

## **CREDITS E LICENZE**

***ONE PIECE: pirati, bucanieri e corsari tra Storia, Fumetto e Mito***

Copyright © Angelo “sommobuta” Cavallaro

Copertina di Carlo Beccarelli

Sito web dell'autore: [www.sommobuta.com](http://www.sommobuta.com)

*Non ha senso fare il pirata se non puoi fare quello che vuoi, o no?*

Gol D. Roger, il Re dei Pirati

*Nell'onesto servizio vi sono normalmente paghe basse e duro lavoro; in questo, abbondanza e sazietà, piaceri e agi, libertà e potere. Chi non la riterrebbe la partita vincente [...]?*

Bartholomew Roberts, capitano della ciurma dei pirati di Roberts, 1722

*Nel mare non esiste nessuno...che ami la libertà più del re dei pirati!*

Monkey D. Rufy, capitano della ciurma dei pirati di “Cappello di Paglia”

## ***Un'avvertenza generale***

Il volume che state per leggere prende in esame fatti e avvenimenti presenti in One Piece dal Volume 1 al Volume 61, tenendo conto anche dello speciale “Capitolo Zero” e dei databook Blue, Red, Yellow e Green.

In buona sostanza, in questa occasione, ci occuperemo “solamente” di ciò che è successo nella prima parte del manga.

Riferimenti a situazioni o vicende successive al “Time Skip” sono minimi.

# INTRODUZIONE

## *Naturalmente, il tesoro*

Sfuggenti, ricercati, avventurosi, e sempre alla ricerca di un tesoro fantasmagorico, traboccante di monete d'oro, in grado di renderli ricchi, potenti e famosi.

Ecco come vengono visti i pirati.

Non spietati criminali, assassini e saccheggiatori - quali erano in realtà -, ma figure quasi “mitiche”, molto più alla mano, e decisamente più inclini all'azione e all'avventura che non allo stupro, alla razzia, al furto.

*“Storia generale delle stragi e rapine dei più notori pirati”* è l'opera che più ha ispirato scrittori e drammaturghi, nonché quella che ha tracciato il profilo “romantico” della figura del pirata. Si tratta di un volume pubblicato per la prima volta nel 1724, opera del famigerato capitano Charles Johnson, che in seguito si scoprì essere nientepopodimeno che Daniel Defoe. È il libro che ha dato inizio alla moda delle storie dei pirati su scala mondiale, quello che ha reso celebri e leggendari pirati come Barbanera, Mary Read, Bartholomew Roberts, e altri.

Inoltre è il tomo che ha influenzato maggiormente Stevenson per la stesura, nel 1883, de *“L'isola del tesoro”*.

Perciò è quasi naturale che, proprio a causa di questo filone “romanzato”, pirati, corsari e filibustieri abbiano in mente una sola cosa: *il tesoro*.

Anche a distanza di più 100 anni dalla nascita del capolavoro di Stevenson, e a più di 250 dal resoconto del capitano Johnson (o meglio, di Defoe sotto pseudonimo piratesco), la storia si ripete. Il 4 agosto del 1997, il settimanale giapponese Weekly Shonen Jump<sup>1</sup> ha pubblicato il primo capitolo di un manga che vede i pirati come protagonisti principali.

L'incipit è eloquente.

*C'era una volta un uomo che conquistò ricchezza, fama e potere. Insomma, tutto ciò che si può desiderare a questo mondo. Si chiamava Gold Roger, “Il Re Pirata”. Le sue parole in punto di morte spinsero la gente verso il mare.*

*«I miei tesori, se li volete, sono vostri. Cercateli, ho lasciato tutto in un certo posto.»*

*Iniziò l'era dei pirati.*

In One Piece si ritrova la figura del pirata entrata nell'immaginario collettivo: i pirati qui presenti infatti sono divertenti, scherzosi, pronti a vivere le avventure più disparate. E naturalmente, tutti i personaggi dell'opera ideata da Eiichiro Oda, hanno in mente lo stesso obiettivo: il tesoro, ovvero lo *One Piece*.

E che cos'è questo One Piece?

Paradossalmente, non si sa.

Le parole di Gold Roger hanno dato il via a quella che nel manga viene chiamata "Grande Era della Pirateria". Ma nessuno, a parte il Re dei Pirati (e forse parte della sua ciurma), sa di cosa si tratti.

In genere, quando si parla di un tesoro in una storia di pirati, si immagina una mappa, magari tutta stropicciata, con una "X" di colore rosso che indica il punto esatto in cui il - probabile - forziere è celato. Per arrivare alla "X" e al forziere, il pirata di turno deve essere scaltro, bravo e (anche un po') fortunato, in quanto troverà sulla sua strada pericoli, trappole e trabocchetti che lo ostacoleranno in ogni modo.

Conquistare un tesoro, infatti, non è cosa facile.

Anche in One Piece, naturalmente, c'è tutto questo.

Il canone che Oda segue è quello "classico": la ricerca del tesoro. Il problema (e la più grande differenziazione dal canone) è che, oltre a non sapere cosa sia il lascito di Gold Roger al mondo, non si conosce nemmeno la sua ubicazione. Non ci sono mappe, non ci sono "X" rosse segnate. Da nessuna parte.

Ci sono solo le parole di un uomo che ha conquistato ricchezza, fama e potere, e che le ha lasciate al mondo, là fuori, da qualche parte.

Pericoli, trappole e trabocchetti da superare, tuttavia, ce ne sono in quantità. Anche più di quanti se ne possano immaginare. Perché il palcoscenico sul quale si svolge la caccia al One Piece non è una singola isola: è il mondo intero.

E com'è strutturato questo mondo?

Chi sono questi pirati che hanno deciso di lasciare tutto e salpare, per andare in cerca di un qualcosa di vago promesso da una persona in punto di morte?

E questi pirati presenti in One Piece sono davvero solo delle scialbe riproduzioni della figura classica, o hanno anche tratti in comune con i veri pirati, i loro compiti a bordo di una nave e il loro modo di agire?

Scopriamolo insieme.

# **PRIMA PARTE**

**A bordo di una ciurma pirata**

## *Capitano Coraggioso*

Il successo e la fortuna di una storia spesso e volentieri sono segnati dalla presenza di un protagonista in grado da catalizzare su di sé la simpatia e l'attenzione del pubblico.

Il protagonista della vicenda deve essere accattivante e originale. E soprattutto, sia esso buono o cattivo, deve poter fare in modo che si empatizzi facilmente con lui e con il suo modo di essere.

Monkey D. Rufy, la “star” principale di One Piece, non sfugge a queste poche e semplici regole. Benché la sua caratterizzazione psicologica ricordi superficialmente quella adottata da Akira Toriyama<sup>2</sup> per plasmare il suo Goku (probabilmente il personaggio fumettistico “made in Japan” più famoso di tutti i tempi), Rufy in realtà, sin dalla sua prima apparizione, riesce ad attirare su di sé la simpatia del lettore, grazie a una storia coinvolgente, emozionante e – a tratti – commovente.

Incontriamo per la prima volta il protagonista di One Piece quando questi è solo un bambino. Il suo sogno è quello di andare per mare e divenire pirata. Per provare la sua audacia e il suo sprezzo del pericolo, in modo da farsi accettare come mozzo nella ciurma del pirata Shanks<sup>3</sup> detto “Il Rosso” (per via del colore della sua capigliatura), Rufy decide di effettuare una prova di coraggio facendosi del male e tagliandosi la guancia con un coltellaccio.

Quella della prova di coraggio, o meglio, della “*prova del sangue*” era effettivamente una pratica diffusa nel mondo piratesco. Per entrare a far parte della cosiddetta “fratellanza”, il nuovo arrivato doveva sottoporsi a un esame, una sorta di test, che dimostrasse il suo attaccamento alla nuova bandiera.

Che fossero prigionieri catturati dopo un arrembaggio, oppure volontari, molti pirati costringevano i loro futuri confratelli a marchiarsi a fuoco, o a tatuarsi, con la lama e col fuoco, il simbolo che caratterizzava la loro ciurma.

Khayr al-Din, il temibile pirata conosciuto col soprannome di “Barbarossa”, era solito lasciare in catene e a digiuno coloro che gli chiedevano di far parte della sua banda per una settimana. Concluso questo lasso di tempo, marchiava i pirati e li sottoponeva a una sessione di tatuatura del suo simbolo. Coloro che sopravvivevano, erano i benvenuti a bordo.

Anche Rufy non sfugge alla regola iniziatica del pirata - e anzi, decide di infliggersela da solo -, ma a quanto pare non basta. Secondo il capitano Shanks e i suoi uomini, la vita del pirata è un qualcosa che va *ben al di là* del semplice atto di coraggio.

È vero che essere un pirata significa *essere liberi e fare ciò che si vuole*, ma ciò implica anche responsabilità e sangue freddo, requisiti che Rufy non ha, dato che è ancora un bambino.

Se a questo si aggiunge il fatto che Rufy non sa ancora nuotare, si comprendono le motivazioni di Shanks e perché questi non voglia assolutamente saperne di portarlo a bordo del suo galeone.



Motivazioni che Rufy capirà solo dopo aver vissuto una brutta avventura e aver sperimentato su sé stesso “*la durezza della vita di mare*”, perché, per salvarlo dalle grinfie di un masnadiero che l’aveva rapito, Shanks perderà il suo braccio sinistro<sup>4</sup>.

E prima ancora della propria salvezza personale, Rufy comprenderà che è compito di un pirata (e soprattutto del capitano) assicurarsi che i propri compagni siano sempre al sicuro.

*La durezza della vita di mare*, tuttavia, si fa ancora più ardua e difficoltosa per coloro che decidono di intraprendere la carriera pirata nel momento in cui entrano in contatto con quelli che, in One Piece, rappresentano uno degli aspetti più interessanti del manga – nonché una vera e propria variabile impazzita -: i famigerati “*Frutti del Diavolo*”<sup>5</sup>.

Questi frutti sono dei tesori del mare, prodotti rarissimi, che conferiscono a chi li mangia dei poteri e delle abilità che vanno al di là di ogni immaginazione. Il problema è che chi mangia un frutto del diavolo acquisisce sì una capacità particolare, ma non può più nuotare.

Per rendere ancora le cose più interessanti (e rientrare in uno dei canoni classici dello Shonen Manga<sup>6</sup>, dove in genere il protagonista acquisisce un potere o uno status “unico”), Rufy si ritrova a mangiare come dessert, nelle pagine iniziali del primo capitolo, uno di questi fantomatici *frutti del diavolo*.

Ad essere precisi, quello di tipo “Gom Gom”, che era stato sottratto da Shanks e dalla sua ciurma a una nave nemica, e che ha come peculiarità quella di trasformare una persona in gomma.

Quindi Rufy diventa un uomo (anzi, un bambino) di gomma.

Come accennato poco più sopra, da un certo punto di vista, l’ingerimento di un frutto del diavolo è equiparabile ad una maledizione: il non poter più nuotare costituisce un serio problema e un vero e proprio ostacolo sulla strada per diventare pirata.

Ma Rufy è un personaggio testardo, che vede in Shanks l’esempio da imitare. E che ha come sogno quello di seguire le orme del celeberrimo Gold Roger e scalzarlo dalla vetta, divenendo lui stesso il nuovo Re dei Pirati.

In veste di capitano, Rufy è assai spericolato, avventato, istintivo e sconsiderato. Ciò che lo muove è la passione verso l’avventura e il mistero, che vengono prima di tutto e prima di tutti. L’esempio lampante l’abbiamo nel volume 52, quando Usop domanda a Rayleigh, il leggendario vicecapitano della ciurma di Gold Roger, cosa sia lo One Piece, se esiste e dove si trova realmente.

A questa (infelice) uscita del suo fido compagno, Rufy sbotta, dicendo testualmente: «*Non voglio sapere dov’è lo One Piece. E nemmeno se ci sia un tesoro o no. [...] Se il vecchio Rayleigh ci rivela qualcosa, io smetto di fare il pirata. Io non mi imbarco in un’avventura prevedibile!*»

In questa esternazione è racchiusa tutta la filosofia del capitano Monkey D. Rufy, pirata.

Un capitano che però, memore dell'insegnamento di Shanks, ha imparato a tenere, prima ancora che alla sua vita, al benessere della sua ciurma e dei suoi compagni di scorribande.

Questo perché Rufy è un personaggio che ascolta sempre i pareri dei suoi uomini e perché, nonostante la sua ciurma sia molto diversa da come si immagina essere una ciurma di pirati, sottostà invece alle regole basilari della vita della filibusta.

Da questo punto di vista Rufy incarna alla perfezione il ruolo del “*vero capitano pirata*”. È lui che dà gli ordini, è lui che dà le direttive più importanti, è lui che prende le decisioni più sofferte. Ma ogni qualvolta vuole approdare su una nuova isola per imbarcarsi in una nuova avventura, e tutte le volte che è costretto a farlo a causa degli eventi, deve affidarsi ai consigli degli altri suoi compagni. Che, paradossalmente, hanno l'ultima parola, nonostante assecondino sempre le “*Voglie d'avventura*” del suo capitano.

Questo perché nel mondo della pirateria, esistono (ed esistevano) dettami precisi e prestabiliti che regolano (e regolavano) la vita di bordo. Il capitano era colui che decideva “cosa si dovesse fare”, ma i suoi ordini e il suo giudizio potevano (e spesso dovevano) essere discussi da tutti i suoi uomini, quasi come se sulla nave fosse in vigore una sorta di “democrazia”.

Le decisioni della ciurma, nella maggior parte dei casi, venivano affidate al nostromo e al quartiermastro, che si facevano portavoce degli umori degli marinai. Se il capitano decideva di predare e razziare un'isola o una nave nemica, ma i suoi uomini non erano d'accordo con lui, si metteva ai voti la faccenda. E, naturalmente, vinceva la maggioranza, fosse anche stata contro le decisioni del capitano, che in quel caso non poteva fare nulla per sovvertire l'esito della votazione a lui sfavorevole.

Di più: se il capitano, per un motivo o per un altro, non aveva più i favori di parte della propria ciurma, poteva essere messo in discussione e sollevato dal suo incarico. Spesso le persone, quando pensano a un capitano senza più autorità, immaginano ribellioni o ammutinamenti. Basti pensare al più celebre di tutti, quello del Bounty. Ma episodi del genere erano delle rarità, che fanno (e facevano) tanto più clamore proprio in virtù del fatto che si trattava di avvenimenti che capitavano molto, ma molto di rado.

Per quanto i pirati fossero violenti e inarrestabili durante le loro “celeberrime” azioni, in mare erano assolutamente disciplinati e ligi ai loro compiti. Pertanto, la sfiducia del proprio capitano avveniva attraverso un atto di formale “scomunica”, con tanto di motivazioni ufficiali, seguito dalla richiesta di un duello.

Se lo sfidante vinceva lo scontro, diveniva il nuovo capitano. Viceversa, il capitano manteneva il suo rango e il suo status all'interno della ciurma.

In One Piece non mancano gli episodi in cui è la ciurma a decidere cosa fare, mettendo ai voti le questioni importanti.

Così come non manca la sfiducia al *capitano* Rufy, proprio da parte del fido Usop.

Secondo le regole auree stilate dal celebre pirata Bartholomew Roberts, “*Ognuno disporrà di voto nelle questioni più importanti [...]. Nessuno potrà battersi con un compagno a bordo della nave, ma ogni lite sarà regolata a terra [...].*”<sup>7</sup>

Ed è proprio così che accade in One Piece.

Usop, che ha deciso di combattere contro il suo capitano (reo di voler abbandonare la loro nave, la Going Merry), sarà l'ago della bilancia di due delle votazioni più importanti e sofferte della ciurma di Rufy: abbandonare la Going Merry a favore di una nuova imbarcazione, e riprendere a bordo Usop, colpevole di non aver compreso appieno il peso e la gravità delle proprie azioni.

Il combattimento, proprio come sostiene la *reale* legislazione pirata, avviene a terra e non a bordo della nave, e Usop, che viene battuto dal suo capitano, per un determinato periodo di tempo non farà più parte della ciurma e verrà abbandonato dai suoi compagni<sup>8</sup>.

Quella dell'abbandono di uno dei membri della ciurma a seguito di un'infrazione era prassi comune tra i pirati. «*È il ruolo del Capitano*», dice Zoro, quando Rufy asserisce che la sua carica e la sua responsabilità è stata «*Troppo pesante.*»

Ma era proprio così che accadeva un tempo: spettava infatti al capitano comminare e infliggere le punizioni ai propri uomini. Usop viene abbandonato a sé stesso, allo stesso modo in cui i capitani pirata abbandonavano i loro compagni in luoghi deserti. Addirittura, si hanno notizie di pirati abbandonati in isolotti remoti, completamente nudi e privi di possibilità di sopravvivenza.

Naturalmente Rufy non arriva a tanto con Usop, ma il suo gesto è sintomatico di come, all'interno della ciurma, la sua autorità sia massima e il suo ruolo di capitano sia sempre, assolutamente rispettato.

---

<sup>1</sup> *Weekly Shonen Jump*: si tratta della più celebre rivista settimanale di fumetti giapponese (e, quindi, del mondo). Lanciata nel 1968 dalla Casa Editrice Shueisha, è il contenitore che ha ospitato la maggior parte dei successi fumettistici: da Dragon Ball a One Piece, passando per Hokuto no Ken, Saint Seiya, Slam Dunk, Captain Tsubasa, fino ad arrivare ai moderni Naruto e Bleach. Vende letteralmente milioni di copie, ed è parte integrante della cultura nipponica.

---

<sup>2</sup> *Akira Toriyama*: sicuramente il più noto mangaka degli anni '80/90. Il papà di Dragon Ball, nonché il fumettista che ha definitivamente sdoganato “il manga” come prodotto fumettistico a livello planetario.

<sup>3</sup> *Shanks “Il Rosso”*: uno dei Quattro Pirati più potenti del mondo di One Piece. Uno dei “Quattro Imperatori” – cioè i pirati che dominano nella seconda metà della Rotta Maggiore, denominata “Nuovo Mondo”. Ispiratore di Rufy, fu mozzo sulla nave di Gold Roger. Il cappello che Shanks ha donato a Rufy gli fu regalato proprio dal Re dei Pirati.

<sup>4</sup> Braccio che, come si scoprirà in seguito, era quello “naturale”.

<sup>5</sup> *Frutti del Diavolo*: si tratta di frutti particolari presenti all'interno del mondo di One Piece. Tutti possono mangiare un Frutto del Diavolo, non solo persone ma anche animali e persino gli oggetti (sebbene la tecnica di fusione e assimilazione sia ancora sconosciuta). Esistono tre diverse tipologie di Frutti del Diavolo: *Rogia*, *Paramisha* e *Zoo Zoo*. I *Rogia* donano i poteri degli elementi naturali; i *Paramisha* alterano corpi e capacità in maniera variegata; gli *Zoo Zoo* tramutano le persone in animali.

<sup>6</sup> A differenza da quanto si crede, i termini “Shonen”, “Seinen”, “Shojo” e via discorrendo, non sono generi fumettistici: sono target, che indicano un certo pubblico di riferimento a seconda del sesso e dell'età a cui si rivolgono.

In Giappone, infatti, ci sono riviste dove vengono pubblicati manga a seconda del target di riferimento. Per cui, all'interno del già citato *Shonen Jump*, vengono pubblicate opere che hanno come target un pubblico prettamente scolastico “under 18”; gli *Shojo* – che sono la controparte femminile degli shonen – hanno come target un pubblico femminile scolastico “under 18”; infine i *Seinen* hanno come target un pubblico adulto (18+).

<sup>7</sup> Le Undici Regole di “Black Bart” divennero in poco tempo un vero e proprio caposaldo del mondo della pirateria.

I pirati che decidevano di salire a bordo, dovevano giurare di osservarle rigidamente, giurando su una Bibbia (se erano credenti), oppure su un'ascia.

I comandamenti di Roberts erano i seguenti:

*1. Ognuno disporrà di voto nelle questioni più importanti. Avrà altresì diritto a una eguale porzione dei viveri freschi o dei liquori catturati in qualunque momento, e potrà farne l'uso che crede, a meno che la loro mancanza non renda necessario un razionamento per il bene comune.*

*2. Ciascuno sarà ammesso a turno, senza inganno, a bordo delle navi catturate, perché oltre alla giusta quota possa avere una muta d'abiti. Ma coloro che defraudano la ciurma del valore di una sola corona in argento, gioielli o denaro, verrà punito con l'abbandono. A chiunque commette un furto verranno tagliati il naso e le orecchie, e sarà sbarcato in un luogo in cui avrà sicuramente molte difficoltà.*

*3. Nessuno potrà giocare a dadi o a carte per denaro.*

*4. Le luci e le candele dovranno essere spente alle 8 di sera, e se qualcuno della ciurma ha voglia di bere dopo quell'ora, lo farà sul ponte senza luci.*

*5. Ognuno terrà il fucile, la sciabola e le pistole sempre puliti e pronti all'uso.*

*6. A bordo non saranno ammessi né ragazzi né donne. Se qualcuno verrà sorpreso a sedurre una*

---

*donna e a portarla a bordo travestita, verrà punito con la morte.*

*7. Colui che diserterà la nave o i propri posti di combattimento durante una battaglia sarà punito con l'abbandono.*

*8. Nessuno potrà battersi con un con un compagno a bordo della nave, ma ogni lite sarà regolata a terra con la spada o la pistola nel modo seguente. A un dato ordine del quartiermastro, ciascuno dei contendenti, dopo essersi collocato con la schiena voltata, dovrà girarsi e sparare immediatamente. Se uno dei due manca il colpo, verrà subito disarmato dal quartiermastro. Se entrambi mancano il colpo, dovranno passare alle sciabole, e colui che per primo ferisce l'altro sarà dichiarato vincitore.*

*9. Nessuno potrà smettere di fare il pirata fino a quando ciascuno non avrà raggiunto la quota di 1000 sterline. Chi resta storpio o perde un arto in azione riceverà dalla cassa comune 800 pezzi da otto, e somme in proporzione per le ferite minori.*

*10. Il capitano e il quartiermastro riceveranno ciascuno due quote del bottino; il capocannoniere e il nostromo, una quota e mezza, gli ufficiali una quota e un quarto, e tutti gli altri, una quota ciascuno.*

*11. I musicanti avranno diritto al riposo soltanto il sabato. In tutti gli altri giorni solo se concesso con un permesso speciale.*

<sup>8</sup> Anche se li accompagnerà ugualmente ad Enies Lobby, nelle vesti del supereroe Sogeking, il Re dei Cecchini.