



## REPRESENTAÇÕES SOBRE CÉU, SERES CELESTIAIS E DEUS NO ARCO DE SKYPIEA DE ONE PIECE

---

### REPRESENTATIONS OF SKY, CELESTIAL BEINGS, AND GOD IN THE SKYPIEA ARC OF ONE PIECE

**Kevin Vinicius Felix Oliveira**

Mestrando em Teologia pelas Faculdades EST (São Leopoldo, RS), Bacharel em Teologia pela Faculdade Adventista da Amazônia (FAAMA, Benevides, PA).

**Email:** [oliveirakevinvinicius@gmail.com](mailto:oliveirakevinvinicius@gmail.com)

**Iuri Andréas Reblin**

Professor do Programa de Pós-Graduação em Teologia da Faculdades EST (São Leopoldo, RS, Brasil). Doutor em Teologia pela Escola Superior de Teologia. Realizou estágio e estudos pós-doutorais em Ciências da Comunicação na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP).

**E-mail:** [reblin@est.edu.br](mailto:reblin@est.edu.br)

Artigo enviado em: 20 de janeiro de 2023.

Aceito em 23 de setembro de 2024.

#### Resumo:

Este estudo analisa o arco de Skypiea no mangá *One Piece*, explorando as representações de céu, seres celestiais e divindades presentes nesse arco. O artigo investiga como essas representações desafiam as percepções tradicionais de divindade. Utilizando a análise do discurso, examinam-se diálogos, eventos e o desenvolvimento dos personagens em relação a esse tema. Além disso, uma revisão da literatura sobre filosofia da religião e teoria literária é realizada para contextualizar as análises. O objetivo é aprofundar a compreensão das complexidades dessas representações no universo de *One Piece*, destacando como conceitos religiosos e espirituais são explorados de maneira inovadora na narrativa. Ao final, a pesquisa contribui para uma melhor compreensão das representações do imaginário religioso em *One Piece*, ressaltando como esses elementos se entrelaçam na trama para contar uma história envolvente e provocativa. A obra de Eiichiro Oda transcende as fronteiras do gênero mangá, proporcionando uma reflexão profunda sobre questões religiosas, culturais e sociais, e enriquecendo o campo dos estudos relacionados à linguagem e à representação simbólica nas histórias em quadrinhos.

**Palavras-chaves:** Percepções. Deus. Céu. Skypiea. One Piece.

**Abstract:**

This study analyzes the Skypiea arc in the *One Piece* manga, exploring the representations of the sky, celestial beings, and deities within this arc. The article investigates how these representations challenge traditional perceptions of divinity. Using discourse analysis, dialogues, events, and character development related to this theme are examined. Additionally, a review of the literature on philosophy of religion and literary theory is conducted to contextualize the analyses. The aim is to deepen the understanding of the complexities of these representations within the *One Piece* universe, highlighting how religious and spiritual concepts are explored in an innovative way throughout the narrative. Ultimately, the research contributes to a better understanding of the representations of religious imagery in *One Piece*, emphasizing how these elements are intertwined in the storyline to tell a captivating and thought-provoking tale. Eiichiro Oda's work transcends the boundaries of the manga genre, offering a profound reflection on religious, cultural, and social issues, enriching the field of studies related to language and symbolic representation in comic books.

**Keywords:** Perceptions. God. Sky. Skypiea. One Piece.

\*\*\*

## INTRODUÇÃO

O mangá *One Piece*, escrito e ilustrado pelo mangaká japonês Eiichiro Oda, foi lançado em 22 de julho de 1997 na revista *Weekly Shōnen Jump*, da editora Shueisha. Desde então, consolidou-se como uma obra icônica na indústria dos quadrinhos. Atualmente, detém o notável recorde de maior número de cópias publicadas de uma única série de quadrinhos por um único autor, com mais de 490 milhões de exemplares vendidos globalmente (ANIME NEWS NETWORK, 4 ago. 2022). No Brasil, a obra estreou em português em 2002, quando a editora Conrad iniciou a publicação das primeiras edições. Desde 2012, a continuidade da série tem sido mantida pela editora italiana Panini (MIRANDA, 2015, p. 11).

*One Piece* não se destaca apenas como uma história em quadrinhos de sucesso; expandiu-se também para o meio audiovisual com uma notável série de animação (anime) produzida pela Fuji Television Network e Toei Animation. Em dezembro de 2023, foi anunciada uma nova fase para o anime, agora sob a direção da Netflix e do renomado WIT Studio (EXAME, 2023). Vale destacar, ainda, a recente incursão da obra no formato live-action, uma iniciativa realizada em colaboração com a Shueisha, Tomorrow Studios e Netflix.

A adaptação live-action de *One Piece* foi calorosamente recebida pelo público, tornando-se a série mais assistida em 84 países durante seu fim de semana de estreia (UOL CULTURA, 04 de setembro de 2023). Além disso, a obra transcendeu as fronteiras do entretenimento visual com a inauguração de seu próprio parque temático, o Tokyo

One Piece Tower, em 2015. Infelizmente, as atividades do parque foram encerradas em 2020, marcando o fim de uma era cativante para os fãs (JBOX, 23 de outubro de 2020).

Um fenômeno global, *One Piece* não se limita apenas às telas, conquistando também os corações dos consumidores por meio de uma vasta gama de produtos derivados. Desde brinquedos até roupas, a presença da série se faz sentir em mercados ao redor do mundo, solidificando seu status como uma marca que vai além do universo das histórias em quadrinhos.

Figura 01 – One Piece (anime)



Fonte: Canaltech

Figura 02 – One Piece (Netflix)



Fonte: Netflix

Figura 03 – Tokyo One Piece Tower



Fonte: Ungeek

Figura 04 – Action figure de Monkey D. Luffy



Fonte: Amazon.com.br

Como toda produção artística e cultural, o universo ficcional de *One Piece* é simultaneamente uma representação e uma reflexão sobre a realidade, utilizando símbolos, valores, visões de mundo e outros elementos narrativos que fazem parte do acervo de conhecimento da humanidade, com o intuito de compartilhar uma mensagem. As histórias em quadrinhos, categoria à qual os mangás (quadrinhos japoneses) pertencem, são reconhecidas como formas de linguagem que, por meio de suas narrativas, representam características da vida social (DE NOVAES, 2021, p. 74). Os quadrinhos não apenas contam histórias, mas também oferecem uma leitura do mundo; como tal, abordam inevitavelmente questões religiosas, que são uma parte intrínseca da cultura (REBLIN, 2014, p. 164).<sup>1</sup> Nesse sentido, no âmbito da pesquisa em ciências da religião e teologia, é interessante observar como os elementos do imaginário religioso e da esfera do sagrado são apresentados e inter-relacionados com outros aspectos da narrativa para contar uma história.

O universo ficcional de *One Piece* é permeado por elementos míticos, mágicos, religiosos e fantásticos. Em especial, destaca-se o arco *Skypiea*, que apresenta um reino celestial repleto de alusões a seres e estruturas que compõem o que podemos chamar de “imaginário religioso global”, característico da cultura pop; isto é, que explora elementos religiosos já apropriados pela cultura popular. Assim, o objetivo deste estudo é investigar como as figuras do céu, seres celestiais e divindades são retratadas no arco de *Skypiea*, sendo o problema central da pesquisa a análise das representações de céu, seres celestiais e divindades nesse arco e como essas representações interagem com as percepções de divindade e transcendência no cristianismo. A complexidade das figuras divinas, como o Cavaleiro do Céu e Enel, bem como as diferentes concepções de céu

---

<sup>1</sup> Um exemplo de como a cultura pop constrói sua identidade a partir de elementos religiosos/teológicos pode ser visto no artigo: SALDANHA, Marcelo Ramos; REBLIN, Iuri Andréas. Inferências teológicas na série de TV *Luke Cage*, da Netflix, e seus paralelos com a Teologia Negra de James Cone. *Estudos Teológicos*, São Leopoldo, v. 60, n. 3, p. 919–937, 2021.

apresentadas, levanta questões sobre como a fé, o poder divino e a moralidade são explorados no contexto dessa narrativa.

A pesquisa será conduzida por meio de uma análise do discurso de *Skypiea* em *One Piece*, examinando diálogos, eventos e o desenvolvimento dos personagens relacionados às percepções de céu, seres celestiais e divindades. Além disso, será realizada uma revisão da literatura sobre filosofia da religião e teoria literária para contextualizar as análises dentro de um quadro teórico (MANHÃES, 2011, p. 305-315).

### **As histórias em quadrinhos e seu poder de representação**

Histórias em quadrinhos têm o poder de representar diversos aspectos da pesquisa por meio do design, incluindo interação, forma e estética (NABIZADEH, 2019). Elas são particularmente adequadas para capturar o processo dinâmico de criação, trabalhos interdisciplinares e os elementos interativos e estéticos de uma obra final (DYLAN, 2016, p. 971-982). Além disso, as histórias em quadrinhos desempenham um papel importante na formação de testemunhos e na memória cultural (CARNEY, 2017, p. 306-330). Elas funcionam como um meio de transmissão da cultura popular e são influenciadas pela resolução de problemas cognitivos em grandes grupos. Em resumo, as histórias em quadrinhos possuem a capacidade de representar e comunicar ideias complexas, experiências e fenômenos culturais de maneira visualmente envolvente e acessível.

De acordo com Reblin (2020, p. 13), afirmar que os quadrinhos constituem uma forma de linguagem implica reconhecer que eles lidam com signos e símbolos, compartilhando um conjunto comum de valores e significados dentro de um grupo ou sociedade. Essas narrativas não apenas oferecem maneiras para os leitores interpretarem o mundo, mas também se configuram como interpretações do próprio mundo, especificamente no contexto ao qual pertencem.

Ao desempenharem o papel de representação organizada por uma carga valorativa, os quadrinhos se transformam em uma leitura do mundo, permitindo não apenas a interpretação, mas também agindo como uma interpretação em si. Compreender as histórias em quadrinhos como uma forma de linguagem revela insights significativos sobre seu conteúdo e a maneira como são narradas. A gramática única das histórias em quadrinhos, com sua iconografia visual predominante, atua como um catalisador no processo comunicativo, visando contar e transmitir histórias de maneira eficaz. Essa linguagem própria dos quadrinhos é projetada para narrar histórias da melhor forma possível, assegurando a harmoniosa convergência dos diferentes elementos para uma compreensão otimizada (REBLIN, 2020, p. 13).

Em relação aos quadrinhos como produção cultural, Reblin (2020, p. 15) afirma que eles se relacionam intrinsecamente com elementos como linguagem, memória e a preservação de significados dentro de uma comunidade socialmente reconhecida. Essa conexão vai além, envolvendo a materialidade das emoções e as dinâmicas de produção, especialmente no contexto da indústria cultural dentro do sistema capitalista. Sendo produtos gerados por uma indústria voltada para a captação de recursos e lucro, os

quadrinhos são moldados por lógicas que atendem às necessidades de consumo da sociedade.

A produção de histórias em quadrinhos é um processo multifacetado, permeado pela tensão entre interesses mercadológicos, competição comercial, diretrizes editoriais e, por outro lado, expectativas do público-alvo, demandas contextuais e as perspectivas individuais e coletivas dos artistas. Esse complexo entrelaçamento de fatores impacta a compreensão das histórias em quadrinhos como representações intrincadas de uma visão de mundo inserida na complexa teia de relações que constitui o universo simbólico dos bens culturais contemporâneos (REBLIN, 2020, p. 15).

No contexto mercantil da produção simbólica, as histórias em quadrinhos enfrentam a pressão para alcançar sucesso comercial, vender bem e manter o interesse do público-leitor, seja por meio de narrativas envolventes ou de uma estética cativante. Para atingir esse objetivo, precisam não apenas refletir os anseios e o cotidiano de seu público, mas também se tornar expressões genuínas desses mesmos anseios e desse universo específico. Assim, as observações de Nildo Viana (2013) ganham relevância, destacando que os quadrinhos podem tanto expressar os valores axiológicos de uma elite pensante quanto os anseios do inconsciente coletivo, refletindo, por exemplo, tensões entre consumo e status quo, bem como as frustrações associadas ao mundo burocrático e mercantilizado (REBLIN, 2020, p. 16). Além disso, as histórias em quadrinhos incorporam intuições fundamentais sobre sociabilidade e sua manutenção, moldadas por restrições cognitivas que se tornam visíveis quando consideradas em conjunto (HAMILTON, 2014).

### **One Piece e a epopeia dos piratas do chapéu de palha**

A saga de "One Piece" desvela-se como uma epopeia envolvente, centrada em Monkey D. Luffy, cujas proezas o impulsionam na busca incansável por se tornar o rei dos piratas. Partindo de sua terra natal, Luffy busca formar uma tripulação e desvendar os mistérios que cercam o tesouro legado por Gold D. Roger, o ex-rei dos piratas (FATONI, 2015, p. 13). Este contexto narrativo se desenrola em um mundo fictício, onde piratas, marinheiros, revolucionários e aventureiros convergem, cada um dotado de habilidades sobrenaturais (RAMOS, 2022, p. 14).

O cenário desse épico é amplamente coberto por água, destacando-se o continente singular chamado Red Line, uma imponente cadeia de montanhas que circunda o globo de nordeste a sudeste, assemelhando-se à linha do Equador. A Grand Line, uma corrente marítima equiparada ao Meridiano de Greenwich, atravessa o planeta, marcando a interseção com o Red Line e delineando quatro mares distintos (RAMOS, 2022, p. 40).

Elementos cruciais para a compreensão da trama incluem as *akuma no mi* (frutas do diabo), que conferem habilidades sobrenaturais àqueles que as consomem. Nesse universo, diversas raças coexistem, como os homens-peixe e gigantes. O Governo



Mundial, liderando a Marinha, os *shichibukais* (corsários) e os agentes secretos da *Cipher Pol*, representam a estrutura global de governo (RAMOS, 2022, p. 42).

A narrativa de "One Piece" desenrola-se em uma série de arcos distintos, cada um delineado por uma faixa específica de capítulos<sup>2</sup>. A saga inicia-se com a East Blue Saga, onde conhecemos os personagens principais e testemunhamos a formação da tripulação. Durante essa saga, eles enfrentam diversos desafios e inimigos enquanto viajam pelo East Blue. Em seguida, temos a Alabasta Saga, onde os Chapéus de Palha chegam à ilha de Alabasta e se envolvem em uma guerra civil, enfrentando o vilão Crocodile. Luffy e seus amigos lutam para proteger o país e seu povo, demonstrando sua dedicação à justiça e à proteção dos mais fracos.

A Skypiea Saga leva a tripulação a uma ilha flutuante chamada Skypiea, onde descobrem a existência de deus Gan Fall e enfrentam o exército de Enel, um deus maléfico. A Water 7 Saga e a Enies Lobby Saga são marcadas pela traição de um dos membros da tripulação, levando a uma série de eventos em Water 7 e culminando em uma batalha épica em Enies Lobby. Luffy e seus amigos lutam para resgatar seu amigo e enfrentam inimigos poderosos ao longo do caminho.

A Thriller Bark Saga leva os Chapéus de Palha à ilha de Thriller Bark, governada pelo vilão Gecko Moria. Nessa saga, enfrentam criaturas assustadoras e lutam para escapar da ilha, demonstrando sua coragem e determinação. A Marineford Saga é uma das sagas mais emocionantes, onde a Marinha e os piratas se enfrentam em uma batalha intensa em Marineford. Luffy busca resgatar seu irmão Ace, que foi capturado, e essa saga é marcada por momentos trágicos e emocionantes.

Na Dressrosa Saga, os Chapéus de Palha chegam à ilha de Dressrosa, governada pelo manipulador Doflamingo. Eles se envolvem em uma conspiração política e lutam para derrubar Doflamingo e libertar o país, demonstrando sua determinação em enfrentar a injustiça. A Yonko Saga é uma saga que se concentra nos quatro imperadores do mar, conhecidos como Yonko. Luffy e sua tripulação enfrentam Big Mom, Kaido e outros poderosos piratas, em batalhas épicas, enquanto procuram fortalecer sua própria tripulação e alcançar seus objetivos pessoais.

---

<sup>2</sup> A narrativa de "One Piece" é caracterizada por uma série de arcos distintos, cada um delineado por uma faixa específica de capítulos. A história começa com o arco "Romance Dawn" (capítulos 1-7), e prossegue através de "Orange Town" (capítulos 8-21), "Syrup Village" (capítulos 22-41), "Baratie" (capítulos 42-68), "Arlong Park" (capítulos 69-95), "Loguetown" (capítulos 96-100), "Whiskey Peak" (capítulos 101-105), "Little Garden" (capítulos 106-114), "Drum Island" (capítulos 115-132), "Alabasta" (capítulos 133-217), "Jaya" (capítulos 218-236), "Skypiea" (capítulos 237-302), "Water 7" (capítulos 303-344), "Enies Lobby" (capítulos 345-430), "Thriller Bark" (capítulos 431-489), "Sabaody Archipelago" (capítulos 490-513), "Amazon Lily" (capítulos 514-524), "Impel Down" (capítulos 525-549), "Marineford" (capítulos 550-580), "Pós Guerra" (581-597), "Fish-Man Island" (capítulos 598-653), "Punk Hazard" (capítulos 654-699), "Dressrosa" (capítulos 700-801), "Zou" (capítulos 802-822), "Whole Cake Island" (capítulos 823-902), "Reverie" (capítulos 903-908), "Wano Country" (capítulo 909-presente).

Na Whole Cake Island Saga, os Chapéus de Palha embarcam na ilha Whole Cake, governada pela Yonko Big Mom. Enfrentam desafios como o resgate de Sanji, a luta contra os filhos de Big Mom e a tentativa de escapar da ilha com o bolo de casamento, demonstrando sua inteligência e habilidades estratégicas. A Reverie Saga concentra-se em um importante evento chamado Reverie, onde líderes mundiais se reúnem para discutir assuntos políticos. Enquanto isso, Luffy e sua tripulação enfrentam o exército de Kaido e se preparam para uma grande batalha, demonstrando sua coragem e determinação para proteger seus amigos e alcançar seus objetivos.

Na Wano Country Saga, os Chapéus de Palha chegam à terra isolada de Wano, onde enfrentam o poderoso imperador Kaido e seu exército. Unem-se a samurais e outros aliados para libertar o país do domínio de Kaido e iniciar uma revolução, demonstrando sua disposição em lutar pela liberdade e pela justiça. A New World Saga é a jornada final dos Chapéus de Palha pelo Novo Mundo, onde enfrentam desafios cada vez mais perigosos enquanto se aproximam do tesouro conhecido como One Piece.

## Skypiea

O arco de Skypiea compreende o terceiro grande grupo de histórias de One Piece, no mangá ocupou do volume 24 a 32. A jornada começa quando os Chapéu de Palha chegam à ilha de Jaya, onde ouvem rumores sobre uma cidade no céu chamada Skypiea. Intrigados, eles aprendem sobre a existência de um fenômeno natural chamado *Knockup Stream* que poderia levá-los às nuvens. No céu, os Chapéu de Palha descobrem a magnífica ilha de Skypiea, um reino flutuante governado pelo misterioso e autoproclamado Deus Enel. Skypiea é habitada por diversos povos, incluindo os nativos Shandians, que têm uma longa história de conflito com os habitantes da Nuvem.

O cerne do conflito se manifesta quando os Chapéu de Palha se veem enredados na guerra entre os Shandians, que lutam pela salvaguarda de sua terra ancestral, e as forças lideradas por Enel. Em meio a esse embate, os habitantes celestiais, constituindo um terceiro grupo na trama, encontram-se submissos ao regime opressor. O clímax da saga atinge seu ápice quando Luffy confronta Enel. Nesse embate crucial, Enel revela sua intenção de destruir Skypiea. Luffy, firmemente decidido a proteger seus novos amigos e a ilha celestial, encara-o em um combate de intensidade incomparável.

No desfecho, após uma batalha emocionante, Luffy emerge vitorioso contra Enel, pondo fim às ameaças iminentes à Skypiea e devolvendo o trono do céu para Gan Fall. Os Chapéu de Palha são aclamados como heróis pelos habitantes da ilha, mas, eventualmente, eles partem em direção ao próximo destino na Grand Line.



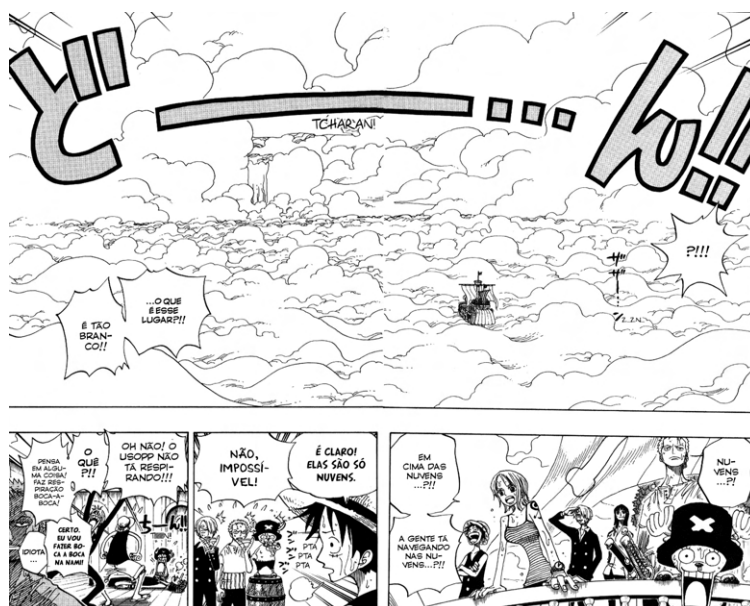
## Representações do imaginário religioso em *skypiea*

Fundamentada no contexto narrativo de *Skypiea*, esta seção realiza uma investigação aprofundada das representações do imaginário religioso. O foco central recai nas concepções associadas ao céu, seres celestiais e divindades, buscando desvendar as complexidades e simbolismos que permeiam esses elementos na trama.

### Céu

No arco de *Skypiea*, as locações desempenham um papel crucial ao explorar as complexidades das noções de céu. A jornada começa na Ilha *Jaya*, uma terra firme onde os piratas se encontram antes de adentrar o domínio celestial de *Skypiea*. Ao chegarem em *Skypiea*, os Chapéus de Palha são recebidos por uma visão deslumbrante de nuvens brancas e vastidão celeste<sup>3</sup>. A entrada no reino celestial é marcada pelo *Heaven's Gate*, um portal que leva a uma cachoeira chamada *Milky Road*, desafiando a gravidade e a lógica com sua correnteza ascendente. Esse portão é guardado por uma entidade, a Amazona, evocando a imagem das sentinelas das portas do paraíso, como observado em diversas tradições religiosas. A ideia de mundo branco remete ao conceito de uma realidade etéreo (SOUZA, 2023).

Figura 05 – O mar do céu

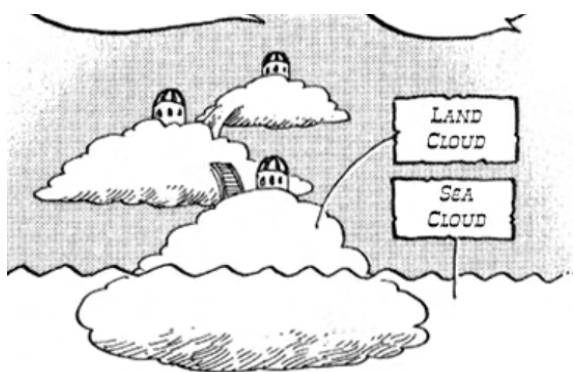


Fonte: ODA, 2014, p. s/n

<sup>3</sup> Gan Fall esclarece que o “White Sea” está localizado a 7 mil metros acima do nível do mar, enquanto o “White White Sea” fica a 10 mil metros de altitude. Ele indica que a ilha pode ser alcançada através de duas rotas principais: a primeira é pelo Hightwest, uma elevação significativa na Grand Line que proporciona acesso direto ao White Sea. A segunda opção é a Knock Up Stream, uma poderosa corrente ascendente que também leva à ilha celestial.

Dentro de Skypiea, as nuvens desempenham papéis intrigantes. Existem dois tipos principais: as *sea clouds*, com características de água, e as *land clouds*, com propriedades de terra, formadas a partir duma substância chamada *Pyrobloin*, compostas a partir de partículas de queratina lançadas ao ar por vulcões. As ilhas do céu são conectadas por canais artificiais, criando uma rede celestial interligada. Para acessar essas regiões celestiais, um preço exorbitante de 1 bilhão de *extols* por pessoa é exigido, enfatizando a exclusividade e o valor atribuído a essas terras divinas.

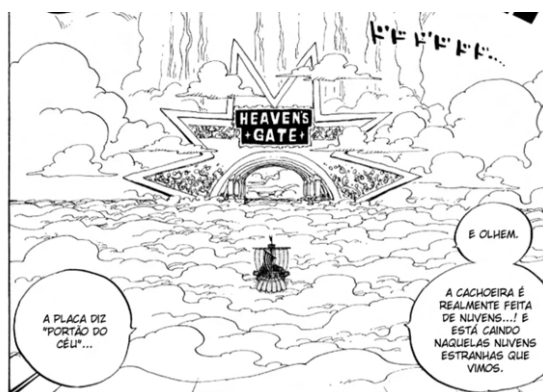
Figura 02 – Heaven’s gate



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Angel Beach, com suas areias brancas e cintilantes, evoca uma sensação de pureza celestial, enquanto a entrada pelo Heaven’s Gate sugere uma transição mágica entre o mundo terreno e o reino celestial. No entanto, essa transição é marcada por desafios, especialmente ao entrar na sagrada Upper Yard, onde os sacerdotes de Enel residem. Esta área simboliza a relação intrincada entre poder divino e sacrifício humano, explorando a complexa dinâmica entre os seres celestiais e os habitantes de Skypiea.

Figura 03 – Heaven’s gate



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

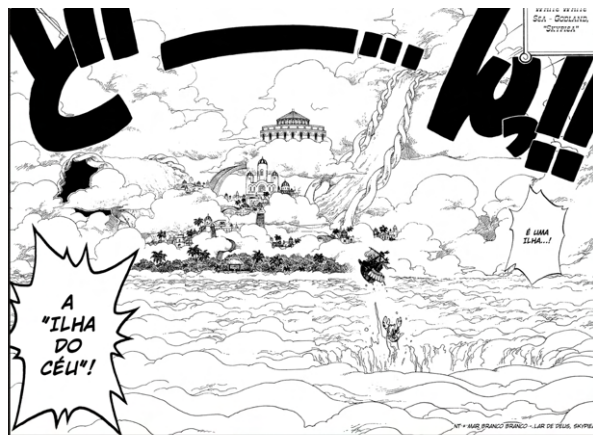
Além disso, a cidade perdida de Shandora desempenha um papel crucial ao conectar as tradições antigas da ilha com a concepção de um paraíso celestial. Upper Yard é conhecida como a “terra onde Deus reside”, destacando ainda mais a aura sagrada e mística da região.

Figura 04 – placa da entrada de Skypiea



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Figura 05 – Skypiea no White White sea



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Figura 06 – Angel beach



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Figura 07 – Angel beach



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Os reinos delineados na obra podem ser interpretados como uma alusão sofisticada aos reinos celestiais da Idade Média, sobretudo, tal como apresentados com maestria na "Divina Comédia" de Dante Alighieri (ALIGHIERI, 2004). Esta influência literária sugere uma camada intrínseca de complexidade e simbolismo na construção narrativa, propiciando uma compreensão mais rica e contextualizada dos reinos em análise. A intertextualidade com a obra de Dante não apenas enriquece a apreciação estética, mas também pode lançar luz sobre possíveis intenções do autor contemporâneo ao evocar elementos da tradição literária clássica.

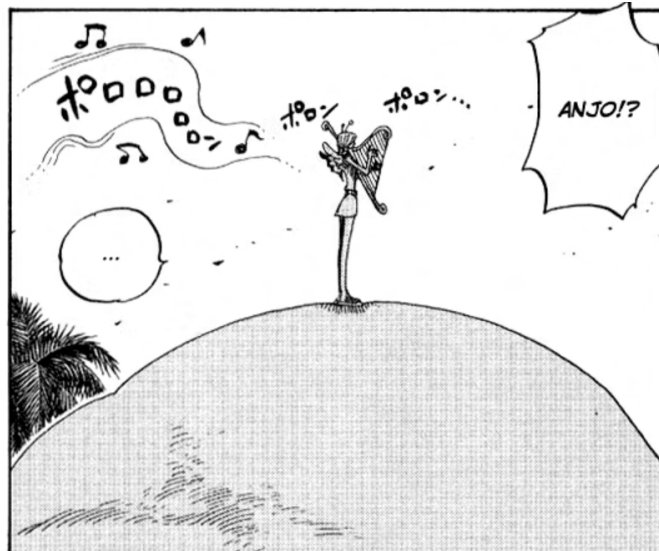
### Seres celestes

O povo de Skypiea, conhecido como os Anjos, é caracterizado por suas asas nas costas, permitindo-lhes voar pelo céu. Eles vestem roupas leves e coloridas e cumprimentam-se dizendo "heso"<sup>4</sup>. Os Anjos se alimentam principalmente de frutos do

<sup>4</sup> Cumprimento que em português seria como dizer para alguém: umbiguinho!

mar e frutas locais. Eles são habilidosos na criação de veículos movidos por *dials*, dispositivos mágicos que absorvem e liberam energia. Os Anjos vivem em edificações nas nuvens. Embora seus medos e suas preocupações específicos não sejam amplamente explorados, eles buscam paz, prosperidade e harmonia em seu reino celestial, destacando a complexidade de sua cultura única no mundo de “One Piece”.

Figura 08 – anjo



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

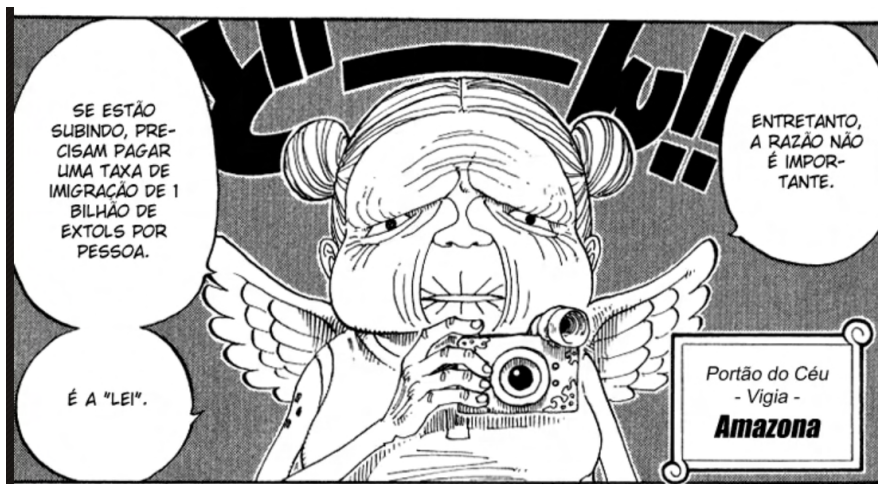


Figura 09 – Conis e sua raposa



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

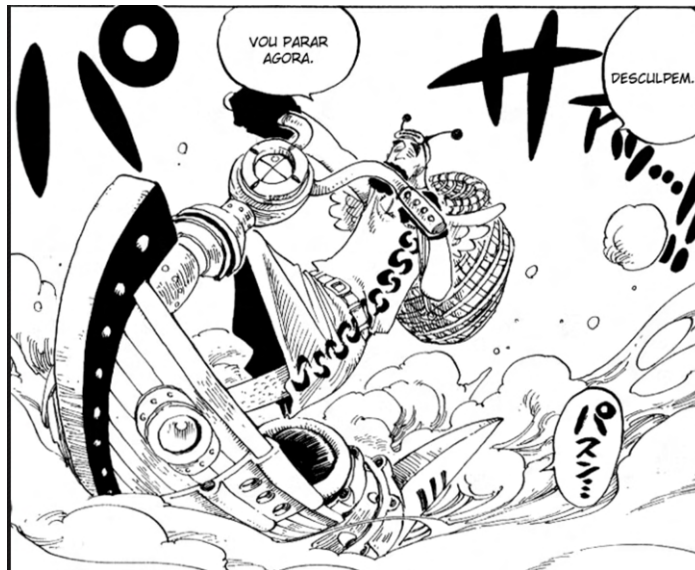
Figura 10 – Amazona, vigia do portão do céu



Fonte: ODA, 2014, p. s/n



Figura 11 – Pagaya



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Figura 12 – Combatente Shandian



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Figura 13 – Comando dos anjos boia brancas



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Figura 14 – Demais habitantes



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Na representação dos anjos celestiais, observa-se uma complexa amalgamação de referências temporais, destacando-se principalmente no extrato temporal da Idade Média. Essas figuras angelicais, embora baseadas em representações medievais, incorporam características que suscitam uma intertextualidade intrigante, notadamente com traços associados a alienígenas. Esta fusão simbólica pode ser interpretada como uma estratégia narrativa sutil, sugerindo uma abordagem jocosa por parte do autor, possivelmente indicativa de uma intenção em desafiar as concepções tradicionais sobre seres celestiais transcendentais. Tal subversão conceitual, ao destacar

elementos extraterrestres, pode ser percebida como uma provocação reflexiva sobre as percepções metafísicas e suas representações iconográficas.

Contrastando com essa subversão celestial, a representação dos Shandians emerge como uma reflexão mais aprofundada sobre dinâmicas sociais e históricas. A caracterização destes como aborígenes, que utilizam máscaras de pal, insere a narrativa em um contexto de colonialismo medieval, evocando uma espécie de confronto entre colonizadores e nativos. Os Shandians, ao preservarem sua terra em meio a esta batalha, tornam-se uma metáfora vívida da resistência às forças colonizadoras, destacando a preservação cultural frente à imposição externa. Dessa forma, a dicotomia entre os anjos com características alienígenas e os Shandians, abordados como guardiões de sua herança, aprofunda a análise da obra ao explorar narrativas interligadas de subversão iconoclástica e resiliência cultural.

## **Divindades**

Sendo exemplificadas nas figuras do Cavaleiro do Céu e Enel. Estas divindades, cada uma com suas características distintas, desencadeiam dinâmicas complexas e influenciam de maneira profunda o curso da narrativa. O Cavaleiro do Céu personifica um deus justo, enquanto Enel, dotado de poderes elétricos, figura um ser maléfico.

## **Cavaleiro do céu e Enel**

O “Cavaleiro do Céu” e “Enel” emergem como figuras de divindade, cada um representando concepções diferentes de poder divino. O Cavaleiro do Céu, também conhecido como Gan Fall, personifica a benevolência e a justiça, protegendo os habitantes de Skypiea com sua armadura imponente e montado em um pássaro que possui poderes sobrenaturais. Ele é adorado pelos nativos como uma deidade benevolente e defensora do bem.

Após ser destituído de sua posição de deus do céu, Gan Fall passa a viver como um cavaleiro mercenário, cobrando uma quantia de 5 milhões de *extols*<sup>5</sup>, para salvar, fazendo referência a escolta da embarcação, contra possíveis ataques de nativos. Seus serviços podem ser acessados ao soprar um apito.

Por outro lado, Enel, o autoproclamado Deus de Skypiea, personifica uma visão mais sombria e tirânica da divindade. Possuidor de poderes elétricos devastadores, ele acredita que sua habilidade de controlar a eletricidade o coloca acima dos mortais, julgando e punindo conforme sua vontade. Assim, o contraste entre o Cavaleiro do Céu e Enel exemplifica as dualidades das crenças divinas em Skypiea: a benevolência contra a tirania, a proteção contra a punição.

No mangá, Gan Fall, também conhecido como o “Cavaleiro do Céu”, é apresentado como a divindade suprema de *Skypiea*. Ele é retratado com longos cabelos e barba grisalha, dando-lhe uma aparência idosa, e veste uma imponente armadura de

---

<sup>5</sup> Moeda utilizada por habitantes de Skypiea.

cavaleiro medieval. Gan Fall é frequentemente acompanhado por seu fiel companheiro de batalha, Pierre, uma passáro que comeu a “Uma Uma no Mi”<sup>6</sup>.

Gan Fall, inicialmente um pacificador entre os Skypieans e os Shandia, enfrentou desafios ao tentar negociar a paz, especialmente com Wyper, líder dos jovens Shandian. Um desentendimento insignificante sobre o gosto de suco de abóbora piorou as tensões já altas entre eles. No entanto, a situação piorou quando Enel atacou, derrotando Gan Fall e assumindo o papel de Deus de Skypiea. Após perder seu status, Gan Fall se escondeu, emergindo como o Cavaleiro do Céu, um mercenário que oferece sua ajuda por uma taxa, marcando uma mudança significativa em sua vida.

Gan Fall, inicialmente apresentado como o “Cavaleiro do Céu”, desempenha papéis cruciais ao longo da trama em “One Piece”. Ele salva os Piratas do Chapéu de Palha do ataque de Wyper, impressionado com sua determinação após terem chegado ao céu através do *Knock Up Stream*. Mais tarde, ele protege Conis da ira de Enel, ajudando-a a entender melhor os piratas e, por sua vez, aprendendo com ela sobre uma lenda local. Durante a busca por Shandora, Gan Fall enfrenta tenentes de Enel com a ajuda de Nami, demonstrando astúcia e habilidade. Ele é posteriormente engolido por uma cobra junto com Luffy e outros, mas se liberta, decidindo deixar o destino de Skypiea nas mãos de Luffy. Após a derrota de Enel, Gan Fall retoma seu papel como “Deus” de Skypiea, reconhecendo a semelhança entre Luffy e Gol D. Roger, e se despede dos Piratas do Chapéu de Palha para cumprir seus deveres.

Figura 15 – Primeira aparição de Gan Fall



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Nesse cenário complexo de divindades em Skypiea, a dinâmica entre o Cavaleiro do Céu e Enel não apenas ilustra concepções distintas de poder divino, mas também expõe as vulnerabilidades e as contradições inerentes a essas figuras. Enquanto Enel representa a arrogância, a opressão e a crueldade que podem surgir do abuso de

<sup>6</sup> A “Uma Uma no Mi” é uma das frutas do diabo apresentadas no mangá, conferindo ao seu usuário a habilidade de se transformar. No caso de Pierre, ele tem a capacidade de se metamorfosear em um cavalo alado ou pégaso.



poder divino, o Cavaleiro do Céu personifica a compaixão, a proteção e a justiça. No entanto, mesmo o benevolente Cavaleiro do Céu tem suas próprias fraquezas e dilemas, mostrando que, apesar de sua posição divina, ele é humano em suas decisões e ações.

Figura 16 – Primeira aparição de Enel



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Figura 17 – Diálogo sobre Enel



Fonte: ODA, 2014, p. s/n

Na análise integral do corpus em questão, destaca-se a notável semelhança estrutural com a mitologia grega, evidenciada pela presença de um monte que figura como o Olimpo e outros elementos correlatos. A alusão direta a Zeus é particularmente notável, manifestando-se na figura de Enel que emana raios e eletricidade. Ademais, os próprios reinos em apreço podem ser interpretados como alusões aos reinos celestiais da Idade Média, cuja representação magistral é delineada na obra "Divina Comédia" de

Dante Alighieri. Ao mesmo tempo, Enel é retratado com elementos iconográficos do budismo.

### **Considerações finais**

O presente artigo buscou analisar as representações do imaginário religioso na obra "One Piece," com foco no arco de Skypiea. Ao explorar as concepções associadas ao céu, seres celestiais e divindades, procurou-se desvendar as complexidades e simbolismos presentes nesses elementos, contextualizando-os dentro do universo ficcional criado por Eiichiro Oda.

A investigação revelou que o arco de Skypiea apresenta uma rica tapeçaria de elementos míticos, mágicos, religiosos e fantásticos, permeando o imaginário religioso global, em especial o imaginário cristão. A representação do céu, marcada por portais celestiais, nuvens distintas e ilhas flutuantes, evidenciou a complexidade simbólica atribuída a essa dimensão celestial. A intertextualidade com a "Divina Comédia" de Dante Alighieri, bem como elementos do budismo, acrescentou camadas de significado e contextualização às representações apresentadas.

Os seres celestiais, notadamente os Anjos e os Shandians, foram abordados como metáforas que exploram dinâmicas sociais e históricas, destacando-se a resistência cultural dos Shandians frente às forças colonizadoras e a subversão conceitual representada pelos anjos com características alienígenas. Essa dicotomia contribuiu para a complexidade da trama, enriquecendo as narrativas interligadas de iconoclastia e resiliência cultural.

As divindades representadas pelo Cavaleiro do Céu e Enel, além de personificar concepções distintas de poder divino, também expuseram vulnerabilidades e contradições inerentes a essas figuras. O contraste entre a benevolência e a tirania, a proteção e a punição, proporcionou uma exploração multifacetada das crenças divinas no universo de Skypiea.

A metodologia adotada, que envolveu uma análise do discurso do arco de Skypiea em "One Piece," permitiu examinar diálogos, eventos e o desenvolvimento dos personagens relacionados às percepções de céu, seres celestes e divindades. A revisão da literatura sobre filosofia da religião e teoria literária proporcionou um quadro teórico robusto para contextualizar as análises dentro de um arcabouço conceitual mais amplo.

Em síntese, a pesquisa contribuiu para a compreensão das complexas representações do imaginário religioso em "One Piece," destacando como esses elementos são entrelaçados na trama para contar uma história envolvente e provocativa. A obra de Eiichiro Oda transcende as fronteiras do gênero de mangá, proporcionando uma reflexão profunda sobre questões religiosas, culturais e sociais, enriquecendo o campo de estudos relacionados à linguagem e à representação simbólica nas histórias em quadrinhos.



## Referências

- ALIGHIERI, D. *A divina comédia*. Tradução Fábio M. Alberti. Porto Alegre: L&PM, 2004.
- Anime News Network. *One Piece Manga Sets Guinness World Record with Over 500 Million Published*. Anime News Network, 4 ago. 2022. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-08-04/one-piece-manga-sets-guinness-world-record-with-over-500-million-published/.188352>. Acesso em: 17, outubro, 2023.
- CARNEY, James; MAC CARRON, Pádraig. Comic-Book superheroes and prosocial agency: a large-scale quantitative analysis of the effects of cognitive factors on popular representations. *Journal of Cognition and Culture*, v. 17, n. 3-4, p. 306-330, 2017.
- DE NOVAES, Allan Macedo et al. *A superaventura sapiencial: Breves relações de Shazam! Com o discurso de sabedoria da bíblia hebraica*. Teoliterária, v. 11, n. 25, p. 72-105, 2021, p. 74.
- DYLAN, Thomas et al. RtD comics: A medium for representing research through design. In: *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems*. 2016. p. 971-982.
- EXAME. "One Piece: versão live-action ganha pôster pela Netflix; saiba os detalhes da série". Exame, 30 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://exame.com/pop/one-piece-versao-live-action-ganha-poster-pela-netflix-saiba-os-detalhes-da-serie/>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.
- HAMILTON, Lawrence. *Freedom is power: Liberty through political representation*. Cambridge University Press, 2014.
- JBOX. "Coluna Café Matcha #5 – A vida e morte do Parque de One Piece". JBOX, 23 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2020/10/23/coluna-cafe-matcha-5-a-vida-e-morte-do-parque-de-one-piece/>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.
- MANHÃES, E. *Análise do discurso*. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Orgs.). *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2011, p. 305-315.
- MIRANDA, Clara Campos. *País de Wano—ato final: os rastros da traédia shakespeariana Macbeth no arco do país de Wano do mangá One Piece*. 2022, p. 36.
- FANTONI, Francieli Jordão. *O fenômeno midiático One Piece: uma análise do feminino através das personagens Nami e Nico Robin no anime*. 2015, p. 11.
- NABIZADEH, Golnar. *Representation and memory in graphic novels*. New York: Routledge, 2019.
- ODA, Eiichiro. *One Piece Volume 26*. São Paulo: Panini Comics, 2014.

REBLIN, I. *Histórias em quadrinhos: perspectivas religiosas e possibilidades hermenêuticas*. São Leopoldo, 2020, p. 13.

REBLIN, Iuri A. *Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura*. *Paralellus*, Recife, v. 5, n. 10, p. 161-178, jul./dez. 2014, p. 164.

SALDANHA, Marcelo Ramos; REBLIN, Iuri Andréas. Inferências teológicas na série de TV Luke Cage, da Netflix, e seus paralelos com a Teologia Negra de James Cone. *Estudos Teológicos*, São Leopoldo, v. 60, n. 3, p. 919–937, 2021.

SOUZA, Evaldo Soares de. *Da promessa do novo céu e nova terra: o aspecto físico da habitação eterna do homem à luz da criação, queda, redenção e consumação*. Monografia (Magister Divinitatis) – Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2023.

UOL CULTURA. "Live-action de 'One Piece' quebra recordes de 'Wandinha' e 'Stranger Things' na Netflix". UOL Cultura, 04 de setembro de 2023. Disponível em: [https://cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2023/09/04/7749\\_live-action-de-one-piece-quebra-recordes-de-wandinha-e-stranger-things-na-netflix.html](https://cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2023/09/04/7749_live-action-de-one-piece-quebra-recordes-de-wandinha-e-stranger-things-na-netflix.html). Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

VIANA, Nildo. *Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando*. Rio de Janeiro: Pensamento Brasileiro, 2013. (Série Invenção e Crítica).