



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

VITÓRIA MÖLLERKE

***WORLDBUILDING EM ONE PIECE: COMO OS FÃS VIRAM A
CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FANTÁSTICO DO MANGÁ, ANIME PARA
SÉRIE LIVE ACTION***

Pelotas/RS

2024

VITÓRIA MÖLLERKE

**WORLDBUILDING EM ONE PIECE: COMO OS FÃS VIRAM A
CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FANTÁSTICO DO MANGÁ, ANIME E SÉRIE *LIVE
ACTION***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Rebeca da Cunha Recuero

Pelotas

2024

VITÓRIA MÖLLERKE

**WORLDBUILDING EM ONE PIECE: COMO OS FÃS VIRAM A
CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FANTÁSTICO DO MANGÁ, ANIME E SÉRIE *LIVE*
*ACTION***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 21 de Março de 2024.

Banca Examinadora:

Prof^a.Dra. Rebeca da Cunha Recuero

Prof. Dr. Ricardo Fernando Ferreira Lessa Filho

Prof^a. Ma. Vivian Herzog

Resumo

Este trabalho busca compreender como ocorreu a recepção dos fãs brasileiros de *One Piece* na transposição do universo fantástico para a série *live action*, buscando averiguar se a adaptação foi considerada “fiel” pelos fãs à sua obra original (o mangá/anime). Trabalhou-se os conceitos de *worldbuilding*, transmídia e cultura de fã utilizando autores como Mariana Dias, Everton Teixeira e Henry Jenkins. Como abordagem metodológica, aplicou-se um questionário voltado aos fãs das obras originais, mangá e anime, e que assistiram à série. Podemos afirmar que nos três aspectos analisados personagens, cenários e narrativa, a série conseguiu cumprir o objetivo de transpor o universo fantástico de *One Piece* agradando os fãs e atraindo novos consumidores interessados em conhecer o universo criado por Eiichiro Oda.

Palavras-chave: One Piece; mangá; anime; transmídia; fãs; otaku; *worldbuilding*

Abstract

This study aims to understand how Brazilian fans of One Piece received the transposition of the fantastic universe into the live-action series, seeking to ascertain whether the adaptation remained faithful to its original work, the manga/anime. The concepts of worldbuilding, transmedia, and fan culture were explored, drawing from authors such as Mariana Dias, Everton Teixeira, and Henry Jenkins. Methodologically, a questionnaire was administered to fans of the original works, manga, and anime. We can affirm that, in the three analyzed aspects—characters, settings, and narrative—the series succeeded in fulfilling the goal of transposing the fantastic universe of One Piece, pleasing fans and attracting new consumers.

Keywords: One Piece; manga; anime; transmedia; fans; otaku; worldbuilding

Lista de Figuras

Figura 1 Monkey D. Luffy, o capitão em suas versões mangá, anime e live action	22
Figura 2 Roronoa Zoro, o imediato em suas versões mangá, anime e live action	24
Figura 3 Nami, a navegadora em suas versões mangá, anime e live action.....	25
Figura 4 Comparativo entre Emily Rudd na época de casting com a personagem Nami.....	27
Figura 5 Usopp, o atirador em suas versões mangá, anime e live action.....	28
Figura 6 Sanji, o cozinheiro em suas versões mangá, anime e live action.....	29
Figura 7 Comparação dos cenários do mangá, anime e live action.....	32

Sumário

Introdução.....	8
1 Mangás x animes.....	10
2 O mundo fantástico.....	12
3 Das páginas para as telas.....	15
3.1 Transmídia Fantástica.....	15
3.2 Otakus.....	18
4 Metodologia.....	20
5 O universo fantástico de <i>One Piece</i> na série <i>Live Action</i>.....	21
5.1 Os Chapéus de Palha.....	21
5.1.1 Monkey D. Luffy, o capitão.....	22
5.1.2 Roronoa Zoro, o imediato.....	24
5.1.3 Nami, a navegadora.....	25
5.1.4 Usopp, o atirador.....	28
5.1.5 Sanji, o cozinheiro.....	30
5.2 O mundo fantástico e a essência de Eiichiro Oda.....	32
6 Considerações finais.....	34
7 Referências.....	36

Introdução

O consumo de obras criadas na Ásia Oriental está em alta¹. Sejam elas doramas, oriundos da Coreia do Sul, ou animes e mangás do Japão. Prova disso está no alto investimento das gigantes dos *streamings* nesse tipo de produto². Estima-se que a *Netflix* tenha gasto em torno de U\$S 18 milhões por episódio na série *One Piece*, que estreou no dia 31 de agosto de 2023. Esses valores superam obras de extremo sucesso como *Game of Thrones* e *The Mandalorian* que tiveram um investimento em torno de U\$S 13 milhões³.

Sua primeira temporada contou com 479 milhões⁴ de minutos assistidos, segundo a empresa *Nielsen* responsável por análise de dados de audiência. A aprovação do público mostrou-se extremamente positiva, já que sua nota da audiência no site Rotten Tomatoes é de 95% com mais de 10 mil avaliações⁵.

One Piece, obra de autoria de Eiichiro Oda, conta a história do pirata Luffy em sua busca constante pelo tesouro conhecido como “*One Piece*”. Ela foi escolhida como objeto da presente pesquisa por sua relevância atual, já que em 2022 obteve ultrapassou a marca de 500 milhões circulando ao redor do mundo, sendo dessas 416,566 apenas no Japão⁶.

Em junho de 2023, a *Netflix* realizou um evento chamado *Tudum* que contou com a presença do elenco principal da série de *One Piece*. Durante a exibição do trailer os principais assuntos do *Twitter* envolviam o anime, além disso de todos os trailers e vídeos promocionais divulgados no evento, o detentor de maiores números de views é *One Piece* (4.640.624)⁷.

¹ Disponível em:

<https://br.ign.com/anime/105153/news/animes-registram-lucros-historicos-nao-alcancados-desde-2002-entenda> Acesso em: 15 nov. 2023.

² Disponível em:

<https://br.ign.com/anime/104342/news/animes-no-disney-e-star-importante-parceria-trara-series-ineditas-aos-canais-de-streaming> Acesso em: 15 nov. 2023.

³ Disponível em:

<https://www.otempo.com.br/entretenimento/filmes-e-series/live-action-de-one-piece-tem-orcamento-maior-que-o-de-game-of-thrones-1.2912006> Acesso em: 01 nov. 2023.

⁴ Disponível em: <https://www.nielsen.com/pt/top-ten/> Acesso em: 10 out. 2023.

⁵ Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/one_piece_2023/s01 Acesso em: 07 nov. 2023.

⁶ Disponível em:

<https://br.ign.com/one-piece-2/101001/news/manga-de-one-piece-registra-recorde-mundial-no-guinness-book> Acesso em: 06 nov. 2023.

⁷ Disponível em:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLalmCWWs26EqIuVL-gKrv_U__xk5eK76A Acesso em: 23 out. 2023.

O então embaixador japonês no Brasil, em 2019, Akira Yamada, em uma palestra realizada na Japan House em São Paulo comentou sobre a relevância de *One Piece* em solo japonês.

Tudo começou em 1997 e pode-se dizer que *One Piece* é o mangá e anime mais popular no Japão hoje em dia. Foram publicados 94 volumes de revistas em quadrinhos (outubro 2019) e sua venda acumulada é de 390 milhões de cópias no Japão e mais de 75 milhões no exterior. Esta é a história em quadrinhos de um único autor mais vendida de todos os tempos, e eu acho que não é necessário explicar-lhe sobre este mangá de piratas estrelando Monkey D. Luff (Yamada, 2019).

Tal obra contém mais de mil capítulos, 1093 episódios, filmes, jogos de videogame e agora uma série *live action* mostrando-se uma obra extremamente vasta, mas que ainda consegue fidelizar leitores/espectadores até cativar novos consumidores, desde o lançamento do seu primeiro capítulo no dia 19 de julho de 1997.

Para uma melhor compreensão sobre a construção e adaptação do universo fantástico tanto do mangá, anime e por fim da série, será preciso um estudo sobre *worldbuilding* “Conceito que discute a criação e estruturação de mundos, enfatizado no gênero fantasia, em específico, a fantasia épica” (Teixeira, 2018).

Em questão de metodologia, para compreender como ocorreu a recepção dos fãs de *One Piece* na transposição do universo fantástico para a série *live action* foi realizado um estudo de recepção com fãs da obra a partir de três abordagens: personagens, cenários e narrativa. O estudo foi realizado através de uma pesquisa qualitativa com consumidores de praticamente todo o território nacional.

O presente artigo busca, então, **compreender como ocorreu a recepção dos fãs brasileiros de *One Piece* na transposição do universo fantástico para a série *live action***, buscando averiguar se a adaptação, a série, foi considerada fiel pelos fãs a sua obra original, o mangá/anime. Por fim, observar, através dos conceitos de *worldbuilding*, como é construído o universo fantástico das obras.

1 Mangás x animes

Mangás e animes são artes consolidadas dentro da cultura japonesa que segundo Giovana Santana Carlos (2009):

A origem da arte sequencial japonesa remonta ao final do século VII em caricaturas profanas de animais e pessoas chamadas *Ê-makimono*. Nos séculos XI e XII, eram abundantes os *Ê-kimono*, desenhos feitos em um grande rolo cuja história ia se desenvolvendo ao desenrolá-lo (Carlos, 2009, p. 9).

São obras que seguem ordem de leitura oriental, devem ser lidas da direita para a esquerda, com narrativa construída em preto-e-branco e publicada em papel jornal, tornando-se mais acessível aos mais diversos leitores. Além disso, como o alfabeto japonês é composto por ideogramas que não representam só sons, mas conceitos e ideias, a utilização onomatopeias mostra-se uma ferramenta importante no processo criativo.

Atualmente, é caracterizado pelas histórias virem principalmente em revistas (*Mangashi*), em preto e branco, em papel jornal, de baixa qualidade, com uma variação de 200 a 500 páginas, organizadas em série (que variam de 15 a 20 por exemplar). A leitura, diferente da ocidental, começa a partir do que para nós seria a contra-capa e a sequência de quadros e balões de fala são da direita para a esquerda. Essa revista parece com uma enorme lista telefônica, e os leitores têm o costume de, após ler, jogá-las fora. Depois de algum tempo as séries são compiladas e lançadas como gibis, conhecidos como *Tankobon*, em um papel de melhor qualidade para colecionar (Carlos, 2009, p. 8).

O hábito de leitura de mangás se faz presente na cultura japonesa. Segundo uma pesquisa realizada pela empresa *Statista* (2019), 30% dos estudantes de ensino médio leem mangás quase todos os dias⁸.

Inteiramente ligado ao mangá está o anime, já que, segundo Simon Richmond (2009), cerca de 60% dos animes produzidos são adaptados de mangás. No Ocidente, o termo é utilizado para designar animações de origem japonesa, mas no seu país de origem a expressão refere-se a qualquer tipo de desenho animado, seja ele nacional ou internacional.

Começando na década de 1960 e atingindo um ponto alto entre as décadas de 1990 e 2000, um estilo de animação originário do Japão começou a desafiar as visões e suposições de longa data dos ocidentais não apenas sobre o público de desenhos animados, mas também o assunto, enredo e estilo de animação. Esse gênero de animação era voltado para diversas faixas etárias e consistia em enredos, cenários e personagens mais desenvolvidos. Na maioria das vezes, os ocidentais estavam familiarizados com desenhos animados que raramente exibiam histórias, além de cada episódio. Cada episódio tratava de um conjunto de ações que normalmente eram esquecidas quando o próximo episódio fosse ao ar. As ações

⁸ Disponível em:

<https://www.statista.com/statistics/1100388/japan-share-of-people-who-often-consume-manga-or-anime/> Acesso em: 23 abr. 2023

raramente têm consequências e que muitas vezes resultam em eventos que deveriam ter matado personagens ou causado danos corporais. No entanto, no próximo episódio, eles voltaram ao seu comportamento anterior. Além disso, a animação familiar no Ocidente geralmente exibia um estilo de animação muito diferente daquele criado no Japão. Com a 23ª introdução do anime a outros públicos, como o ocidente, a animação e seu fandom foram bastante alterados (Slaven, 2012, p. 22, tradução livre⁹).

Durante a pandemia de COVID19, o mundo se viu obrigado a ficar em casa. Esse movimento no Brasil foi o responsável por causar um sucesso estrondoso no consumo de animes, sendo um mercado que movimentou cerca de US \$25,5 bilhões em 2021, segundo a consultoria da *Grand View Research*¹⁰.

No Brasil, se conhece o animê desde meados dos anos 80 (Luyten, 2005), quando algumas emissoras de televisão começaram a passar séries como *Speed Racer*, *Zillion* e *Candy Candy*. Porém, o que realmente deu certo nessa época, foram os seriados tokusatsu como *Jaspion*, *Changeman*, *Jiraiya* entre outros, exibidos na sua maioria pela Rede Manchete, que vieram de carona com os pioneiros – no Brasil – *National Kid* e *Ultraman*, exibidos a partir dos anos 60 na TV Tupi (Faria, 2017, p.1).

Atualmente, o mercado de animes já é maior fora do seu próprio país de origem, tudo por causa de serviços de *streaming* como *Netflix* que ajudaram na popularização do conteúdo para jovens e crianças. Segundo dados da consultoria *Grand View Research*, a América Latina já representa 16% do mercado de animes. Entretanto, o hábito de consumir esse tipo de produto mostrou-se constantemente presente no cotidiano dos brasileiros.

Outros dados que confirmam o crescente aumento dos números dos fãs referem-se à audiência das animações em emissoras de TV aberta. Durante o clímax de uma narrativa, de acordo com o site TVB - Audiência da TV24 - animês com "*Dragon Ball Z*", "*Pokémon*", "*Diginon*", "*Yu-Gi-Oh*", "*Naruto*" entre outros já chegaram a marcar 18.0 pontos de audiência apenas na Grande São Paulo, em nível de comparação uma novela no horário nobre chega a marcar 40.0 pontos, enquanto um programa matutino pode chegar ao pico de 25.5 pontos (Alencar, 2010, p. 29).

⁹ No original: *Beginning in the 1960s and reaching a high point between the 1990s and 2000s, an animation style originating in Japan began to challenge the long held views and assumptions held by Westerners concerning not only the audience of cartoons but also subject matter, plot, and animation style. This animation genre was aimed at several age groups and consisted of more developed plots, scenery, and characters. For the most part, Westerners were familiar with cartoons that very rarely exhibited storylines beyond each episode. Each episode dealt with a set of actions which were normally forgotten when the next episode aired. Actions seldom had consequences which often-resulted in events that should have killed characters or caused bodily harm. However, come next episode, they were back to their previous behavior. Additionally, animation familiar in the West generally exhibited an animation style far different from that created in Japan. With the 23 introduction of anime to other audiences, such as the West, animation and its fandom were greatly altered.*

¹⁰ Disponível em:

<https://www.estadao.com.br/infograficos/economia,com-naruto-industria-do-anime-no-brasil-vive-um-boom-e-ganha-novos-negocios,1239404> Acesso em: 08 jul. 2023.

O consumidor está constantemente buscando meios de se identificar com aquilo que está assistindo. Para Alencar (2010) isso irá criar uma nova cultura, uma fusão entre o Brasil e o Japão:

A partir disto podemos supor que a penetração da cultura midiática japonesa, as instituições que a circundam e as práticas e usos culturais, muitas vezes ligados ao consumo, inferem uma nova cultura, de aspectos híbridos, que oferecem aos fãs formas de identificação e de partilhamento próprio particulares. É um tomar para si uma cultura que representa um novo contexto social, uma nova forma de construção identitária. Talvez estas sejam as raízes do fenômeno —pop japonês e que garante sua abrangência e manutenção no mercado brasileiro (Alencar, 2010, p. 29).

Para entender o que é *One Piece*, foi preciso compreender suas principais mídias, o mangá e o anime. Agora, para um estudo sobre o seu universo fantástico e como ele foi transposto para o *live action* será preciso analisar o conceito de *worldbuilding*.

2 O mundo fantástico

O processo de criação de um “universo fantástico” é o que chamamos de *worldbuilding*. A “Construção de Mundos” baseia-se na concepção e concretização de um mundo imaginário, fictício, a fim de trazer “realidade” para este (Michel, 2017).

Tal palavra consiste na estruturação e criação de um mundo altamente compreensível aos olhos de quem “imerge” nessa terra desconhecida, afim de fazê-lo sentir a mesma experiência que o mundo real, ou como Tolkien considera, o Mundo Primário, através de ferramentas que apenas a fantasia, juntamente do imaginário, podem oferecer (Texeira, 2018, p.12).

Esse “mundo” pode perfeitamente ser baseado no Planeta Terra, mas precisa possuir um conjunto de leis e personagens novos que irá basear toda a mecânica de funcionamento desse “universo”.

Worldbuilding, tradução literal de construção de mundo, é a construção de um universo fictício, uma ambientação consistente e diferente do mundo real, que pode envolver desde um mundo igual ao planeta Terra, mas com personagens imaginários até um universo completamente novo com seus próprios conjuntos de regras de base, sejam elas metafísicas ou de outra natureza. Seu desenvolvimento engloba a criação de um mapa e elaboração de tópicos como: história, geografia, ecologia, mitologia, culturas diferentes e detalhadas; por vezes até mesmo um Mito de Criação - termo usado para a mitologia da origem daquele mundo, podendo ser contado de

maneira detalhada ou meramente pontuado (Prenhacca e Boscariol, 2015, p. 9).

O termo, criado e popularizado dentro de oficinas de escritores de ficção científica durante a década de 70, teria como principal função dar mais peso e consistência às narrativas fantásticas criadas. Segundo Prenhacca e Boscario (2015):

Implica em foco em detalhe e consistência, algo muito valorizado por escritores de fantasia pós “O Senhor dos Anéis” e escritores de ficção científica pós “Dune”, que usam o *worldbuilding* numa tentativa de dar mais peso e significado a suas histórias, o qual não teriam sem uma ambientação bem definida (Prenhacca e Boscariol, 2015, p. 9).

Podemos afirmar que tudo dentro de uma narrativa fantástica pode ser considerado *worldbuilding*. Segundo Teixeira (2018), a narrativa precisa de um tempo e espaço para que possa existir: “Resumidamente, a necessidade de um espaço surge para que a história possa ser retratada. O tempo pode ser explicado de diversas formas, seja num período específico ou que dure eras.”

Considerado um dos pilares da narrativa fantástica, J.R.R. Tolkien foi o responsável por quebrar um paradigma muito comum em torno desse tipo de gênero literário: uma narrativa feita exclusivamente para crianças. Graças a escritores como J. R. R. Tolkien, C.S. Lewis, Robin Hobb e outros, o enorme muro que perpetuava tal distinção, ao longo dos anos, foi ruindo e atingindo ainda mais um público de diferentes idades (Teixeira, 2018) .

O *worldbuilding* se beneficiará da adição de detalhes em um espaço/tempo imaginário como a religião, a mitologia, a cultura, expandindo a linha do tempo de um mundo da história para incluir novos eventos ou explorando novas configurações fictícias, porque este público que ora é coletor, enquanto desfruta uma nova narrativa transmídia, mas já foi coletor em outras experiências narrativas (Gosciola, 2019, p. 42).

O nome de Tolkien volta quando falamos de *worldbuilding*, pois atribuímos a ele a divisão dos universos em dois tipos: Mundo Primário (“realidade”) e Mundo Secundário (a fantasia). De acordo com Teixeira (*apud* Wolf, 2012, p.2):

Todo tipo de narrativa fictícia está enraizado no Mundo Secundário, principalmente aquelas onde há indícios de manifestações sobrenaturais. Desta maneira, entende-se que o *Worldbuilding* trata da constituição de um mundo épico – ou não –, e de “Mundos imaginários, construídos de palavras, imagens e sons, (...) imensos em tamanhos (...), experimentados através de vários meios midiáticos (Teixeira, *apud* Wolf, 2012, p.2).

Atualmente, podemos afirmar que o termo está relacionado com o público consumidor e o que Henry Jenkins chama de necessidade de um “impulso enciclopédico”.

Este conceito de construção do mundo está intimamente ligado ao que Janet Murray chamou de impulso “enciclopédico” por trás das ficções interativas contemporâneas – o desejo do público de mapear e dominar tanto quanto puderem saber sobre tais universos, muitas vezes através da produção de gráficos, mapas e concordâncias (Jenkins, 2019, tradução livre¹¹).

Na busca de uma construção ainda mais imersiva, ou seja, um universo mais rico e detalhado a participação dos fãs/consumidores mostra-se cada vez mais presente. Autores buscam a aceitação daqueles que vão consumir suas histórias e permitir que os mesmos ajudem na construção de seus mundos fantásticos facilita esse processo.

O conceito de construção do mundo parece intimamente ligado aos princípios anteriores de imersão e estabilidade, uma vez que ambos representam formas de os consumidores se envolverem mais diretamente com os mundos representados nas narrativas, tratando-os como espaços reais que se cruzam de alguma forma com as nossas próprias realidades vividas (Jenkins, 2019, tradução livre¹²).

Vale ressaltar, por fim, o árduo trabalho de se construir um universo consistente, enriquecido de detalhes e único. Segundo Teixeira (*apud* Wolf, 2012, p.17):

Trata-se de um projeto que envolve vários artifícios de exploração da criatividade a fim de conduzir a própria imaginação de quem esteja lendo, assistindo, ouvindo ou jogando, a fim de que experimentem da realidade elaborada e vivenciem as condições apresentadas naquele terreno (Teixeira *apud* Wolf, 2012, p.17).

É perceptível a diferença entre mídias audiovisuais como mangás e séries *live actions* para obras como mangás. Para compreender como ocorre esse tipo de transição é preciso um estudo sobre transmídia.

¹¹ No original: *This concept of world building is closely linked to what Janet Murray has called the "encyclopedic" impulse behind contemporary interactive fictions - the desire of audiences to map and master as much as they can know about such universes, often through the production of charts, maps, and concordances. audiences to map and master as much as they can know about such universes, often through the production of charts, maps, and concordances.*

¹² No original: *This concept of world building is closely linked to what Janet Murray has called the "encyclopedic" impulse behind contemporary interactive fictions - the desire of audiences to map and master as much as they can know about such universes, often through the production of charts, maps, and concordances.*

3 Das páginas para as telas

3.1 Transmídia Fantástica

Podemos chamar de narrativas transmidiáticas os caminhos possíveis que uma história pode ter, não pensando exclusivamente em termos narrativos, mas também os diferentes meios que essa história pode ser contada.

Uma narrativa transmídia constrói e mapeia mundos possíveis, apoiando-se em uma história como pano de fundo, ao mesmo tempo que conta histórias paralelas que se desenrolam no mesmo universo narrativo, a fim de manter o interesse do público e aumentar o engajamento da audiência (Dias, 2022, p.10).

De acordo com Dias (2022), uma narrativa transmidiática não baseia-se em apenas transpor uma obra de um suporte para outro, mas de enriquecer ainda mais seu conteúdo. A mera transposição, de maneira a simplesmente copiar a obra original, é o que chamamos de *crossmedia*.

Em simples palavras, a crossmídia corresponde à adaptação de conteúdo e a transmídia, à expansão. A diferença fundamental entre adaptação e expansão é que a primeira adapta uma mesma história presente em um meio para outro, enquanto a segunda busca o prolongamento de um universo ficcional em cada novo meio (Dias, 2022, p.44).

Além disso, a autora também afirma que para que uma transposição bem sucedida é preciso criar um universo cativante para atrair as pessoas que queiram habitar nele.

Ao falar de “universo”, Dias (2022) refere a *worldbuilding*. Como já visto, o conceito de *worldbuilding* é a criação de um universo fantástico e único, sendo assim é possível traçar um paralelo com a narrativa transmídia de Henry Jenkins, já que o mesmo afirma que ela é uma arte da criação de um universo.

A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (Jenkins, 2015, p.61).

Uma construção de mundo rica e detalhada, permite que o processo de transmídia ocorra de maneira coerente. Para Dias (2022): “para uma narrativa conseguir se expandir por várias mídias de forma coerente, é necessário um universo detalhado, de forma a ter conteúdo suficiente para isso.” Entretanto, uma narrativa rica e cativante não é sinônimo de sucesso se não contar com uma variável muito importante: o engajamento dos consumidores ou fãs.

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores (Jenkins, 2015, p. 32).

Jenkins ressalta que a arte de construção de universos é maior que a própria obra e que sua expansão depende do desempenho dos fãs e consumidores. Com os universos complexos e bem construídos é possível sustentar múltiplos personagens com múltiplas histórias.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (Jenkins, 2015, p.218).

Além da parte artística, o fator mercadológico fez com que houvesse uma busca por universos elaborados e personagens secundários bem desenvolvidos, tendo em vista que isso possibilita a comercialização de produtos relacionados aos elementos da obra.

A construção de universos segue sua própria lógica de mercado, numa época em que cineastas estão envolvidos tanto no negócio de criação de produtos licenciados quanto no negócio de contar histórias. Cada elemento realmente interessante tem o potencial de gerar sua própria linha de produtos, como descobriu George Lucas quando criou mais e mais brinquedos baseados em personagens secundários dos filmes (Jenkins, 2015, p.220).

O meio digital facilitou a consolidação e propagação de obras com universos fantásticos bem construídos, já que ele permite um acesso rápido e completo por

parte dos fãs. Segundo Jenkins (2015): “a tecnologia colocaria nas mãos de pessoas comuns, para sua expressão criativa, ferramentas de baixo custo e fáceis de usar.”

A revolução digital nunca foi uma barreira para os fãs. A fácil compreensão de como lidar com esse tipo de tecnologia tornou a difusão de conteúdos com universos fantásticos complexos muito mais fácil.

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno (Jenkins, 2015, p.273).

Podemos atribuir ao processo de transmídia e a cultura dos fãs a grande difusão que está ocorrendo, no Ocidente, da cultura e produtos oriundos do Japão.

A difusão da Cultura Pop Japonesa, em nossos dias, não está limitada somente aos fãs. Tão extensa como uma coleção de livros de uma biblioteca, os itens desta cultura extrapolaram os mangás, animes e games, observando-se cada vez mais as nuances da estética japonesa infiltradas na sensibilidade global. Nos últimos anos, o Japão tornou-se uma força em ascensão em uma ampla gama de indústrias centradas em moda, brinquedos para crianças, telefones celulares e entretenimento (Luyten, 2014, p.7).

Até o presente momento em que este artigo está sendo escrito, o mangá de *One Piece* conta com 1109 capítulos e 1095 episódios do anime. Para sua primeira temporada da série *live action*, composta de oito episódios, foram adaptados cerca de 100 capítulos e 54 episódios¹³. Dessa forma, é perceptível que a história e a sua narrativa tiveram que passar por processos de adaptação e cortes. Segundo Ryan (2020), a narrativa precisa adaptar-se ao meio em que será inserida para agradar ao consumidor.

Mas se definirmos as mídias como meios de expressão, e se, ao usar documentos pertencentes a várias mídias, for possível criar experiências que não podem ser alcançadas com uma única mídia, então a transmídia poderia muito bem ser considerada como um novo meio de expressão e, portanto, como uma mídia em seu próprio direito. Para alcançar este status honorário, a transmídia terá que encontrar uma forma de explorar os recursos da mídia que utiliza e terá que aprender a distribuir o conteúdo narrativo entre eles sem frustrar os usuários; isto é, sem danificar a

¹³ Disponível em

<https://flowgames.gg/one-piece-netflix-quanto-adapta-do-anime-e-manga/#:~:text=N%C3%A3o%20C3%A9%20uma%20ci%C3%Aancia%20exata,nunca%20estar%C3%A1%20no%20live%20action>. Acesso em: 11 dez. 2023.

integridade dos componentes individuais. Em seu pior aspecto comercial, a transmídia é a prática altamente lucrativa de dar ao público mais do que ele deseja. Em sua melhor forma criativa, pode inspirar o público a deixar a zona de conforto de seu meio favorito para obter uma experiência mais completa do mundo da história, convidando assim as pessoas a refletir sobre o poder expressivo da mídia (Ryan, 2020, p.20).

Ao compreender os conceitos de *worldbuilding* e transmídia é perceptível que os termos não existiriam sem uma figura muito importante: os fãs. Obras famosas sejam elas do meio físico, como mangás, ou meios digitais, como séries e animes, só conseguem atingir um nível de prestígio por causa do público consumidor. Dessa forma, é preciso um conhecimento mais aprofundado de quem são os fãs que dentro do universo dos animes e mangás são conhecidos como *otakus*.

3.2 Otakus

Como já visto, são os fãs/consumidores que permitem a existência e continuidade de qualquer tipo de obra. Dentro do universo de animes e mangás, o termo fã é substituído por *otaku*.

De modo simplista, o termo *otaku* refere-se ao grupo de pessoas que consomem os produtos midiáticos japoneses, em especial animes, mangás, jogos e músicas. Mas, não apenas isto, estes indivíduos incorporam a cultura pop nipônica (Peres, 2015, p.2).

Os pesquisadores Azuma e Ikeda (2006), após um estudo com *otakus* em eventos da temática, conseguiram criar um perfil de quem são esses consumidores.

A maior parte dos fãs é jovem (em torno dos 19 anos), sendo que a população de consumidoras é bem representativa. Inclusive, os fãs dedicam pelo menos duas horas semanais à leitura de mangás ou para assistir animes. Muitos são fanáticos pela atividade, mas ao contrário da sua contraparte japonesa, eles são sociáveis e cultivam esse passatempo mais para se divertir do que utilizá-lo como escapismo à pressão social. Gostam dos desenhos japoneses principalmente pelas histórias engraçadas. Além disso, se interessam por videogames, internet e música e gostam muito da cultura japonesa (Azuma e Ikeda, 2006, p.14).

Atualmente, podemos dizer que *otakus* eram crianças fãs de animações, mas que no decorrer de seu desenvolvimento carenciam de obras mais maduras. Foi então que eles encontraram nas obras nipônicas esse tipo de conteúdo.

A demografia dos fãs da cultura pop japonesa e, em especial dos animês, começou a se deslocar há cerca de dez anos. Os jovens ocidentais que cresceram assistindo desenhos animados convencionais caram mais velhos e começaram a procurar algo com conteúdo mais adulto e, desta forma migraram para os que consideravam mais vibrante, os animês. E assim se iniciou uma nova era de difusão de outros bens culturais – o da moderna cultura pop japonesa (Luyten, 2014, p.5).

Os *otakus* não encontram somente conteúdos mais maduros e complexos, mas também uma comunidade que compartilha de gostos parecidos.

O Fenômeno da cultura pop japonesa transformou-se em uma manifestação cultural urbana no Brasil. Jovens de diferentes idades e classes sociais se agrupam em comunidades que buscam uma identificação com a cultura japonesa e seus produtos; neste universo novos produtos são inseridos, novos contextos são abordados e novas possibilidades surgem (Alencar, 2010, p.38).

Essa comunidade de *otakus* encontrou nos meios digitais uma maneira de consumir seus conteúdos favoritos de maneira fácil e rápida, já que as transmissões podem ser acompanhadas de maneira praticamente simultânea com o Japão.

A expansão da informação tecnológica deu aos jovens um conhecimento multimídia mais amplo, particularmente com o uso dos computadores e a capacidade para comunicação visual via gráficos e animação. Isto coincidiu com a popularização dos mangás e animes no Ocidente facilitando o entendimento das histórias mesmo sem saber a língua japonesa (Luyten, 2014, p.6).

Para falar sobre recepção da série *live action* foi preciso compreender quem é o fã e consumidor desse tipo de obra. A realização desse artigo é baseada exclusivamente em como os *otakus* enxergaram a construção de universo da série *live action* de *One Piece*.

4 Metodologia

Visando compreender como ocorreu a recepção dos fãs de *One Piece* na transposição do universo fantástico para a série *live action*, foi feito um estudo de recepção com fãs da obra a partir dos conceitos de *worldbuilding* utilizando três abordagens:

- Personagens: como o público enxergou a caracterização dos personagens, pensando em figurino e aparência física. Além disso, analisar se os fãs

acreditam que as personalidades dos personagens (elementos como valores pessoais e comportamentos sociais) mantém-se fiel a de sua obra original.

- Cenários: a partir dos conceitos de *worldbuilding* será analisado como ocorreu a recepção dos fãs diante dos cenários apresentados no anime e na série, se acreditam que foram condizentes com o universo fantástico de Eichiro Oda.
- Narrativa: personagens e cenários não existem sozinhos, já que eles precisam estar dentro de um contexto. Será analisado também como os fãs enxergaram essa adaptação da história.

O estudo de recepção consiste em observar o poder que a audiência possui nos conteúdos midiáticos. Esse tipo de abordagem será complementada com a aplicação de um questionário.

Os estudos de recepção, já há longas décadas, demonstraram o papel ativo exercido pelas audiências na interpretação dos conteúdos midiáticos. O que a noção de definição da situação possibilita interpretar é justamente o modo pelo qual, na situação de recepção, uso ou consumo das mídias, diferentes definições são negociadas pelos/as participantes da situação (Braga, Gastaldo, 2009, p.81).

Através de uma pesquisa qualitativa, foi realizado um questionário ¹⁴para ser respondido por aqueles que já conheciam e consumiam o universo de *One Piece*. O objetivo foi entender a reação do público diante do *live action* e como os fãs da obra original viram a nova adaptação.

Após a criação das perguntas e do questionário, ele foi enviado através de grupos de Facebook, mas principalmente de Whatsapp.¹⁵ Existem diversos tipos páginas do segmento, já nichados para área de animes e mangás, com um público cativo e extremamente disposto a responder perguntas sobre o tema.

5 O universo fantástico de *One Piece* na série *Live Action*

O questionário foi realizado no período de dezembro de 2023 a janeiro de 2024 com um total de 378 respondentes de praticamente todo o território brasileiro¹⁶.

¹⁴ Questionário disponível em:

https://docs.google.com/forms/d/1E8CkGFL1CRTJQjAYaDPiher-o_Q9_rSs_5CLPY61Wx4/edit

¹⁵ Grupos focados em animes e mangás em geral, mas também focados exclusivamente em *One Piece*.

¹⁶ Somente quatro Estados brasileiros não foram atingidos pela pesquisa: Mato Grosso do Sul, Rondônia, Roraima e Sergipe.

Com 28 perguntas, foi possível traçar um perfil de fã do universo de Eiichiro Oda: aproximadamente 75% dos respondentes possuem idades entre 16 a 29 anos, sendo 59,3% cursando o ensino superior e 23,3% cursando o ensino médio.

Um público majoritariamente jovem que, como será visto no decorrer desse artigo, apontou estar satisfeito com a adaptação de *live action* do universo fantástico de *One Piece*.

5.1 Os Chapéus de Palha

Em relação aos personagens, o questionário abordou a construção de personalidade e apresentação visual (figurino, rosto, físico, etc.) dos cinco protagonistas que formam a tripulação dos Chapéus de Palha.

5.1.1 Monkey D. Luffy, o capitão

Figura 1 – Monkey D. Luffy, o capitão em suas versões mangá, anime e *live action*



Fonte: Imagem criada pela autora através de imagens do *Google*.

Luffy é a figura central da trama de Oda, visto como um personagem alegre, carismático que constantemente está em busca de conquistar seu sonho de achar o estimado tesouro *One Piece*, virando, assim, o famoso Rei dos Piratas. Dentre os respondentes do questionário 84,9% acreditam que Inãki Godoy (ator responsável por dar vida ao Luffy) conseguiu transmitir a essência do personagem levando em consideração a personalidade apresentada pelo ator.

Acho que como todos os fãs, eu estava bem receoso de começar a série. Contudo o primeiro episódio já consegue surpreender e mostrar a qualidade que a série trás. O Inaki/Luffy era minha maior preocupação, já que o Luffy é MUITO caricato, o que pode ser difícil de levar pra vida real, mas ele consegue de forma esplêndida fazer isso. Acho que os acertos para dar esse ar/vibe é o figurino e a atuação (Respondente 224).¹⁷

Durante a aplicação do questionário, foi perceptível que a transposição do caricato Luffy dos mangás e do anime pode ter sido fracassada para alguns, já que isso deixou suas ações humanizadas demais, a ponto de uma parcela dos respondentes não reconhecerem a essência do personagem. Na obra original, aqueles que o cercam, o admiram pelo simples fato dele agir de maneira própria e independente, sempre motivado pela busca constante de seus sonhos. Na série, para alguns dos questionados, a sensação foi que Inãki Godoy transformou o Capitão dos Chapéus de Palha em um *coach*.

(...) Mas o Luffy apesar de talvez não parecer tão óbvio, eu achei que mudaram muito a personalidade dele, porque pelo menos na minha opinião, o Luffy da série ficou mais "humanizado" e mais "inteligente" que o Luffy do mangá, não que na série ele esteja inteligente, só ta menos burro mesmo. E sobre a "humanização" ele virou meio que um "coach" das pessoas, pra todo mundo que ele via na história ele saia falando algo tipo "você tem que ir atrás de seus sonhos" ou dando algumas dicas de vida, o que pode ser parecido, mas não é como acontece no mangá, ao meu ver pelo menos o Luffy apenas fala o que ele pensa e o que ele acha e as pessoas a sua volta se inspiram no que ele falou, mas que eu lembre ele nunca chega pra uma pessoa e dá dicas de vida ou do que devem fazer, ele inspira os outros, os outros mostram ou percebem e falam o que eles querem em resposta, e aí o Luffy acaba gostando da pessoa por isso e decide proteger ou ajudar ela de alguma forma (Respondente 375).

No entanto, segundo os dados obtidos, podemos afirmar que a porção de respondente que não viu a essência de Luffy em Inãki Godoy é mínima, já que representa 1,3%, havendo ainda aqueles que gostaram "mais ou menos " com 13,8%. Seguindo o mesmo padrão, de um grande número de respondentes gostando do que viram na série, em termos de apresentação visual, que engloba fatores como figurinos, aparência física e caracterização, a porcentagem de indivíduos é 55,8%.

Acho que como todos os fãs estava bem receoso de começar a série. Contudo o primeiro episódio já consegue surpreender e mostrar a qualidade que a série traz. O Inaki/Luffy era minha maior preocupação já que o Luffy é MUITO caricato, o que pode ser difícil de levar pra vida real, mas ele consegue de forma esplêndida fazer isso. Acho que os acertos para dar

¹⁷ Os respondentes vão ser identificados através de números de acordo com a ordem em que responderam o questionário.

esse ar/vibe é o figurino e a atuação. No geral, todos conseguiram perfeitamente trazer a essência dos personagens (Respondente 54).

Um dos pontos interessantes foi a menção ao fato do personagem na série estar usando sapatos fechados. Esse ponto, já incomodava os fãs desde a época dos lançamentos dos materiais promocionais, já que Luffy do mangá/anime é conhecido por estar sempre usando chinelos: *“Gostei de todos, o único ponto que me pegou foi o Luffy não usar chinelo, mas entendo que seria difícil para o ator fazer as acrobacias”* (Respondente 182).

5.1.2 Roronoa Zoro, o imediato

Figura 2 – Roronoa Zoro, o imediato em suas versões mangá, anime e *live action*



Fonte: Imagem criada pela autora através de imagens do *Google*.

Na sua origem, Roronoa Zoro é o primeiro membro a se juntar à tripulação de Luffy, sendo considerado o imediato¹⁸ e o braço direito do capitão. Dentre os membros do Chapéus de Palha, após Usopp, ele foi aquele com menor índice de aprovação, com 72,5%. O fato de Mackenyu Arata representar um Zoro extremamente sério, muito diferente do personagem em suas primeiras aparições, foi um dos fatores que causaram maior insatisfação por parte dos respondentes.

No sentido das personalidades, apesar de ter gostado, achei o Zoro extremamente sério, vê principalmente nesse início ele era um pouco mais humorado, e achei que foi uma mudança meio severa, já que eu acho que o

¹⁸ Em *One Piece*, toda a tripulação dos Chapéus de Palha possui uma função específica dentro do grupo. No caso de Zoro, ele é considerado imediato. Na hierarquia, ele estaria abaixo somente de Luffy.

Zoro assume essa postura depois do time skip, mas que ainda sim, foi uma mudança bem vinda, já que mesmo assim ficou bom (Respondente 346).

Essa nova característica da série cortou diversos momentos mais cômicos do personagem em seus arcos iniciais. No decorrer da história original, Zoro muda para uma versão muito mais semelhante ao apresentado por Mackenyu Arata: *“Embora eu tenha gostado muito da atuação do Arata como Zoro, faltou a aura caótica que tem no anime/mangá. O personagem ficou muito sério, sendo que o Zoro é brincalhão e se estressa com facilidade”* (Respondente 190).

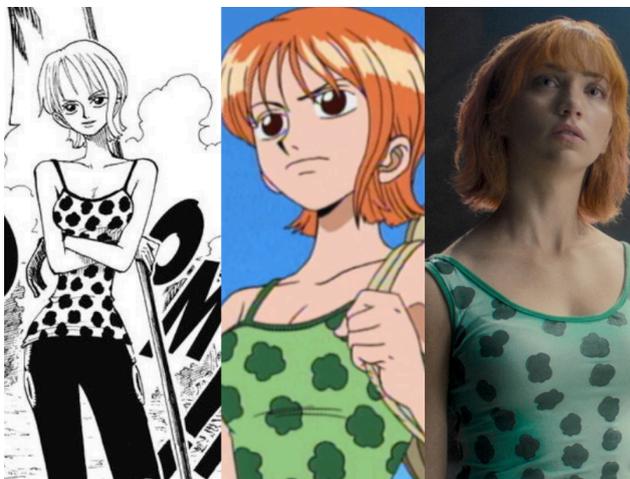
Tudo no universo de *One Piece* parece muito colorido e único, sendo Zoro um exemplo disso. Sua paleta de cores é sempre o verde de seus cabelos e transpor esse tom, não natural em nosso mundo, parecia um grande desafio. Ele parece ter sido um dos grandes acertos em termos de construção visual, já que diferente das perucas usadas por Nami, seu cabelo verde parecia natural, de acordo com os respondentes.

Em questão de caracterização, as roupas, a maquiagem e a aparência física tanto do banco quanto do restante dos personagens ficou excelente. Algo que eu me preocupava era como eles iam tornar aquela vestimentas e cabelos coloridos uma coisa natural e que não saísse como um cosplay (preocupação da maioria dos fãs), já que *One Piece* é uma obra tão caricata em sua aparência e personalidade que talvez essas coisas soassem mais ridículas e irreais do que únicas. Mas, assim como Alice no País das Maravilhas fez, conseguiu tornar todo aquele exagero e esquisitice um dos pontos chaves da série, e o telespectador apenas aceita que esse é o jeitinho da série de ser e trata como normalidade (Respondente 284).

Não houve muitas menções à caracterização visual desse personagem em específico. Talvez esse fato tenha sido ofuscado devido sua evidente mudança de personalidade.

5.1.3 Nami, a navegadora

Figura 3 – Nami, a navegadora em suas versões mangá, anime e *live action*



Fonte: Imagem criada pela autora através de imagens do *Google*.

A primeira mulher a se juntar ao bando de Luffy, sendo considerada a personagem mais inteligente entre os membros primários. Nami é a responsável por escolher rotas e caminhos, pelos quais o navio *Going Merry* deve seguir. Sua maior característica é sua paixão pelo dinheiro, mas na série isso parece ser suavizado.

Nami tem algumas pequenas características na aparência de diferente, e acho que a personalidade dela deveria ter mais malícia ex: no restaurante quando eles conhecem o Sanji ela usa ele muito pra comer e beber de graça, enquanto na série ela mal ligou pra ele. E não parecia tão obcecada por dinheiro como é no anime (Respondente 115).

Essa falta de “ganância” e “malícia” comentadas pelo respondente, podem ter afetado a essência da personagem em um futuro próximo, já que ela passa a ser chamada de *Nami, a Gatuna*¹⁹. Em relação aos dados obtidos, Emily Rudd conseguiu transmitir a “essência” de sua personagem para 80,7% dos entrevistados.

Uma de suas principais mudanças está no fato dela participar ativamente de combates, muito diferente do mangá/anime onde ela simplesmente deixa qualquer possibilidade de batalha para os membros mais fortes da tripulação: “*Houve mudanças em certos personagens do bando principal, como a Namí. Em termos de*

¹⁹ Sua paixão por dinheiro e facilidade em realizar furtos dão a Nami o apelido de Gatuna. Sendo assim, ela começa a ser conhecida assim dentro do universo.

maior envolvimento em lutas e plots que pra mim deram maior sentido à obra” (Respondente 1).

Sobre sua apresentação visual, houve um ponto interessante: muitos comentaram nas respostas abertas sobre a utilização de uma peruca ruiva para caracterização da personagem. A peruca pode ter entrado em discussão, devido ao fato de na época de *casting* Emily Rudd, uma fã declarada da obra de Eiichiro Oda, cortar o cabelo e pintá-lo de ruivo para despertar o interesse dos produtores. Sua semelhança com a personagem com Nami chamou atenção. No resultado final, a série optou por utilizar uma peruca.

As roupas são maravilhosas, a única reclamação da caracterização é sobre as perucas, anos atrás a atriz da Nami, para conseguir o papel, cortou seu cabelo e pintou para ficar idêntica a personagem, na série colocaram uma peruca estranha. Se for comparar com o material original, está idêntico, mas apenas personagens mais relevantes possuem essas perucas, os figurantes não, isso gera um grande estranhamento. No arco da Nami, há uma imagem com o pessoal da vila com cabelo natural e apenas a irmã da Nami está com uma peruca estranha e colorida. Acredito que seria melhor focar em cabelos mais naturais para os protagonistas ou então também inserir as perucas coloridas e penteados bizarros para os figurantes também (Respondente 228).

Figura 4 – Comparativo entre Emily Rudd na época de casting com a personagem Nami



Fonte: Imagem criada pela autora através de imagens do *Google*.

A personagem (de modo geral) foi bastante elogiada, mesmo que para alguns dos respondentes ela tenha se distanciado da original em certos momentos: *“A Nami foi a única que achei que destoou um pouco dos chapéus de palha, porém fez sentido já que a primeira season trabalhou o seu arco sofrido” (Respondente 240).*

Entretanto, o mesmo questionado ressalta que essa pontualidade deve ser consertada na segunda temporada: “Então acredito que na segunda temporada teremos uma Nami mais alegre agora que já está com os Chapéus de palha.”

5.1.4 Usopp, o atirador

Figura 5 – Usopp, o atirador em suas versões mangá, anime e *live action*



Fonte: Imagem criada pela autora através de imagens do *Google*.

Em seu mangá, Oda possui uma seção dedicada a responder perguntas dos fãs e ao ser questionado qual dos Chapéus de Palha é o mais fraco, o autor foi enfático: Usopp²⁰, já que ele foi desenvolvido para ser o equilíbrio dentro da tripulação, sendo também considerado o “alívio cômico” da história. Como já citado, a série precisou adaptar 100 capítulos e 54 episódios, em apenas 8 episódios no *live action*. Com isso, o roteiro precisou de dinamismo, agilidade e cortes narrativos. Intencionalmente ou não, alguns arcos de desenvolvimento e construção de personagens foram se perdendo e, segundo os respondentes, Usopp foi um dos mais prejudicados.

Acho que algumas nuances dos personagens foram perdidas por falta de seu contexto sócio-cultural. No original conhecemos muito as vilas que eles moram/cresceram e sua relação com eles, enquanto na série foi focado em só um relacionamento importante. Exemplo: focaram não só no relacionamento Usopp-Kaia, em vez de todos os habitantes da vila e dos meninos (Respondente 279).

²⁰ Fonte:

<https://criticalhits.com.br/anime/eiichiro-oda-revela-qual-dos-chapeus-de-palha-e-o-mais-fraco-em-one-piece/>. Acesso em: 3 de fev. 2024.

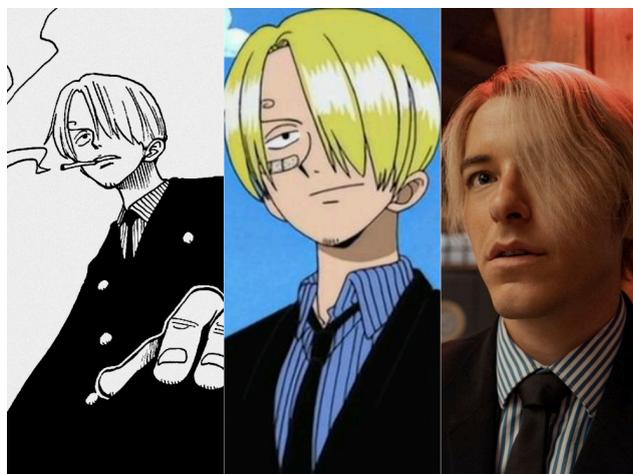
Dentre os cinco personagens escolhidos como referência para esse estudo, o Usopp de Jacob Gibson foi considerado aquele em que a essência foi a menos fiel em relação à obra original. Dos 378 respondentes, 3,4% afirmam que o ator não transmitiu a essência do personagem. É importante salientar, no entanto, que sua taxa de aprovação ainda é alta, com 69,8% (ou seja, mais da maioria). *“Minha única ressalva é com o arco do Usopp. As mudanças acabaram prejudicando o desenvolvimento e introdução do personagem, e ele é meu favorito, então pesou muito pra mim” (Respondente 347).*

Em termos de caracterização visual, o padrão de Usopp é semelhante ao de Luffy, já que seu figurino estava de acordo com o material original, com uma pequena ressalva do tamanho de seu nariz: *“O Usopp não ficou extremamente fiel por conta do nariz. Entretanto foi a melhor decisão a se tomar. Poderia ficar muito ruim e prejudicar a adaptação.” (Respondente 132).* Um ponto interessante é o entendimento do público que certos aspectos deveriam e precisaram ser alterados, já que uma série *live action* é uma mídia completamente diferente do mangá/anime.

O padrão visto nesse personagem em específico, mostra a essência de praticamente todas as respostas dos fãs em relação ao *live action*: mesmo com as críticas, a maior parte dos entrevistados gostaram daquilo que assistiram.

5.1.5 Sanji, o cozinheiro

Figura 6 – Sanji, o cozinheiro em suas versões mangá, anime e *live action*



Fonte: Imagem criada pela autora através de imagens do *Google*.

Sanji é o galanteador cozinheiro dos Chapéus de Palha e criado para ser um grande apaixonado por qualquer “bela mulher”, a ponto da obsessão. Muitas de suas atitudes facilmente seriam “canceladas” aos olhos da geração atual, já que suas ações podem ser consideradas machistas. Isso ocorre pelo choque cultural que há entre Ocidente e Oriente²¹. A opção da obra, então, foi suavizar o personagem, deixando-o apenas galanteador. Em uma entrevista para *GamesRadar*, o ator Taz Skylar explicou sua visão das ações dos personagens diante das mulheres e como ele aplicou isso em sua atuação.

Acho que no fundo, a raiz de qualquer reação é por que você está reagindo desse jeito. E acho que, para mim, tudo se resume a se importar. No sentido em que o histórico que ele tem com mulheres passa pela relação que teve com sua mãe, a relação com sua irmã, a maneira que elas interagiam com ele em contraste com o jeito que seus irmãos e seu pai costumavam agir. Isso, pra mim, explica muito sobre por que ele deve ter um certo tipo de relacionamento com mulheres, num geral, e como nós podemos reagir a isso. De um jeito em que eu não preciso questionar em nada o porquê dele se importar tanto com mulheres. E é nisso que eu me preendi ao longo das gravações (Skylar, 2023, GamesRadar²²).

Aqui precisamos fazer uma ressalva muito importante: o Sanji Vinsmoke de Taz Skylar, em relação ao restante da tripulação, foi aquele com os resultados mais positivos: 89,2% dos questionados acreditam que o ator consegue transmitir a essência do personagem superando até os valores do protagonista Luffy. Essa aceitação pode estar relacionada ao empenho do ator: Sanji é um personagem que luta usando exclusivamente as pernas e meses antes das gravações começarem, Skylar era visto em longos treinos de lutas que exigiam o uso de pernas.

Acredito que a obra passou sim muito bem a essência da obra, como fã foi bem emocionante ver tudo sendo apresentado em forma de live action, as atuações em sua maioria foram MUITO carismáticas e isso com certeza foi um dos fatores mais positivos da série, junto de toda a criação do universo, ilhas, navios, ambientação, e caracterizações. Acredito que as correções feitas (dando como exemplo maior a personalidade do Sanji, tirando toda aquela necessidade de ele ser um alívio cômico) também foram bem pontuais (Respondente 289).

²¹ Fonte:

<https://www.legiaodosherois.com.br/2023/one-piece-a-serie-taz-skylar-explica-relacao-sanji-mulheres-versao-live-action.html>. Acesso em: 3 de fev. 2024.

²² Fonte:

<https://www.legiaodosherois.com.br/2023/one-piece-a-serie-taz-skylar-explica-relacao-sanji-mulheres-versao-live-action.html>. Acesso em: 3 de fev. 2024.

Em termos de seu desenvolvimento dentro da narrativa podemos dizer que a opinião se divide, já que alguns acreditam que a série aprofundou ainda mais seus relacionamentos e sua personalidade: “Acredito que as correções feitas (dando como exemplo maior a personalidade do Sanji, tirando toda aquela necessidade de ele ser um alívio cômico) também foram bem pontuais” (Respondente 289). Entretanto, houve aqueles que afirmaram que Sanji foi um dos personagens mais rasos apresentados. Porém, isto pode não condizer com os dados apresentados, já que sua rejeição é a mais baixa entre a tripulação, com apenas 0,8% dos entrevistados afirmando que sua essência não estava em Taz Skylar.

Em termos de figurino e aparência, os resultados também se mostraram satisfatórios. Assim como Luffy e Usopp, Sanji também possui uma característica bem única, mas foi cortada da série: suas sobrancelhas que formam uma pequena espiral. A diferença entre ele e os outros dois personagens está no fato que elas se tornam importantes no futuro da narrativa enquanto os chinelos e o nariz fazem parte exclusivamente do design dos personagens.

Outro porém vai para o Sanji no qual deixaram de adaptar a característica mais importantes do personagem que são suas sobrancelhas enroladas, não precisava ser igual ao anime, mas podia ter sido de forma sutil (Respondente 294).

Assim, parece que o *live action* conseguiu trazer mais carisma e conquistar ainda mais fãs para os personagens das obras originais.

5.2 O mundo fantástico e a essência de Eiichiro Oda

Figura 7 – Comparação dos cenários do mangá, anime e *live action*



Fonte: Imagem criada pela autora através de imagens do Google.

Para compreender como os fãs viram a adaptação da *Netflix*, o questionário abordou também aspectos do universo criado, da narrativa e de como eles foram transpostos para o *live action*. Levando em conta aspectos como cenários, objetos, personagens, elementos gráficos e adaptação da história. Ao serem questionados se a construção do universo fantástico feita pela Netflix possibilitou que se sentissem dentro do universo de *One Piece*, 56,6% dos participantes da pesquisa responderam “sim”.

Um dos maiores desafios enfrentados pela *Netflix*, era transpor um universo único e complexo com elementos que cabem perfeitamente dentro de um mangá ou animação, já que essas mídias permitem o tom mais cartunesco muito característico de *One Piece*. Entretanto, transpor para uma série *live action* pode causar estranheza em certos aspectos muito fantasioso como o próprio poder de borracha do protagonista²³.

Trazer um universo de quadrinhos, em que o papel aceita qualquer cenário e coisas impossíveis, e passar para um live-action é algo extremamente complicado e geralmente acaba em chacota (como no caso de *Dragon Ball*, por exemplo). A Netflix conseguiu um feito praticamente inédito de trazer pra realidade um universo de fantasia de forma plausível, sem descaracterizar o universo ou personagens (Respondente 79).

Seguindo essa linha, muitos fãs passaram por experiências ruins em adaptações passadas como *Death Note*²⁴ que mesmo sendo uma obra mais fácil de ser adaptada, sua história possui menos elementos fantásticos e foi extremamente mal desenvolvida²⁵. *Otakus* tiveram outros exemplos como *Dragon Ball e Cowboy Bebop*, onde dois desses exemplos citados e fracassados foram desenvolvidos pela própria Netflix²⁶.

Live actions tem um nível de dificuldade de serem produzidos que varia de fácil (obras mais "pé no chão", sem muitas coisas "fantasiosas") a difícil (as que apelam mais pro nosso imaginário) e *One Piece* varia muito de um para outro (vai de um adolescente atrapalhado que quer ser o Rei dos Piratas a lutas com super poderes e personagens com designs bem únicos) então comecei o primeiro episódio com a expectativa no mínimo e que fosse ser transformado em algo mais crível e adaptado aos gostos do Ocidente..Os

²³ Fonte:

<https://www.crunchyroll.com/pt-pt/news/features/2021/11/19/resenha-os-desafios-na-adaptao-live-action-de-one-piece>. Acesso em: 3 de fev. 2024.

²⁴ Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/2020/death-note-2-pistas-roteirista-netflix.html>. Acesso em: 3 de fev. 2024.

²⁵ Fonte: <https://canaltech.com.br/entretenimento/piiores-live-action-anime/>. Acesso em: 3 de fev. 2024.

²⁶ Filme Live Action *Death Note* (2017) e Série Live Action *Cowboy Bebop* (2021)

personagens são extremamente fiéis (dos humanos (única exceção pro nariz do Usopp) aos tritões), assim como todo o cenário que temos na série, fazendo jus as bases da Marinha e navios piratas marcantes que o mangá original tem. Questões políticas, étnicas e sociais que o mangá sempre trouxe consigo também não foram esquecidas o que a aproxima mais ainda do conteúdo original tornando-a assim uma das melhores adaptações *live actions* de todos os tempos (Respondente 134).

Com os resultados do questionário, podemos dizer que a essência do universo de Oda está na série da *Netflix*, já que 86% dos respondentes confirmaram essa afirmação. Os detalhes são criados por pessoas que entendem a dimensão que é *One Piece* e são feitos para a legião de fãs que só aumenta a cada dia: “Como foi feito por fãs da obra original que tem amor e respeito pelo escritor, eles conseguiram fazer uma ótima base.” (Respondente 278).

Para a grande maioria dos respondentes, assistir a série foi uma experiência gratificante.

Desde as caracterizações visuais até o humor muito particular dos personagens foram respeitados e adaptados de forma impecável, as ilhas, os navios, os mapas, até a breve contextualização dos Shichibukais foi no ponto certo. Diria que conseguiram trazer pra todo um formato diferente a experiência base de assistir *One Piece* pela primeira vez (Respondente 4).

Podemos concluir então que muitos tiveram a sensação de adentrar no mundo fantástico de Luffy e seus amigos como se fosse a primeira vez.

6 Considerações finais

O objetivo do presente artigo foi **compreender como ocorreu a recepção dos fãs brasileiros de *One Piece* na transposição do universo fantástico para a série *live action***. Para isso, foi aplicado um questionário online a 378 fãs brasileiros da história, que não apenas leram/assistiram ao mangá/anime, como também acompanharam a série *live action* disponibilizada pela *Netflix*.

Podemos afirmar que nos três aspectos analisados (personagens, cenários e narrativa), a série indicou cumprir o objetivo de agradar estes fãs e atrair novos consumidores, já que 92,2% dos respondentes afirmam que o *live action* conseguiu superar suas expectativas. Prova do suposto sucesso da série está no fato da *Netflix* ter confirmado uma segunda temporada e da produção de um *remake* do anime com

a história sendo contada desde o início, intitulada *The One Piece*²⁷. Recomeçar o anime do zero parece ser uma estratégia bem planejada, já que irá pegar aqueles que querem começar a consumir a obra, mas se assustam com a quantidade de episódios.

Aqueles que acompanharam a jornada de Luffy desde os primórdios, apontam a gratificação de ver o prestígio que *One Piece* está recebendo.

A série me trouxe uma nostalgia absurda de quando comecei a acompanhar *One Piece*, ao mesmo tempo que senti ser algo feito na intenção de atingir mais pessoas e trazê-las pra esse universo, eu também senti que foi um presente pra quem acompanha há tanto tempo a obra, foi muito gratificante ver pessoas novas descobrindo *One Piece* e se interessando em acompanhar as aventuras dos Chapéus de Palha. Foi a melhor experiência que eu já tive de tratar de live action de mangá/anime e fez eu me apaixonar ainda mais por *One Piece* (Respondente 289).

Diversos dos questionados falaram que começaram a ler/assistir *One Piece* por causa da série e aqueles que já consumiam a obra conseguiram atrair pais, mães, namorados(as) e até avós para o universo de Eiichiro Oda. Assim como suas origens, tudo que você vê em tela apontou ser convidativo para que você adentre no universo de Luffy e seus companheiros, de acordo com os fãs. São ilhas belíssimas, batalhas de navios, caça ao tesouro, que fazem de nós telespectadores mais um dos membros dos Chapéus de Palha.

Pra mim, *One Piece* passa a sensação de uma jornada longa e cativante, em que você se sente navegando junto aos protagonistas, descobrindo aquele mundo ao lado deles e conhecendo pessoas diferentes com o passar do tempo, com obstáculos e lutas surgindo de repente, mas sempre com aquele ar quentinho batendo no coração, aquela esperança e conforto que abraça a gente. E eu acho que no mundo de hoje, é disso que as pessoas precisem, tem tantas séries e filmes que usam de um drama tão forte, com violência e sexo pra tentar mostrar como a "realidade" funciona, o quão depressivo é o nosso mundo e tals, mas *One Piece* é o contrário disso tudo, é como se fosse um cafezinho de manha cedo kkkkk o live action conseguiu passar toda essa sensação (Respondente (284).

Os personagens apresentados no universo de Eiichiro Oda são ficcionais, mas eles não deixam de serem inspiradores como afirmado por alguns dos respondentes. A transposição do mangá para a série *live action* indicou ser bem sucedida pelo presente artigo, já que o telespectador sentiu-se dentro do universo

²⁷ Fonte:

<https://www.omelete.com.br/one-piece/the-one-piece-netflix-anuncia-nova-animacao-com-estudio-de-attack-on-titan>. Acesso em: 3 de fev. 2024.

fantástico original de *One Piece* como se fosse um dos membros da tripulação dos Chapéus de Palha.

One Piece esteve comigo durante muito tempo, desde que eu tinha 11 anos mais ou menos, e foi esse desenho que me deu tanta esperança e desejo de perseguir o meu sonho, quero trabalhar na área da televisão, quero roteirizar e dirigir filmes e séries, é o meu objetivo desde muito nova, mas foi *One Piece* que acendeu essa chama em mim, de ir atrás do que eu quero, e até agora estou conseguindo e nunca me senti tão feliz. A série foi uma grande surpresa, foi um dos maiores eventos do ano pra mim, e ver tanta gente, amigos meus, que sentiram carinho pelos personagens e pelo universo me deixou toda besta, ver uma série como *One Piece*, que me ajudou tanto na infância e que eu acompanhei por tanto tempo ter esse destaque e ser apreciada por outras pessoas que nunca sonham em assistir, dá vontade até de chorar (Respondente (284)).

Podemos concluir que o fator determinante para a aprovação dos fãs foi a narrativa, já que tanto personagens quanto cenário estão dentro desse fator. A combinação desses três elementos compõem o chamado *worldbuilding*, mas é a maneira como a história se manteve fiel a obra de Eiichiro Oda que encantou aqueles que a consumiram. Vale ressaltar a importância dos chamados *Otakus* que ao consumirem e difundirem a série conseguiram torná-la popular e alcançar sua renovação.

Para finalizar, é importante salientar algumas limitações enfrentadas durante o processo de realização do presente artigo. Não foi possível atingir todos os estados nacionais com o questionário e também ele se limitando à respondentes brasileiros. Além disso, as perguntas foram direcionadas aos fãs das obras originais, mangá e anime, segmentando ainda mais o público. Entretanto, esses pontos podem ser utilizados para futuras pesquisas. Uma análise de público mundial consumidor da série, um aprofundamento da análise de personagens/cenários e a comparação entre a temporada atual com sua futura segunda temporada, são alguns dos caminhos possíveis sobre a temática.

Referências

ALENCAR, Thiago. **O animê: públicos, consumo e modos de apropriações culturais**. Salvador. Ano: 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/31011/1/O%20ANIM%C3%8A%20-%20P%C3%9ABLICOS%20CONSUMO%20E%20MODOS%20DE%20APROPRIA%C3%87%C3%95ES%20CULTURAIS.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2023.

AZUMA, Luís.; IKEDA, Ana. **Consumo de desenhos japoneses: uma Pesquisa exploratória**. São Paulo: USP, 2006. Disponível em: https://www.academia.edu/26075483/%C3%81rea_Tem%C3%A1tica_Marketing_e_Comunica%C3%A7%C3%A3o_Consumo_de_Desenhos_Japoneses_uma_pesquisa_explorat%C3%B3ria_AUTORES. Acesso em: 11 jul. 2023.

BRAGA, Adriana. GASTALDO, Édison. **O legado de Chicago e o estudo de recepção, usos e consumos midiáticos**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 39, ago. 2009, p. 78-84. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5845>. Acesso em: 11 jul. 2023.

CARLOS, Giovana. **Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil**. Intercom Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Blumenau. Ano: 2019. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2023.

DIAS, Mariana. **Narrativa Transmídia: Universos Ficcionalis que se Expandem em Múltiplas Mídias**. Editora Appris. Ano:2022

GOSCIOLA, Vicente. **Storyworld para o Conceito de Narrativa Transmídia**. Dimensões Transmídia. Editora Ria. Ano: 2019

GUIMARÃES, Fernanda. **Com Naruto, indústria do anime no Brasil vive um 'boom' e ganha novos negócios**. Estadão, 2022. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/infograficos/economia,com-naruto-industria-do-anime-no-brasil-vive-um-boom-e-ganha-novos-negocios,1239404>. Acesso em: 10 abr. 2023.

MICHEL, Lincoln. *Against Worldbuilding*. ELETRICLIT, 2017. Disponível em: <https://goo.gl/4n5qdV> Acesso em: 04 nov 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. São Paulo – SP, Editora Aleph, 2015.
_____. **Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling**. 12 de dezembro de 2009b. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html. Acesso em 15 de novembro de 2023.

LUYTEN, S. M. B.. **Mangá e animê Ícones da Cultura Pop Japonesa**. Fundação Japão em São Paulo. 2014. Disponível em: <https://fjosp.org.br/estudos-japoneses/wp-content/uploads/sites/3/2014/04/manga-e-anime.pdf> Acesso em: 21 nov. 2023.

PERES, Leandro: **Mídia, identidade e sociabilidade: Um olhar sobre os otakus**. Universidade Federal de Santa Maria Centro de Ciências Sociais e Humanas Departamento de Ciências Sociais Programa de Pós-graduação Em Ciências Sociais. Santa Maria. Ano: 2015. Acesso em: 15 nov. 2023.

PRENHACCA, Juliane; BOSCARIOL, Maria. **Eneros: Desenvolvimento visual e narrativo de um universo fictício fantasioso**. UNIVERSIDADE ESTADUAL

PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação Departamento de Design. Bauru, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/cebf4007-efd6-443e-99c4-c39fb7954d9f/content>. Acesso em: 15 nov. 2023.

RYAN, Marie-Laure. **Narratologia Transmídia e Narrativa Transmídia**. Scripta Uniandrade. Curitiba, 2020. Disponível em: <https://revista.uniandrade.br/index.php/ScriptaUniandrade/article/view/1907>. Acesso em: 12 de nov. 2023.

TEIXEIRA, Everton Andrade. **Worldbuilding: a Criação de Mundos Fantásticos no Audiovisual**. Caruaru, v. 5, 2018, p. 150-157 Monografia (Design) - Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/45950>. Acesso em: 11 jul. 2023.

RICHMOND, S. **The Rough Guide to Anime**, Rough Guides, 2009.

SLAVEN, A. **The Japanimated Folktale: Analysis Concerning the Use and Adaptation of Folktale Characteristics in Anime**, Masters theses & specialist projects. Western Kentucky University, 2012.

YAMADA, Akira. **O Mangá Japonês: Passado, Presente e Futuro**. Japan House. São Paulo, Brasil. 14 dez de 2019.