.com/2014/08/urban-decay-pulp-fiction-revolution-lipstick/>

Robin é uma “mãe” para o grupo, pois sempre ajuda seus companheiros nas dificuldades. É bem reservada e calada, demonstrando pouco seus sentimentos. Está quase sempre com livros em mãos, mesmo em viagem ou festas no navio. Raramente (ou nunca), chama seus colegas pelos nomes, mas pelas ocupações, como exemplo: Nami - chamada de "Senhorita Navegadora" (*Kōkaishi-san*). O único que se escapa da regra é Usopp ao qual chama de “narigudo-kun”. *Kun* é um prefixo carinhoso para se referir a outrem. Após o *timeskip* Robin muda de aparência, como se pode conferir na figura (15) a seguir. A sua imagem *dark* dá lugar a uma mulher mais feminina.



Figura 15: Robin após o timeskip
Fonte: Deviantart

Mesmo quando criança, Robin tinha sua cabeça à prêmio, com uma recompensa de 79 milhões de *berries*. Ela se tornou uma ameaça significativa para a Marinha e Governo Mundial por um motivo especial: ser a única sobrevivente do massacre ocorrido na sua ilha, e única que pode ler os *ponglyphs*, que contam a história do século perdido, mantido em segredo pela Marinha. A Marinha, a fim de não espalhar essa habilidade, inventou que ela, supostamente, afundou seis navios do *buster call*⁶¹. Uma mentira que serviu para colocar uma recompensa grande sobre sua captura, sem dar a entender que o real motivo é o fato dela poder ler os *ponglyphs*.

Desde os oito anos de idade, Nico Robin precisou fugir sozinha para sobreviver, evitando caçadores de recompensas e negando sua verdadeira identidade, com medo de ser perseguida pelos cidadãos das cidades nas quais morou. A partir disso, buscou se auto preservar, entrando em organizações criminosas, para ganhar dinheiro, sobreviver e principalmente ter mais possibilidade de encontrar os *ponglyphs*. Desiludida e sem amigos/família, passou a vida em busca de um lugar ou alguém para se agarrar. Por isso, quando pede para morrer, é porque, realmente, não vê sentido para a sua vida, apesar de

⁶¹ O *Buster Call* é uma estratégia de alto poder militar, no qual ilhas são sitiadas por navios e atacadas impiedosamente. Foi assim que a ilha de Ohara foi destruída e apagada do mapa.

ter o sonho de poder um dia, ler todos os *poneglyphs* e, então, conhecer a história que o Governo Mundial tenta esconder do mundo, honrando *Ohara* e seus cidadãos.

Ela aprendeu a ler os *poneglyphs* sozinha, pois segundo os anciões da ilha de *Ohara*, ela era muito nova para se tornar arqueóloga. Contrariando essa perspectiva, ela mostrou para aqueles anciões/arqueólogos que ela era capaz de ler. Assim, a comunidade teve que reconhecer essa capacidade, lhe delegando o título de arqueóloga mais nova do mundo. Isso mostra uma grande aptidão em termos acadêmicos e de investigação, reforçando sua inteligência.

Sua mãe biológica, Nico Olvia, era uma arqueóloga famosa e perseguida pelo governo. Quando Robin tinha dois anos, sua mãe partiu em busca dos *poneglyphs*, deixando-a aos cuidados dos tios. Por ter a habilidade de uma *akuma no mi*, ela era tratada como um monstro, maltratada por, praticamente, todos os habitantes da ilha, inclusive seus tios. Mas Robin sempre foi muito curiosa e tinha grande interesse por leitura, tendo acesso a maior biblioteca do mundo, que ficava na sua ilha. Foi aí que ela encontrou amigos, os pesquisadores, tornando-se arqueóloga e sendo respeitada naquele meio. Os pesquisadores entenderam sua capacidade, pois sabiam de quem ela era filha.

Robin encontra um gigante naufragado em sua ilha e descobre que ele foi persuadido por sua mãe, para sair da marinha. Ele avisa que o *Buster Call* será acionado na ilha e que todos correm perigo. Ao mesmo tempo que Robin tentava avisar a todos do que iria ocorrer, sua mãe chega na ilha para fazer o mesmo. Quando Nico Robin chega na biblioteca, um dos pesquisadores pede para que ela não diga que é arqueóloga, pois se não disser poderia ser salva. Mas, no fim, Robin acaba descobrindo que sua mãe está no meio dos pesquisadores que serão mortos e sua identidade, como filha de Olvia, acaba sendo revelada. Sua mãe pede para que ela viva. Ela consegue fugir em um barco, enquanto o gigante ataca os navios (os seis navios que foram destruídos). O almirante Aokiji ajuda Nico Robin a fugir a pedidos do gigante, um antigo amigo.

Com relação ao seu porte, Robin é atlética, sendo muito mais forte que Nami ou outras mulheres mostradas no anime. Para liberar seus poderes, precisa ficar com os braços em forma de “X”. Sua força pode ser revelada no arco *Thriller Bark*, no qual, após ter sua sombra roubada por um *shichibukai*, ela em poucos minutos volta a si, o que para um ser humano normal levaria alguns dias. Seus poderes conseguem controlar um grande número de inimigos, e não tem receio de usar a violência para solucionar problemas.

Ela, literalmente, quebra os pescoços ou as costas dos seus inimigos, mesmo eles pedindo por misericórdia. Apesar de ser mais reservada que a personagem Nami, ela

também protagoniza uma cena interessante no anime/mangá. Ela aperta com as mãos, de longe, o saco escrotal de Franky (carpinteiro do navio e combatente) para fazer com que ele aceite o pedido de Luffy para compor a tripulação, o “torturando” de certa forma.

Durante o arco *Water 7*, ela também traiu o grupo temporariamente, os deixando sem dar maiores explicações, o que fez com que a tripulação toda fosse em busca dela pela cidade. Todos queriam entender o motivo dela não querer mais ficar na tripulação. Depois de um tempo foi revelado que Nico Robin foi chantageada pelo grupo CP9, grupo com lutadores de elite do Governo Mundial, infiltrados na cidade de *Water 7* como carpinteiros. O grupo disse que se ela não colaborasse com eles para ler um documento que eles tinham em mãos (leitura que só ela pode realizar) eles iriam chamar o *Buster Call* para destruir aquela cidade e seus amigos. Como ela já tinha vivido o horror do que é essa estratégia militar, deixou o grupo sem dar explicações, apenas disse para que não a sigassem.

Luffy não aceita não como resposta e então vai em busca de Nico Robin. Ela é levada até um presídio de segurança máxima, no qual quem entra não sai. Mesmo sabendo disso, a tripulação vai para o local para salvá-la. Ela, não acreditando que alguém viesse atrás dela (já que até então nunca tinha tido amigos ou acreditado em ninguém) descobre que Luffy veio salvá-la. Ela, então, decide, pela primeira vez, que quer sim viver e precisa que a salvem. Após intensas batalhas, ela é salva e a tripulação parte para outras aventuras.

Na ilha de *Saboady*, ela é mandada por Kuma para a ilha de *Tequila Wolf*, onde se deixou escravizar para entender melhor como vivia aquela sociedade. Todos os moradores da ilha moravam em cima de uma ponte que eram obrigados a construir, mesmo as crianças. Todos obedeciam aos donos da empreitada, já que a recompensa era a tão sonhada liberdade. Lá, Robin conheceu uma menina que sonhava em conhecer o mundo e que teve uma infância tão triste quanto ela.

Quando a identidade de Nico Robin foi descoberta, a colocaram uma algema que é capaz de reprimir os poderes das *akumas no mi*. É aí que surge o exército revolucionário, liderado pelo pai de Luffy, para libertar todos os escravos, inclusive Robin. Kuma sabia que a ilha ia ser libertada pelo exército revolucionário e por isso coloca Robin naquele local.

Pelo seu estilo reservado pouco se sabe o que Robin fez durante esses dois anos de treinamento com o pai de Luffy. Ela evitou falar sobre isso quando perguntada. Ela

treinou suas habilidades, apresentando novos truques, como criar mãos e pés gigantes, ou mesmo asas com as suas mãos.

Após estas breves apresentações, explica-se no próximo capítulo as fases metodológicas da pesquisa, com o método e ferramenta de apoio escolhidas para solucionar o problema de pesquisa.

4) A LINGUAGEM TEXTUAL E GESTUAL COMO REPRESENTAÇÃO

A linguagem é o meio que utilizamos para nos comunicar. Peruzzolo (2006) salienta, nesse sentido, que toda a comunicação pressupõe uma relação, mas nem toda a relação é comunicação. E, a linguagem está relacionada com a representação, na medida em que organiza e representa aquilo que quero dizer ao outro, construindo também este outro como termo da relação de comunicação, como pontua Peruzzolo (2006).

Relações de poder também são configuradas a partir do funcionamento discursivo, já que se trabalha com a imagem do outro no discurso e a escolha dos elementos discursivos para o endereçamento da mensagem. Neste trabalho nos propomos a ver também o gestual como representação, seguindo a linha do interacionismo simbólico. Nesse sentido, o gestual faz parte da linguagem, pois ele em si é uma forma de comunicação. “[...] um indivíduo divulga coisas sobre si mesmo através de sua mera presença numa situação. Da mesma forma, ele fornece informação sobre si mesmo através dos encontros em que outros o veem ou não” (GOFFMAN, 2010, p.116).

Ao trazer a discussão para o objeto desta pesquisa, o anime *One Piece*, tanto o gestual quanto a linguagem são formas de representação do personagem, o definindo a partir de suas interações com os outros. Assim, abaixo, aprofunda-se a questão metodológica que permeará o trabalho.

4.1 A ABORDAGEM METODOLÓGICA

Do ponto de vista metodológico, esta pesquisa tem a pretensão de analisar um objeto dinâmico que se move e se expande na cultura midiática pela ação dos sujeitos, que compartilham e comentam os episódios, seja em fóruns específicos na Internet ou rodas de amigos. Nesse sentido, o entendimento do objeto não se esgota apenas com o recurso de uma ferramenta metodológica e por este motivo opta-se por vê-lo pelo viés qualitativo, pela possibilidade de se obter uma visão holística do fenômeno que será estudado. Nesta investigação, tem-se como objetivo mostrar como a figura feminina é representada no anime *One Piece*, por meio da análise semiológica de dois casos específicos, as personagens Nami e Nico Robin.

O primeiro passo da pesquisa foi a coleta de material bibliográfico sobre a temática, que abrange a cultura japonesa e suas produções (mangá, anime) além de buscar referências de autores que trabalhem com os conceitos centrais para este trabalho:

representação, identidade e gênero. A pesquisa bibliográfica é o primeiro aspecto da aplicação metodológica, que abrange todos os objetivos da pesquisa.

O segundo passo da pesquisa é a coleta do material para análise. O anime possui mais de 700 episódios e, por isso, faz-se necessária uma delimitação do objeto de pesquisa. Assim, neste trabalho, se priorizará os arcos (histórias que se desenrolam em “n” episódios – início, meio e fim) que contam a história das personagens, além do último arco (atual), a fim de fazer um comparativo da forma como as personagens foram sendo construídas ao longo da narrativa. Neste sentido, aqui tem-se como ferramenta metodológica o estudo de caso múltiplo comparativo

O último e terceiro passo será a desconstrução deste material para análise semiológica dos discursos. Com a coleta anterior, parte-se para a seleção de fragmentos visuais e narrativos das falas das personagens, Nami e Nico Robin, no anime. Com isso, pretende-se responder ao problema que consiste em entender como as personagens acima citadas são retratadas por Eiichiro Oda, e quais são as implicações destas construções na representação do feminino na atualidade.

Destaca-se que este processo de delimitação do objeto é o que Robert Stake (2011) chama de pesquisa qualitativa. Stake (2011) elenca características importantes em uma pesquisa qualitativa, como o aspecto interpretativo - apoia-se nos significados das relações estabelecidas a partir de diferentes visões -, experiencial - é empírico e está ligado ao trabalho de campo -, situacional - direcionado aos objetos, suas características e seus contextos - e, por fim, personalístico - pretende compreender as percepções individuais, a singularidade e a diversidade. O estudo qualitativo examina em profundidade o objeto de pesquisa.

De modo complementar, Guillermo Orozco Gómez (2000, p. 127, tradução nossa), lembra a necessidade de entender que os micro-objetos, no caso da pesquisa, os animes “[...] são livres, criativos e possuem sua própria dinâmica [...]”⁶², o que se traduz em um compromisso maior do pesquisador com seu objeto de estudo.

Outro autor que contribui para o entendimento das pertinências da análise qualitativa é Anselm Strauss (1987, p. 4, tradução nossa). Para ele: “A análise qualitativa ocorre em vários níveis de explicitação, abstração e sistematização”⁶³. Assim, a análise

⁶² Tradução nossa. Original: “[...] son libres, creativos y tienen su propia dinámica [...]”.

⁶³ Tradução nossa. Original: “Qualitative analysis occurs at various levels of explicitness, abstraction, and systematization”.

precisa superar a descrição dos eventos, pois os fenômenos sociais são complexos e, por este fato, requerem maior aprofundamento.

Assim, compreende-se o tema e o problema de pesquisa a partir do método de estudo de caso múltiplo comparativo, considerado um tipo de análise qualitativa, de uma situação em particular. Segundo Yin (2005), o mesmo estudo de caso pode conter mais de um caso único, definindo o que ocorre com as personagens estudadas, que possuem personalidades e visões específicas que interferem na forma como ambas atuam e voltam suas atividades. É um estudo de caso, pois a problemática abrange um universo homogêneo, pela natureza feminina e por serem tripulantes do mesmo navio. Ao mesmo tempo, é múltiplo, pois mergulha nas multiplicidades do caráter singular de cada personagem que são acionadas na medida em que se desenrola a trama.

Para Mirian Goldenberg (1998), o estudo de caso tem por objetivo reunir o maior número de informações e dados detalhados a partir do uso de diferentes técnicas que possam apreender o objeto de pesquisa e a totalidade do fenômeno estudado. Por isso, Goldenberg (1998, p. 35) comenta que o pesquisador precisa estar preparado “[...] para lidar com uma grande variedade de problemas teóricos e com descobertas inesperadas, e, também para reorientar seu estudo”.

De acordo com Becker (1999, p. 118), o estudo de caso é, atualmente, uma das principais modalidades de análise das ciências sociais e apresenta “[...] um propósito duplo. Por um lado, tenta chegar a uma compreensão abrangente do grupo em estudo. Ao mesmo tempo, o estudo de caso também tenta resolver declarações teóricas mais gerais sobre regularidades do processo e estrutura sociais”. Tal duplicidade nos ajuda a ver o objeto de estudo de forma mais abrangente.

Há de se observar também o todo nas partes e as partes no todo, ou seja, nos estudos de caso “[...] os detalhes de um objeto o tornam único, pois suas imperfeições, na verdade, traduzem a sua história. Cada fenômeno analisado é, portanto, fruto de uma história que o torna exclusivo” (DUARTE, 2012, p. 233). A autora também destaca que o estudo de caso analisa as peculiaridades, os fenômenos sociais complexos, as diferenças que o tornam único o aproximando ou distinguindo dos demais fenômenos.

Para Yin (2005), a necessidade de se utilizar o estudo de caso se dá pelo desejo de se entender fenômenos sociais. O objeto de pesquisa escolhido também é decisivo na escolha do aporte metodológico, mas o autor ressalta que é preciso tomar cuidado com análises muito descritivas e que permanecem no histórico do objeto de pesquisa. O método “exige muita disciplina por parte dos pesquisadores, que, em geral, querem expor

toda a sua base de evidências, na (falsa) esperança de que simplesmente o volume e o peso influenciarão o leitor (na verdade, tanto volume e peso acabarão por chatear o leitor)” (YIN, 2005, p. 195) [grifo do autor]. Assim, um estudo de caso exemplar para Yin (2005) deve apresentar evidências convincentes, para que o próprio leitor possa fazer um julgamento que independe da relação do mérito da análise.

Já para Gilberto de Andrade Martins (2006, p.3), o sucesso de um estudo de caso: “[...] depende da perseverança, criatividade e raciocínio crítico do investigador para construir descrições, interpretações, enfim, explicações originais que possibilitem a extração cuidadosa de conclusões e recomendações”.

Dessa forma, o estudo de caso é um método que procura observar a realidade social, pois pretende reunir informações e dados detalhados para compreender a totalidade de uma situação, já que o método, apesar de avaliar o caráter unitário do objeto, o estuda na sua totalidade. Por este motivo é que foram escolhidas para esta pesquisa duas personagens singulares que estão imersas em um ambiente comum, mas que agem, pensam e atuam de formas distintas.

O estudo de caso busca construir uma teoria que explique a processualidade do objeto. “Para se fazer ciência, não basta deixar que os fatos falem por si mesmos. É preciso saber observá-los, interpretá-los” (MARTINS, 2006, p.13). Assim, como forma de interpretação dos dados obtidos, opta-se pela análise semiológica proposta por Verón (2004) para poder observar, a partir do estudo de caso múltiplo comparativo, os enunciados das duas personagens, Nami e Nico Robin, de forma a entender como o feminino é representado em cada caso.

Peruzzolo (2004, p. 143) entende a enunciação como um ato de construção da “[...] manifestação do discurso em forma de texto, isto é, sob a forma de signos e relações entre signos”. O enunciador precisa fazer escolhas que irão traduzir os modos de dizer, construindo o enunciado e organizando, por conseguinte, o discurso. Enunciação é da ordem do dito e o discurso é a fala contextualizada. Nesse sentido, a análise semiológica procura entender o texto e seu contexto, entendendo que não há um único discurso, mas uma pluralidade de pensamentos e de sujeitos. Peruzzolo (2006) salienta que o enunciador organiza a fala buscando o sujeito, sendo o discurso investido de valores e de estratégias persuasivas.

Na análise semiológica, como aponta Verón (2004), o interesse central do pesquisador recai tanto nas condições de produção e seu contexto, como em seus efeitos nas gramáticas de reconhecimento, sendo um processo comparativo, sempre em relação

com outros enunciados. O analista de discurso, então, se preocupa com os modos de dizer, ou seja, como e por que diz o que diz. Verón (2004, p. 233) compreende que a análise semiológica tem por objetivo “[...] destacar e descrever todas as operações que, no discurso do suporte, determinam a posição do enunciador e, como consequência, a do destinatário”.

Tais operações, táticas e estratégias devem se constituir a partir de três operações fundamentais, de acordo com Roberto Cardoso de Oliveira (1996), o olhar, o ouvir e o escrever, que fazem parte da elaboração do conhecimento dos fenômenos sociais. São com tais atos cognitivos que se monta a percepção, o pensamento e a construção do olhar sobre o objeto. As três etapas devem ser realizadas em conjunto, sendo que o escrever configura-se na etapa final, onde o trabalho se torna tanto ou mais crítico, pois “[...] é no processo de redação de um texto que o nosso pensamento caminha, encontrando soluções que dificilmente aparecerão “antes” da textualização dos dados provenientes da observação sistemática” (OLIVEIRA, 1996, p. 29) [grifo do autor].

Desta forma, a produção do texto é a produção de conhecimento. O pesquisador busca por meio destas categorias, interpretar e compreender a cultura do outro. É por meio de um extenso cuidado com a dinamicidade do objeto e a sensibilidade da temática que se pretende não só produzir conhecimento, mas auxiliar trabalhos futuros na busca por perguntas que, eventualmente, surgirão com o passar do tempo.

A partir de agora, pretende-se então identificar as estratégias de *One Piece* na representação da identidade feminina. Sabe-se que os textos adquirem sentido com a leitura, no ato de interpretação, a partir da ação dos leitores. O estudo se concentrará na análise semiológica do discurso, observando se há reduplicação ou questionamento das relações tradicionais de gênero.

5) VILÃS, DONZELAS, SEDUTORAS OU HEROÍNAS?

As personagens estudadas nesta investigação, Nami e Nico Robin, irão compor a análise que segue. Pretende-se observar os seus discursos a partir de suas sagas, em que são contadas as histórias de vida das personagens, além de coletar falas das últimas aparições. Também, será apresentado como elas foram inseridas e/ou se inseriram na tripulação, mostrando as primeiras impressões no anime e o momento em que decidem se juntar ao grupo.

A análise consistirá em recortes das falas que foram traduzidas para o português, por fãs, no anime. Além do discurso verbal também se leva em conta o gestual, a fim de compor, semiologicamente, todo o processo de comunicação instaurado a partir de relações e interações com o outro. Atualmente (29/11/2015), *One Piece* possui 720 episódios no anime e o 808 no mangá.

A partir de uma observação do material coletado, notou-se que há pelo menos quatro fases pelas quais as personagens passam durante a história. Nestas quatro classificações elas são (em momentos distintos) definidas como: heroínas, vilãs, sedutoras e donzelas. Na análise que segue, aborda-se cada uma destas fases e ao final comparasse as personagens, pois como salienta Verón (2004, 89): “A identificação só pode ser feita por diferenciação: trata-se de comparar sistematicamente textos que foram produzidos por ocasião de um “mesmo” acontecimento “real”, mas que obedecem a condições que definem processos de produção diferentes”. Assim, a análise semiológica necessita ser comparativa, de forma a identificar as distintas estratégias discursivas. As imagens a seguir foram retiradas por meio de *prints* do site Anitube.com.

5.1) Nami, a navegadora:

A personagem Nami aparece já no primeiro episódio do anime, mas não interage com o personagem principal, Luffy. Ela aparece usando um vestido branco de festa, pois no navio em que está ocorre uma festa, onde ela se infiltrou para roubar os convidados. Mas logo que o personagem principal arruma uma confusão, ela se desfaz da fantasia e foge do navio. Ela reaparece no episódio 04 e encontra Luffy. Contudo, é no episódio 05 que eles conversam, com falas abaixo reproduzidas:

Nami (N): “[...] Eu vou conseguir um milhão de berries, não importa como”;

Luffy (L): “O que você vai fazer com tanto dinheiro?”;

N: “Segredo. Se você tiver um mapa para a Grande Rota, um milhão de berries não é um sonho”;

L: “Mapa? Você é navegadora?”;

N: “Minha experiência é muito maior que a dos outros navegadores”;

L: “Legal, isso é ótimo! Porque você não vem com a gente como navegadora?”;

N: “Sério?”;

L: “Uma tripulação pirata!”;

N: “Não!! Você é um pirata?”;

L: “Eu prometi ao homem que me deu esse chapéu que seria um grande pirata!”;

N: “Eu odeio piratas mais o que qualquer coisa nesse mundo. Eu gosto de laranjas e de dinheiro”;

L: “Ei, seja nossa navegadora”;

N: “Eu disse que não”;

L: “Droga”.

No diálogo acima, Luffy convida, insistentemente, Nami para ser a navegadora do seu futuro navio. Em um momento, nota-se uma certa excitação por parte de Nami quando ela diz “Sério?”, pois ali estaria a oportunidade ideal dela obter o dinheiro que precisa. Contudo, logo após o clima muda ao saber que Luffy quer montar uma tripulação pirata. Luffy continua insistindo até que, no episódio 006, ela aceita, após ver como Luffy e Zoro (que aceita fazer parte da tripulação) são fortes.

L: “Seja nossa companheira, Nami?”;

N: “Eu não vou me tornar uma pirata. Mas eu vou com vocês para conquistarmos nossos objetivos”.

Observa-se que o objetivo principal de Nami não é amizade, companheirismo ou qualquer motivação coletiva (aparentemente), mas sim a necessidade individual de obter o que deseja. Mesmo quando diz: “nossos objetivos”, ela se refere ao dela, em primeiro lugar, já que nega que quer se tornar pirata. Assim, Nami é a terceira a entrar para a tripulação, mas logo a história mudará, quando a partir do episódio 031 ela decide abandonar o navio.

Após esta apresentação de como ela se uniu ao grupo, trabalha-se com os recortes da metodologia, ou seja, o arco que conta a história da personagem (episódio 031 ao 044) e a última saga (episódio 629 ao 720). Abaixo inicia-se a abordagem:

5.1.1 Nami: A “vilã”

Nami aparece no episódio 031 dentro do navio do grupo (já composto por mais dois integrantes, além de Zoro, que são: Usopp e Sanji). Porém, logo ela rouba o navio e o dinheiro de todos e sai em direção à ilha natal, deixando-os sem saber o motivo da fuga. Ela passa a ser vista com desconfiança por Zoro e Usopp, mas ainda tem a confiança de Luffy (que acredita em todos) e Sanji (“apaixonado” por mulheres). Ao chegar na ilha ela vê um menino que anuncia querer matar Arlong (chef da gang que Nami faz parte e a qual quer ver longe da sua ilha natal). Ela imediatamente bate no menino e diz: “Arlong não tem tempo para lidar com pirralhos como você”.

Nesse momento, o autor cria uma atmosfera no qual ela passa a ser uma pessoa ruim, que fala com autoritarismo, ao bater em uma criança. A criança⁶⁴ fica no chão. Ela joga um maço de dinheiro e diz: “Se entendeu agora, vá embora”. Além do autoritarismo, a soberba é demonstrada ao mostrar a cena em que o menino está no chão e ela em pé, com um maço de dinheiro ao lado do menino. A perspectiva da imagem enfatiza a autoridade dela perante a criança. Ao entrar no local em que a gang está, ela é bem recepcionada por Arlong e seu bando, com gritos e festa.

Em certa parte da história, Zoro chega na ilha para resgatá-la e é capturado pelo bando. Contudo, ela precisa manter a pose de vilã para evitar que Arlong desconfie dela e inicia o diálogo:

Arlong (A): “Porque está tão séria Nami? Você é especial! Você é a nossa grande cartógrafa. Você nunca falhou em desenhar os mapas mais preciosos para mim”

Nami (N): “Nossas composições cerebrais são diferentes, então é óbvio o porquê disso”

[Arlong é um tritão – metade homem, metade peixe]

⁶⁴ Adendo: No episódio 032, o menino vai chorando até a casa da irmã também adotiva de Nami e se refere a Nami como bruxa – apelido que é conhecida por todos na vila. Usopp está na casa e ao ver a preocupação da moça com o menino diz: “Você é uma mulher muito legal, mesmo com essas tatuagens”. Ela diz: “Estereótipo”. Neste momento percebe-se que o autor se preocupa em tensionar algumas discussões da sociedade e a desmistificar certos tabus. Contudo, a fala termina com ela e o assunto não é aprofundado.

Zoro (Z): “Ei, Nami! O que ele quer dizer com “nossa grande cartógrafa”? Por que está tão perto deste cara?”

A: “O que, vocês se conhecem?”

N: “Não seja ridículo! Ele é só mais outra vítima. Eu roubei muito dele. Você não tem ideia de como foi enganado e ainda vem atrás de mim. Você é muito estúpido”

Z: “Então, essa é a sua verdadeira natureza. E pensar que você odiava piratas...”

N: “Surpreso? Tudo não passava de encenação...”

Com esse diálogo, Nami deixa claro para quem assiste que ela é um membro oficial do bando de Arlong, uma gang de piratas que rouba, mata e escraviza populações. Assim, de uma mulher que aparentemente era amiga e companheira, Nami se torna aos olhos de parte da tripulação (e de quem assiste), como uma traidora. Nami fala de modo frio e calculista e o episódio termina com uma risada maldosa dela (figura 16):



Figura 16: Nami como vilã

Na imagem, vista de baixo para cima, o tom é de que Nami é superior. Os comentários abaixo do vídeo comprovam como a Nami era mal vista na época de seu arco (ep. 031): Comentário 1: “Nami pq vc fez isso, como pode trair eles ;-;” (sic) (Livia Henriques); Comentário 2: “MALDITA NAMI” (sic) (Laís Mattos Santana). Comentário 3: “nunca gostei dela desde a primeira vez naquele navio...mas acho q essa história de encenação e q ela nunca gostou deles é mentira e q ela ta sendo forçada == (meio obvio

mas...) ela n tem nd a ver com eles, preferia o koby no lugar dela :Vv ashuashaus” (sic) (Sarah Berdine).

Nota-se a partir dos comentários que o autor conseguiu criar uma cena de tensão entre a personagem e o público, fazendo com que Nami seja mal vista. A maioria dos comentários são de xingamento para a personagem, mas há pessoas que notaram que pode haver uma encenação, pois analisaram com mais profundidade a personagem antes de julgar, considerando a sua história anterior de convívio com os companheiros de navio.

A farsa se sustenta só até o episódio 032, no qual ela continua a dizer:

N: “Desde o começo eu só estava usando vocês”

A: “Ela pode até esquecer a morte da mãe dela em troca de dinheiro. Essa mulher é uma bruxa de sangue frio”

Arlong fala com convicção, em meio a risadas. Nesse momento, Nami fica imóvel e seu rosto transparece a dor e seu sentimento. Zoro percebe e se atira na água, com mãos e pés atados, para ver o que Nami fará. Ela decide se atirar para salvá-lo e finge para o grupo que irá cuidar dele depois pessoalmente. Quem assiste começa a perceber que há outra história por trás da atitude da personagem como vilã.

No episódio 033 a real intenção de Nami é revelada, com ela dizendo que precisa de dinheiro para comprar a vila de Arlong e assim, livrar todos do sofrimento. Contudo, ela continua fingindo para a gang de Arlong a fim de obter sua confiança e não quebrar o pacto que fez com ele (de entregar 1 milhão de *berries* em troca da ilha). Ela, em certo ponto, finge matar Usopp para ganhar a confiança do grupo de Arlong, voltando a deixar os telespectadores pensativos com relação a sua índole.

No episódio 034, Luffy, ao saber que Nami teria supostamente matado Usopp, não acredita ao dizer que: “Nami não mataria Usopp de forma nenhuma! Nós somos amigos!”. Nami ouve a conversa e ainda tenta fazer com que eles se afastem dela, dizendo que não é amiga de ninguém e que não se importa se eles morrerem. Zoro fica irritado e Sanji a admira por estar bonita. Quando Zoro tenta atacá-la, Sanji a defende: “Espadachins atacam mulheres também, Roronoa Zoro?”. Luffy ouve/vê tudo e, simplesmente, deita no chão dizendo que não sairá da ilha. Ele dorme alí mesmo, enquanto Nami sai correndo. Usopp aparece e conta a verdade, na hora do ato: ele e Nami combinaram fingir a morte.

No episódio 037, uma das cenas mais comoventes do anime é apresentada e é assim que a parte da vilã termina e inicia a saga da donzela. Até então, Nami oscilou entre

ser boa e má, entre enganar a tripulação, a gang e a vila de moradores e entre tentar afastar todos do perigo. Luffy deita no chão e dorme, pois, sabe que a luta que Nami está travando é pessoal e que só interferirá se ela pedir ajuda. Mas isso só acontecerá no episódio 038, quando ela percebe que Arlong não aceita a proposta de um milhão de *berries* para vender a ilha e ela fica desesperada, sem saber o que fazer. A atitude nobre de Nami de tentar não envolver ninguém em seu drama pessoal termina com a cena que veremos a seguir, na próxima fase.

Como considerações desta fase, observa-se que a mulher, então, passa a ser vista como um ser que guarda em si mistérios que são difíceis de se decifrar. Nami, assim como Nico Robin, são as únicas da tripulação que “traíram” o grupo, pois os homens sempre foram descritos como seres de fácil leitura, ou seja, são o que demonstram ser. Não há dupla interpretação de suas personalidades, “[...] portanto, o ideológico é uma relação entre o textual e o extratextual, relação que surge sob a forma de hipóteses, ligando certos aspectos dos textos às condições de produção dos mesmos” (VERÓN, 2004, p.91). Abaixo algumas imagens que ilustram a fase vilã (figura 17):



Figura 17: Cenas escolhidas – Nami vilã

Dessa forma, somente as mulheres são vistas como vilãs, ardilosas e cheias de suspense. Verón (2004, p.83) lembra que: “Um discurso jamais produz um único efeito; desenha, ao contrário, um campo de efeitos possíveis”, demonstrando o porquê das diferentes interpretações dos telespectadores sobre a personagem.

4.1.2 Nami: A Donzela

A fase donzela de Nami se estende por todo o anime, até os dias atuais. Com o tempo ela aperfeiçoou suas técnicas de combate, mas quase sempre é vista como fraca pelos telespectadores, pois o autor prioriza a astúcia e personalidade forte como marca principal da personagem. Em alguns momentos ela enfrenta as dificuldades com garra, mas na maioria das vezes é acudida pelos membros do navio.

A cena que enfatiza a virada de personalidade de Nami ocorre no episódio 037. Ela descobre que todos da vila estavam fingindo que não sabiam do real motivo dela ter se aliado a gang de Arlong. Eles fingiam desprezá-la para vê-la realizar o que desejava. Quando ela vê que os moradores irão pegar em armas para lutar contra o tritão é que ela entra em desespero, pois sabe que eles irão morrer.

Ela então senta no chão e com uma faca começa a cortar o braço em que há uma tatuagem de identificação do grupo de Arlong. Luffy vê a cena e a interrompe. A fala a seguir ilustra a cena (figura 18):

Nami (N): “Luffy..... O que você quer? Você não sabe de nada. Você não sabe o que tem acontecido nesta ilha nos últimos oito anos”

Luffy (L): “É. Eu Não sei”

N: “Você é da sua conta! Eu falei para sair desta ilha, não?!”

L: “Sim. Você disse”

N: “Então vá! Você! Vá embora! Vá embora! Vá embora! Vá embora! Vá embora! Vá embora! Vá embora! Vá embora! Vá embora!”

N: “Luffy.... ajude-me”

L: [Luffy retira seu chapéu e coloca nela] “É para já!”



Figura 18: Nami como donzela

O ato de Luffy retirar seu chapéu e colocar em Nami é um fato que gera muita curiosidade entre os leitores de mangá e telespectadores do anime. O chapéu de palha é seu “tesouro”. Luffy o recebeu de um pirata que admira e ao qual prometeu, um dia, se tornar, também, um grande pirata. Logo, ele confiou o seu maior tesouro a Nami, o que pode significar um grande ato de confiança na personagem e um modo de dizer que voltaria para buscar o chapéu, delegando a função de cuidá-lo e zelar por sua volta.

Luffy chama os três companheiros e vão em busca de Arlong, para resgatar a honra de Nami, que sofreu oito anos nas mãos dele. No episódio 038, Luffy chega em Arlong:

Arlong (A): “Quem diabos é você?”

Luffy (L): [relembra os momentos em que Nami pede ajuda]. “Não se atreva a fazer a minha navegadora chorar”

Nami é tratada como uma verdadeira donzela por seus companheiros que partem para a luta para ajudá-la. Mas, isto só ocorre quando Nami aceita ser ajudada, ao pedir por socorro. Luffy a ajudaria de qualquer forma, mas sabe a importância que é manter a individualidade, as lutas pessoais, sem interferências externas.

Nos comentários observa-se que os fãs ficam comovidos com a história de Nami, dando ênfase ao objetivo do autor de *One Piece*: 1) “Nami para de me fazer chorar” (sic) (Lari Pagliari). 2) QUEEEEE FODAAAAAAA chorei pakas (sic) (Niick Scarlet) 3)

“nossa mano.....agora suei pelos olhos nessa hora que ela pediu ajuda pro Luffy” (sic) (Tagsf Gta Sniper) 4 “Nami: Ajude-me! Ruffy entrega seu chapéu pra ela. Em momentos assim, não chorar é praticamente impossível. (sic) (Lucas Brendel).

Nami reaparecerá no episódio 041, e oscilará entre donzela e heroína. No momento em que fala, seus companheiros (Zoro e Sanji) estão em apuros, muito feridos ao chão. Ela, então, vê a chance de livrar o povo da ilha se esvair.

Nami (N): “Arlong!”

Arlong (A): “Olá, Nami! Eu estava dando uma demonstração de nosso poder a esses piratas perdedores. O que traz você aqui?”

N: “Vim aqui para te matar”

A: “Está aqui.....para me matar? (risadas) Você ainda não desistiu? Quantas vezes você tentou me matar nesses últimos oito anos? Assassínatos, venenos, ataques. Isso alguma vez funcionou? Você deveria saber que nós não podemos ser mortos por humanos tão facilmente. Escute, você nunca poderá me matar. E nunca vai poder fugir de mim. Nami... Você vai continuar sendo a minha cartógrafa. Além disso, você sabe que eu tenho sido bom para você. Eu realmente espero que você continue desenhando meus mapas, se possível. (risos) Então, o que acha disso? Por causa do que aconteceu, eu normalmente mataria todas essas pessoas, exceto você. Mas, se você decidir agora que vai retornar para a tripulação do Arlong...e que vai continuar a desenhar mapas para mim, eu pouparei o povo de Cocoyashi. Mas esses caras não serão poupados. Eles foram muito tolos. Então, a decisão é sua. Se me escolher, as pessoas da sua vila estarão a salvo. Ou você pode escolher lutar contra mim junto com esses idiotas. Entretanto, esses caras com os quais você contava estão em um estado tão ruim agora... que eu acho que não tem como evitar que isso termine em tragédia. Nami. Você é minha companheira, ou está com eles?”

N: “(pensamentos) se eu disser que estou com Luffy, todos serão mortos. Se eu voltar para Arlong, então todos da vila estarão salvos. O futuro de todos está nas minhas mãos! Mas.... [relembra a cena em que Luffy a ajuda] Luffy... Não posso duvidar do que ele disse! [Fala em voz alta] – Pessoal, me desculpem! Vocês morreriam comigo?”

Moradores (M): “Isso!!Vamos lá!”

Mas, logo após fala de Nami, os dois companheiros se levantam e Luffy ressurgue na batalha, fazendo com que Nami não precise lutar. Nami apenas assiste a luta, sem interferir. Na parte dos pensamentos de Nami nota-se um comportamento de uma mulher

indefesa, indecisa, que precisa ser ajudada. Só após saber que tem a ajuda de Luffy, ela decide lutar, mas, ela só reage assim pois sabe seus companheiros lhe darão apoio. No episódio 043, fica clara a habilidade de Nami e o reconhecimento de sua inteligência:

L: “A Nami é nossa navegadora”

A: “Oh? Então você quer ela para pilotar aquele navio de merda que vocês têm, hein? Seria um desperdício de talento. Olhe à sua volta [eles estão no quarto onde Nami passava desenhando os mapas]. Quantas pessoas nesse mundo conseguem desenhar mapas tão perfeitos? Aquela garota é um gênio. Não existe nada mais estúpido do que desperdiçar tal habilidade. É melhor para aquela garota continuar a trabalhar aqui. Seria sua maior felicidade”

N: “Essa caneta.... há sangue nela”

A: “Para que eu domine o mundo, preciso dos mapas da Nami! Ela vai continuar a desenhar mapas para mim por causa da minha ambição. E, assim que tiver mapas de todos os mares do mundo, ninguém será páreo para mim! O mundo todo será meu! E tudo começa aqui, nesta pequena ilha do East Blue. De que forma você pode usá-la melhor do que eu?”

L: “Usar????!!!!” [olhar furioso]. “O que você acha que ela é?”

A: “Raça inferior. Mas, mesmo assim, uma mulher inteligente. Se os outros humanos são pequenos ratos, ela é um gato esperto. E também é bonitinha. Aqui ela tem comida e abrigo. E compramos para ela todas as roupas que ela deseja. Enquanto ela viver não vai ter preocupação nenhuma. Enquanto ela continuar a desenhar mapas para mim, estará tudo bem. Ela vai ser minha ferramenta para sempre. Não... minha companheira (risos)”

Luffy começa a quebrar todo o quarto onde Nami passou parte da infância e adolescência. Nami relembra os momentos que passou ali, enquanto vê a cena de longe. Ela chora e agradece em pensamento. Nas falas acima, nota-se que Nami é tida como uma mulher inteligente e astuta. Luffy a defende quando Arlong diz que ela é uma ferramenta, alguém para ser usada. Percebe-se aqui que a mulher é, de certa forma, tida como um objeto pelo vilão e ao mesmo tempo valorizada e defendida pelo herói. A seguir a fala de Genzou (figura de um pai para a personagem) para Luffy:

Genzou (G): Escute, garoto. Eu sei que a Nami vai navegar com você. Ser uma pirata. É uma jornada perigosa. Eu sei que não posso fazer nada. Está tudo bem. Mas se algum dia você acabar com o sorriso da Nami, irei atrás de você, e então te mato!

L: “Bem, eu não pretendo acabar com nada, então...”

G: “Entendeu?!?”

L: “Eu entendi”.

Nami é vista por Genzou como um ser que precisa de proteção e cuidado, mas por ele representar a figura paterna de Nami, o comportamento pode ser tido como afeto e preocupação com a personagem. Na cena final, episódio 044, Nami deixa na ilha todo o dinheiro que conquistou durante os anos, mas ao sair rouba a carteira dos moradores. Zoro ao ver a cena diz que nunca se saberá quando ela vai trair a todos novamente, deixando no ar esta dualidade da personagem. Abaixo algumas cenas selecionadas para a fase (figura 19):



Figura 19: Cenas escolhidas – Nami donzela

As considerações possíveis desta fase são as que remetem a uma certa ingenuidade e fraqueza física. Apesar de Nami ser considerada como um ser, altamente, inteligente, ela é traída pela sua natureza ingênua (ao acreditar em Arlong) e sua fraqueza física (incapacidade de se defender sozinha). Esta afirmação é oriunda da análise semiológica, no qual Verón (2004, p. 250) alega ser a “identificação na superfície discursiva, dos traços que remetem às condições de produção dos discursos”.

Essa condição da mulher como sexo “frágil”, entretanto, não é uma constante, já que, como veremos, a mulher também pode ser heroína, mesmo também apresentando seu lado mais fragilizado. O autor poderia enfatizar apenas esse lado “donzela” das personagens, o qual é bastante comum, mas nota-se uma preocupação em dar voz, em alguns momentos, para essas mulheres, mas sem deixar que os homens possam suprir a necessidade de proteger a mulher quando necessário. O sentido, então, não é dado no momento da colocação em cena da mensagem, mas sim no agenciamento do encontro entre sujeitos, como salienta Peruzzolo (2006).

5.1.3 Nami: A sedutora

A fase sedutora inicia com mais ênfase na nova saga, pois como já salientado, ela muda sua forma física e roupas, fazendo a transição de uma menina para uma mulher. Se antes Nami tinha formas mais retas e cabelo curto, agora ela passa a usar apenas um top e saia, com cabelo longo e ondulado. Ressalta-se que nas fases primordiais o autor também buscava descrever uma sensualidade, mas era algo mais velado do que atualmente, que é explícito. Essa mudança talvez se dê pela idade da personagem, sendo a fase adolescente o despertar de uma sensualidade pura e inocente e na fase atual, a sensualidade de uma mulher mais segura.

Como exemplo da forma que o autor representava a sensualidade da personagem no início do anime, tem-se uma cena (episódio 44), no qual Nami senta na cadeira, cruza as pernas e quase deixa aparecer a sua calcinha. Atualmente, há a exaltação do físico da personagem pela escolha do vestuário. Durante o anime, a personagem é a que mais usa seu poder de “sedução” para conseguir algo. Ela, geralmente, o usa com o personagem Sanji, que faz qualquer coisa por ela.

Assim como a fase donzela, esta não é uma fase de transição. A sedução acompanha a personagem até os dias atuais e também a caracteriza - “gata ladra”. Já no episódio 630, Nami é sensualizada pelo autor, ao abraçar outro personagem, que teria 8 anos. O abraço não teria nada de mais, a não ser pelo contexto da imagem e a forma como

a cena é representada. Nami aparece em poucos episódios nesta saga, devido a quantidade de personagens que ela tem e a trama se concentrar em Luffy.

No episódio 653, Nami dá o colo para Chopper e Momonosuke, um porque é inocente e é um animal e o outro porque é uma criança. Neste momento, Brook decide fazer o mesmo. Segue o diálogo:

Chopper (C): “Estou tão feliz em voltar a ser eu mesmo! Valeu, Brook”

Momonosuke (M): “Você se saiu muito bem, Osso-Kichi. Me deixou feliz”

Nami (N): “Sim, pensei que ia morrer naquele momento. Você nos salvou, Brook”

Brook (B): “Bem, não foi grande coisa.....Digo, é uma grande coisa sim [Brook tira os dois do colo de Nami e deita em suas pernas]. Vamos fazer uma festa de durma-no-seu-colo!”

Nami (N): “Que tipo de festa é essa?!!” [Nami espanca Brook]

Nami se veste de maneira provocante e que ao mesmo tempo não deixa de ser ingênua, pois apesar de seu temperamento explosivo, ela tem bom coração. Momonosuke, a criança (que se transforma em dragão), se aproveita de situações de risco para ficar perto de Nami. Ele demonstra intenções secundárias aos fazer isso, mesmo tendo apenas 8 anos. Já Chopper é ingênuo e puro, nunca apresentou qualquer forma de apelo ou cunho sexual durante suas aparições até agora.

Os fãs também comentam esta fase de Nami de forma decorrente, nos episódios 655 e 629: 1) “Nami tá usando uma calcinha jeans” (sic) Stephanie Alves; 2) Como isso e possível!? cada ep. que passa a Robin e a Nami ficam mais gostosas. no final de one piece o Sanji morre com isso” (sic) (Jhonata De Castro Silva).

A seguir, no episódio 629, representa-se a forma como a personagem é sensualizada pelo autor (figura 20):



Figura 20: Nami como Sedutora

Neste arco, não há nenhuma ação da personagem que enfatize, por parte de suas falas, a sua sensualidade, embora isso já tenha aparecido muitas vezes em outras sagas. Abaixo selecionamos algumas cenas em que Nami aparece como a figura erótica da história. Salienta-se que as duas últimas imagens pertencem a abertura do anime (figura 21):



Figura 21: Cenas escolhidas – Nami sedutora

Como considerações da categoria, Nami já não aparece mais como uma mocinha que necessitava ser cuidada por Luffy (como sugere Genzou), mas sim uma mulher que cresceu e melhorou suas habilidades de luta, apesar de ainda ser a donzela a ser salva. Nesse arco ela quase não aparece e não luta, mas quando precisa tomar a frente de uma situação ela o faz, como veremos na próxima categoria.

Como argumenta Peruzzolo (1998, p.20,21): “A beleza, a juventude, a potência criativa, a força, a sabedoria, a inocência, são lidos nos traços corporais, nas suas posições e simbolizados por eles”. Por este motivo, Nami, ao sentar e oferecer colo aos colegas de tripulação demonstra afeto, ao mesmo tempo que demonstra beleza e juventude além de uma certa feminilidade.

Peruzzolo (1998) também salienta que a figuração do corpo é elaborada a partir de expressões que mostrem diferentes propostas discursivas (mão acariciando a pele, cabeça reclinada no ombro, etc...). Assim, quando se fala em corpo, se fala em sentido dentro de uma determinada cultura.

5.1.4 Nami: A heroína

Menos frequente que a fase donzela, a Nami versão heroína começa a se desenvolver com mais força após o *timeskip*, quando ela muda de forma e adquire novas habilidades. Contudo, no início da saga também era possível ver atos heroicos, mesmo sem ela possuir habilidades suficientes para a luta. A coragem era seu motivador em casos de necessidade. Atualmente, contudo, a personagem não luta apenas por necessidade, mas por ser capaz de ajudar os amigos.

A fase heroína pode ser classificada como momentos em que Nami se vê em uma situação em que é necessária força física e mental para vencer um desafio e parte para o combate. Neste arco, em específico, ela é criticada por fãs do anime, que julgam que ela mais pediu ajuda do que lutou, diferentemente de outros arcos. O motivo, também é respondido pelos fãs, que acreditam que ela saiba do poder de Doflamingo⁶⁵ (um dos 7 piratas mais influentes).

⁶⁵ Doflamingo é um *shichibukai*, ou seja, um pirata aliado ao Governo Mundial. Existem 7 *shichibukais* no mundo *One Piece*. Eles trabalham para o governo quando necessário e dão 1/10 de seus tesouros para ele, em troca, não são caçados por caçadores de recompensa, nem pelo Governo Mundial, tendo seus cartazes de procurado retirados. Para ter este título, eles necessitam serem famosos, reconhecidos ou capturar um pirata de renome.

Os comentários retirados do ep. 653 e 655, salientam aspectos como: 1)“Nami é inútil as vezes, porém, peituda então eu perdouo e.e Aquele chibi fdp fica colocando a cara nos peitos da Nami toda hora véi” (sic) (Wesley D. Xavier)” 2) “sério esta nami é tão burra e inutil as vezes -.-” (sic) Marco Freitas 3) “pw nami.choper, e brook pw ne fazem nd krl, a nico robin n é mt forte mais tem atitude, e usop tbm chei de medo, no novo mundo se eles continuar assim ou eles morre ou zoro e sanji vai cabar morrendo por causa deles, são um peso só issu...” (sic) (Rodrigo Fernandes).

No episódio 653, Nami, ao ver que vai precisar lutar contra um inimigo, toma a iniciativa e convoca seus companheiros. Ela age primeiro, atacando a oponente, como se vê na figura (22) abaixo:



Figura 22: Nami como heroína

Na cena representada acima, tem-se o diálogo:

Brook (B): “O que vamos fazer? Ei! O que fazer?”

Nami (N): “O que podemos fazer?!”

N: “Não temos escolha senão lutar!”

Já em outro episódio, 656, Nami também toma as rédeas do navio e mostra garra caso Doflamingo vier atrás deles novamente. Ela diz: “Se ele vier voando em nossa direção de novo eu vou criar um vento forte e soprarei as nuvens para longe! Assim ele

não nos seguirá!” Abaixo algumas cenas selecionadas (figura 23) para demonstrar a forma de luta da personagem, sua arma (*clima tact*) e sua coragem ao enfrentar o inimigo primeiro que seus companheiros.



Figura 23: Cenas escolhidas – Nami heroína

Neste sentido, considera-se que a personagem se tornou mais corajosa e destemida com o tempo, mas ainda é ajudada pela tripulação. Ela mesma sabe da sua fraqueza física (diferente da mental) e já disse em episódios anteriores que ela e Usopp são os mais fracos da tripulação. A fase heroína se sobressai em momentos que se faz necessário.

Peruzzolo (1998), destaca que mesmo que a imagem seja icônica, ela faz referência a um objeto determinado. Assim, quando Nami posa de heroína, ela representa uma mulher destemida. “A realidade icônica é, pois, um simulacro: precisa da pele, da voz, das palavras [...]” (PERUZZOLO, 1998, p. 57).

“Uma imagem per si só nada significa. Somente tem sentido num jogo significante” (PERUZZOLO, 1998, p. 59) e é isso que procura-se fazer ao longo desta análise. Nami é mostrada, algumas vezes, em cenas que evidenciam suas curvas, como a

última do quadro apresentado na figura 23, provocando tanto identificação, sentimento ou indiferença com a personagem.

5.2 Nico Robin: A historiadora

A personagem Robin aparece no episódio 067 do anime, de uma forma misteriosa, iniciando um diálogo. Robin já demonstra aí ser uma mulher destemida, ao entrar em um navio “inimigo”, sentar e transparecer calma enquanto fala. No navio está uma tripulante provisória, Vivi, que será ajudada pelos “chapéus de palha”.

Vivi é uma princesa que saiu de sua terra natal, Alabasta, e se infiltrou em uma organização criminosa, a Baroque Works, para descobrir mais sobre o seu fundador, o Mister 0 (apelido), ou melhor, Crocodile (nome real). Ele é responsável pela seca que acontece em seu país natal, fazendo com que a população se revolte contra o rei do local, pai de Vivi. Ela decide se infiltrar junto com Igaran, que é soldado real da guarda. Luffy vai ajudar Vivi a libertar o povo do sofrimento da seca. Robin é vice-líder deste grupo, que possui apelidos de números ou dias da semana para identificar os membros. As falas deste primeiro encontro são reproduzidas abaixo:

Nico Robin (R): [só voz, sem imagem] “Bem, é sempre bom ir para longe de seus perseguidores”

Nami (N): [sem notar que não conhece a voz] “É mesmo”

R: “Tome cuidado com as áreas rasas para não quebrar o casco”

N: “Deixe comigo”

N: “Foi você que falou isso Ruffy?”

R: [aparece] “Belo Navio”

Zoro (Z): “Quem é ela??”

Vivi (V): “Ah, você é.....!”

R: “Eu acabei de ver o mister 8, Miss Wenesday” [apelido de Vivi na organização].

V: “Você matou o Igaran!”

L: “Mesmo que tenha feito isso, porque está no meu navio? Quem é você?”

V: “O que você está fazendo aqui, miss All Sunday [apelido de Robin na organização]?”

N: “Miss All Sunday? Que posição de parceria é essa?”

V: “Junto a do Mister 0. É a parceira do chef”.

N: “Do crocodile?!”

L: “Então ela é do mal?”

V: “Ela é a única que pode saber a identidade do Chefe... Nós a espionamos para descobrir quem era o Chefe”

R: “Ou, para ser mais precisa, eu deixei que vocês me espionassem”

L: “Ah, então ela é do bem”

V: “Eu sabia disso. Então quem disse ao Chefe que sua identidade estava exposta foi você, não foi?”

R: “Isso mesmo!”

L: “Então ela é do mal”

Z: “Fique de fora disso” [se referindo a Luffy].

V: “Quais exatamente são as suas intenções?”

R: “Sei lá. Mas vocês estavam levando tudo tão a sério que eu tive que cooperar. Uma princesa que realmente acha que pode se tornar inimiga da Baroque Works e salvar o seu país.... É tão ridículo”

V: “Cale a boca”

[Neste momento Sanji e Usopp aparecem e apontam armas para Robin].

Usopp (U): “Ei Sanji, tem ideia do que está acontecendo?”

Sanji (S): “Não, nenhuma. Mas parece a adorável Miss Wednesday está em perigo”

R: “Se importariam de não apontar essas coisas perigosas contra mim? [Robin usa seus poderes]”

Z: “Poderia ser....”

L: “Ohhhh”

V: “Akuma no....”

Z: “Uma akuma no mi?”

N: “O quê? Que habilidade é essa?”

S: “Uau!!! Olhando aqui de baixo, ela é muito linda!”

R: “Falando sério, não tenham tanta presa. Não estou cumprindo ordens no momento. Por isso, não tenho motivos para lutar contra vocês. [Robin pega o chapéu de palha de Luffy]. Então quer dizer que você é o famoso capitão do Chapéu de Palha, hein? Monkey D. Luffy”

L: “Ei, devolve o meu chapéu. Quer brigar?”

U: “Você não é bem-vinda aqui, portanto, saia do navio! Idiota” [se escondendo]

R: [coloca o chapéu na cabeça]. “Que azar. Vocês, piratas, pegaram uma princesa que a Baroque Works quer matar. E essa princesa está sendo protegida por um número tão

pequeno de piratas... Mas o maior azar de vocês é o lugar para onde o seu Log Pose⁶⁶ está os levando. O nome da próxima ilha é: Little Garden. Meus queridos, mesmo que eu não fizer nada para impedi-los, não vão chegar a Alabasta. Serão aniquilados”

L: “Não importa! Devolva o meu chapéu!”

U: “Isso mesmo, idiota!” [se escondendo]

Z: “Você parece uma criancinha” [se referindo a Usopp]

R: “Correndo para um lugar onde irão morrer... Isso não é incrivelmente idiota?” [devolve o chapéu para Luffy e entrega um Eternal Pose para Vivi]

V: “Um eternal pose”.

R: “Com isso, poderão evitar o Little Garden. Essa agulha aponta para a ilha Nanimonai pertinho de Alabasta. Já que nenhum dos nossos membros conhecem essa rota, vocês não serão seguidos”

N: “O quê? Ela está nos ajudando?”

V: “Por quê está fazendo tudo isso?”

Z: “Com certeza é uma armadilha”

R: “Será?”

V: “(pensamento): O que fazer? Não quero aceitar algo assim vindo dela, mas se estarei nesse navio, então é melhor pegar a rota mais segura...”

L: “E quem liga para isso? Idiota!” [Luffy quebra o Eternal Pose]

N: [Nami bate em Luffy]. “Você é um tapado completo! Ela acabou de nos contar a melhor rota a ser seguida! E se ela tivesse tentando nos ajudar?!”

L: “Você não decide a rota deste navio” [Fala para Robin]

R: “Oh, que pena”

L: “Ela explodiu o Chikuwa no os-san (tio do cabelo encaracolado). Eu a odeio!”

R: “Bom, eu não odeio aqueles que são exaltados. Se você sobreviver vamos nos encontrar novamente”

L: “Não!”

⁶⁶ Log Pose é como se fosse uma bússola, que indica o caminho da ilha mais próxima. A diferença é que ela é capaz de gravar correntes magnéticas emitidas pelas ilhas para se poder navegar. Mas para gravar essa corrente magnética é preciso ancorar na ilha e esperar. Essa adaptação pode levar minutos, horas ou até mesmo um ano inteiro. Porém, isso pode ser resolvido com um Eternal Pose, um Log Pose que aponta sempre para a mesma ilha. O Eternal Pose funciona como um guia para casa.

Este primeiro encontro da personagem com o grupo foi conturbado, pois nesse caso, diferente de Nami, ela já está na posição de inimiga do grupo e não faz questão alguma de dizer o contrário, pois reafirma ao dizer: “Falando sério, não tenham tanta presa. Não estou cumprindo ordens no momento. Por isso, não tenho motivos para lutar contra vocês”. Entretanto, também há uma certa dualidade em seu comportamento, pois ela tenta ajudar (aparentemente) os tripulantes do chapéu de palha, ao oferecer um Eternal Pose que indica o melhor caminho a seguir, segundo ela.

Percebe-se, pela sua fisionomia, que Robin mantém um ar misterioso sobre suas intenções, deixando a todos sem ter ideia do que ela pretende: ajudar ou aniquilá-los. Contudo, Luffy não aceita a sua ajuda por achar que ela matou Igaran (o que não aconteceu). Ele, em um primeiro momento, fica em dúvida se ela é do bem ou do mal, mas ao final chega a dizer que a odeia, algo que nunca disse durante o anime. Ela responde dizendo que não odeia os exaltados.

Já no episódio 130, Robin chega ao navio novamente, mas dessa vez para ficar. Abre a porta do convés e aparece sem avisar. Ela foi o único membro até hoje que não foi convidada, diretamente, por Luffy para compor a tripulação. Ela diz:

Robin (R): “Então saímos daquela ilha”

Zoro (Z): “Sim” [sem notar que era a voz de Robin].

R: “Bom trabalho”

Z: “Quer vingança? Pode vir!”

Nami (N): ”Por que você está aqui?”

Usopp (U): “Protejam-se, protejam-se”

Chopper (C): “Quem é ela?”

Sanji (S): “Não importa quem ela seja, é uma linda dama...”

R: “Não apontem essas coisas perigosas para mim. Eu já disse isso antes, não disse?”

N: “Desde quando está neste navio?”

R: “O tempo todo. Essas roupas são suas, não são? Estou pegando-as emprestadas”

N: “O que acha que está fazendo, Baroque Works?”

R: “Monkey D. Luffy, não se esqueceu do que você fez comigo, esqueceu?”

S: “Luffy! O que você fez com esta linda dama?!”

U: “Por favor, todos saiam do navio!”

S: “O que você fez?”

L: “Ei, você! Não minta! Eu não fiz nada”

R: “Fez sim. Fez com que eu passasse por um tratamento intolerável. Assuma a responsabilidade!”

C: “Tratamento intolerável? Quem é ela? O que está acontecendo?”

S: “O que você fez?”

U: “Saia daqui. Vou chamar a marinha!”

S: “O que você fez a ela? O que você fez! É melhor assumir a responsabilidade! É sério, estou falando sério!”

L: “Eu não sei do que está falando. O que quer que eu faça?”

R: “Deixe que eu me torne sua companheira”

S: “Sim”

O resto da tripulação: “hein?”

R: [relembra os momentos anteriores, no qual explica o motivo de ter se juntado a Baroque Works e mostra aos telespectadores que não é uma pessoa motivada pelo mal, mas pela sua ambição de ler os poneglyphs. Ferida, Robin diz a Luffy que não tem motivos para viver, e que por isso não quer que ele a salve] = R: “Deixe-me e vá” L: “E porque eu daria ouvidos para você?”

R: “Naquela hora, você me forçou a viver quando tudo que eu queria era a morte. Isso foi culpa sua. Eu não tenho para onde ir, ou lugar para voltar. E então, vai deixar que eu fique no seu navio?”

L: “Entendi, Acho que você tem razão. Pode ficar”

Pessoal: “Luffy!!!!”

R: “Não se preocupem. Ela não é uma má pessoa”

S: “Mellorine. Melo...” [forma romântica de se referir às mulheres bonitas].

Nas falas acima, observa-se uma mulher confiante, mas que também esconde certa carência ao dizer que “não tem para onde ir”. Robin viu na tripulação de Luffy uma oportunidade de seguir a vida e viu no personagem principal, uma preocupação que chegou a espantá-la (na cena em que ele fala: “E porque eu daria ouvidos para você?”). Nesse sentido, Robin decide seguir viagem com a tripulação, conquistando a todos. Dito isso, segue-se para as fases de Nico Robin em sua saga, dos episódios 241 a 310.

5.2.1 Robin: A vilã

Robin inicia a sua aparição como vilã, como, anteriormente, foi reproduzido. Não há dúvidas que ela é uma vilã, por trabalhar para uma organização criminosa, que está

prejudicando um país inteiro. Logo, sua índole é marcada por esse fato. Diferentemente de Nami, que deixava o telespectador na dúvida quanto a sua natureza, Robin já inicia sendo alguém que em algum momento enfrentará a tripulação do “chapéus de palha”.

Em oposição a Nami, ela possui um ar sombrio desde sua primeira aparição, que é diminuído após sua saga, quando finalmente se liberta do passado. No episódio 230, antes de sua saga, Robin cruza com um membro do CP9 (Cipher Pol Number 9), uma organização secreta, formada por pessoas capazes de usar as técnicas *Rokushiki*⁶⁷, idealizada pelo Governo Mundial. A partir disso, Robin desaparece de vista deixando todos sem saber o motivo da sua fuga. Ela reaparecerá no episódio 241, quando Chopper (outro membro já incorporado da equipe, o médico da tripulação) consegue farejar seu cheiro (pois é um homem-rena). Toda a tripulação estava a sua procura. Tem-se a fala a seguir:

Sanji (S): “Robin-chan” [sufixo chan- forma carinhosa de se referir a alguém].

Chopper (C): “Robin”

Robin (R): “Eu não vou mais voltar com vocês. Nós nos separamos aqui, nesta cidade. Dentro de mim, tenho uma escuridão que vocês não conhecem. Essa escuridão um dia destruirá vocês. Antigamente, deixaria vocês assumindo a culpa e iria embora. Mas a situação está ficando pior”.

S: “Robin-chan. Não entendo o que você está dizendo! O que foi?”

C: “Robin! Vamos voltar juntos!”

R: “Foi um companheirismo pequeno, mas de hoje em diante...nós nunca nos encontraremos novamente. Obrigada por me tratar bem agora. Adeus”. [vira as costas e some por um túnel].

S: “Espere, espere....Eu não posso aceitar isso!”

Robin então some de vista novamente, dando a entender que não voltaria mais ao grupo. Sanji, de imediato, não aceita as explicações de Robin e sai em busca dela por conta própria, quem sabe, acreditando que aquelas não eram palavras que ela diria.

⁶⁷ Técnica marcial que transforma o corpo humano em uma arma letal, podendo adquirir a força de cem homens.

Chopper avisa os demais tripulantes sobre a situação e é então que Zoro, o mais desconfiado sobre as atitudes de Robin, diz:

Zoro (Z): “Nós estávamos todos preparados. Robin, que uma vez foi nossa inimiga, teve permissão para ficar no navio. Se ela achasse que fosse perigoso e tivesse fugido, ela não pode ajudar. Não é hora de pensarmos nisso? Se aquela mulher é nossa inimiga.... ou nakama?”

Entretanto, Luffy ainda acredita em Robin e diz que se não forem atrás dela, nunca saberão se ela é ou não uma vilã, de fato. Este mistério sobre a índole de Robin é demonstrado também através dos comentários dos telespectadores: 1) “Nico Robin agente Tripla infiltrada em todas organizações” (sic) (Érik De Souza Bonfim); 2) “primeiro o ussop e depois a Robin vai embora, a tripulação ta se desfazendo” (sic) (Jair Pichelli Neto); 3) “Robin, o q ce tá fazendo mulher? sai dessa vida cara T_T” (sic) (Joyce Cristina); 4) “Sentindo raiva da Robin, e ao mesmo tempo não '-'”. (sic) (Deiise Oliveira).

As nossas percepções não são resultado imediato do que observamos, mas um reflexo de nossas reconstruções. Observa-se, como salienta Peruzzolo (2004, p. 84) que na comunicação “[...] o homem faz um investimento genético e prazeroso e também um investimento afetivo e intelectual e, agora, cultural pela sua criada condição simbólica”. Portanto, há um investimento afetivo, inclusive, nas falas dos telespectadores evidenciados mais pelo terceiro e quarto comentários, mas também inclusos nos restantes.

No episódio 245, Nico Robin reaparece e inicia-se o diálogo:

Luffy (L): “Oh, Robin! Por que você está com essas pessoas? Se você quiser nos deixar, diga-nos a razão!”

Nami (N): “Sim, eles dizem que são do governo. Então por que?”

Robin (R): “Vocês são realmente irracionais! Eu disse na minha despedida para o cozinheiro-san e o doutor-san. Eles não disseram a vocês?”

Chopper (C): “Eu disse, mas não aceito também! Por que Robin!”

R: “Para fazer o meu desejo realizar-se. Um desejo que não poderá realizar-se enquanto eu estiver com vocês. Para cumprir o desejo, eu sacrificarei qualquer coisa!”

Zoro (Z): “Então, é por isso que você fez os seus nakamas como assassinos? [os chapéus de palha foram incriminados pelo CP9 por um ato que eles realizaram]. Qual o seu desejo?”

R: “Você não precisa saber!”

[...]

R: “Eu não deixarei ninguém me atrapalhar!”

L: “Ei, Robin, o que você está fazendo. Você está certa?”

C: “Robin, o que há de errado com você? Você é realmente nossa inimiga Robin?”

[...]

R: “Então... eu vou sair primeiro”

Lucci (Lc): “Ok, você fez seu dever. Bom trabalho!” [membro e vice-líder da CP9].

L: “Espere, Robin! Eu não aceito isso!”

R: “Adeus!”

Abaixo, uma imagem que ilustra o diálogo e a tensão criada pelo autor, ao demonstrar ao mesmo tempo uma persistência da personagem e uma mistura de um olhar triste, melancólico. Os “chapéus de palha” não aceitam a ida de Robin (figura 24).



Figura 24: Robin como vilã

Já no episódio 251, Iceburg (prefeito da cidade de Water 7), diz para Nami que Robin não é uma vilã. Water 7 é onde se passa o arco de Robin, a cidade é famosa por suas construções de navios. Iceberg, Frank e Tom foram os construtores do Rei dos Piratas, no passado, Gol D. Roger. Iceberg tem em mãos um poneglypho que somente Robin é capaz de ler. A CP9 acredita que esse escrito é um manual de uma arma atômica

mundial e por isso o quer. O Governo Mundial (através da CP9) deu a Robin duas condições: Pôr a culpa de um possível assassinato (do prefeito) nos “chapéus de palha” ou ela se entregar para o governo. Caso contrário, o governo acionaria o *Buster Call* (algo como um bombardeio de 5 navios de guerra mais 10 navios de batalha – o mesmo que destruiu Ohara, cidade natal de Robin) sobre os “chapéus de palha”. Abaixo o diálogo:

Iceberg (I): “Temos que falar sobre Nico Robin...”

Nami (N): “Você sabe de alguma coisa?”

I: “Quando ela veio para esta cidade, ela agiu de maneira diferente?”

N: “Sim, do nada. Ela desapareceu logo após sairmos da cidade. Essa manhã, ela tentou te matar. Quando finalmente a encontramos, ela disse que não ia voltar conosco. Estávamos confusos por causa disso, e íamos perguntar outra vez por que ela ia nos deixar. Qual é esse sonho que ela não pode ter com nós?”

I: “Deixe-me falar o que eu sei. Deve ser a primeira vez que você a perde de vista. Os planos do governo já estão em movimento. Ela tem uma razão para agir daquela maneira. Mas antes de eu falar sobre isso.... Falam sobre nós como se fôssemos os construtores dos destruidores do mundo” [flashback da conversa que ele teve com Robin, no qual ela conta seus objetivos reais, que é saber sobre a história mundial].

Diálogo do Flashback:

R: “Eu consegui fugir esses 20 anos porque não tinha nada para proteger. Porque eu usava a traição como meu escudo. Mas agora eu não posso mais fazer isso. A vida que eu joguei fora. O coração que eu perdi. O sonho que eu desisti foram todos salvos, porque eu ganhei companheiros que acreditam em mim”

I: “Então o seu desejo é?”

R: “Deixar os seis, incluindo o chapéu de palha, saírem ilesos desta ilha”

N: “Obrigada meus Deus. Robin não nos traiu! [...] Vamos pegar Robin de volta! Todos ficam fracos quando estão perdidos. Não há limites para o poder de uma pessoa quando ela quer salvar alguém”

Robin não se incomoda que o governo acione a bomba atômica, mas se importa que os seus seis companheiros saiam vivos da ilha. Nesse sentido, temos uma dupla natureza: ao mesmo tempo, ela se mostra uma heroína ao querer salvar seus companheiros, mas por outro lado, não se importa com o resto do mundo que pode virar

alvo da bomba. Tal justificativa está na sua história repleta de sofrimento, no qual era expulsa de ilha em ilha por ser uma fugitiva do governo, mesmo sendo uma criança.

Robin só aceitará ajuda na prisão de *Enies Lobby*, para onde foi levada pela CP9. Antes do trem partir para a prisão, Nami corre em direção a Robin:

Nami (N): “Robin, saia do trem! Nós lutaremos com quem for! Parem aquele trem! Espere! Robin!”

O desespero de Nami ressalta a amizade que ela tem por Robin, além do bom sentimento que ela nem sempre demonstra. Nami também chora ao dizer para Luffy que Robin está planejando morrer por eles. O autor pretende demonstrar com a cena que Nami acredita na amiga e que vai lutar por ela, do seu jeito. Ao longo da história, ambas se tornaram muito amigas e fãs do anime dizem que é uma relação de irmandade. Abaixo algumas seleções de cenas (figura 25):



Figura 25: Cenas escolhidas – Robin vilã

Como considerações preliminares, observa-se que Robin ainda mantém uma certa obscuridade em sua natureza, ao contrário de Nami em sua saga. Robin teve boas intenções ao salvar a tripulação de um possível extermínio pelo governo, mas ao mesmo tempo entregará para o Governo Mundial a tradução de uma bomba que pode ser a causa da destruição do mundo.

Assim como na saga de Nami, os personagens homens lutam por ela. Robin poderia se defender (por ser bem mais forte que Nami), mas decide não o fazê-lo para preservar a vida de seus companheiros. Para Verón (2004, p. 234) “[...] a análise deve abranger a *lógica de conjunto* de cada suporte com suas eventuais incoerências e contradições, é claro” [grifo do autor]. Abaixo, a fase donzela, que se estende até os dias atuais com menos ênfase do que em Nami, até mesmo pela idade da personagem, que já é uma mulher madura, ao contrário da primeira que passa pela juventude.

5.2.2 Robin: A donzela

A fase donzela de Robin inicia no episódio 270, pois mesmo encontrando alguns tripulantes antes deste episódio, ela diz que não quer ser salva e que não pediu por isso. Nesse episódio, ela descobre que a tripulação já está em Enies Lobby atrás dela e então ela se desespera, pois sabe que quem entra na prisão, não sai nunca mais (até o presente momento). Robin é então acertada por um chute do líder da CP9, enquanto estava algemada. Ela o chama de covarde. Luffy, chega perto do prédio onde ela está e grita:

Luffy (L): “Robin!!!”

Frank (F): “Ele está aqui!”

Robin (R): “Luffy..” (pensamento)

L: “Eu vim para te trazer de volta!”

Frank, que também foi capturado pelo CP9 consegue quebrar as correntes que prendiam Robin a ele mesmo. Com isso, eles são jogados para fora do prédio. Em frente, na outra construção, está Luffy. Luffy vê Robin e diz, no episódio 274:

Luffy (L): “Robin! Estou aliviado! Então você ainda está aí!”

Robin (R): “Luffy” (sussurra)

L: “Parece que o Frank também está aqui. Certo! Esperem por mim! É longe, mas eu vou tentar pular”

R: “ESPERE! Eu já te disse mil vezes. Eu não..... eu não vou voltar mais para vocês. Voltem! Eu não quero mais ver vocês. Porque vocês vieram me resgatar? Eu nunca quis nada disso! Quando eu pedi para vocês me salvarem? Eu só.... eu só quero morrer!!!”

[...]

L: “Você quer morrer?”

R: “Certo!”

[...]

L: “Robin, não morra!”

Spandam (Sp); “(Risos) Ouçam os seus gritos desesperados! Eu imagino como está a cara dele!”

L: “Do que você está falando?”

Sp: “E-le está coçando o nariz!?”

L: “Sabe, Robin... Nós já viemos até aqui, então de qualquer forma, nós vamos salvar você. E então, se você ainda quiser morrer....você pode morrer depois de estar salva conosco!”

[...]

L: “Eu vou cobrar isso de você Robin! Se você quer morrer ou não, eu não ligo para o que você diga! Diga esse tipo de coisa enquanto você está do nosso lado!”

Sanji (S): “Isso aí Robin-chan!”

Chopper (C): “Robin, volte!”

L: “Deixe o resto conosco!”

O episódio finaliza sem nenhuma definição, apenas lágrimas de Robin ao ver todo o grupo esperando por ela. No episódio seguinte, 275, inicia a história de vida de Robin, que já foi descrita neste trabalho (capítulo 3.3.2). Após a história ser contada e os tripulantes, seus companheiros, ficarem sabendo de como ela sofreu pelo *Buster Call*, tendo sua cidade natal destruída, o episódio retorna ao normal em 278. Este episódio é um dos mais emocionantes do anime.

Robin (R): “Agora, neste exato lugar....se você acionar o Buster Call, Enies Lobby, será exterminada.... assim como todos vocês”

Spandam (Sp): “Q-que tipo de besteira você está dizendo? Até parece que nós poderíamos ser machucados pelo ataque de um aliado. Que merda é essa que você está falando, sua imbecil?”

R: “20 anos atrás... Ele roubou tudo de mim...além de ter acabado com a vida de muitas pessoas. Com um único ataque.... o Buster Call. Este ataque... finalmente apareceu. E agora está apontado para os amigos que eu amo. Quanto mais eu desejo estar com eles, mais o meu destino mostra as suas garras! Não importa o quanto eu navegue no oceano, ainda há este enorme inimigo que eu não consigo destruir. Porque o meu inimigo é o mundo e sua escuridão! Aquela vez com o Aojii [almirante da marinha] e desta vez também... eu já envolvi vocês duas vezes nisso. Se isso continuar para sempre, não importa o quanto vocês forem gentis... um dia vocês irão me ver como um fardo! Está mais do que óbvio que um dia vocês vão me trair e me abandonar. Isto é o que mais me assusta! É por isso que eu não queria que vocês viessem me salvar. Já que eu vou perder a minha vida de qualquer maneira, que seja aqui e agora!”

Sanji (S): “Robin-chan”

Chopper (C): “Robin”

Nami (N): “Robin”

Zoro: “Então é isso....”

Sp: (risos) “Agora eu entendi! Está tudo bem claro. Exatamente isso! Não há ninguém neste mundo estúpido para viajar com você a bordo sem pensar em você como um fardo! Olhem para esta bandeira, piratas de merda! Este símbolo [Governo Mundial]! Representa a união de 170 países, formada pelos 4 mares e a Grand Line. Representa o mundo! Vocês perceberam o quão insignificante é a existência de vocês comparada com esta bandeira? Vocês percebem o quão poderosa é a organização que está por trás desta mulher é?”

L: “Eu compreendo o inimigo da Robin muito bem... Sogeking [Usopp com outro nome], Aquela bandeira.... transforme-a em cinzas”

Usopp (U): “Entendido. Minha nova arma, o grande Pachinko, o nome é Kabuto! Observem intensamente o grande poder dele! [Usopp, que é o atirador do grupo, acerta o alvo e a bandeira queima]. Feito!”

R: “Não é possível....”

Marinheiros: “Eles.....eles fizeram mesmo. Será que eles sabem qual é o significado de atirar naquela bandeira? Estes piratas.... Acabaram de declarar guerra contra o governo mundial!”

Sp: “Vocês estão loucos! Não pensem que vocês sobreviveram tendo o mundo como seus inimigos!”

L: “QUER APOSTAR!!!!! Robin, eu ainda não ouvi da sua boca! DIGA QUE VOCÊ QUER VIVER!”

R: “Viver.... eu pensava que desejar isso fosse proibido. Ninguém me deixou ter isto. Se....eu puder declarar o meu desejo...então eu....EU QUERO VIVER! ME LEVEM PARA O MAR COM VOCÊS!”

A figura a seguir (26) representa a tensão da cena que se seguiu durante esse diálogo. O telespectador Jacob Salvador Zveibil comenta sobre esta cena, reafirmando a necessidade de ajuda que a personagem necessitava para se libertar do sofrimento, além de demonstrar um envolvimento emocional com o anime: “Uma personagem q desde de sempre fala q n tinha objetivo de vida, q n servia pra nada, que neste mesmo episodio e muitas veses antes disse que queria morrer. Uma personagem q n queria mais companheiros pois sabia q ia ser traída, então passou a trair primeiro. Nico Robin grita "Eu quero viver! Me levem para navegar com vocês!" q construção de personagem incrível, a carga emocional q o grito dela teve é simplesmente INCRIVEL!” (sic).



Figura 26: Robin como donzela

A partir deste momento, episódio 288⁶⁸, Robin é agredida o tempo todo por Spandam (chefe da CP9). Ele bate nela novamente, com um tapa no rosto enquanto ela está algemada. Mas é no episódio 295 que ela sofre várias agressões. Spandam aciona por engano o *Buster Call* e de maneira mais enfática, Robin, ainda no episódio 295, diz: “Luffy, pessoal....”, enquanto está no chão machucada, como um pedido de ajuda. No episódio 300, Nico Robin tenta fugir, mas é agredida novamente e cai ao chão. O diálogo segue:

Sp: “Está se segurando com os dentes? Que saco, esta vadia não sabe a hora de desistir. Porque diabos você quer tanto continuar a viver? Você é tão gananciosa que chega a ser patético! Exatamente o que eu esperava de uma criminosa! Nem morrendo você consegue trazer felicidade aos outros! Porque porra você está agindo assim só agora?”

R: “Morrer é tão aterrorizante... eu não quero morrer. Pessoal, me salvem! Luffy....” (pensamento).

Sp: “Você ainda não entendeu que é inútil? Quantas vezes vou ter que te dizer? Não há mais esperança para você!”

R: “Não posso sair daqui. Eles....estão vindo me salvar!” (pensamento).

Logo após, no episódio 301, Usopp acerta um tiro em Spandam e Robin consegue se libertar. Outro salvador é Frank, que serve de escudo para Robin no momento em que ela é alvejada. Frank também chega com a chave para a algema de Robin e a liberta. Ela então quase cai em seus braços. Mas logo ela usa seus poderes para estapear Spandam, se vingando do que ela sofreu: “Agora posso fazer isso o quanto quiser”. Algumas cenas desta fase são reproduzidas a seguir (figura 27):

⁶⁸ A saga de Robin é grande, pois dentro dela há muitas batalhas e *flashback* de personagens. Também tem a história de vida de Frank, que depois desta saga irá compor a tripulação também.



Figura 27: Cenas escolhidas – Robin donzela

Como consideração final, nota-se uma necessidade menor de ajuda ao final da saga, no qual a personagem se vinga por conta própria. Nami era incapaz disso, pela sua fraqueza física. Robin também é defendida e protegida, mas em menor grau. Pode-se dizer que Robin conseguiu resistir mais a pressão do que Nami, durante os ataques. No caso de Nami, o orgulho de pedir ajuda foi maior. Para Robin, a questão era o medo que sentia ao saber que poderia machucar os únicos companheiros que fez na vida.

Robin, apesar de estar na condição de donzela, não apresenta traços de uma mulher feminina ou sensível. Seu corpo continua sendo mostrado como atraente, provocante e sua imagem é forte e se destaca no espaço visual. Peruzzolo (1998, p. 125) destaca que: “Procurar os sentidos da figuração do corpo humano é circunscrever suas posições em diferentes cadeias significantes, produzidas por diferentes conjuntos humanos”.

5.2.3 Robin: A sedutora

Robin sempre foi uma mulher sedutora, desde sua primeira aparição, em que o autor dá ênfase de baixo para cima, mostrando suas pernas (ep. 067). A sua natureza misteriosa potencializa o poder de sedução. Ela é mais explícita neste quesito, ao contrário de Nami, que não aceita as brincadeiras ou investidas da tripulação, ficando, geralmente, brava quando tentam deitar em seu colo ou chegam muito perto com segundas intenções. Robin age com naturalidade nestas situações, mas, igualmente, não se relaciona com nenhum dos tripulantes do navio.

Os comentários, dos episódios 630 e 629, enfatizam essa sensualidade, como veremos: 1) “nico robin is SEX” (sic) (Marcos Sousa Russo), 2) “essa arbetura fico massa achei a musicquinha meio xata mais a animacao ta incrivel e a Robin e muito gostosa” (sic) (Lucas Soares), 3) “caralho que foda, Robin sua gostosa, 3 ! c é loco sou recém chegado da Grand Line, em fim to no Novo Mundo, c é loco, sofri pra chega aqui em, tive orgasmos nessa opening ! Emoticon colonthree 3 3 . Na boa tomara que agora tomara que daqui pra frente eu só veja muito sangue, tomara que o Akinu morra logo, fdp mato o Ace, nunca esquecerei :@@@@" (sic) (Vinne Santos).

Robin sempre foi vista pelos fãs como uma mulher sexy, pela sua imagem, que é representada na figura abaixo (28), episódio 713, após o diálogo que mostra como a personagem seduz os homens e parece sentir-se bem ao fazê-lo:

Gladius (G): [inimigo] “Que mulher insistente, Nico Robin! Não vou deixar que continue atrapalhando os maiores executivos”

Bartolomeo (B): [aliado] “Mas não vou deixar que você atrapalhe a Robin!”

G: “Imbecil, ele continua vivo!”

B: “Vá em frente Robin! Go! Go!”

Robin (R): “Topetudo. Obrigada”

B: “E-ela fez um gesto com o olho, uma piscadinha! Muito obrigado! Significou, topetudo, bom trabalho. Pode se tornar meu escravo se quiser! Não, não, você está sendo presunçoso demais, Bartolomeo! Você está pedindo demais!”



Figura 28: Robin como sedutora

Essa não é a única cena em que a personagem usa seu poder de sedução como algo naturalizado. Ao fim da saga em que é contada a sua história de vida, Robin, para fazer com que Frank se una à tripulação, usa seus poderes e agarra as partes íntimas de Frank, sem pudor algum, surpreendendo todos os tripulantes do navio.

A sensualidade não é demonstrada só em ações, como na voz da personagem, que é tranquila, pausada e sempre no mesmo tom. Esta modulação de voz sugere uma certa indiferença. Além desse aspecto, seu corpo é mais curvilíneo que o de Nami, apesar das roupas serem menos provocantes, talvez pela idade da personagem.

O cabelo longo, remetendo a certa feminilidade, é uma marca da personagem, que antes possuía cabelos curtos e franja. Essa transição ocorre após o *timeskip*, no qual ela adquire traços mais femininos e uma postura mais alegre frente à vida. As cores sóbrias de suas roupas foram modificadas pela vivacidade das novas. Abaixo uma seleção de cenas (figura 29):

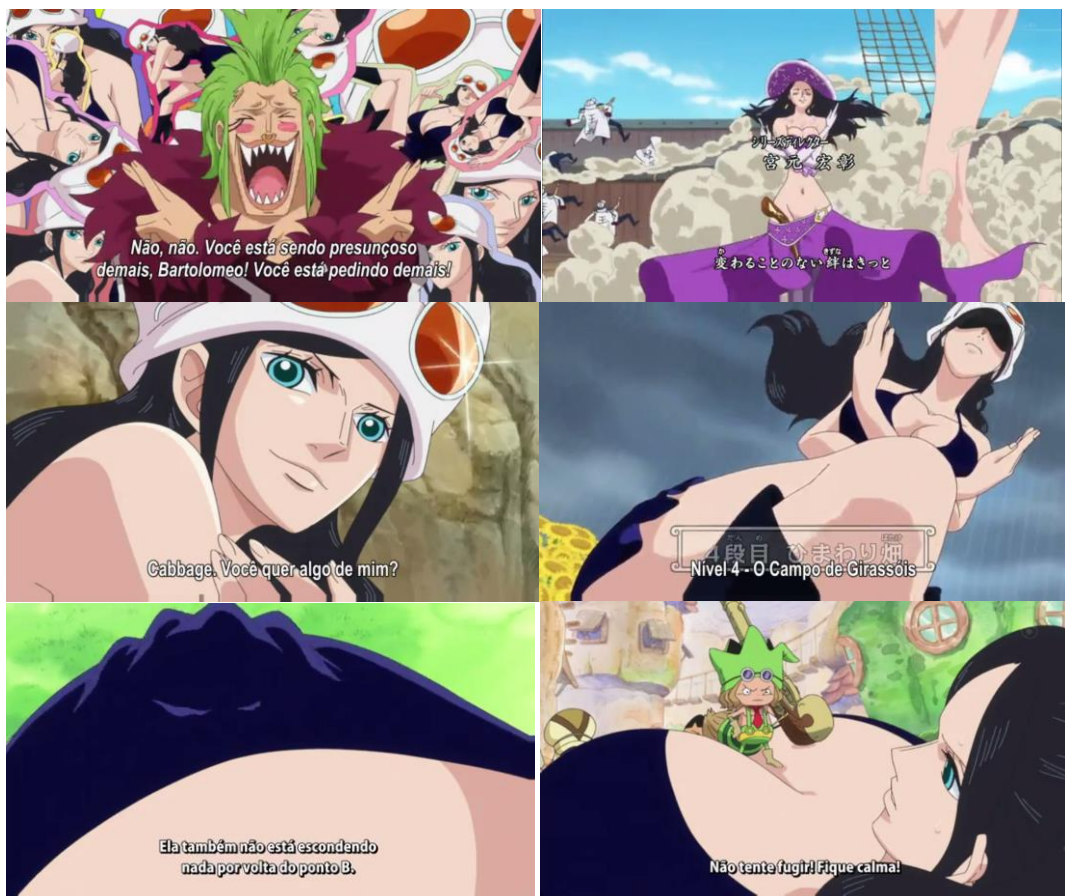


Figura 29: Cenas escolhidas – Robin sedutora

Como considerações finais, nota-se uma exaltação do corpo e no caso de Robin, ela é acentuada. Quando se fala em corpo humano e figuração em um contexto midiático, Peruzzolo (1998, p.127) destaca que o corpo “[...] os sentidos vêm, em primeiro lugar, já investidos desses campos culturais, onde os discursos são co-determinados uns pelos outros e por onde primordialmente desenrolam seus papéis representacionais”.

Assim, fala-se em representações, como veremos na análise comparativa, em que a mulher é vista como um ser que emana sensualidade, sendo naturalizado ou acentuado pela imagem. Quando o anime circula no ambiente midiático o discurso imagético, aliado ao textual, gera distintos sentidos que vão ora afirmar ora minimizar tais aspectos.

5.2.4 Robin: A heroína

Robin, além de arqueóloga do navio, é um dos membros mais fortes da tripulação, entretanto, ela tem sua participação deixada quase sempre em segundo plano. Ela, geralmente, só age quando nenhum dos homens se prontifica a atuar. A personagem

possui coragem para enfrentar os inimigos e não se indis põe a lutar quando é chamada ou quando vê que seus companheiros precisam de ajuda.

É comum observar atos heroicos da personagem quando a mesma entra em cena. Robin não demonstra receio em lutar, mesmo que sinta medo. Sua personalidade é marcante e, ao mesmo tempo, tranquila, diferentemente de Nami que possui uma natureza explosiva e de autoritária.

Abaixo reproduz-se um discurso no qual fica evidente a forma como Robin se manifesta quando vê que alguém necessita de ajuda:

Diamante (D): [inimigo] “Está bastante barulhento lá em baixo. Em um campo de batalha instável como este, mesmo um gladiador do Coliseu iria cambalear e cair! Certo, Rebecca?” [ataque]

Kyros (K): [pai de Rebecca, aliado] “Não! Fuja Rebbeca. Não pode se defender disso!”

Robin (R): “Flores borboletas que desviam os ataques”

Rebecca (Re): “Robin-san!”

D: “Aquela vagabunda...”

Kyros: “Robiland!”

R: “Sua missão foi cumprida, Rebecca! Obrigada por entregar a chave. Vou protege-la agora”

D: “Sua vagabunda irritante, Nico Robin!”

R: “Você não acha que seus oponentes estão em desvantagem demais?”

D: “Desvantagem? Calma aí... Está pensando que isso é uma competição justa por acaso? Eu estou executando eles, Nico Robin.”

R: “Acho que entendeu errado. Comandante, não precisa mais olhar atrás dos ombros. Eu cuido da Rebecca!”

K: “Obrigado! Eu aprecio muito!”

Nota-se, então, que ela enfrenta o inimigo sem medo do que pode ocorrer após, contudo, deixa a luta para o homem (Kyros). Essa é uma atitude comum entre as mulheres, que mesmo sendo corajosas, deixam o protagonismo da luta para os homens. A seguir a representação do diálogo acima (figura 30).



Figura 30: Robin como heroína

Robin é severa em luta e trata os oponentes com uma suave ironia ou os esmaga com as mãos, uma forma de luta cruel, destoando da sua imagem feminina. Outro diálogo mostra uma dualidade na fala, no qual Robin sugere que Cabbage (aliado) quer algo com ela. Na imagem, seus olhos brilham, enfatizando esse jogo de linguagem. A seguir a fala reproduzida:

Robin (R): “Não adianta! Não importa o quão rápido seja. Você está com uma aparência maligna. Cabbage, você quer algo de mim?”

Nos comentários observa-se o reflexo das cenas do episódio 713, em que ela luta e age como heroína: 1) “Aeeeeeeeeeeeeeeeeeeee finalmente , Robin linda , maravilhosa , perfeita , gostosa , tudoooooooooooooooooooooo, OP CRL \ÕÕ/ (sic) (Flávio Felipe). 2) “A Robin ja ta se tornando o personagem principal do one piece se continuar assim” (sic) (Leonardo Livans Souza), 3) “Robin mitando” (sic) (Rafael Rebelo).

A seguir faz-se uma seleção de cenas mostrando algumas das lutas presentes na saga e na qual Robin tem participação (figura 31):

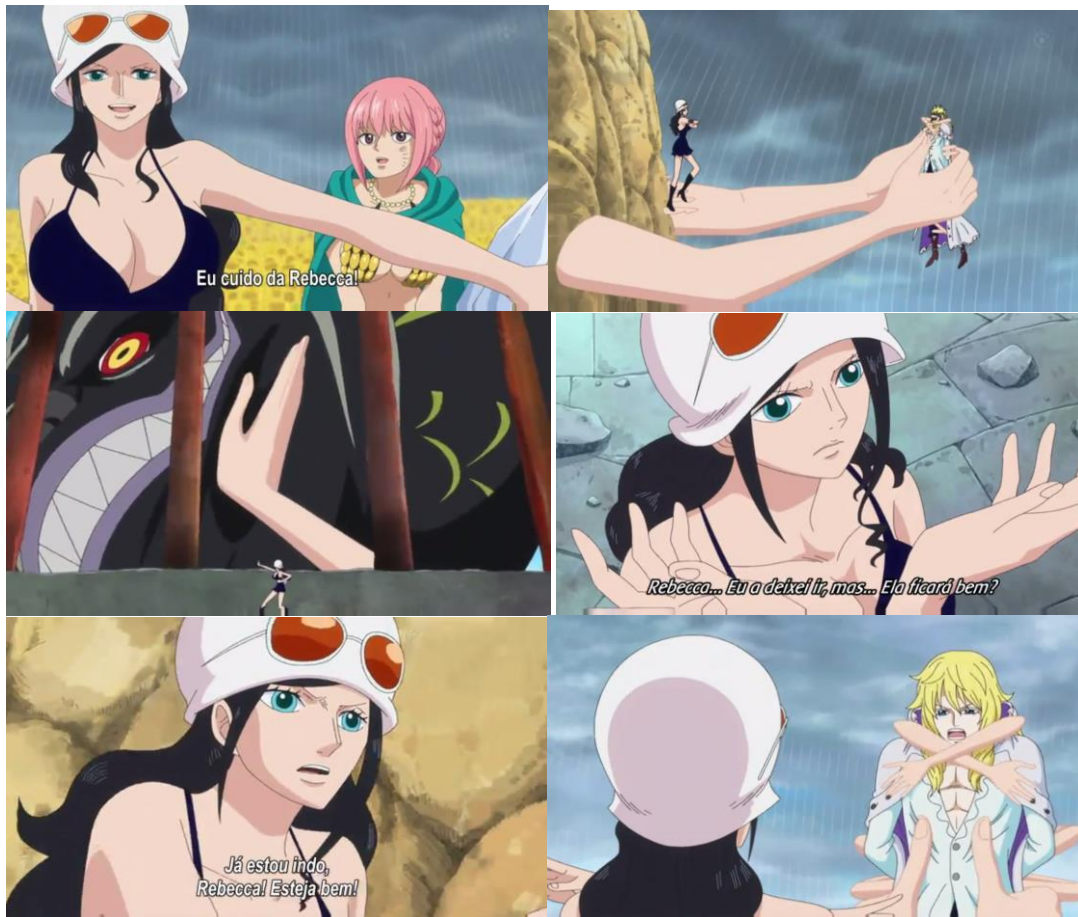


Figura 31: Cenas escolhidas – Robin heroína

Robin se prontifica a ajudar Rebecca, outra mulher mais fraca que ela, mas deixa a luta final para o pai da garota. A todo o momento ela se pergunta sobre o bem-estar de Rebecca e percebe-se que no anime as mulheres costumam se unir, vide caso de Nami e Nico Robin. Entre elas nunca há discussões ou brigas, mas sim uma cumplicidade, apesar de não aparecer cenas de carinho explícita uma com a outra.

O corpo humano é um objeto semiótico do discurso, pois fala através de gestos. A personagem possui força física, apesar de ter uma aparência frágil e de por vezes agir com fragilidade. Ela também utiliza seus poderes sem se importar com o inimigo mas, ao contrário, demonstra atenção com aliados e amigos, não demonstra carinho.

5.3 Análise comparativa das personagens Nami e Nico Robin

O ser humano é constituído por narrações de si e dos outros. Nos “autonarramos” e essa habilidade nos diz quem somos e, para além disso, o que queremos mostrar que somos. O sujeito pode transformar a sua vida em uma história, um conto, construindo

para si “n” significados. Há, então, a possibilidade de mascarar nossas intenções reais, tanto por meio de interações positivas como de confronto com os demais.

Entretanto, essa narração precisa estar dentro de um contexto comunicativo, cultural e social para ser compreendido. No caso do anime *One Piece*, as personagens vivem em um mesmo contexto, mas vieram de trajetórias distintas, o que influi em suas personalidades, maneiras e preferências. Com isso, salienta-se as diferenças entre elas e ao mesmo tempo, as semelhanças que são oriundas do meio em que vivem.

Em um anime, mesmo que de maneira figurativa, a mulher é representada de diferentes formas. As categorias que foram observadas durante a análise semiológica podem ser adaptadas para o universo “real”, quem sabe, com outras denominações. Mas, o que se pretende ver a partir desta análise comparativa é a representação da mulher no anime e sua possível comparação com a mulher “real”. Dito isso, inicia-se a comparação:

Com relação ao aspecto vilã, ambas são consideradas suspeitas por parte dos tripulantes (sempre com exceção de Luffy, o personagem principal), salientando dessa forma o aspecto ardiloso feminino, que já é, de certa forma, um consenso. Por ardiloso quero dizer uma certa dualidade de personalidade, uma mulher indecifrável. Entretanto, Nami é mais transparente com relação aos seus problemas do que Robin. Nami é orgulhosa, mas deixa mostrar que há um problema com ela, ou seja, a farsa não se sustenta por muito tempo. Já Robin é misteriosa e só é descoberta sua intenção através de terceiros, quando a história é revelada. Robin não é orgulhosa, mas sim conformada e ao mesmo tempo apreensiva. A fase vilã de ambas personagens só acontece no momento em que elas são convocadas para o grupo, dando a entender que as mulheres precisam passar por uma provação de lealdade e fidelidade, mostrando seu valor, antes de serem totalmente aceitas pela tripulação e público.

O aspecto donzela configura-se na categoria que mais é recorrente no anime. O autor deixa claro que apesar de serem mulheres lutadoras, elas, primeiramente, são as suas funções – Nami, navegadora e Robin, arqueóloga. A luta quase sempre fica por conta do trio Luffy, Zoro e Sanji, os homens combatentes do navio. Apesar disso, há diferenças nas formas como cada personagem age em determinadas situações. Quando estão em perigo, elas pedem ajuda aos companheiros ou, por vezes, nem é necessário. Eles já estão a postos para ajudar prevendo a necessidade de tal ato. Assim, a crença de que o homem seja o protetor ainda está enraizada no anime, apesar de que hoje em dia a mulher tenha ganhado um pouco mais de espaço nos combates. Nami é a mais protegida, talvez por sua idade e ingenuidade perante certos aspectos. Robin consegue se proteger melhor e,

raramente, pede ajuda, não por orgulho, mas por achar que é capaz de se virar sozinha. A idade da personagem pode tê-la amadurecido e por isso, o aspecto donzela já não cai muito bem para ela. Neste sentido, o que se observa é que a mulher é ainda tida como um ser que necessita de cuidado, atenção, precisa ser protegida, mas ao mesmo tempo quer ser vista como um ser forte e bravo.

Já se falarmos em sedução, as duas personagens são bastante erotizadas pelo autor do anime. Por se tratar de uma obra *shounen* essa característica, culturalmente falando, torna-se mais evidenciada. Mas destaca-se que as personagens não são só apenas um corpo curvilíneo. O autor deixa claro em diversos momentos que as duas são extremamente inteligentes, ou seja, não deixa que as duas sejam apenas objetos sexuais amorfos. O autor discute alguns tabus durante o anime, como a questão dos estereótipos, mas sem aprofundar o assunto, além de morais que se abordará abaixo. Há, então, diferentes formas de sedução, de empoderamento da mulher ou de subestimação de gênero. Nami, por vezes, utiliza o primeiro caso para conseguir o que quer (astúcia), mas, geralmente, ela é subestimada por alguns tripulantes que se aproveitam de situações para se aproximar dela. O tom é sempre de brincadeira, com cenas para fazer rir, mas há essa conotação “sexual” ao ver os homens tentando algo a mais com ela. Nami, quando percebe, fica furiosa e acaba batendo neles. Já Robin tem uma postura diferente quanto a essas investidas: ela apenas ri de forma misteriosa, não diz nada ou fala algo de duplo sentido. Assim, ela tem noção da sensualidade que carrega e sabe jogar com isso. Robin é protagonista de algumas cenas que dão a entender que ela não é inocente ou ingênua, como Nami (como já mencionado, a cena em que ela pega em partes íntimas de Frank).

No anime, não se vê mulheres falando sobre homens, mas é frequente alguns personagens falarem sobre mulheres. O que se nota, então, é que Nami é uma mulher ainda em descoberta de si e representa a inocência da pré-adolescência, adolescência, e que somente age com uma voz mais delicada quando quer algo. Já Robin é uma mulher adulta que tem noção da sua sensualidade e não tem vergonha de demonstrar isso. Ela seduz por prazer. A mulher é então um sujeito repleto de sensualidade e ainda um objeto de adoração, mas dotado de características como inteligência, astúcia, força e coragem, em mais ou menos grau.

Sobre o último aspecto observado nessa pesquisa, tem-se o aspecto heroico. As personagens têm em comum o fato de serem preocupadas com seus companheiros de tripulação, de formas diferentes, além de ajudarem quando são convocadas para isso. A coragem é mais evidente em Robin do que em Nami, que necessita de maior proteção,

por ser, fisicamente, mais fraca. Nami prefere deixar a luta para os homens do que se envolver. Só entra em combate quando vê que é necessário, caso contrário, ela não se importa em ser socorrida. Já Robin tem mais iniciativa quando a luta se desenrola. Ela também deixa os homens lutarem, contudo, apresenta mais ímpeto de luta, pois sabe que é forte. Assim, o que se nota é que a mulher é vista ainda como um ser frágil, mas que também possui coragem quando seus entes queridos, amigos ou pessoas que ama precisam de sua ajuda. Elas são guiadas mais pelo sentimento de proteção e não pelo prazer da luta. A mulher é então definida como um sujeito que também confere proteção aos companheiros.

Com relação aos arcos, faz-se um adendo. Na saga de Nami a moral da história é a luta pela igualdade, pois a discussão se dava em torno de quem é inferior ou superior. Arlong que era um tritão (raça humano-peixe) dizia ser superior ao apenas humano. Trazendo para o real, o autor quis desconstruir isso - em outra saga, é mostrado o porquê os tritões agiam de tal forma com relação aos humanos. O motivo é que eles foram escravizados por humanos. Qualquer semelhança com negros e brancos não é mera coincidência. Já o arco de Robin mostra que o governo, aquele que deveria proteger a população, é o mesmo que age de forma brutal, apoiando projetos como a CP9, de criminosos. Já os piratas, que poderiam ser tidos como a escória, são aqueles que lutam para reverter as injustiças. O governo cometeu muitos erros em nome do poder, como a destruição de cidades inteiras (Ohara). Qualquer semelhança com a realidade, também não é mera coincidência – bombas atômicas, busca pelo poder, população sofrendo. O último arco, cuja história não foi muito abordada nesta pesquisa por questão de espaço (já que a saga é bem grande), aborda a produção de *smiles* (drogas para transformação corporal – *akuma no mi*) no mercado negro, sendo Doflamingo (pirata aliado ao governo) o presidente da empresa, o qual os piratas querem destruir. Ou seja, os *smiles* podem ser lidos como drogas e Doflamingo como traficante.

Assim, finaliza-se a comparação, com Peruzzolo (2004, p. 72), que destaca: “No nível da imagem, o comunicante, o corpo, é o meio de comunicar e o significado para a relação de comunicação, em que a representação, ou seja, o investimento no dado percebido, isto é, a relação mensagem/significado é imediata e simples” (PERUZZOLO, 2004, p. 72). Ou seja, o que procurou-se fazer é ler os signos a partir do discurso e da imagem verbal, através de representações e de sentidos gerados.

6) CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Ao findar esta investigação, conclui-se que o universo dos animes/mangás são um fenômeno editorial e midiático, que possuem significativa circulação na cultura brasileira. Esta exposição ao tema se deve muito ao meio televisivo nos anos 90, como já foi salientado. Por este motivo, esta pesquisa mesmo trabalhando com o meio audiovisual, não tem como ser desvinculada do meio impresso, do televisivo e da ambiência web.

O exercício de estudo da representação das mulheres no anime *One Piece* não se esgota neste trabalho, ao contrário, se amplia na medida em que novas inquietações vão surgindo ao longo da leitura e considerações finais. O desafio está lançado para aqueles que também possuem interesse em pesquisas de gênero, identidade e representação associados a linguagem em quadrinhos/imagens.

Pontua-se que mesmo se trabalhando com uma linguagem figurativa, com personagens fictícios, é possível extrair as representações discursivas, pois como salienta Peruzzolo (1998, p.53): “O poder de representação das imagens, quer dizer, a sua função de signo, não tem limites do seu alcance estabelecidos pelos objetos reais, com existências concretas, senão que as imagens podem fazer referência a seres abstratos, genéricos e, inclusive, a produtos de fantasia ou da imaginação de um criador qualquer”.

As múltiplas identidades das personagens foram destacadas neste trabalho que buscou categorizar as distintas representações da mulher no anime. A partir da observação e da análise semiológica chegou-se a quatro fases: vilã, donzela, sedutora e heroína. Junto com as categorias, exemplificou-se com figuras retiradas do anime, evidenciando também que a análise consistiu de linguagem visual para além da verbal. Como destaca Verón (2004), a leitura discursiva não pode ser separada, ou seja, a imagem também é um componente do discurso.

O autor (2004) é categórico ao afirmar que toda a análise precisa ser comparativa. Desta forma, a investigação procurou realizar uma análise comparativa ao longo do trabalho de campo e de modo mais enfático ao final do mesmo. Através da representação das personagens Nami e Nico Robin, o autor Eiichiro Oda identifica as mulheres como ainda um sexo frágil, movidas por sentimentos, além de serem misteriosas e de difícil leitura, ou seja, seres opacos, sem transparência nas ações. O autor discute temas sociais importantes na obra, camuflados pela ficção, além de abordar alguns tabus da sociedade.

Nami e Robin possuem personalidades diferentes, mostrando que cada uma está em uma fase de vida diferente (afirmado também pela idade). Enquanto a primeira é

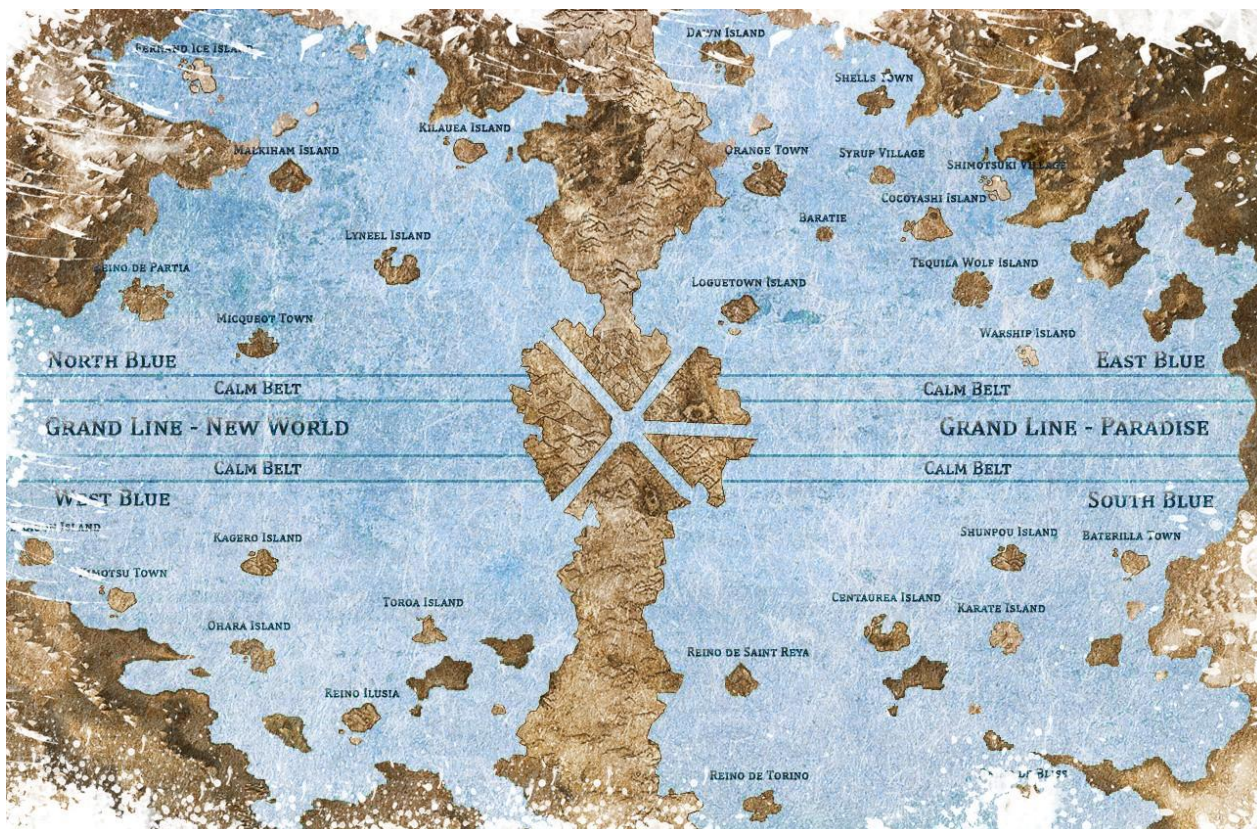
ingênua, autoritária, frágil e apegada, a segunda é totalmente o oposto, conservando apenas a questão da fragilidade, já que o homem é o provedor da proteção.

Assim, o problema de pesquisa foi respondido, na medida em que se levou em conta o cenário de midiaticização e convergência para entender a mulher representada no anime e as implicações dessa construção. Observou-se que a mulher é tida como um sujeito que necessita de proteção (Nami), mas que também está migrando para uma maior liberdade (Robin).

Com este trabalho pretendeu-se demonstrar que o produtor editorial necessita ir além da análise da forma, do aspecto tecnológico, enfim, apenas da parte estética. O marketing é sim fundamental, afinal o livro se vende pela capa, mas se sustenta é pelo conteúdo. E, com a falta de retorno das editoras quanto ao trabalho desenvolvido na produção/edição dos mangás, nota-se a falta de comprometimento das empresas (PANINI, JCB e CONRAD) quanto ao consumidor, o que demonstra um distanciamento do mercado com relação a academia. O resultado é esse tecnicismo que domina o mercado do campo editorial, como se o trabalho se resumisse a ferramentas.

Salienta-se também que esta foi a primeira incursão da pesquisadora em questão pelo campo dos mangás/animes/cultura japonesa, bem como em temáticas como identidade, representação e gênero. Tais conceitos foram apresentados apenas na época de mestrado, de modo breve, já que a linha de estratégias midiáticas era a base de pesquisas para quem vos escreve. Neste sentido, assim como os tripulantes dos “chapéus de palha”, eu me aventurei em mares até então desconhecidos, fiz amigos e enfrentei desafios.

7) ANEXOS



Mapa do mundo de *One Piece*

Fonte: http://onepiece.wocial.com/general/10950705/sanji_cumplio_sueno

ROTEIRO DE ENTREVISTAS COM AS EDITORAS: CONRAD, PANINI E JBC

Com intuito de traçar um breve panorama sobre o mercado editorial de mangás no Brasil, desenvolveu-se o seguinte questionário com fins acadêmicos. Orientado pela Dr. Cristina Marques Gomes, professora adjunta do curso de Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria. A pesquisa visa contribuir com o trabalho de conclusão de curso (monografia) da acadêmica de Produção Editorial, Francieli Jordão Fantoni.

As informações coletadas serão utilizados apenas para fins de pesquisa na área e a duração do questionário é de cerca de 10 minutos, com perguntas abertas e fechadas, totalizando 10 perguntas, ao total. Obrigada pela colaboração.

PANINI

Link: <https://pt.surveymonkey.com/s/9BYF8CS>

1. Dados de identificação:

Função na empresa:

2. Quantos mangás do catálogo da Panini são categoria "shounen" ou "shoujo"?

3. Qual o processo editorial que o mangá passa (original) ao chegar na Panini? Quais são os passos para a publicação da obra? Quais e quantos são os profissionais envolvidos na editoração?

4. O público consumidor de mangás é consultado para a aquisição de novas obras?

- Sim
- Não
- Parcialmente

Outro caso (exemplifique):

5. A Panini possui dados sobre o público consumidor dos mangás? Dentre eles, há mais homens ou mulheres?

- Homens
- Mulheres
- Não há dados
- Não sei responder

6. Há como prever o sucesso de um mangá no mercado? Quais as características que podem fazer dele um sucesso editorial?

7. Como a Panini avalia o atual cenário do mercado de mangás no Brasil, com relação à lucratividade?

- Bom
- Mediano
- Ruim

Outro (especifique):

8. A partir da observação do atual panorama editorial brasileiro, como a Panini avalia o mercado de mangás de uma forma mais ampla, levando-se em consideração não só a lucratividade, mas público consumidor, avanço da pirataria na internet, distribuição, dentre outros aspectos? Descreva sobre:

9. É possível prever, com base no atual mercado, um aumento ou decréscimo de vendas para os próximos anos? Descreva sobre:

10. Sobre a obra One Piece: Qual o motivo da compra pela Panini? Como surgiu a oportunidade de publicar a obra? A obra é a mais rentável da empresa neste segmento? Qual a tiragem da obra e vendagem? A empresa nota um aumento ou decréscimo de vendas de One Piece?

CONRAD<https://pt.surveymonkey.com/s/9GDX8G5>

1. Dados de identificação:

Função na empresa:

2. Quantos mangás do catálogo da Conrad são categoria "shounen" ou "shoujo"?

3. Qual o processo editorial que o mangá passa (original) ao chegar na Conrad? Quais são os passos para a publicação da obra? Quais e quantos são os profissionais envolvidos na editoração?

4. O público consumidor de mangás é consultado para a aquisição de novas obras?

- Sim
 Não
 Parcialmente

Outro caso (exemplifique):

5. A Conrad possui dados sobre o público consumidor dos mangás? Dentre eles, há mais homens ou mulheres?

- Homens
 Mulheres
 Não há dados
 Não sei/responder

6. Há como prever o sucesso de um mangá no mercado? Quais as características que podem fazer dele um sucesso editorial?

7. Como a Conrad avalia o atual cenário do mercado de mangás no Brasil, com relação à lucratividade?

- Bom
 Mediano
 Ruim

Outro (especifique)

8. A partir da observação do atual panorama editorial brasileiro, como a Conrad avalia o mercado de mangás de uma forma mais ampla, levando-se em consideração não só a lucratividade, mas público consumidor, avanço da pirataria/internet, distribuição, dentre outros aspectos? Disserte sobre:

9. É possível prever, com base no atual mercado, um aumento ou decréscimo de vendas para os próximos anos? Disserte sobre:

10. Qual o motivo da compra de "One Piece" pela Conrad? Como surgiu a oportunidade de publicar a obra?

JBC

LINK

para

a

pesquisa:

https://pt.surveymonkey.com/s.aspx?sm=kuqI0bh_2FsYY71NQ2eLF9Ig_3D_3D

1. Dados de identificação:Função na empresa: **2. Quantos mangás há atualmente no catálogo da editora JBC?****3. Quantos desses mangás são categoria "shounen" ou "shoujo"?****4. Qual o processo editorial que o mangá passa (original) ao chegar na JBC? Quais são os passos para a publicação da obra? Quais e quantos são os profissionais envolvidos na editoração?****5. O público consumidor de mangás é consultado para a aquisição de novas obras?**

- Sim
 Não
 Parcialmente

Outro caso (exemplifique):

6. A JBC possui dados sobre o público consumidor dos mangás? Dentre eles, há mais homens ou mulheres?

- Homens
 Mulheres
 Não há dados
 Não sei responder

7. Há como prever o sucesso de um mangá no mercado? Quais as características que podem fazer dele um sucesso editorial?**8. Como a JBC avalia o atual cenário do mercado de mangás no Brasil, com relação à lucratividade?**

- Bom
 Mediano
 Ruim

Outro (especifique):

9. A partir da observação do atual panorama editorial brasileiro, como a JBC avalia o mercado de mangás de uma forma mais ampla, levando-se em consideração não só a lucratividade, mas público consumidor, avanço da pirataria/internet, distribuição, dentre outros aspectos? Disserte sobre:**10. É possível prever, com base no atual mercado, um aumento ou decréscimo de vendas para os próximos anos? Disserte sobre:**

8) REFERÊNCIAS:

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **A indústria cultural**: O iluminismo como mistificação de massa. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da Cultura de Massa. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

AIZEN, Naumim. **Uma Saga**: A difusão da literatura em quadrinhos no Brasil. In: CIRNE, Moacyr (org.). Literatura em quadrinhos no Brasil. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

AMORIN, Elaine Cristina. **Harry Potter**: Desmistificando o mito da mulher-trouxa. Curitiba: Appris, 2012.

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**: Princípios da técnica de editoração. 2º ed. Rio de Janeiro: Lexikon Editora, 2008.

BECKER, Howard. **Método de Pesquisa em Ciências Sociais**. São Paulo: Hucitec, 1999.

BENJAMIM, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica**. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da Cultura de Massa. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BERGER, Peter Ludwig. **O dossel sagrado**: Elementos para uma teoria sociológica da religião. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge, EUA: MIT Press, 1999.

BORDIEU, Pierre. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

_____. **Razões Práticas**: sobre a teoria da ação. Campinas: Papyrus, 1996.

BRAGA, José Luiz. **Interatividade & recepção**. Artigo apresentado no GT Mídia e Recepção, no IXº Encontro Nacional da Compós, na PUC/RS, Porto Alegre, maio/junho de 2000.

_____. **A sociedade enfrenta sua mídia**: Dispositivos sociais de crítica midiática. São Paulo: Paulus, 2006.

_____. Circuitos versus campos sociais. In: MATTOS, Maria Ângela; JANOTTI JÚNIOR, Jeder; JACKS, Nilda (orgs.). **Mediações e midiatização** (Compós). Bahia: EDUFBA, 2012.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CHAUÍ, Marilena. **Repressão Sexual**: essa nossa (des)conhecida. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CIRNE, Moacyr. **Por que ler os quadrinhos**. In: CIRNE, Moacyr (org.). Literatura em quadrinhos no Brasil. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

DALCASTAGNÈ, Regina. A construção do feminino no romance brasileiro contemporâneo. In: **CRIMIC**, 2005. Disponível em: <http://www.crimic.paris-sorbonne.fr/IMG/pdf/dalcastagne.pdf>. Acesso em: 29/05/2015.

De BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**. Fatos e Mitos. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1970

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. Estudo de caso. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2012.

ECO, Umberto. **Sobre a literatura**. 2º ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

_____. **Lector in Fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. **Comunicação e gênero**: Notas de um diário da docência e pesquisa. In: ESCOSTEGUY, Ana Carolina (org.). Comunicação e Gênero: A aventura da pesquisa. Porto Alegre: EdiPucrs, 2008.

FAUSTO NETO, Antonio. Fragmentos de uma “analítica” da midiatização. **Revista Matrizes**. São Paulo: ECA/USP, ano 1, nº 1, 2008, pp. 89-105. Disponível em: <http://www.usp.br/matrizes/img/02/Dossie5_fau.pdf>. Acesso em: 11/06/2015.

GOFFMAN, Erving. **A representação do Eu na vida cotidiana**. Vozes: Petrópolis, 2007.

_____. **Comportamento em lugares públicos**: notas sobre a organização social dos ajuntamentos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**: Como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Record, 1998.

GÓMEZ, Guillermo Orozco. **La investigación em comunicación desde la perspectiva cualitativa**. La Plata: Universidad Nacional de La Plata/IMDEC, 2000.

HALL, Stuart. **Quem precisa de identidade?** In SILVA, Tomáz Tadeu Identidade e diferença – A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, Vozes, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LANDOWSKI, Eric. **A sociedade refletida**. São Paulo: Educ, 1992.

LUYTEN, Sônia Bibe. **Mangá**: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

MACDONALD, Myra. **Representing Women**: Myths of femininity in the popular media. Nova Iorque: Arnold, 1995.

MATA, María Cristina. De la cultura masiva a la cultura mediática. **Revista Diálogos de la comunicación**. Lima: FELAFACS, 1999.

MARTINS, Gilberto de Andrade. **Estudo de caso: uma estratégia de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2006.

MAYES-ELMA, Ruthann. **Females and Harry Potter: Not all that empowering**. Oxford, UK: Rowman & Littlefield, 2006.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1977.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de. O trabalho do antropólogo: Olhar, ouvir, escrever. **Revista de Antropologia**. V.39 n°1. São Paulo: USP, 1996.

PERUZZOLO, Adair. **A Circulação do Corpo na Mídia**. Santa Maria: Imprensa Universitária, UFSM, 1998.

_____. Elementos de semiologia dos discursos. In: _____. **Elementos de semiótica da comunicação: Quando aprender é fazer**. Bauru: EDUSC, 2004.

_____. **A comunicação como encontro**. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2006.

_____. Agenciamento do olhar: a tela. **Revista Cultura Midiática**. Paraíba: UFPA, 2011. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/11656/6678>. Acesso em: 29/05/2015.

PONTE, Cristina. **Para entender as notícias: linhas de análise do discurso jornalístico**. Florianópolis: Insular, 2005.

REIMÃO, Sandra. **Mercado Editorial Brasileiro**. São Paulo: Com-Arte, 1996.

SENNA, Nadia da Cruz. **Deusas de Papel: A trajetória feminina na HQ do Ocidente**. Dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Campinas, Instituto de Artes do Departamento de Mídias. Campinas: São Paulo, 1999.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **A produção social da identidade e da diferença**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn (orgs). **Identidade e Diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2009.

SODRÉ, Muniz. **Best-seller: A literatura de mercado**. São Paulo: Ática, 1988.

TOURAINÉ, Alain. **Pensar Outramente: O discurso interpretativo dominante**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2009.

STAKE, Robert. **Pesquisa qualitativa: Estudando como as coisas funcionam**. Porto Alegre: Penso, 2011.

STRAUSS, Anselm. **Qualitative analysis for social scientists**. USA: Cambrigde, 1987.

UNESCO - BOOK HOUSE TRAINING CENTRE. **O negócio da edição de livros: um curso de treinamento gerencial**. São Paulo: Atlas, 1992.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, 2006.

VERÓN, Eliseo. **Fragmentos de um tecido**. São Leopoldo: Unisinos, 2004.

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. **Mangas e Animes: Sociabilidade entre Cosplayers e Otakus**. Dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de São Carlos. São Carlos: UFSCAR, 2010.

YIN, Robert. **Estudo de caso: Planejamento e métodos**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.