SIGNO À VISTA! "PIRATARIAS" SEMIÓTICAS NA ANÁLISE ICÔNICA, INDICIAL E SIMBÓLICA DE *ONE PIECE*[1]

Rafael de Souza Martins[2]

Resumo: Este artigo tem como objetivo geral analisar quais signos aparecem nos personagens de *One Piece* e se estes corroboram para a identificação de suas nacionalidades. Responde as seguintes questões do problema: como os signos icônicos, indiciais e simbólicos, apresentados na segunda tricotomia de Peirce, corroboram para a identificação dos personagens de *One Piece* em relação as suas nacionalidades? O autor conseguiu expressar por meio destes signos essas aproximações com o leitor e espectador em relação aos seus países de origem? Como metodologia aplicamos o método qualitativo descritivo e a análise semiótica, além de buscar em sites especializados algumas características dos países de origem de cinco personagens de *One Piece*: Monkey D. Luffy, Roronoa Zoro, Sanji, Franky e Brook. Os resultados mostraram que os ícones são essenciais para a identificação do signo com o objeto e que os índices que corroboram para o efeito interpretativo relacionado às nacionalidades dos personagens.

Palavras-chave: Semiótica. Signos. *Animê*. *Mangá*.

1. Introdução

One Piece é uma série de *mangá* criada no ano de 1997 por Eiichiro Oda, responsável pela escrita e ilustração. Em 2021 conta com mais de mil edições/episódios e cerca de vinte e um arcos - temporadas -. A história apresenta a aventura de um bando de piratas comandado por Monkey D. Luffy, um jovem que possui o corpo de borracha após comer uma Fruta do Demônio acidentalmente quando criança, chamada de *Akuma No Mi*, a *Gomu Gomu No Mi* (Fruta da Borracha). Seu grande sonho é tornar-se rei dos piratas, mas, para conseguir esse título é necessário encontrar o tesouro do *One Piece*, deixado pelo rei dos piratas Gol D. Roger, que anunciou antes de ser executado que estava na Grand Line.

---

[1] Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Publicidade e Propaganda, da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, Mario Abel Bressan Junior

[2] Rafael de Souza Martins. E-mail: rafadsmartins21@gmail.com.

A obra é repleta de homenagens e referências à cultura pop e ídolos. Eiichiro Oda conta que se inspirou em pessoas reais para criar os personagens (LIAO, 2017). Cada membro do grupo possui personalidades, características, roupas e nacionalidade diferentes, por isso, a inquietação dessa pesquisa, que consiste em: como os signos icônicos, indiciais e simbólicos, apresentados na tricotomia de Peirce, corroboram para a identificação dos personagens de *One Piece* em relação às suas nacionalidades? O autor conseguiu expressar por meio destes signos essas aproximações com o leitor e espectador em relação aos seus países de origem? O resultado desta pesquisa revelará as referências utilizadas para desenvolver os traços da personalidade de cada membro da história.

A curiosidade e interesse em descobrir a resposta para a questão apresentada no problema citado acima é a razão desta pesquisa ser realizada. Sua resposta, obtida por meio da segunda tricotomia de Peirce, revelou quais ícones e índices foram empregados na criação de Monkey D. Luffy, Roronoa Zoro, Sanji, Franky e Brook. Sendo assim, a pesquisa foi relevante ao contexto científico da comunicação, porque vai de encontro com o estudo dos signos na semiótica, que estabelece que "o signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência" (PEIRCE, 2005, p. 46).

A escolha de *One Piece* como objeto de pesquisa justifica-se pelo fato do autor ter mencionado que o protagonista é brasileiro, desta forma, será possível descobrir quais foram os signos que estão presentes em nosso cotidiano que compõem o personagem, em seus traços, contornos, roupas e personalidade. Além disso, conhecer também sobre as culturas das demais nacionalidades e dos outros personagens a fim de achar as referências para sua construção.

Desta forma, surge o tema deste presente artigo: *Signo à vista! "piratarias" semióticas na análise icônica, indicial e simbólica de One Piece*, que apresenta o seguinte objetivo geral: - analisar quais signos aparecem nos personagens de *One Piece* e se estes corroboram para a identificação de suas nacionalidades. Como específicos apresentamos: - identificar as características dos países que servem de referência para os personagens; - compreender a formação dos signos e os estudos de Peirce para a decodificação das linguagens verbais e não verbais; - identificar na narrativa os elementos que fazem referência às nacionalidades dos personagens. Além disso, para o aprofundamento da análise foram utilizados dados secundários de sites que relatam características dos países dos personagens.

A fim de encontrar a resposta do problema proposto, esta pesquisa utiliza como procedimento metodológico o método qualitativo de descrição e a análise semiótica para

analisar os signos presentes em cinco personagens[3], tornando-se imprescindível o uso da semiótica de Peirce.

Outra metodologia utilizada foi a busca por dados secundários em sites que trouxessem características do Brasil, França, Áustria, Japão e Estados Unidos da América, com o intuito de entender a origem dos personagens analisados.

Na seção a seguir a definição de semiótica será colocada em pauta, além do conceito de signo e tricotomias. Em um segundo momento, será realizada uma breve explicação sobre a cultura do mangá e animê. Na terceira seção, será apresentada a contextualização do objeto de estudo para que finalmente sejam aplicados a análise e conclusões.

2. A Semiótica de Peirce

Os signos estão presentes em nossas relações diárias, desde o momento em que acordamos estamos rodeados por eles. No cheiro, na leitura, na visão ou no tato, eles sempre nos trazem uma interpretação, a qual é decodificada para melhorar nosso entendimento. Podem ser "uma palavra, ou (mais complexas) um livro, uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, um vídeo etc." (SANTAELLA, 2018, p. 8).

Para os estudos dos signos contamos com a ciência da semiótica, responsável por investigar toda e qualquer produção de significado e de sentido, buscando a compreensão da linguagem por meio da lógica e significado dos objetos. Em destaque, traremos para as discussões Charles Peirce, um dos principais autores deste movimento conhecido por ser matemático, cientista, lógico e filósofo. Em suas pesquisas investigou a maneira que compreendemos qualquer coisa que surge em nossa mente, desde as coisas mais simples, como a formação de nuvens no céu até questões mais complexas, como a lembrança de um tempo vivido. Sempre em busca de entender quais as atribuições utilizadas na referência dos signos, informações que transmitem e quais efeitos são encarregados de despertar no receptor (SANTAELLA, 2018).

Charles Peirce (2005), destaca em seus estudos que um signo ou *representâmen* quando representa algo para a pessoa, responsável por criar na mente um mesmo significado para o objeto, porém com outras percepções, se transformando em um signo mais

[3] Os cinco personagens serão descritos e apresentados na seção de análise desse artigo

desenvolvido. Logo, Peirce **(**2005, p. 47) diz que: "se um signo é algo distinto de seu objeto, deve haver, no pensamento ou na expressão, alguma explicação, argumento ou outro contexto que mostre como, segundo que sistema ou por qual razão, o Signo representa o Objeto ou conjunto de Objetos que representa"**.** Desta forma, a nova explicação adicional criada para a interpretação do signo gera um novo signo ainda mais abrangente, tendo como resultado um signo de si mesmo.

O signo deve apenas ser encarregado de significar e remeter ao objeto, ou seja, ele pode apenas produzir uma familiaridade vinculada a uma informação (PEIRCE, 2005). Segundo Santaella, nossa consciência produz um signo por meio do que é percebido, diante disso ocorre uma ligação entre nós e o fenômeno. A tradução de um objeto acontece por meio do julgamento de percepção, ou seja, é criada uma interpretação entre o que é percebido e a consciência (SANTAELLA, 1994). Peirce (apud SANTAELLA 1994, p. 58) defende que:

> Um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num sentido a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto, essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada Interpretante.

Desta forma, Santaella (2018, p. 34) diz que "o objeto imediato coincide com a qualidade de aparência do signo, uma vez que qualidades de aparência podem assemelhar a quaisquer outras qualidades de aparência". Este objeto está presente de alguma maneira no signo e se torna o parâmetro para determinar como ele pode se referir e de que modo, pois leva em consideração alguns aspectos do signo na interpretação.

Logo, o signo é encarregado de representar e substituir algo diferente dele, mas, o signo não é objeto, apenas está no lugar do mesmo, por isso, caracteriza o objeto de certo modo e em uma certa capacidade para o intérprete, produzindo na mente do mesmo alguma coisa que não necessariamente está relacionada com o objeto, mas pela mediação do signo entre eles (SANTAELLA, 1994). Segundo Santaella (2018, p. 42) "o signo é múltiplo, variável e modifica-se de acordo com o olhar do observador que, na semiose analítica, na sua posição de interpretante dinâmico, também é signo em diálogo com o signo que está sendo interpretado." Sendo assim, o signo possui autonomia proporcional em relação ao intérprete e objeto, atuando como ligação, tudo pode ser pelo signo, pela existência, tudo é digno, e pela lei, tudo deve ser signo. E por isso tudo pode ser signo sem deixar de ter suas outras propriedades (SANTAELLA, 2018).

Para Coelho Netto (2014, p. 56) “o signo utilizado é em parte causado pela referência feita e em parte por fatores sociais e psicológicos constatáveis através dos efeitos causados pelo signo sobre a atitude do receptor e de terceiros”, em outras palavras, a associação do signo é entrelaçada diretamente por outros fatores que interferem na interpretação, como o meio social em que o indivíduo vive, as características e bagagem cultural que adquiriu durante o tempo geram resultados diferentes na análise do signo. Sendo assim, um signo só tem significado através da sociedade e de sua história, é esta que se infiltra no signo, e é dela que o signo retira sua carga de sentido e significado (COELHO NETO, 2014).

Segundo Peirce (2005, p. 76), “nada é signo a menos que seja interpretado como signo”, a característica encontrada em ligação com seu objeto pode de fato pertencer a ele independente se o objeto exista ou não, podendo estar também relacionado ao objeto da maneira que aconteceu a interpretação (SANTAELLA, 1994). Logo, ao analisar neste artigo alguns dos personagens fictícios de *One Piece*, sendo um objeto que só existe no 2D, será possível reconhecer através da interpretação quais foram os signos utilizados com referência a pessoas do mundo real para construção dos personagens.

Figura 1 – Os “Chapéu de Palha”

Fonte: Google Imagens (2021)

Assim, por meio das características que fazem o objeto ser interpretado, pertencendo a ele independente de o objeto nunca ter existido, acontece uma relação com o mesmo para que consiga ser interpretado como signo (SANTAELLA, 1994).

Peirce chegou à conclusão de que os signos podem ser divididos em três tricotomias, a primeira, diz respeito ao fenômeno em seu estado puro que se apresenta à consciência, são os sentimentos e sensações; a segunda, corresponde à reação, busca o

entendimento do fenômeno; já a terceira é a interpretação do mesmo, completando a tríade (SANTAELLA, 1994). Através dessas classificações foi possível confirmar que o signo possui uma relação direta ou indiretamente por meio de outros elementos para a construção do significado.

A primeiridade está relacionada pela percepção, por meio da análise do que é apresentado, é feita através do sentimento, originalidade e qualidade, sendo uma sensação presente naquele momento (SANTAELLA, 2018). Já a secundidade "está ligada às ideias de dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa, dúvida" (SANTAELLA, 2018, p. 07), ou seja, ela traz o significado do que o signo está representando para o interpretante. Por fim, a terceiridade está relacionada com o modo que interpretam o signo, conforme Peirce, citado por Santaella (2018, p. 07), o signo "manifesta-se no signo, visto que o signo é um primeiro (algo que se apresenta à mente), ligando um segundo (aquilo que o signo indica, se refere ou representa) a um terceiro (o efeito que o signo irá provocar em um possível intérprete)", deste modo, terceiridade "é o pensamento intelectual, direcionado para o repertório que os indivíduos possuem com o universo, para as relações que têm com o mundo ao redor e a partir daí, interpretam o signo" (DÉDA; MEDEIROS, 2014, p. 48).

Tabela 01 - Classe dos signos

Divisão dos signos			
Categoria	O signo em relação a si mesmo	O signo em relação ao objeto	O signo em relação ao interpretante
Primeiridade	qualissigno	ícone	rema
Secundidade	sinsigno	índice	dicissigno
Terceiridade	legissigno	símbolo	argumento

Fonte: Semiótica, informação e comunicação (COELHO NETTO, J. Teixeira. 2014)

Peirce (2005) apresenta que o signo pode ser classificado como um *Qualissigno, Sinsigno ou Legissigno*, em relação ao signo em si mesmo, *Ícone*, *Índice* ou *Símbolo* sendo o signo em relação ao seu objeto e por fim *Rema*, *Dicissigno* ou *Argumento,* o signo conforme seu interpretante.

A primeira tricotomia dos signos diz respeito ao signo a ele próprio e os qualifica como *Qualissigno, Sinsigno ou Legissigno.* Um *Qualissigno* é considerado como uma qualidade que é um signo, desse modo, "pode realmente atuar como signo até que se

corporifique" (PEIRCE, 2005, p. 52). Segundo as análises de Santaella (1994, p. 34): "A apreensão do objeto imediato do qualissigno exige do contemplador uma disponibilidade para o poder de sugestão, evocação, associação que a aparência do signo exibe", diante disso, o objeto imediato representa a qualidade da aparência de um signo, consistindo que a qualidade de aparência pode fazer referência e se assemelhar a outras qualidades. Um exemplo de *qualissigno* seria a metáfora "pele de pêssego", uma qualidade referente a textura da pele da pessoa se assemelhar a um pêssego.

Um *Sinsigno* é um signo simples e singular e "é uma coisa ou evento existente e real que é um signo" (PEIRCE, 2005, p. 52), como por exemplo um caderno ou casa. Para Santaella (1994, p. 31), "Quando analisamos o modo de existência de um determinado fenômeno, estamos analisando-o no seu caráter de sin-signo." Ou seja, quando os aspectos qualitativos tornam um objeto diferente, como algo particular que o diferencia de outros, corresponde aos aspectos de um sinsigno.

Segundo Peirce (2005, p. 52) um sinsigno "só o pode ser através de suas qualidades, de tal modo que envolve um qualissigno ou, melhor, vários qualissignos. Mas estes qualissignos são de um tipo particular e só constituem um signo quando realmente se corporificam", logo, é "nesse passo da análise é que os sin-signos dão corpo aos quali-signos enquanto os legi-signos funcionam como princípios-guias para os sin-signos. Quali-sin-legi-signos, os três tipos de fundamentos dos signos" (SANTAELLA, 2018, p. 32).

Já um *Legissigno*, "(de *legi*, lei) não é uma coisa ou evento singular, determinada, mas uma convenção ou lei estabelecida pelos homens" (COELHO NETTO, 2014, p. 61). Como por exemplo as cores, o conceito de que utilizar amarelo e vermelho em propagandas de publicidade de alimentos fez com que se tornasse uma lei geral.

Peirce diz que "todo signo convencional é um legissigno" (2005, p. 52), assim, o objeto que antes era singular passa a ser de um modo geral significante, quando se está lendo um livro a palavra "e" pode aparecer inúmeras vezes na mesma página, sendo assim uma mesma palavra, logo o mesmo legissigno, que ocasionalmente de forma singular se torna uma réplica, "a Réplica é um Sinsigno. Assim, todo Legissigno requer Sinsignos. Mas estes não são Sinsignos comuns, como significantes. Tampouco a Réplica seria significante se não fosse pela lei que a transforma em significante" (PEIRCE, 2005, p. 52).

A Segunda Tricotomia de Peirce, na qual vai ser utilizada para a análise deste artigo, é a relação de um signo com a coisa significada, seu objeto, transformando o signo em um *Ícone*, entretanto, a partir do momento que ocorre uma junção direta, o signo passa a ser um *Índice*, por fim, quando associado ao seu objeto o signo é um *Símbolo* (PEIRCE, 2005).

Segundo Peirce (2005) um *Ícone* é um signo que se refere ao seu objeto mediante suas características próprias. Em vista disso, “qualquer coisa, seja uma qualidade, um existente individual, ou uma lei, é Ícone de qualquer coisa, na medida em que for semelhante a essa coisa e utilizando como um signo” (PEIRCE, 2005, p. 52). Desta forma, o signo evidencia as características qualitativas do objeto, resultando na associação de semelhança entre signo e objeto, por exemplo, o desenho de um coração.

Para Peirce (2005), um signo pode ser icônico, ou seja, ele representa seu objeto por intermédio da sua similaridade, independente do seu modo de ser, quer ele exista ou não. Logo, o autor ainda completa, “a única maneira de comunicar diretamente uma ideia é através de um *ícone*; e todo método de comunicação indireta de uma ideia deve depender, para ser estabelecido, do uso de um ícone” (PEIRCE, 2005, p. 64). Em outras palavras, a observação direta é um importante passo para avaliar o ícone, pois é possível averiguar outras verdades para determinar a construção do objeto. Um exemplo apresentado por Peirce (2005) é que a junção de duas fotografias de uma determinada área pode fazer um mapa.

Além disso, “Peirce dividiu os signos icônicos, ou seja, os signos que agem como tais em função de uma relação de semelhança com seus objetos, em três níveis: imagem, diagrama e metáfora” (SANTAELLA, 2018, p. 18). Diante disso, “a imagem estabelece uma relação de semelhança com seu objeto puramente no nível da aparência” (SANTAELLA, 2018, p. 18), em outras palavras, quando registramos uma fotografia ela apresenta características e similaridades com o objeto que podem ser percebidos na interpretação do signo.

Entretanto, “o diagrama representa seu objeto por similaridade entre as relações internas que o signo exibe e as relações internas do objeto que o signo visa representar” (SANTAELLA, 2018, p. 18), ou seja, por meio das relações internas que está a similaridade.

Por outro lado, a metáfora apresenta a similaridade por aproximação, pois, “ao aproximar o significado de duas coisas distintas, a metáfora produz uma faísca de sentido que nasce de uma identidade posta à mostra” (SANTAELLA, 2018, p. 18), logo, objetos diferentes quando comparados geram uma interpretação esperada.

Figura 2 – Características do Personagem Naruto

Fonte: Google Imagens (2021) e elaborado pelo autor.

No *animê* Naruto, conta a história de um jovem garoto que perdeu seus pais ao nascer após ter a raposa de nove caudas selada em seu corpo. Logo, na primeira imagem está o selo, o *Jutsu*[4] de Selamento do Ceifeiro da Morte, o qual leva a alma da pessoa que o invocou em troca do selamento - neste caso, os pais de Naruto. Este selo está marcado em sua barriga como forma de ter um demônio aprisionado em seu corpo. Na segunda imagem está a Kurama, espírito da raposa de nove caudas que vive dentro do personagem. Ambos objetos/coisas diferentes e distintas, entretanto, quando interpretados por pessoas que já assistiram/leram a série de *mangá/animê* conseguem perceber que está se referindo ao personagem Naruto.

O *Índice* é a singularização do objeto, isto é, o efeito da relação por ligação, como Peirce afirma, "tudo o que atrai atenção é índice. Tudo o que nos surpreende é índice, na medida em que assimila a junção entre duas porções de experiência" (PEIRCE, 2005, p. 67). Para Coelho Netto (2014, p. 58), "o signo indicial tem alguma qualidade em comum com o objeto e, assim, não deixa de ser um certo tipo de *ícone*, um *ícone* especial, embora não seja isto que o torna um signo mas, sim, o fato de ser modificado pelo objeto".

Seguindo ainda a linha de raciocínio de Coelho Netto (2014), de que o signo indicial indica algo, fica claro que não é explícito, mas sim implícito. Neste caso, fica subjetiva sua relação com o objeto, como por exemplo, a fumaça é signo indicial de fogo, pois quando algo está a queimar o fogo produz fumaça. Desta forma, o índice pode ser afetado pelo objeto, no caso a fumaça pelo fogo, pois pode possuir características e qualidades em comum com o objeto e desta maneira refere-se a ele. Sendo assim, Santaella (2018, p. 19-20) diz:

---

[4] Jutsu é uma arte ninja utilizada em batalha. Para usar a técnica é necessário fazer um selo nas mãos usando chakra. Fonte: NARUTO FANDON. Jutsu. Disponível em: <https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Jutsu>. Acesso em: 05 out. 2021.

> A fumaça não representa qualquer semelhança com o fogo, nem o chão molhado com a chuva. Isso não significa que a fumaça não exiba qualissignos icônicos que lhe são próprios, assim como o chão molhado, pois todo existente contém um compósito de qualidades que podem funcionar como ícones.

Para Peirce (2005, p. 52), "o *Índice* envolve uma espécie de *Ícone*, um *Ícone* de tipo especial; e não é mera semelhança com seu *Objeto*, mesmo que sob estes aspectos que o torna um signo, mas sim sua efetiva modificação pelo *Objeto*". Sendo assim, não é apenas por intermédio das características em comum que ocorre a interpretação do signo, mas sim pela semelhança da própria relação entre o índice e o que ele quer transmitir junto ao signo.

As maneiras de interpretação do índice são mais fechadas, mesmo que ele esteja relacionado a uma pluralidade de interpretações, devido ao fato de o signo e o objeto estarem conectados, pois a forma interpretativa do índice se reduz a uma ligação com o signo indicando seu objeto ou objetos (SANTAELLA, 2018). Logo, ao analisar alguns dos personagens da tripulação do Chapéu de Palha, será possível averiguar quais são as semelhanças com o objeto, neste caso os personagens, que foram utilizadas para a criação dos mesmos, para que o público se sinta representado ao assistir/ler.

Já o *Símbolo* "é um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de uma associação de idéias (sic) produzida por uma convenção" (COELHO NETTO, 2014, p. 58). Para Peirce (2005), essa associação que ocorre no momento da interpretação atua como uma lei, fazendo com que o símbolo seja interpretado como signo ao estar se referindo ao objeto, como exemplo de signos simbólicos a cor branca utilizada no ano novo por brasileiros que simboliza a paz ou palavras de uma outra língua.

Desta forma, Peirce (2005, p. 71) diz que, "um *Símbolo* é um *Representâmen* cujo caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra que determinará seu *Interpretante*", em vista disso, o símbolo cria uma conexão indireta com o objeto embora ele não apresente qualidades que se assemelham com o objeto. O símbolo é apto a se adequar naturalmente ao objeto, embora precise de um conjunto de índices que esteja ligado a ele, que é constituído por um ícone quando associado (PEIRCE, 2005). Para Santaella (2018, p. 20), "enquanto o ícone sugere através de associações por semelhança e o índice indica através de uma conexão de fato, existencial, o símbolo representa através da lei." assim, é importante que o interpretante consiga compreender que o símbolo corresponde a um determinado objeto por meio da sua compreensão. Todo símbolo é, de certa forma, incompleto, ou seja, ele só

consegue funcionar como signo na medida em que o interpretante o interpreta como um símbolo (SANTAELLA, 2018).

Figura 3 – Ícone, Índice e Símbolo

Fonte: Site Ensaios e Notas (2016).

A Segunda Tricotomia de Peirce é a divisão mais conhecida e nos apresenta a relação do signo conforme seu objeto, "no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial com esse objeto ou em sua relação com um interpretante" (PEIRCE, 2005, p. 51). Pois, para Peirce (2005, p. 64), um ícone "é capaz de ser um *Substituto* para qualquer coisa com a qual se assemelhe", logo, "o *Índice* está fisicamente ligado com seu objeto: formam, ambos, um par orgânico, porém a mente interpretante nada tem a ver com essa conexão, exceto o fato de registrá-la, depois de ser estabelecida" (PEIRCE, 2005, p. 73), e por fim o símbolo, que "é um signo que perderia o caráter que o torna um signo se não houvesse um interpretante" (PEIRCE, 2005, p. 74).

A terceira tricotomia de Peirce faz relação ao interpretante e os efeitos de interpretação. Coelho Netto (2014, p. 60), explica que "a terceira tricotomia considera o signo em relação ao interpretante", composto por *Rema*, *Dicissigno* e *Argumento*, sendo a relação do signo junto ao seu significado interpretado.

A *Rema* "é um signo que é entendido como representando seu objeto apenas em seus caracteres" (PEIRCE, 2005, P. 53). Sendo assim, ele passa uma informação, mas acaba não sendo interpretado nesse sentido, embora, do grego *rhema*, significa palavra, logo, uma rema seria uma palavra isolada, mas que ainda funcionaria como um signo (COELHO NETTO, 2014). De acordo com Santaella (2018, p. 26):

> O rema não vai além de uma conjectura, de uma hipótese interpretativa. Quando uma qualidade é tomada como signo de uma outra qualidade sob efeito de alguma comparação, essa operação é sempre hipotética. Por exemplo, quando dizemos que uma nuvem tem a forma de um castelo, essa comparação não passa de uma

> conjectura. Como se pode ver, se temos diante de nós qualissignos icônicos, eles só podem produzir interpretantes remáticos.

Peirce afirma que (2005, p. 53), um *Dicissigno* "é um signo que é entendido como representando seu objeto com respeito à existência real", logo, um dicissigno deve ser algo que realmente exista, ele se refere a algo que possa ser sentido e não apenas imaginado. Sendo assim, para Santaella "quando dizemos que o copo está sobre a mesa, este é um signo de existência real, pois sua veracidade pode ser constatada no local em que o copo deveria estar"' (SANTAELLA, 2018, p. 26).

Por fim, o *Argumento*, "é um Signo, que para seu Interpretante, é um Signo de lei...e que é um Signo que é entendido como representando seu Objeto em seu caráter de Signo." (PEIRCE, 2005, P. 53), desta maneira, o argumento parte de uma análise mais lógica feita pelo interpretante, como exemplo "um silogismo do tipo 'A é B, B é C, portanto A é C.' é exemplo de argumento." (COELHO NETTO, 2014, p. 61), pois, "argumento é um signo que é entendido como representando seu objeto em seu caráter de signo (SANTAELLA, 2018, p. 26-27)". Deste modo, "os níveis do interpretante incorporam não só elementos lógicos, racionais, como também emotivos, sensórios, ativos e reativos como parte do processo interpretativo" (SANTAELLA, 2018, p. 27).

Foi importante destacar esses pontos a semiótica de Peirce para o presente estudo e análise deste artigo. Nas seções a seguir serão apresentadas características que ajudam explicar um pouco da cultura pop do *mangá* e *animê*, além do objeto de estudo *One Piece*, para que por fim sejam aplicados na análise do objeto e conclusões.

3. A cultura do *mangá* e *animê*

Ao longo do século XX, as histórias em quadrinhos ganharam seu espaço na nas prateleiras por se tratar de uma narrativa com linguagem simples que envolvem imagem e escrita. No Japão, o nome utilizado para histórias em quadrinhos é *mangá*, união de *man* (humor, algo mais descontraído) e *gá* (imagem e desenho), termo criado pelo artista Katsushika Hokusa ainda no século XIX, no ano de 1814. No entanto, na época da sua concepção, o termo era utilizado para definir histórias com desenhos engraçados, como charges e caricaturas que faziam parte da tradição japonesa de artes visuais voltadas para o consumo. Entretanto, com o passar dos anos, o termo começou a ser empregue para representar qualquer história em quadrinhos no Japão, independente do país de origem (NAGADO, 2011).

As histórias contadas são repletas de símbolos, mas que só conseguem ser interpretados por leitores japoneses, com códigos de imagens que foram sendo estruturados ao longo dos anos na cultura japonesa. A ilustração de uma cerejeira em flor, com pétalas sendo carregadas pelo vento, apresenta diversos significados para os ocidentais, pois uma cerejeira simboliza a fugacidade pela vida além de representar samurais, guerreiros japoneses e *Bushido* (ANIMO, 2017). Sendo assim, quando os leitores orientais encontram nos *mangás* uma cerejeira com pétalas caindo significa que existe uma possibilidade de morte de algum personagem, logo, eles conseguem interpretar esse símbolo por meio desta suposição.

Os heróis são diferentes dos criados em histórias ocidentais, onde costumam ser altos, musculosos e invencíveis. Os heróis de *mangás*/*animês* costumam ser pessoas normais, às vezes tímidas, inseguras, com empregos comuns, para que o leitor tenha uma identificação. Valores tradicionais como honra, sinceridade e perseverança são aspectos apresentados nas histórias japonesas (LUYTEN, 2001). Estes heróis não possuem todo seu poder desde o início, é somente através de seu próprio esforço e determinação que conseguem alcançar o sucesso, como em *One Piece*. Na história de Eiichiro Oda, por exemplo, ao longo dessas mais de mil edições o personagem tende a progredir com o passar dos arcos, logo, o leitor pode acompanhar o progresso e os obstáculos que o personagem vence ao longo de sua jornada.

> Uma das explicações pode ser encontrada nos personagens do mangá, que, ao contrário dos super-heróis produzidos no Ocidente, são heróis concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniatura de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias. São abundantes e oferecem uma válvula de escape silenciosa, afeita aos japoneses, que preferem reprimir e interiorizar seus sentimentos. (LUYTEN, 2001 p. 30)

A termo *animê* surgiu em derivação da palavra em inglês *animation*, uma forma que os japoneses criaram para se referir a qualquer animação, sendo esta desenvolvida por eles ou vinda do exterior, entretanto, o termo *animê* no ocidente é utilizado apenas para se referir aos desenhos japoneses (SATO, 2007). Logo, estes desenhos animados japoneses (*animê*) denotam características distintas dos *mangás*, uma forma de arte ágil com diferentes tipos de enquadramentos em cenas, mais movimentos e às vezes animações gráficas em 3D.

Os *animês* são uma série de *mangás* que fizeram muito sucesso e foram adaptados para a televisão. Desta forma, a série é dividida em temporadas (arcos) e em capítulos semanais, podendo ser acompanhada por todo o público, leitor ou não leitor do *mangá*, com temas para todos os gostos e idades.

Com o passar das décadas, as técnicas foram se aperfeiçoando, mas os ilustradores sempre tiveram uma grande liberdade para brincar com as cores e formatos, com personagens em diversos tamanhos, com cabelos coloridos de todos os tipos e formas e olhos grandes e brilhantes, “esses olhos dão muita expressividade às figuras e permitem que, mesmo num quadrinho pequeno em uma página, seja fácil identificar o que se passa com o personagem” (NAGADO, 2011), mas, o uso de olhos grandes variam, às vezes utilizados apenas em crianças para remeter a algo fofo e ingênuo.

Sendo assim, os *mangás* e *animês* se tornaram uma forma de escapar da sociedade, aliviando a tensão diária, pois podem ser lidos em qualquer lugar. Além do baixo custo, também possuem uma linguagem fácil e rápida, para que o leitor possa viver através da sua imaginação uma vida que não seja a sua, pois retratam personagens e personalidades comuns para construir uma identificação com essas características humanas. Logo, ajudam a construir a sua própria identidade, por meio dos valores presentes na cultura - apresentados ao longo da narrativa.

Na próxima seção será apresentado o objeto de estudo e o universo de *One Piece*, desde o início até suas últimas publicações.

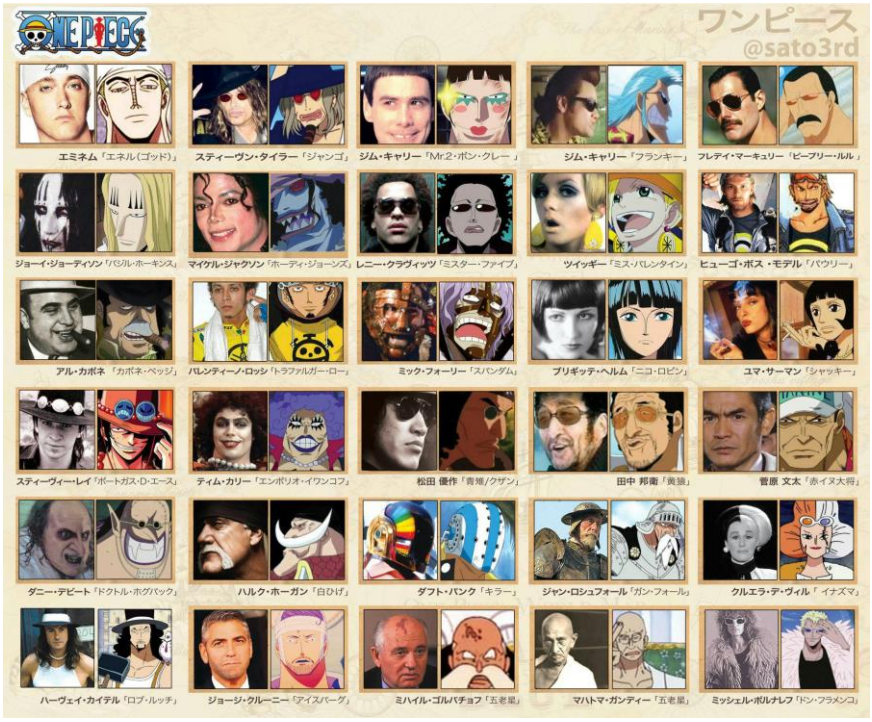
4. One Piece

One Piece é uma série de *mangá* criada em dezembro de 1997 que continua em publicação atualmente, com escrita e ilustração de Eiichiro Oda, se tornando o *mangá* mais vendido no Japão e um dos títulos de maior sucesso. A adaptação para televisão foi realizada pelo Estúdio Toei, com estreia no Japão em 1999. Atualmente, o *mangá* e *animê* contam com mais de mil edições/episódios e cerca de vinte e um arcos (temporadas), além de filmes lançados e jogos eletrônicos. No Brasil, a série de *mangá* começou a ser publicada pela Conrad Editora entre 2002 e 2008, indo até a edição 70, mas, voltou a ser publicada pela Panini em 2012. Entretanto, o *animê* de *One Piece* não obteve tanto sucesso na TV brasileira, tendo apenas o primeiro arco de 54 episódios sendo exibido no SBT (BATISTA NETO, 2017).

O autor Eiichiro Oda conta que se inspirou em histórias de vikings e em pessoas reais na criação dos personagens, com referências a cultura pop, ídolos e piratas históricos (LIAO, 2017). Além disso, cada membro do grupo Chapéu de Palha possui personalidades, características, roupas e nacionalidades diferentes para que o leitor/telespectador se sinta

representado, por isso, a intenção de estudar se os signos que aparecem nos personagens do *animê* vão ao encontro de cada traço deles.

Figura 4 – Inspiração para criação de alguns personagens



Fonte: LIAO (2017).

A obra recebeu prêmios por *mangá* mais vendido entre 2008 a 2012 e em 2015 entrou para o livro dos recordes como a história em quadrinho com maior número de exemplares publicados pelo mesmo autor, com 322 milhões e 866 mil cópias impressas de 1997 a 2014. Além disso, a venda do volume 67 do *mangá* é recorde com 4,05 milhões de cópias na triagem inicial (RAMOS, 2017).

A história de *One Piece* possui a temática de pirataria, uma aventura em um mundo na era do descobrimento, com mares inexplorados e ilhas podendo ser povoadas por gigantes, homens-peixe (semelhantes a tritões), anões e *minks* (animais humanos), logo, os países são todos ilhas, que muitas vezes são baseados em países reais, possuindo apenas um único continente chamado Red Line, como a Linha do Equador, que cerca toda a extensão da terra.

É um universo dividido por quatro oceanos: North Blue, East Blue, West Blue e South Blue. Em seu centro está a Grand Line, o maior e mais perigoso oceano onde toda a aventura acontece, com criaturas marinhas conhecidas como Rei dos Mares, clima instável, podendo no mesmo dia nevar, ter tempestades, furacões e um calor demasiado quente no

verão, com correntes estranhas que permitem com que bússolas normais não funcionem devido a campos magnéticos existentes nas proximidades.

Na Grand Line fica localizada a *Akuma No Mi* (Fruta do Diabo), um fruto mágico com o qual a pessoa ganha poderes extraordinários ao ingerir, porém, torna-se incapaz de nadar ao mar, pois em contato com a água do mar perde sua força e coordenação. Na metade da Grand Line está localizado o Novo Mundo, local onde vivem os maiores e corajosos piratas, e em uma ilha chamada Raftel, está situado o tesouro *One Piece*, escondido pelo Rei dos Piratas Gol D. Roger - que anunciou a localização do tesouro antes de ser executado e despertou a vontade do personagem principal Luffy de ir em sua busca e tornar-se o novo Rei dos Piratas.

A sociedade está no domínio do Governo Mundial, que possui ao seu lado a Marinha, *Shichibukais* e o *Cipper Pol*. A Marinha fica a mando do Governo Mundial, pregando ordem e lei, possuindo várias bases espalhadas pelo mundo, proporcionando um maior controle dos quatro mares. Os *Shichibukais* são piratas que foram absolvidos de seus crimes e trabalham em prol do Governo Mundial. A aceitar o trabalho, eles têm seus crimes perdoados e a retirada da quantia em dinheiro por sua captura, entretanto, devem sempre seguir as determinações e pagar um décimo de seus tesouros ao Governo. Por fim, *Cipper Pol* é uma organização secreta, cuja finalidade é a de assassinar, investigar e espionar a comando do Governo.

A jornada do personagem principal, Monkey D. Luffy, inicia-se aos sete anos, quando desperta o desejo de tornar-se um pirata e encontrar o *One Piece*. O pirata Shanks estava de passagem na vila em que Luffy residia, localizada em uma ilha do East Blue, quando Luffy implora para que ele o leve junto como membro da tripulação. O pedido, no entanto, é recusado. Contrariando a decisão, o garoto come a *Akuma No Mi* que estava sob domínio de Shanks, a *Gomu Gomu No Mi* (Fruta da Borracha), que desperta poderes de borracha ao usuário, podendo esticar seu corpo em tamanha proporção (NETFLIX[5], 1999).

Após uma confusão de bar envolvendo bandidos e os piratas de Shanks, Luffy se sente na obrigação de enfrentá-los por tê-los ofendido, mas acaba tornando-se refém deles. Shanks consegue resgatá-lo, porém, tem seu braço esquerdo engolido pelo Rei dos Mares, deixando o garoto amedrontado por perceber que a vida de um pirata não é apenas diversão e aventura, mas sim, perigos e incertezas. Luffy se sente encorajado e promete a Shanks que um

---

[5] O *animê One Piece* (1999), está na plataforma de streaming Netflix e conta com 4 temporadas disponíveis. As informações sobre o *animê* foram retiradas da plataforma Netflix com a conta do autor deste artigo.

dia organizará sua própria tripulação e encontrará o *One Piece*. Como forma de incentivo, Shanks o presenteia com seu chapéu de palha, como maneira de encorajar o garoto e pedindo para que o devolva assim que tornar-se o Rei dos Piratas (NETFLIX, 1999).

Seu amadurecimento começa após sentir o desejo de lutar pelo que acredita e defender seus amigos, entretanto, percebe que apenas com persistência e determinação não será possível tornar-se mais forte. Ao ter decidido se tornar um capitão, Luffy leva como inspiração Shanks e decide ser um capitão que valoriza a vida de seus companheiros e dá a vida por eles. Ao completar dezessete anos, Luffy parte ao East Blue, em busca de montar sua própria tripulação e realizar seu sonho.

Ao longo dessa grande jornada pela Grand Line, acontecem guerras, conflitos contra piratas, *Shichibukais*, Marinha, Governo Mundial e *Cipper Pol*. A tripulação no decorrer dos arcos vai aumentando e Luffy recruta cerca de nove integrantes, são estes: Roronoa Zoro, Nami, Usopp, Sanji, Tony Tony Chopper, Nico Robin, Franky, Brook e Jinbe, os chamados Piratas do Chapéu de Palha, nome devido ao personagem principal Luffy utilizar desde criança um chapéu de palha.

One Piece não trata apenas de contar a história de um pirata que estica e que vai em busca de um tesouro, pois traz assuntos pertinentes como a importância de estudar a história, racismo, corrupção, pobreza, autoritarismo, escravidão, trabalho infantil e preconceito. Mensagem que é transmitida de uma forma educativa para quem acompanha. O formato da narrativa desenvolvida por Eiichiro Oda mostra que nem tudo é somente luta e poder, apresentando também cultura e valores, com personagens bem desenvolvidos e histórias únicas que conseguem ser lembradas mesmo com mais de mil edições publicadas.

Na próxima seção serão analisados 5 dos personagens principais do Chapéu de Palha, Monkey D. Luffy, Roronoa Zoro, Sanji, Franky e Brook, a fim de encontrar quais foram os signos utilizados para a criação dos personagens. A escolha dos 5 veio de uma ordem pessoal do autor, por considerar que os cinco personagens trazem bastante relevância para a análise dos signos.

5. Análise da semiótica

5.1 Luffy

O protagonista, Monkey D. Luffy, tem sua nacionalidade brasileira, as cores utilizadas em suas vestes são em geral azul, amarelo e vermelho, correspondendo com sua

personalidade, sempre com destaque em suas boas ações e sua conduta em relação a qualquer outro personagem.

Luffy apresenta signos dos heróis de *mangás*/*animês* orientais. Embora o enredo seja a vida de um pirata em busca do tesouro, o personagem ainda denota de características das narrativas de heróis japoneses, pois segundo Luyten (2001), os valores tradicionais apresentados ressaltam a importância de conseguir força e poder através de seu próprio esforço, desta forma, desde o momento que decidiu tornar-se um capitão foi possível acompanhar sua trajetória em busca de melhorar suas habilidades.

Figura 5 – Monkey D. Luffy

Fonte: Google Imagens (2021).

Ao olhar para Luffy, no primeiro momento, percebemos por intermédio dos seus traços e contornos ícones que compõem o personagem, como roupas e chapéu. Suas roupas são ícones, reconhecemos que se tratam de bermudas, chinelos e camisetas, que nos levam ao índice de que essa personagem vive em um país com mais calor e clima tropical. É comum no Brasil esse tipo de roupa, devido à grande faixa litorânea que temos e por fazer calor em muitas regiões do país, uma relação entre o ícone e o que ele quer transmitir junto ao signo, ou seja, sua nacionalidade, deixando o signo e o objeto conectados.

Durante cada arco de *One Piece* acontece uma mudança nos trajes, entretanto, a base para criação de suas vestes são: bermuda, sandálias, camisa de botão e chapéu de palha, uma combinação de roupa comum de se encontrar nas ruas do Brasil no calor do verão. Estes signos estão presentes em nosso cotidiano, o personagem nos passa uma mensagem na qual é decodificada proporcionando uma melhor interpretação, pois, para Coelho Netto (2014), o signo indicial possui um padrão em comum com seu objeto, criando também uma relação de

ícone mesmo que não o torne, sendo assim, os trajes possuem um padrão para a criação mesmo sendo alterado ao longo da narrativa.

Luffy apresenta outro ícone característico dos brasileiros, o modo em que a população gosta de estar sempre em comemoração, procurando um pretexto para dar festas com churrasco e bebida. Característica que não foi apresentada de forma diferente, pois sua comida favorita é carne, então, sempre que possível, está comemorando com seus amigos em forma de banquete com muita carne, bebida e música.

Figura 6 – Luffy comendo carne

Fonte: Google Imagens (2021).

Em suas batalhas, seja para salvar seus amigos ou lutar por algo em que acredita, sempre dá tudo de si, com muita persistência e garra. Em Water 7, Luffy descobre que Robin decidiu entregar-se ao Governo, trocando sua vida para proteger seus amigos. Ele e seus companheiros partem a Enies Loby, ilha para qual ela foi levada por *Cipper Pol Number 9 - CP9*.

O arco é repleto de lutas individuais entre os Chapéu de Palha e *CP9,* a fim de encontrar Robin. A primeira batalha de Luffy é contra Blueno, onde acontece muito desgaste físico até a vitória. Após o bando conseguir avançar, Luffy chega onde ela estava presa, entretanto, precisa enfrentar o assassino Rob Lucci, um oponente superior com vantagens em muitos aspectos. Uma longa batalha acontece e no decorrer da luta o corpo do personagem já apresenta indícios de exaustão. Usopp aparece e grita para encorajá-lo, desta forma, ele se ergue e diz que não vai cair até derrotar seu oponente e, após muito sacrifício, consegue derrotá-lo.

Figura 7 – Luffy vs Rob Lucci

Fonte: Google Imagens (2021).

Por meio de suas ações existem índices que compõem o personagem, criando um efeito na relação por ligação através da singularização do objeto, pois embora exista a possibilidade de derrota segue pensando na vitória, o típico ditado popular “brasileiro não desiste nunca[6]”. Assim, Luffy produz uma relação junto ao objeto, ou seja, ditado e personagem, pois, segundo Coelho Netto (2014), o signo indicial possui qualidades em comum com o objeto, podendo indicar algo mesmo que de forma implícita, deixando a relação subentendida entre eles.

Conforme uma pesquisa realizada pelo Jornal Zero Hora (2010) com estrangeiros que moram ou vieram visitar o Brasil, foi mencionada sobre o modo que o abraço é utilizado em nosso país, não somente entre familiares, mas sim com amigos e pessoas desconhecidas que encontramos no acaso diário. Um dos entrevistados é oriental e relatou que “Os chineses não costumam demonstrar emoções, especialmente no que se refere à linguagem corporal: ninguém se abraça nem aperta a mão. É uma grande diferença” (DA, 2010).

Figura 8 – Personagem Luffy abraçando seus amigos

Fonte: Google Imagens (2021) e elaborado pelo autor.

[6] Ditado popular colocado pelo autor do artigo, conhecido nacionalmente por questões sociais e simbólicas.

Luffy apresenta índices da sua nacionalidade por portar o “jeito” afetuoso que é característico do brasileiro, pois nunca teve vergonha de demonstrar afeto, seja por seus companheiros de tripulação ou amigos que conheceu durante as navegações. Isto ocorre porque, segundo Santaella (2018), mesmo que exista distintas interpretações do índice o fato de o signo e objeto estarem conectados concede uma forma interpretativa, ocasionando a ligação do signo ao objeto.

Outro índice presente no personagem é seu chapéu de palha, além de ser um acessório que utiliza desde sua infância, é o símbolo de sua tripulação e uma característica que o faz ser conhecido por pessoas e piratas que o encontram nas ilhas. No Brasil, o chapéu de palha é um padrão encontrado no norte/nordeste do país, utilizado por pessoas para se proteger do sol quente diariamente ou em serviços em lavouras, além disso, uma renda fixa na confecção para mulheres da zona rural, bem como um acessório típico para as festas de São João (DIÁRIO DO NORDESTE, 2018). Desta forma, para Peirce (2005), este índice não é apenas uma semelhança com o objeto, mas sim uma modificação sobre o objeto, sendo assim, não é somente por meio das características em comum que ocorre a interpretação do signo, mas sim, a semelhança do que o índice quer transmitir em relação ao signo.

O protagonista está sempre sorrindo e se divertindo, podendo esta ser uma característica dos brasileiros, pois embora a situação se encontre crítica, o sorriso no rosto segue presente. O modo como leva sua vida de uma forma descontraída sem tanta preocupação é o efeito da possível relação entre os brasileiros e o personagem. Ainda na entrevista com estrangeiros foi mencionado que “Os brasileiros, de modo geral, são alegres. Gosto do modo como encaram os problemas, sempre de bom humor” (LA SIERNA, 2010). Desta forma, segundo Peirce (2005), acontece a singularização do objeto, ou seja, uma relação de ligação, pois o que nos atrai atenção é o índice, neste caso, o sorriso presente no rosto de Luffy em todos os momentos, mas não só o sorriso, como também seus gestos e ações durante a narrativa.

5.2 Roronoa Zoro

O primeiro integrante a entrar na tripulação é Roronoa Zoro, que tem sua nacionalidade Japonesa. Ele é um espadachim de cabelo curto verde, musculoso, com cicatrizes pelo corpo devido às suas batalhas, caçador de recompensa e luta no estilo três espadas.

Figura 9 – Roronoa Zoro

Fonte: Google Imagens (2021).

Um signo presente na ilustração é a utilização de cerejeiras, esta planta dispõe de um significado que vem sendo estruturado por *animês* e *mangás* ao longo dos anos, pois sua associação concede a interpretação de fugacidade pela vida, samurais e *Bushido* (ANIMO, 2017), desta forma, levando em consideração o fato de o personagem ser um espadachim e viver sem medo, é possível criar essa relação com o signo.

O personagem denota de valores da cultura japonesa e, em um determinado arco, Zoro é chamado de "*Mr. Bushido*" pela princesa Vivi, este termo *Bushido* significa "caminho do guerreiro", um código de honra dos guerreiros samurais do Japão feudal. O significado expressa a valorização de características como a justiça, coragem, lealdade e, acima de tudo, a capacidade morrer com dignidade. Desta forma, é como se Vivi estivesse chamando Zoro de Senhor Samurai, isso acontece pelo motivo de ser um espadachim, assim como samurais.

Além disso, esse código de honra se sobressai em um determinado arco em que Zoro prova sua lealdade para proteger seus amigos, decidindo enfrentar Kuma sozinho e pronto para desistir de seus sonhos, colocando a sua vida para aguentar as dores de Luffy - que estava à beira da morte.

Figura 20 – Zoro tomando as dores do capitão

Fonte: Google Imagens (2021).

Zoro traz características dos Samurais do Japão, não somente nesses dois momentos mencionados, mas, em toda a narrativa o personagem os demonstra esse fato em seus gestos. Desta forma, o ícone se refere ao objeto por meio das características na medida em que o signo se assemelhe a essa coisa, podendo ser uma lei ou qualidade (PEIRCE, 2005), ou seja, um ícone da cultura japonesa, pois o personagem leva como o lema de sua vida o *Bushido*, que pode ser considerado uma lei que segue e uma qualidade, pois o torna uma pessoa com princípios.

Um índice que pode ser uma referência ao Japão é o fato do personagem gostar muito de bebidas alcoólicas, desta maneira, segundo o site Brasileiras pelo Mundo (2019), o alcoolismo é um grande problema social no país. É comum ao andar nas ruas no período da noite encontrar pessoas bem vestidas desmaiadas ao chão. As propagandas de bebidas são sem restrições, além de existir uma cultura que prega sobre a necessidade de beber após o expediente. Um exemplo desta cultura está em não negar que seu chefe encha seu copo, se for o desejo dele enchê-lo.

Outro índice que leva a acreditar na nacionalidade de Zoro é a semelhança que existe em sua personalidade, pois, é reservado, não deixa seus problemas afetarem seus amigos, não costuma demonstrar seus sentimentos e sua fraqueza (SUKI DESU, ano desconhecido). De acordo com Coelho Netto (2014), o signo indicial indica algo, deixa claro de forma implícita para acontecer a relação com o objeto, neste caso, fica subentendido por meio da personalidade do personagem a sua relação com o país de origem.

Embora aconteça a troca de seus trajes em cada arco um acessório está sempre presente, o *Haramaki* em sua cintura onde normalmente costuma carregar suas espadas. O *Haramaki* é uma armadura torácica usada pelos samurais do Japão Feudal para proteger o

abdômen (STRING FIXER, ano desconhecido). Este signo indicial estabelece um padrão em comum com o objeto, concedendo mais uma relação do Zoro com samurais do Japão feudal.

Figura 31 – Traje de Zoro

Fonte: Google Imagens (2021).

O motivo de Zoro utilizar um kimono em alguns arcos, uma roupa tradicional japonesa e de ser um espadachim, um tipo de samurai que domina a arte do *kenjutsu*, pode ser outro índice pois faz referência a cultura japonesa. Sendo assim, através dessas características em comum ocorre a interpretação, uma relação entre o índice e o que quer transmitir junto ao signo (PEIRCE, 2005).

5.3 Sanji

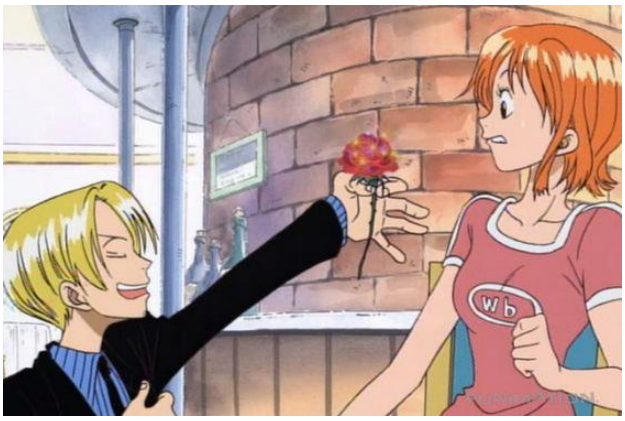
O quarto Chapéu de Palha é Sanji, um jovem cozinheiro com nacionalidade francesa. Ele é magro, loiro e com pernas compridas, seu estilo de luta é apenas utilizando suas pernas para proteger suas mãos para cozinhar.

Figura 42 – Sanji

Fonte: Google Imagens (2021).

Segundo o blog Fatos Desconhecidos (2015), em uma de suas matérias, podemos relacionar esses signos através de hábitos entre os homens franceses no personagem, pois, é galanteador e cavalheiro com as mulheres, sempre está pensando nelas, principalmente em suas colegas de tripulação Nami e Robin, além de prezar pela segurança delas.

Figura 53 – Sanji tentando conquistar Nami já na primeira vez que a viu



Fonte: Google Imagens (2021).

O fato de ser cozinheiro pode ser um índice de que o personagem é francês, conforme o site Gastrônomos (2018), o país é conhecido mundialmente por sua gastronomia com pratos típicos de cada região, além de estar desde 2010 com refeições inscritas como patrimônio cultural da UNESCO. Outra veracidade sobre Sanji é que o nome de seus golpes são pronunciados em francês, como também a utilização de termos de comida para nomeá-los.

Desta forma, é possível encontrar índices que levam a relacionar o personagem com os franceses, pois, ao singularizar o objeto, é possível criar uma relação por ligação.

Um outro índice que também pode ser explorado no personagem é estar sempre portando um cigarro. Logo, faz referência ao estereótipo francês, pois o cigarro é parte da rotina diária da população. Entretanto, a Liga Francesa contra o Câncer (2021), relata que cenas como estas deixam os jovens expostos ao risco, bem como vem nos últimos quinze anos denunciando filmes nacionais franceses que exaltam a prática (G1, 2021).

Além disso, o sobrenome de Sanji é Vinsmoke, *Vin* de Vinho em francês e *Skome* de cigarro em inglês, podendo também dispor de outra relação com o país de origem, pois os franceses costumam beber muito vinho e fumar. Sendo assim, a maneira de interpretação do índice é mais fechada, pois ao interpretar o índice acontece uma ligação com o signo indicando seu objeto (SANTAELLA, 2018).

4.4 Franky

Franky é dos Estados Unidos da América, foi o sexto membro a entrar na tripulação. É um homem alto, de cabelos azuis e, devido a um acidente, possui partes do seu corpo de metal, o que o torna um ciborgue. Ele está sempre trajado de sunga e camisa de botões aberta.

Figura 64 – Franky

Fonte: Google Imagens (2021).

O autor, Eiichiro Oda, relata que Franky foi inspirado no Ace Ventura, um personagem de um filme dos anos noventa interpretado pelo ator Jim Carrey (ANIMO, 2017). Essa inspiração utilizada trata-se de um ícone, visto que ambos possuem as mesmas

características, traços e contornos, direcionando a interpretação do objeto ao Ace Ventura, pois, segundo Peirce (2005), o ícone é um signo que se refere ao objeto mediante a semelhanças, evidenciando as características resultando na associação do objeto.

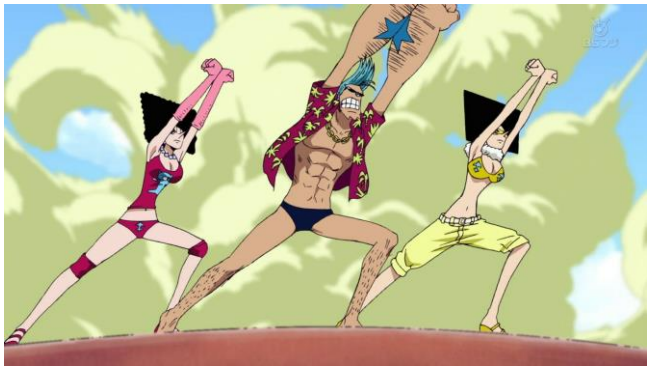
Figura 75 – Comparação de Franky com Ace Ventura

Fonte: Google Imagens (2021).

Alguns índices podem ser referentes a sua nacionalidade, as cores azul e vermelho, que aparecem no seu cabelo e camisa, respectivamente, atuam como uma associação à bandeira dos Estados Unidos da América. A camisa com estampa de palmeiras faz uma associação ao estado da Califórnia, conhecido pelas grandes palmeiras nas avenidas. Esses índices formam a singularização do objeto, um efeito produzido pela relação e ligação dos signos, logo, este signo indicial apresenta uma característica em comum com o objeto, não deixando de ser um ícone, mas sim o motivo de ter sido modificado junto ao objeto (COELHO NETTO, 2014).

Os Estados Unidos da América são conhecidos por suas grandes produções teatrais na *Broadway*, um ponto turístico para quem deseja conhecer a mais importante rua de Nova Iorque (SANTANA, ano desconhecido). Logo, um índice da cultura norte americana e, desta forma, o personagem apresenta este índice, pois, antes de entrar para os Chapéu de Palha era familiarizado com o meio artístico, costumava fazer apresentações com superproduções e coreografias com duas irmãs, além de utilizar seu bordão “Super” ao final das apresentações. Sendo assim, o signo indicial provoca de forma implícita sua associação ao objeto (COELHO NETTO, 2014), ou seja, através dessa característica ocorre a interpretação do signo, produzindo uma semelhança entre o personagem e o índice.

Figura 86 – Franky com as irmãs fazendo a posição do bordão “Super”



Fonte: Google Imagens (2021).

Além disso, outro índice pode estar relacionado ao motivo de Franky ser um ciborgue em razão da tecnologia de ponta encontrada no Vale do Silício. Na região, há um aglomerado empresas ativas voltadas para o segmento da computação, tecnologia da informação, entre outros, tornando-se o local com maior agrupamento de empresas na área de tecnologia de ponta do mundo (ADAMI, ano desconhecido). Desta forma, esses índices são responsáveis pela singularização do objeto, formando uma relação por ligação conforme ele for assimilado (PEIRCE, 2005).

4.5 Brook

Brook foi o sétimo a entrar na tripulação, um esqueleto austríaco que, ainda jovem, comeu a *Yomi Yomi no Mi* (Fruta da Ressurreição), fazendo com que a alma do usuário volte ao seu corpo. É um esqueleto alto, possui cabelo afro e é músico.

Figura 97 – Brook

Fonte: Google Imagens (2021).

Segundo o Portal São Francisco (2016), a população austríaca é elegante e culta, desta maneira, Brook, ao longo dos arcos, está em geral trajado em ternos, camisas abotoadas de babados, cartola e bengala. Características de um visual refinado para um pirata e esqueleto, podendo esta ser uma característica dos austríacos, pois, um signo pode representar o objeto por aspectos similares, indicando através de um ícone mediante a uma comunicação indireta (PEIRCE, 2005), pois, ao observar é necessário legitimar o ícone para a criação do objeto.

Alguns dos traços da personalidade de Brook são característicos dos austríacos, de acordo com o site Viva Viena (2015). Alguns homens são mais diretos, o que pode ser considerado grosseiro, pois possuem o hábito de falar sem pensar. Logo, este personagem possui uma frase que costuma ser pronunciada após conhecer uma garota: “Posso ver sua calcinha?”, embora nunca uma mulher tenha mostrado, ele segue proferindo esta fala. Essa peculiaridade o faz ser visto como um austríaco, visto que tal característica pode ser considerada um ícone. Ou seja, está se referindo ao seu objeto, “os homens da Áustria”, por meio de características próprias utilizadas para a criação do personagem.

Figura 108 – Brook pedindo para ver a calcinha

Fonte: Google Imagens (2021).

Através das ações do personagem, os índices indicam que ele é uma pessoa tranquila, pois está sempre fazendo piadas sobre ser um esqueleto e em situações que estão passando no barco ou em uma luta, desde que não o provoquem e perca sua tranquilidade. Ainda segundo o Portal São Francisco (2016), os austríacos são calmos, levam sua vida com paz e harmonia, sendo esta uma característica relacionada ao Brook, pois mediante a

interpretação dos índices, o objeto e o signo estão conectados, ocasionado uma ligação entre eles, assimilando seu objeto ou objetos (SANTAELLA, 2018).

Considerado o país da música, arte e cultura - meios que são extremamente ricos na Áustria, a valorização artística existe desde os imperadores, na atualidade bandas e orquestras tocam em praças para encantar o público (VIVA VIENA, 2015). A razão para Brook ser um músico apresenta um símbolo referente aos austríacos, devido a importância da música para a população. Assim, a forma que este símbolo se refere ao objeto é por meio da associação das ideias que são criadas no momento que acontece a interpretação do signo (COELHO NETTO, 2014).

5. Considerações finais

Mediante ao que foi apresentado e analisado até o momento, é possível compreender que a utilização de signos para a criação dos personagens surge para facilitar a interpretação e relação com seu país de origem, além de contribuir para a identificação do leitor/telespectador que acompanha *One Piece* com os personagens, por intermédio de roupas, personalidades e valores em que acreditam. Desta forma, tais signos contribuem para essa representação, o que faz com que cada um possua histórias distintas e marcantes, que são lembradas mesmo após anos da publicação. O fato de cada personagem ter características icônicas e indiciais relacionadas aos seus países contribuem para esse reforço e "manutenção" da narrativa.

Os signos contribuem para o desenvolvimento dos personagens. À medida que vão evoluindo ao longo dos arcos, estes signos vão ficando mais evidentes e novos são acrescentados, proporcionando novas interpretações e identificações ao acompanhar a obra nesses mais de vinte anos. Por este motivo, os signos possuem interpretações distintas de acordo com características do interpretante através de experiências e vivências, podendo ocasionar um significado diferente a um mesmo objeto (personagem) ao não conhecer características da nacionalidade.

Diante disso, é possível entender sobre a influência dos ícones e dos índices na construção da personalidade de Monkey D. Luffy, Roronoa Zoro, Sanji, Franky e Brook, fazendo que por meio de sentidos despertados consiga transmitir a origem de cada um. Embora os signos presentes no desenvolvimento de cada personagem sejam simples, à percepção de quem acompanha não é a mesma, pois esses elementos transmitem interpretações diferentes a cada indivíduo.

Peirce (2005, p. 52) destaca que “um signo só é um signo quando interpretado como”. Desta forma, por intermédio desta análise, apoiada pela segunda tricotomia, foi possível compreender que Eiichiro Oda utiliza principalmente *índices* para a construção da personalidade dos personagens, estabelecendo assim uma conexão entre pessoas do mundo real e 2D.

Os ícones são necessários para decodificar e levar ao objeto representado, que por sua vez pode levar a alguns signos indiciais importantes e necessários para compreender a origem de cada personagem. Como por exemplo: o jeito afetuoso de Luffy; a preferência por bebidas alcoólicas de Zoro; a aptidão pela culinária de Sanji; o aspecto “tecnológico” de Frank; e o lado culto e artístico de Book. Além de outros signos apresentados na análise.

Diante disso, percebemos a função dos ícones em singularizar e levar ao objeto que faz menção. Contudo, são os índices que corroboram para o efeito interpretativo relacionado às nacionalidades dos personagens, que só foi possível decodificar e comprovar com dados secundários apresentados sobre cada país.

Na análise proposta, dentro do recorte e problema apresentado, não encontramos símbolos, visto ser esse algo arbitrário e convencionado por uma cultura, o que não o descaracteriza dentro da narrativa, visto que a representação da cerejeira em animês e mangás traz símbolos e significados que foram construídos na cultura japonesa, como fugacidade pela vida, samurais e *Bushido* (ANIMO, 2017).

Além disso, ressaltamos que conseguimos atingir os objetivos propostos. Analisamos os signos apresentados em cada personagem. Percebemos suas roupas, traços, rostos, objetos, ações e comportamentos. Com a pesquisa de dados secundários, com algumas características sobre os cidadãos brasileiros, franceses, americanos, austríacos e japoneses, conseguimos encontrar os signos indiciais necessários para a análise, como já citado acima.

Os *animês* e *mangás* conquistaram seu espaço nas telas de TVs, plataformas de streaming, prateleiras de livrarias e bancas. Tornando-se crucial para a propagação da cultura japonesa, as produções seguem transmitindo seus valores tradicionais, honra, sinceridade e perseverança por meio de personagens carismáticos que apresentam vidas cotidianas iguais ao telespectador.

Para finalizar, reforça-se que os efeitos de sentido contidos na narrativa de *One Piece* levam sim a acreditar na aplicação de signos através de referências na construção dos personagens, como vimos nas análises empreendidas. O próprio Eiichiro Oda relata que aplica traços e contornos inspirados na cultura pop, ídolos e piratas históricos na elaboração.

No entanto, é importante salientar que este estudo não está fechado e outras interpretações são possíveis aos signos. Além disso, uma futura pesquisa pode ser desenvolvida com finalidade de encontrar signos empregados na narrativa buscando símbolos japoneses aplicados na criação de cenas, em consequência da sua riqueza de informação e conteúdo.

Referências

ADAMI, Anna. **Vale do Silício**. Disponível em: < https://www.infoescola.com/informatica/vale-do-silicio/>. Acesso em: 12 nov. 2021

ANIMO. **Algumas inspirações de Echiro Oda**. 08 nov. 2017. Disponível em: < https://aminoapps.com/c/onepiecebr-opbr/page/blog/algumas-inspiracoes-de-echiro-oda/mDe1_48UkuRn4Pw5rPX2nE4ln3J1RJgBQo>. Acesso em: 12 nov. 2021

ANIMO. **O Significado da Flor de Sakura**. 06 maio 2017. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/mundo-kpop-e-animes/page/blog/o-significado-da-flor-de-sakura/nWlw_lYuLuzRWjMMk0GZ3rVzE5BwdXang>. Acesso em: 10 nov. 2021

BATISTA NETO, Ary. **Mangás e Animês**: A cultura pop japonesa no Brasil, 2017. Trabalho de conclusão de curso - Departamento de História, UNIMONTES, Minas Gerias, 2017.

BRASILEIRAS PELO MUNDO. **Alcoolismo no Japão: um problema social grave e ignorado**. 19 nov. 2019. Disponível em: <https://www.brasileiraspelomundo.com/alcoolismo-no-japao-um-problema-social-grave-e-ignorado-4602128132>. Acesso em: 11 nov. 2021

COELHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação**. 3 ed. São Paulo, Perspectiva, 2014, 214 p.

DÉDA, Talita de Azevedo; MEDEIROS, Ítalo Jorge Menezes. A importância da semiótica na publicidade para a projeção dos significados: uma análise do anúncio mitsubishi pajero full. **Interfaces Científicas**, Aracaju: Universidade Tiradentes, v. 2, n. 2, p. 46-54, fev. 2014.

DIÁRIO DO NORDESTE. **Chapéu de palha gera renda para mulheres da Zona Rural**. 02 jun. 2018. Disponível em: < https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/regiao/chapeu-de-palha-gera-renda-para-mulheres-da-zona-rural-1.1948210#>. Acesso em: 10 nov. 2021

ENSAIO E NOTAS. **O signo: elementos semióticos de Peirce**. 08 nov. 2016. Disponível em: < https://ensaiosenotas.com/2016/11/08/o-signo-elementos-semioticos-de-peirce/>. Acesso em: 05 out. 2021

FATOS DESCONHECIDOS. **5 manias francesas que são bem estranhas.** 22 maio 2015. Disponível em: < https://www.fatosdesconhecidos.com.br/5-manias-francesas-que-sao-bem-estranhas/>. Acesso em: 11 nov. 2021

G1. **Cinema francês ainda é viciado em mostrar fumantes nos filmes, revela pesquisa**. 30 maio 2021. Disponível em: < https://g1.globo.com/bemestar/viva-voce/noticia/2021/05/30/cinema-frances-ainda-e-viciado-em-mostrar-fumantes-nos-filmes-revela-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 11 nov. 2021

GASTRONOMOS. **Entenda porque a gastronomia francesa é única e um dos maiores orgulhos nacionais**. 08 jan. 2018. Disponível em: <https://gastronomos.fr/pt/cultura/gastronomia/gastronomia-francesa-cozinha-patrimonio-cultural-unesco/>. Acesso em: 11 nov. 2021

GAUCHA ZERO HORA. **Estrangeiros listam dez exemplos que o Brasil poderia exportar**. 08 maio 2010. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/pioneiro/geral/noticia/2010/05/estrangeiros-listam-dez-exemplos-que-o-brasil-poderia-exportar-2898352.html>. Acesso em: 10 nov. 2021

LIAO, Debora. **15 coisas que você provavelmente não sabia sobre One Piece**. 05 jul. 2017. Disponível em: <https://www.garotasgeeks.com/15-coisas-que-voce-provavelmente-nao-sabia-sobre-one-piece/2/>. Acesso em: 10 nov. 2021

LUYTEN, Sonia B. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 2ed. São Paulo: Hedra, 2001.

NAGADO, Alexandre. **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. 2011. Disponível em: <https://issuu.com/ale_nagado/docs/cult_pop_jap_ebook__completo_/200 >. Acesso em: 12 out. 2021

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** 3 ed. São Paulo, Perspectiva, 2005.

PORTAL SÃO FRANCISCO. **Cultura da Áustria**. 17 jun. 2016. Disponível em: < https://www.portalsaofrancisco.com.br/turismo/cultura-da-austria>. Acesso em: 12 nov. 2021

RAMOS, Angelica Alves. **Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece**: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri. 2017. Dissertação Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica?** 11 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada.** 2 ed. São Paulo, Cengage Learning, 2018.

SANTANA, Ana Lucia. **Broadway**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/estados-unidos/broadway/>. Acesso em: 12 nov. 2021

SATO, Cristiane A. Japop. **O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

STRING FIXER. **Haramaki (armadura)**. Disponível em: < https://stringfixer.com/pt/Haramaki_(armour)>. Acesso em: 10 nov. 2021

SUKI DESU. **Japoneses são frios e independentes?**. Disponível em: <https://skdesu.com/japoneses-sao-frios-e-independentes/>. Acesso em: 10 nov. 2021

VIVA VIENA. **Sobre os austríacos: Você sabia?**. 23 jun. 2015. Disponível em: <https://www.vivaviena.com.br/sobre-os-austriacos-voce-sabia/>. Acesso em: 12 nov. 2021

Agradecimentos

Ao Prof. Mario Abel Bressan Junior, pela orientação, paciência e por ter acreditado no meu trabalho durante esse semestre, como também durante 2019/b a 2021/b com a bolsa de pesquisa UNIEDU, pois com ela consegui finalizar o curso.

Agradeço especialmente a minha família por ter me apoiado durante todos esses anos, por ter me dado a oportunidade de ser o primeiro da família a ter ingressado em uma faculdade e principalmente a minha mãe por ter me ajudado a chegar até o fim do curso.

Um agradecimento aos meus amigos Huana Figueredo, Laura Giordani e Pedro Uliano, pois conseguimos concluir juntos essa etapa dando suporte e auxílio nos ajudando a concluir o TCC.

Agradeço também aos meus amigos Letícia Vieira, Victor Pires e Yago Dias que são grandes fãs de *One Piece* e me ajudaram em alguns pontos deste trabalho.