



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

**A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA HISTÓRIA NO MANGÁ *ONE PIECE* DE
EIICHIRO ODA**

Ícaro Rhuan de Lima Mota

RECIFE

2023

ÍCARO RHUAN DE LIMA MOTA

**A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA HISTÓRIA NO MANGÁ *ONE PIECE* DE
EIICHIRO ODA**

Artigo científico apresentado à Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial para a conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História pela Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Orientadora: Profª Drª Lúcia Falcão Barbosa

RECIFE

2023

A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA HISTÓRIA NO MANGÁ *ONE PIECE* DE EIICHIRO ODA

Ícaro Rhuan de Lima Mota

Resumo

Nesse artigo, vamos analisar o mangá *One Piece*, de Eiichiro Oda. Nossa objetivo é perceber, através da identificação de núcleos temáticos, a forma como a obra estabelece uma representação social da história, através das disposições que os personagens fazem do passado e sua importância para a trama narrativa. Para tanto, vamos dialogar com o conceito de representação social de Chartier, segundo o qual a representação social não é entendida como o ato de revelar um objeto (ou situação) ausente, mas são discursos que possuem seus próprios dispositivos, suas próprias articulações retóricas e narrativas, que não são reduzíveis às ideias que eles enunciam ou aos temas que sustentam (CHARTIER, 2002)

Palavras-Chave: One Piece, Mangá, Representação Social, História

THE SOCIAL REPRESENTATION OF THE HISTORY IN THE MANGA ONE PIECE BY EIICHIRO ODA

In this article, we'll look at Eiichiro Oda's One Piece manga. Our goal is to perceive, through the identification of thematic nuclei, the way the work establishes a social representation of history, through the dispositions that the characters make of the past and its importance for the narrative plot. To this end, we will dialogue with Chartier's concept of social representation, according to which social representation is not understood as the act of revealing an absent object (or situation), but are discourses that have their own devices, their own rhetorical and narrative articulations, which are not reducible to the ideas they enunciate or the themes they sustain.

Keywords: One Piece, Mangá, Social Representation, History

LA REPRESENTACIÓN SOCIAL DE LA HISTORIA EN EL MANGA ONE PIECE DE EIICHIRO ODA

En este artículo, veremos el manga One Piece de Eiichiro Oda. Nuestro objetivo es percibir, a través de la identificación de núcleos temáticos, la forma en que la obra establece una representación social de la historia, a través de las disposiciones que los personajes hacen del pasado y su importancia para la trama narrativa. Para ello, dialogaremos con el concepto de representación social de Chartier, según el cual la representación social no se entiende como el acto de revelar un objeto (o situación) ausente, sino que son discursos que tienen sus propios dispositivos, sus propias articulaciones retóricas y narrativas, que no son reducibles a las ideas que enuncian o a los temas que sustentan (CHARTIER, 2002)

Palabras clave: One Piece, Manga, Representación Social, Historia

Biografia do autor com ORCID

Licenciado em História pelo Departamento de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n, Dois Irmãos - CEP: 52171-900 - Recife/PE. E-mail: icarorhuan03@gmail.com e ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4415-9204>

1. Introdução

O conhecimento histórico, segundo Mário Carretero (2007), é uma área do conhecimento que estuda as ações humanas no tempo/espaço, estabelecendo relações entre passado, presente e futuro. E, como não temos acesso direto ao passado do ponto de vista material, apenas por fragmentos, indícios e narrativas, o conhecimento histórico somente se torna possível por meio de representação, interpretação e chaves conceituais. Portanto, trata-se de um conhecimento com alto grau de abstração, complexidade e polissemia tanto no que diz respeito aos conceitos históricos¹, quanto aos próprios regimes de historicidade - que são as formas como as sociedades tratam e refletem sobre o seu passado, incluindo formas de experiência do tempo.

Para François Hartog (2015), as sociedades ocidentais modernas experimentam um regime de historicidade presentista, no qual há uma tirania do instante, quando o presente se impõe como único horizonte e gera dificuldades de enxergarmos além. Ou seja, vivemos na estagnação de um presente onipresente e perpétuo. Onde há a prevalência do tempo do mercado e do consumo. Segundo o autor, isso significa uma crise do tempo histórico, uma crise das utopias. Na qual o passado não oferece mais qualquer tipo de conhecimento que nos oriente, e o futuro é percebido como ameaça.

Nesse contexto de crise do tempo histórico, faz-se importante ressaltar os usos frequentes que a palavra “história” recebe no senso comum²: 1) a história como o que realmente aconteceu; 2) a história como referindo-se a um processo transcendental – como no caso da sentença: “você será julgado pelo tribunal da história” ou “estamos do lado certo da história”; 3) a história (estória) como forma literária - sinônimo de conto ou relato; 4) ou história no sentido do que fazem os historiadores profissionais quando realizam seu trabalho – a ciência e suas etapas e regras de produção: seleção, descrição e explicação de eventos e acontecimentos. (ROSA RIVERO, 2004: pág. 57)

Nesse sentido, julgamos relevante analisar o mangá *One Piece*, do mangaká japonês Eiichiro Oda, que apresenta aos leitores uma monarquia cibernetica e fantasiosa, buscando identificar, através de núcleos temáticos e das atribuições de sentido, a forma como está representado o passado, a história, as formas de acesso ao passado e os usos que os personagens fazem do passado para estabelecer as relações de

¹ Aqui chamamos de conceitos históricos aqueles que são importantes para a solução de problemas com conteúdos históricos como tempo, memória, história, classe social, gênero, etnia, Estado, fontes históricas etc.

² Utilizamos aqui “senso comum” no sentido de opinião comum.

poder nessa sociedade. Para tanto, vamos dialogar com o conceito de representação social de Roger Chartier, segundo o qual esta não é entendida como o ato de revelar um objeto (ou situação) ausente, “substituindo-o por uma imagem capaz de trazê-lo à memória e pintá-lo tal qual é” (CHARTIER, 2002, pg. 74). As representações são discursos que possuem seus próprios dispositivos, suas próprias articulações retóricas e narrativas, seus critérios de recorte e modos de representação, que não são redutíveis às ideias que eles enunciam ou aos temas que sustentam (pág. 77):

Por muito tempo, pareceu fácil o caminho que parecia concluir da análise temática de um conjunto de textos a caracterização de uma “mentalidade” (ou de uma “visão de mundo” ou de uma “ideologia”), e depois fazia passar desta a uma atribuição social unívoca. A tarefa parece menos simples quando cada série de discursos deve ser compreendido em sua especificidade, isto é, inscrita em seus lugares (e meios) de produção e em suas condições de possibilidade, relacionada aos princípios de regulação que a ordenam e a controlam, e interrogada em seus modos de abonação e de veracidade. (CHARTIER, 2002, Pág, 77)

Dessa forma, não temos a intenção, nesse artigo científico, de localizar a mentalidade por trás da obra, mas trazer pistas de como um produto cultural amplamente consumido no Brasil e no mundo, vem contribuindo para divulgar uma determinada representação social da História, que pode ou não reforçar determinados regimes de historicidade hegemônicos.

2. O consumo de mangás no Brasil

Segundo Moliné, na obra *O Grande Livro dos Mangás*, podemos mapear nos anos 60 uma produção artística e quadrinística ainda incipiente da comunidade japonesa em território brasileiro. Essa produção começa a tornar-se mais significativa a partir de meados da década de 80 quando editoras como a Nova Sampa, Cedibra, Abril e a Globo, passam a traduzir as primeiras coleções de mangás publicadas no Japão.

Diferente das obras de quadrinhos famosas no Brasil, como a nacional *Turma da Mônica* de Maurício de Sousa, ou o mundialmente conhecido *Homem – Aranha* da editora Marvel, os mangás, revistas de quadrinhos orientais, são lidos em outra perspectiva. Os mangás contam com sua leitura da esquerda para direita, diferente então, das obras ocidentais, que contam com a sua leitura da direita para esquerda, as quais estamos acostumados e você pode ver na imagem a seguir:

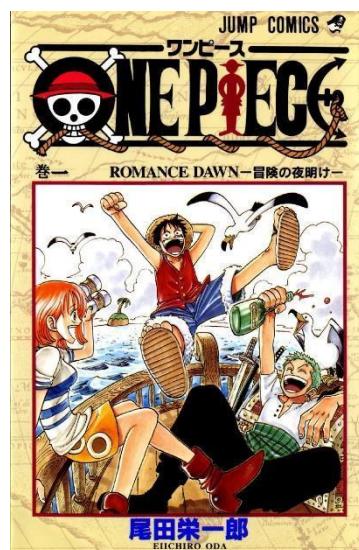
Figura 1. Como ler um mangá



Disponível em: <https://daraiaaraiz.wordpress.com/2016/06/01/manga/>

Mesmo com a entrada dos mangás em território brasileiro, isso não significa que a fama e repercussão deles foram instantâneas. Sua circulação inicialmente era pequena se comparada aos quadrinhos nacionais. Ramos (2012, p.39) afirma que os produtos orientais só tiveram de fato seu *boom* a partir da estreia de duas obras: *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*. Estas publicações foram um gatilho inicial para a repercussão e fama dos mangás. Sobretudo porque estas obras possuíam versões animadas que eram televisionadas em rede aberta nacional, o *anime*. Na virada do século XX para o XXI, são publicados também mangás menos famosos, como *InuYasha*, *Vagabond* e, finalmente, o *One Piece*.

Figura 2. Capa da primeira edição do mangá One Piece



Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Volume_1

3. O autor e a obra

O mangaká Eiichiro Oda (nascido em 1975) ainda muito novo trabalhou em outras obras famosas como *Wanted!* e *Rurouni Kenshin* ou mais popularmente conhecido aqui no brasil como *Samurai X*. Atualmente, sua produção carrega o título de “mais vendida de todos os tempos”, com cerca de 480 milhões de cópias vendidas ao redor do mundo inteiro.

One piece, traduzido ao pé da letra, significa “Uma parte” ou “Um pedaço”. A obra conta a história de como o jovem *Monkey D. Luffy*, que ao comer uma fruta proibida (fruta do diabo ou *Akuma no mi*) ganha poderes em seu corpo, podendo manipulá-lo da maneira que bem entender através de propriedades elásticas. Com este novo poder, Luffy busca tornar-se o Rei dos piratas. A trama conta como, ao redor do mundo, vários piratas, reinos e tripulações compartilham desta mesma ambição e objetivo de supremacia. Pois, desde a execução do último Rei dos piratas, conhecido como *Gol D Roger*, este, em seu último discurso antes de sua execução, deixa claro que riqueza, poder e fama, nada e nenhum destes aspectos, supera o tesouro encontrado por ele na última ilha, conhecida por *Laugh Tale*, sendo este tesouro, o importantíssimo *One Piece*, que dá nome a trama. Com este objetivo traçado, Luffy parte em sua aventura, buscando reunir e formar uma tripulação que o ajude na conquista desse objetivo. No decorrer da história, sua tripulação é composta por dez integrantes, dentre os quais a arqueóloga e pesquisadora *Nico Robin*.

Este mangá conta, atualmente, com 1065 capítulos lançados, pelo menos até o momento de nossa discussão. Seu primeiro capítulo foi lançado no ano de 1997, no dia 22 de julho, pela revista *Weekly Shōnen Jump*, revista mensal extremamente famosa no Japão. Seus lançamentos são semanais e contam com diversos títulos tão famosos quanto o *One Piece*. Aqui no Brasil, o primeiro volume só foi lançado oficialmente em fevereiro de 2002, com metade das páginas em relação à versão Japonesa, devido ao processo de tradução dos quadrinhos.

Já a adaptação televisionada (*Anime*) teve seu primeiro episódio transmitido no Japão no ano de 1999, mais precisamente, no dia vinte de outubro. Oficialmente, aqui no Brasil, o anime *One piece* só foi ao ar, de forma dublada e adaptada, no ano de 2006, transmitida pelo canal do *Cartoon Network* e, na TV aberta, só no ano de 2007, pelo SBT. A princípio, ambas as redes televisivas só transmitiram 52 episódios, mesmo já

tendo uma disponibilidade maior de episódios na versão japonesa. Ambos os canais se basearam na primeira dublagem americana produzida pela editora *4kids*, que ainda segue responsável pela dublagem de diversas obras e suas adaptações.

4. A trama inacabada da obra *One Piece*

A trama conta com diversos arcos narrativos. De forma geral, tudo depende da ilha em que Luffy e seu bando de piratas estão. No decorrer de toda a história, o personagem central desenvolve laços de companheirismo com múltiplos personagens das mais diversas características e funções. E, dentre os principais companheiros, que o acompanham no decorrer do desenvolvimento do mangá, cada um deles possui características, poderes, habilidades e inteligências diversificadas. Aqui não abordarei cada um dos nove companheiros de Luffy, pois esse não é o foco da nossa discussão, mas falarei de alguns antes que chegemos à nossa personagem *Nico Robin*.

Luffy é o capitão do bando dos *Chapéu de Palha*. O protagonista carrega consigo um chapéu de palha que ganhou de alguém muito importante. Outros personagens são: *Roronoa Zoro*, conhecido por ser o espadachim do bando e ter o cabelo verde; *Vinsmoke Sanji*, que é o cozinheiro do bando e responsável pela cozinha do navio; *Chopper*, que é uma pequena rena do nariz azul que comeu a fruta capaz de lhe dar características humanoides, fazendo com que se torne no decorrer da história o médico do bando; e *Nico Robin* que é a personagem que Luffy escolhe para ser a arqueóloga e pesquisadora do bando.

Figura.4 Primeira aparição da personagem Nico Robin no mangá.



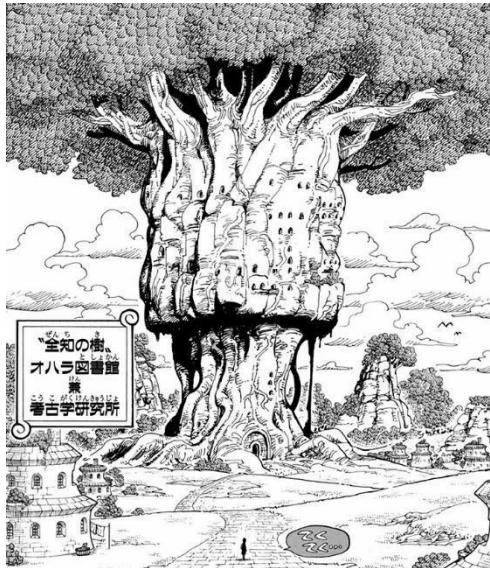
Disponível em: <https://mangalivre.net/ler/one-piece/online/557/114#/!page7>

4.1. Nico Robin: a pirata arqueóloga.

Robin é introduzida na edição do mangá de número treze e no capítulo 114, lançado oficialmente no ano de 2000, no mês de abril. Este capítulo gira em torno da saga que faz menção ao território de Alabasta, território este que conta com uma imensa ilha desértica, regida por uma monarquia. A trama gira em torno de uma tentativa de golpe de Estado e usurpação do trono pela organização sindical criminosa *Baroque Works*, em que Robin atua como vice-presidente da organização e é reconhecida como *Miss All Sunday*.

Para entendermos a importância dessa personagem, precisamos voltar até sua infância, pois é lá que encontramos uma questão chave. Robin, é originária da ilha de *Ohara*, que fica na parte do globo definida no mapa do mangá como *West Blue*. A personagem tornou-se conhecida mundialmente por ser a única a escapar do que é conhecido na obra como o Incidente de Ohara. No mundo de *One Piece* temos como governantes e antagonistas o “Governo mundial” e a “Marinha”, organizações responsáveis pelo incidente que dizimou a população da ilha em chamas, mas, por que isso aconteceu? Ohara é uma ilha que vive sob as sombras tanto do Governo mundial quanto da Marinha, pois, por ser o berço dos arqueólogos e estudiosos na obra, ali fora um lugar de grandes processos educacionais e construções de conhecimento na trama. Por carregar consigo essa fama, Ohara tornou-se o lar dos pesquisadores e arqueólogos, bem como da Árvore do Conhecimento: uma árvore de 5.000 anos situada na ilha. Em sua parte interna abrigava-se uma biblioteca central extremamente imensa. Mas, então, por qual motivo os antagonistas do universo *One Piece* buscavam proibir este tipo de conhecimento ou estudo?

Figura 5. Ilha de Ohara e a Árvore da Vida.



Disponível em: <https://onepiece.fandom.com/fr/wiki/Ohara>

A trama da obra *One Piece* tem início após o que seu autor definiu como *Século Perdido*. Este século carrega segredos - acontecimentos proibidos de serem narrados pelo Governo Mundial, que manipula e arquiva essas informações secretas. Porém, no próprio mundo da obra, existem enormes blocos de um material indestrutível, que visualmente se assemelham a rochas, e neles estão grafados textos em formatos de cartas históricas ou instrutivas. Esses objetos no mundo de *One Piece* são conhecidos como *Poneglyph*.

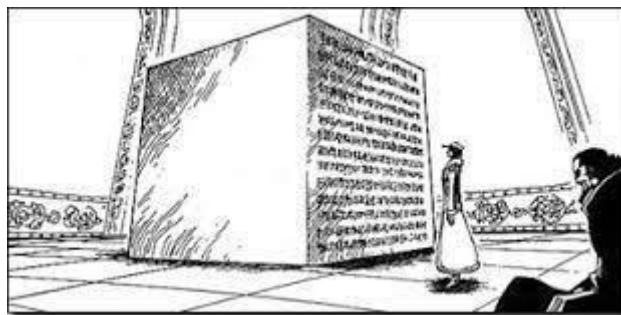
Estes objetos são divididos em duas categorias, os *Poneglyphs Históricos* e os *Road Poneglyphs*³. Os históricos contam com mensagens que revelam parcelas da História antiga ou mensagens dos habitantes antigos que dominavam a língua. Já os *Road* contam o caminho que deve ser trilhado para chegar à ilha que contém o tesouro *One Piece*. Ao todo, existem 30 *Poneglyphs* espalhados ao redor de todo o mundo, como já dito, estes blocos não sofrem danos, então estão sempre sob a guarda daqueles que o possuem, sendo eles povos nativos, monarcas, organizações especiais.

Por cada *Poneglyph* histórico contar uma parcela da História perdida, o Governo Mundial acredita que estes objetos são extremamente perigosos. É através destes

³ A título de curiosidade, os históricos são azuis escuro e os *Road* são vermelhos vinho.

monumentos que podem ser preenchidas e encontradas as lacunas que guardam os feitos desta organização. O governo, por não ter sob sua posse nenhum destes artefatos, que estão sob tutela de descendentes de povos antigos ao redor de todo o mundo, escolhe como inimigo de alta periculosidade a ilha de Ohara. Mas, o que Ohara tem a ver com os *Poneglyphs* e a sua leitura? Mesmo com a detenção dos mais diferentes *Poneglyphs* espalhados ao redor do mundo, apenas o Clã *Kozuki* que pertence a um país de samurais, a ilha de *Wano*, e os habitantes arqueólogos de Ohara, são capazes de ler os grifos registrados nesses monumentos, sendo uma característica extremamente exclusiva e única de todo o universo de *One Piece*.

Figura 6. Robin lendo um *Poneglyph* histórico no reino de Alabasta.



Disponível em: https://www.pirate-king.es/eng_poneglyph.html

Figura 7. Robin lendo o *Road Poneglyph* presente na ilha do País de Wano.



Disponível em: <https://onepiece.fandom.com/wiki/Poneglyph>

Como já foi dito, Nico Robin nasceu e cresceu em *Ohara*. Sua mãe *Nico Olvia*, originária da ilha, também foi pesquisadora. Após a morte de seu marido e pai de Robin, cujo nome não é revelado, Olvia decide partir para alto mar (junto a 33 companheiros), para encontrar os *Poneglyphs* ao redor de todo o mundo, e dentre eles, o mais importante de todos para aquela ocasião, o *Rio Poneglyph*. É neste artefato que os habitantes de *Ohara* acreditam estar descrita toda a história do século perdido.

Mas, em sua aventura, Olvia e seus companheiros são interceptados pela Marinha, que ao perceberem que seu navio carrega o povo de *Ohara*, executam todos os companheiros de Olvia e a prendem. Através das informações presentes no navio de Olvia, a Marinha passa a se locomover para a ilha de *Ohara*, tendo como finalidade a execução de toda a ilha como uma forma de queimar e extinguir aquele povo. Olvia, com a ajuda de *Jaguar D. Saul*, um capitão da marinha que se comove diante de sua história, consegue fugir e voltar à ilha de *Ohara*. Porém, já se era tarde demais, agentes do governo mundial já se encontravam infiltrados na ilha e a marinha já estava a caminho para realizar um ataque específico definido por *Buster Call*, no qual uma frota imensa de navios se destina a bombardear e incinerar qualquer local ou ser vivo que se mostre perigoso ao governo mundial, assim, dando origem ao *Incidente de Ohara*.

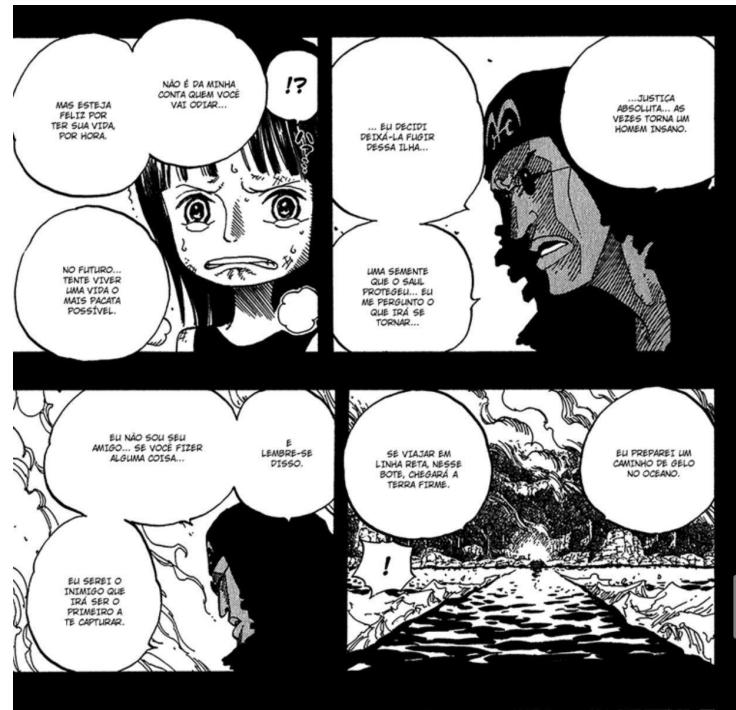
Figura 8. Ilha de Ohara após ataque sob ordem do Governo Mundial.



Disponível em: <https://onepiece.fandom.com/wiki/Ohara>

Mesmo diante de todo processo violento que envolveu este incidente, Robin, que se encontrava na ilha, teve a oportunidade de fugir com a ajuda de um dos almirantes da Marinha ali presente, ainda que ele afirme para ela que, caso no futuro ela torne-se uma criminosa, ele irá atrás dela para prendê-la.

Figura 9. Aokiji permite que Robin fuja de Ohara durante sua destruição.



Disponível em: <https://mangalivre.net/ler/one-piece/online/1460/capitulo-397#/!page16>

Após ter sucesso em sua fuga, aos oito anos de idade, Robin se alia aos piratas e mercenários para conseguir sobreviver durante toda a sua vida até a sua entrada no bando do protagonista. Seu poder se resume a *Hana Hana no mi*, a fruta da flor, pois ao comê-la “florescem” membros de seu corpo onde bem entender. A marinha ao perceber sua fuga, sendo esta a única sobrevivente de Ohara capaz de ler os manuscritos presentes no *Poneglyph*, em todo atual universo de *One Piece*, coloca sua cabeça à prêmio: 79,000,000 *Berries* (moeda oficial da obra). Então, desde seus oito anos, a personagem viveu os perigos de ser uma foragida tanto para o Governo Mundial quanto para Marinha, que dão a ela as alcunhas de *Criança demônio* e *Luz da Revolução*.

5. Eixos temáticos: a representação social da história e das fontes históricas na obra One Piece.

Devido a sua particularidade, sobretudo sua capacidade de leitura, Robin carrega consigo a identidade coletiva do povo da Ilha de Ohara. Nessa perspectiva, podemos então nos permitir explorar os passos da personagem a partir: i) da sua caracterização

como personagem com habilidades especiais para leitura e manuseio do passado, ii) sua relação com os artefatos (*Poneglyphs*) e sua interpretação dos conteúdos históricos neles inscritos. O objetivo é identificarmos como esses elementos criam uma certa representação do papel da arqueologia no mundo fictício da obra, bem como a construção de uma noção da História que parte da análise de fontes documentais materiais.

Atualmente, o campo da história é vasto quanto aos seus produtos e processos de análise. Segundo Barros, o historiador pode transformar qualquer coisa em fonte histórica (BARROS, 2012, p. 135). Entretanto, na obra *One Piece*, são consideradas fontes documentais apenas os 30 *Phoneglyphs* presentes na trama. Dos quais, Nico Robin teve acesso a sete, sendo cinco deles *Phoneglyphs* históricos, que levam em si parcelas da História escondidas de todo o povo ao redor do mundo. Esta é uma perspectiva bem limitada da ciência histórica, pois trata-se da produção de conhecimento que se limita a relatos contados como verdades absolutas a partir da leitura experta (de especialistas) de documentos e fontes históricas, sem possibilidade de contestação. Ainda que Robin, como arqueóloga, ao ter acesso direto às fontes históricas, precise interpretá-las para tentar compreender os fatos nela relatados, a influência destes acontecimentos no passado e seu impacto no presente. Isso leva a personagem a grandes aventuras, juntamente com seus companheiros, bem como a leva a executar um trabalho manual de busca e identificação destas fontes, e ao exercício do papel do historiador em sua singela maneira de trabalhar e compreender a história acerca de seu tempo e lugar.

Ao atuar diante destas fontes, comprehendê-las e interpretá-las, Robin também adentra no campo da tipologia e taxonomia das fontes, estabelecendo classificações próprias diante da sua perspectiva e definição do uso dos *Poneglyphs*. Como dito anteriormente, os *Poneglyphs* se dividem em históricos (informações) e direcionais (coordenadas). Segundo Barros,

Uma taxonomia é uma classificação, uma maneira de entender melhor este vasto e complexo universo que constitui o conjunto de todas as fontes históricas possíveis – o que, rigorosamente, coincide com toda a produção material e imaterial humana que pode permitir aos historiadores interagirem com as várias sociedades localizadas no tempo. (BARROS, 2012, p. 132)

Então, a partir do momento em Robin interage com estas fontes, ela identifica sua mensagem e traz para aqueles que estão ao seu redor o cerne de sua interpretação, Robin está executando o papel de historiadora. Ela tenta construir uma visão autônoma sobre o processo histórico inscrito nas informações presentes nas fontes. Ela apresenta seus questionamentos acerca da veracidade das informações sobre acontecimentos do passado que estão inscritos nos *Poneglyphs*. Diante destes questionamentos, está em jogo a lateralidade da análise de fontes históricas: no sentido de que as interpretações são plurais e fluidas a partir da perspectiva com que se olha o documento ou fragmento histórico. Ou seja, Robin realiza interpretações laterais dos conteúdos ali presentes. Segundo Barros,

Uma fonte histórica pode ser produzida voluntariamente ou involuntariamente. Há implicações em uma ou outra dessas situações. Já comentamos o fato de que, nas fontes de natureza autoral, pode estar implicada uma posição ideológica em relação aos fatos de que um texto trata. A ‘intencionalidade’, ou não, de uma fonte traz implicações relacionadas à posição ideológica de seus autores (se os há, pois há fontes que não são autorais, obviamente), e também relativas a inúmeros outros aspectos. (BARROS, 2012, p. 140)

Indo além das características de tipologia, taxonomia e lateralidade, também aplica-se às fontes a característica da intencionalidade, pois, fontes primárias, ou fontes secundárias, quando foram elaboradas, carregam em si uma intenção ideológica. Ou seja, seu objetivo final, de forma geral, é determinado por quem o produz - o lugar em que ocupa na sociedade, a forma como quer que no futuro essa fonte seja decodificada e sua informação compreendida.

Os *Poneglyphs* históricos trazem sua intencionalidade na produção das mensagens perpassadas entre gerações distintas, em sua tradição de oposição ao sistema governamental. O *Rio Poneglyph* carrega em si uma parcela da história a ser recuperada, já os *Road Poneglyphs* indicam a rota que deve ser seguida para chegar à ilha final. Cada uma dessas fontes carrega em si uma intencionalidade. Ainda que, no futuro da trama incompleta, possam surgir outras finalidades.

Mas, afinal, qual representação da história está sendo manuseada pelo autor e sendo consumida por milhares de jovens no Brasil leitores de mangás? Voltemos um pouco à questão da identidade coletiva de Robin e sua ambição e projeto de guardar a história de todos aqueles que foram exterminados em sua ilha. A personagem é a única

sobrevivente, a única capaz de perpetuar o conhecimento que todos os habitantes de *Ohara* buscaram preservar durante várias gerações. E este é, importante ressaltar, um projeto de vida que está entrelaçado a uma história global.

Segundo Chartier (2002), na segunda metade do século XX a historiografia renunciou a alguns paradigmas que orientavam as práticas de pesquisa e os princípios de inteligibilidade do passado que haviam governado o método histórico, sobretudo no que diz respeito a ideia de uma história global:

Três eram essenciais: o projeto de uma história global, capaz de articular em uma mesma apreensão os diferentes níveis da totalidade social; a definição territorial dos objetos de pesquisa, geralmente identificados à descrição de uma sociedade instalada em um espaço particular (uma cidade, um país”, uma região) – o que era a condição para que fossem possíveis a coleta e o tratamento dos dados exigidos pela história total; a primazia dada ao recorte social considerado apto a organizar a compreensão das diferenciações e das divisões culturais. Ora, esse conjunto de certezas esborrou-se progressivamente, deixando o campo livre a uma pluralidade de abordagens e de compreensões. (CHARTIER, 2002, p. 66)

Então, a representação da História no mangá *One Piece*, presente em toda trama e materializada nos *Poneglyphs* e na personagem *Nico Robin*, é global e articula o que foi vivido na Ilha de *Ohara* a uma trama política mundial do universo criado. A arqueologia aparece como profissão e arma ontológica para compreensão da intriga que sustenta a narrativa. A relação local/global é uma metanarrativa que encaixa, lê, diminui e domestica o *local* para encaixar nessa grande narrativa *global*. Ainda que apareça como um conhecimento de resistência dos oprimidos contra os opressores, é um conhecimento possível para poucos que têm habilidades necessárias para produzi-lo.

6. Considerações finais

Pudemos ver, nesse breve trabalho, como o Mangá *One Piece* é atravessado por diversas perspectivas da História. Trata-se de um universo ficcional que não tem a obrigatoriedade de ser crítico ou reflexivo, ou mesmo dialogar com os paradigmas das produções acadêmicas. A questão, levantada neste artigo, foi dar visibilidade a uma determinada representação social da história, uma representação que traz consigo perspectivas que vão de encontro a paradigmas atuais de uma historiografia. Contudo, tendo em vista que a obra está sendo consumida por jovens leitores de mangás e animes,

é estratégico o debate sobre como visões da história e da produção da história são consumidas pelo público leitor.

O mangá prioriza uma perspectiva em que um conjunto de documentos materiais conta a História com “H” maiúsculo, algo que realmente aconteceu, e que só pode ser conhecido a partir de um letramento (conhecimento experto), e cuja intriga tem como fio condutor guerras, vencedores e vencidos. Trata-se de uma perspectiva que coloca em pontos opostos, ainda que complementares, o local e o global, costurados numa metahistória integradora e hierarquizada. Pois, perceber a realidade da pirata Nico Robin e o seu conhecimento na área histórica e seus letramentos (local) e o impacto deste conhecimento e suas formas de evidenciá-lo (global), são emendas que enaltecem a trama e dão destaque a uma representação social da história, dentro de suas práticas arqueológicas e o seu exercício de leitura e difusão do conhecimento diante dos objetos de estudo. Levando em consideração que as fontes históricas são apresentadas, na obra, como passíveis de interpretações e categorizações, o que fornece uma lateralidade desenvolvida pela interpretação da personagem diante das fontes documentais, proporcionando também a experiência de lateralidade àqueles que desfrutam de suas interpretações e informações presentes no documento e perpassadas por ela.

Entretanto, a despeito dessas várias referências da história, consideramos que devemos enxergar as produções culturais, e o maquinário que possibilita a difusão desses produtos, como oportunidade de dialogar com essas novas e cada vez mais prazerosas discussões e construções significativas não só para a História, mas para todo e qualquer um que se interessa e consome esse universo dos mangás.

7. Referências Bibliográficas

BARROS, José D' Assunção. **Fontes Históricas:** revisitando alguns aspectos primordiais para a Pesquisa História. Mouseion, n. 12, mai/ago/2012, pp. 129/159

BATISTELLA, Danielly. **Palavras e Imagens:** A transposição do *mangá* para o *anime* no Brasil. 2014. Tese (Doutorado) Curso de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

BEZERRA, Luiz Henrique. **A Trajetória de Kamui Shirou:** A representação da sociedade japonesa refletida nos mangás. Orientadora: Janice Christine Tiel. TCC (Graduação) – Curso de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2013.
Disponível em:

<http://www.guiadosquadinhos.com/monografia/a-trajetoria-de-kamui-shirou-a-representacao-da-sociedade-japonesa-refletida-nos-mangas-2013/115>

CARRETERO, Mário; ROSA RIVERO, Alberto; GONZÁLEZ, María Fernanda. Ensino da História e Memória Coletiva. Porto Alegre: Artmed Editora, 2007.

CHARTIER, Roger. **À beira da falésia:** a história entre certezas e inquietudes. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2002

FUNAKURA, M. A., & Weschenfelder, G. V. (2020). **O mangá na disciplina de História.** Abatirá - Revista De Ciências Humanas E Linguagens, 1(1), 308 - 325. Recuperado de <https://www.revistas.uneb.br/index.php/abatira/article/view/8640>

HARTOG, François. **Regimes de Historicidade:** presentismo e experiências do tempo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

LUYTEN, S. M. B. **Mangá** - o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2011.

MALERBA, J. **Acadêmicos na berlinda ou como cada um escreve a História?:** uma reflexão sobre o embate entre historiadores acadêmicos e não acadêmicos no Brasil à luz dos debates sobre Public History. História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography, Ouro Preto, v. 7, n. 15, p. 27–50, 2014. DOI: 10.15848/hh.v0i15.692. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/692>. Acesso em: 27 ago. 2022.

MIOTELLO, Valdemir; MUSSARELLI, Felipe. **O Contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no brasil.** São Paulo, vol. 5, n. 1, 1º semestre/2016.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás.** São Paulo: JBC, 2004.

MEIRELES, Selma Martins. **O ocidente redescobre o Japão:** o boom de mangás e animes. Revista de Estudos Orientais, n. 4, p. 203-211, 2003Tradução. Acesso em: 27 ago. 2022.

NETO, Ary. **Mangás e animês:** a cultura pop japonesa no Brasil. Orientadora: Andréa Helena Puydinger de Fazio. 2017. 57 f. TCC (Graduação) – Curso de História, Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros, Minas Gerais, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/35051435/Mang%C3%A1s_e_anim%C3%A9s_a_cultura_pop_japonesa_no_Brasil

ONE PIECE. Japão. Sueisha, ago. n.1, 1997.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos.** São Paulo: Editora Contexto, 2010.

RIVERO, Alberto Rosa. Memoria, historia e identidad: una reflexión sobre el papel de la enseñanza de la historia en el desarrollo de la ciudadanía. In CARRETERO y VOSS. **Aprender y pensar la historia.** Buenos Aires: Amorrortu, 2004.

ANEXO

Regras para submissão Revista CLIO UFPE

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

1. Todos os artigos deverão estar em editor de texto Microsoft Word.

Os artigos devem ter entre 15 e 25 páginas de extensão, digitadas em fonte Times New Roman, tamanho 12, espaço 1,5, com todas as margens 2,5cm, folha tamanho A4.

Abaixo do título, deverá constar apenas o nome do autor(a). Ao final da primeira página, abaixo dos resumos, deverá constar uma pequena biografia, com a titulação e função atuais, instituição e departamento ao qual ele(a) se vincula, endereço de contato (preferencialmente da instituição ao qual é vinculado(a), e-mail e ORCID).

Fotografias, ilustrações, tabelas e/ou gráficos, devem estar inseridos no corpo do texto. As tabelas e os gráficos devem ser numerados consecutivamente com algarismos arábicos e encabeçados por título, com as fontes devidamente mencionadas. As imagens, em formato JPG, devem ter legendas iniciadas pelo termo Figura e numeradas em algarismos arábicos. Exemplo:

Figura 1: crítica no Jornal *O Nacional*.



Fonte: O Nacional 02 de janeiro de 19477.

Tabela 1: xxxx xxxx xxxx xxxxx xxx.

xxxxxx	xxxx	xxxxxx
xxxx xxxx xxxx		•
xxxxxx	•	
xxxx xxxx		•
xxxxxx		•

Fonte: xxxxx x x x x x x xxxxx

As notas (de acordo com a NBR 6023) deverão ser colocadas ao final do texto, juntamente com a bibliografia consultada.

As resenhas deverão ter até cinco páginas, fonte Times New Roman, tamanho 12.

2. Os artigos devem conter título e resumo de **no máximo 08 linhas**, fonte Times New Roman, tamanho 12 em português, inglês e espanhol. Também devem conter 4 palavras-chaves nos respectivos idiomas, iniciadas com letras minúsculas e separadas por ponto e vírgula.

As resenhas também deverão vir acompanhadas com os títulos em inglês e espanhol e também de 4 palavras-chave em português, inglês e espanhol, separadas por vírgula e letras iniciais maiúsculas.

3. Os autores dos artigos e resenhas submetidos à CLIO: Revista de Pesquisa Histórica, atestam que suas colaborações são originais e inéditas (não estão sendo avaliadas por outra revista ou nunca tiveram uma versão dos mesmos publicada anteriormente).
4. As notas ao final do documento e as referências bibliográficas devem estar separadas e seguir as normas da **ABNT-NBR 6023**, a qual foi baseada nas ISO 690:1987 e ISO 690-2. ([texto completo da NBR 6023](#))

A bibliografia, juntamente com as notas, deverão constar ao final do texto. Abaixo, exemplos de citações:

Livro:

SOBRENOME, Nome. Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. nnnp.

Capítulo ou parte de livro:

SOBRENOME, Nome. Título do capítulo ou parte do livro. In: SOBRENOME, Nome (Org.) Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. p.xxx-yyy.

Artigo em periódico:

SOBRENOME, Nome. Título do artigo. Título do periódico em itálico, Cidade: Editora, v.xx, n.xx, p.xxx-yyy, ano.

Trabalho acadêmico:

SOBRENOME, Nome. Título em itálico: subtítulo. Dissertação/Tese (Mestrado/Doutorado em ...) – Unidade, Instituição. Cidade, ano. nnnp.

Texto obtido na internet:

SOBRENOME, Nome. Título. Data (se houver). Disponível em: [www...](#); Acesso em: dd mmm. ano.

Trabalho apresentado em evento:

SOBRENOME, Nome. Título do trabalho. In: NOME DO EVENTO, número (se houver), ano, Local do evento. Anais... Local: Editora (se houver), ano. p.xxx-yyy.