

Análisis del *racconto* de Nico Robin en la obra *One Piece*

Cómo abordan el manga de Eiichirō Oda (1997) y el anime de Toei Animations (1999) los dilemas políticos

Alumnas: Francisca Díaz y Amanda Marull

Profesor guía: Marco Braghetto

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

Año 2024

RESUMEN

Para este ensayo se analizará una parte específica de la obra *One piece*, tanto su manga (Eiichirō Oda, 1997) y su anime (Toei Animations, 1999), para determinar cuáles son sus mensajes políticos y cómo cada una aborda los dilemas provenientes de ellos. Con este fin, se analizará parte por parte sus distintos aspectos, como serían sus diálogos, personajes, autor, entre otros. Aplicaremos una metodología de análisis político para determinar cuáles son las intenciones políticas de ambas obras y cómo estos distintos medios la transmiten al espectador. Todas las obras narrativas poseen algún aspecto político, así que este ensayo utiliza una metodología de análisis político aplicable a cualquier tipo de obra audiovisual.

Palabras clave: Política, manga, anime, *Racconto*, Animación, Metodología de análisis.

Introducción

One Piece (manga de Eiichirō Oda, 1997; anime de Toei Animations, 1999) es una de las obras japonesas más influyentes actualmente. Poseyendo una enorme cantidad de seguidores alrededor del mundo, a pesar de su longevidad esta se mantiene activa y llena de vida. El gran apego que tienen sus *fans* a esta maravillosa obra llega a influir en la vida de miles de personas globalmente, al punto que los sombreros de paja—como son conocidos los compañeros de Luffy, el protagonista de la historia—obtuvieron estatuas en Japón (después de una contribución por parte del autor del manga a la ciudad de Kumamoto) representando la libertad y esperanza después de tiempos difíciles, como fue el terremoto que sufrió este lugar en 2016. Este aprecio no es solamente porque es una obra divertida de leer o ver, sino por el impacto profundo que tiene en aquellos que empiezan a disfrutar esta aventura. Esta es capaz de llenar a sus lectores de esperanza y valentía al presenciar cómo Luffy inspira a los demás personajes, no rescatándolos o solucionando sus problemas, sino, dándoles el coraje de pelear por sí mismos contra sus dificultades.

Lo anterior es la principal razón por la cual decidimos escribir este ensayo, para profundizar aún más sobre la manera en la que *One Piece* desarrolla sus historias. Cómo a través de su lenguaje audiovisual nos habla de temas complicados pero permitiendo que la audiencia pueda digerir este contenido de una manera más sencilla y si esta influye de una forma u otra para que otros autores hagan lo mismo. Lograremos esto usando el ejemplo de uno de los relatos más impactantes de la obra, la historia de una pequeña niña que vivió lo inimaginable y cómo Luffy la inspira a que ella, ya adulta, desee y grite por sí misma “¡Yo quiero vivir!”. Profundizaremos en su desarrollo, los acontecimientos, las implicancias que posee, cuál es la crítica detrás de estos personajes y momentos que impactaron a tantos, de qué manera se usó el arte para expresarlo e incluso exacerbar una postura y opinión política. Analizaremos parte por parte, las características de sus personajes, no solamente en personalidad, sino que en todos sus ángulos para así ver sus roles en transmitir un mensaje. Nos enfocamos en las implicaciones del lenguaje audiovisual, de qué modo lo aborda el *racconto* de Robin y qué conclusiones desprendemos de él. Esto no es algo que haremos en solo una de las versiones de la obra, sino que analizaremos ambas, el manga (1997) y anime (1999). Queremos ver las diferencias que hay entre las dos y si estas cambian o no el mensaje, sea así en su narrativa o gracias a los elementos únicos de sus medios. ¿Influye la música de la versión animada en el espectador? ¿El paso de página del cómic impacta o cambia las expectativas del lector? Tomando en cuenta estos ejemplos vamos a evaluar qué tan distintas son entre sí o qué tan similares son al emitir el mensaje que quieren retratar. Además, indagaremos en el posible impacto que logró en obras

posteriores que pudieron haberse inspirado en esta narración. Bajo esta mirada y tomando en cuenta el análisis que se realizará en el manga y anime respectivamente, llegamos a la pregunta **¿Cómo aborda el *racconto* de Nico Robin en la obra *One Piece* los dilemas políticos?**

Aclarado lo anterior, hablaremos sobre los aspectos políticos retratados tanto en el anime de Toei Animations (1999) como en el manga (1997) de la obra de Eiichirō Oda, *One Piece*. Nos interesa averiguar cómo se usa el lenguaje audiovisual en estos dos medios para dar a entender una postura política en contra de los gobiernos autoritarios y su crítica a las atrocidades ocurridas en el pasado de nuestra historia. *One Piece*, pese a tener fecha de nacimiento, no posee final hasta el día de hoy. Es reconocido mundialmente por ser uno de los mangas más famosos de todos los tiempos. Esta obra habla principalmente sobre las aventuras del protagonista Monkey D. Luffy, un joven hecho de goma con el sueño de volverse el rey de los piratas. Para ello, viajará por el mundo con sus compañeros y así encontrará el “One piece”, el objeto central de este manga de aventuras y comedia perteneciente al género “Shonen” en Japón, o sea, dirigido principalmente a hombres jóvenes. A pesar de lo que aparenta ser, un manga divertido de aventuras de piratas en el mar, está lleno de críticas políticas y sociales hacia varios aspectos de nuestro mundo. Aunque toca temas serios como la corrupción, la esclavitud o el racismo, entre otros, es capaz —a través de un lenguaje audiovisual parecido al de una caricatura de los 90— de ayudar al lector a digerir estos temas sin que se sienta abrumado por lo complejos que puedan llegar a ser.

Pero para este trabajo, nos enfocaremos más en un “arco” de *One Piece*— nombre que se le da a las historias medianamente autoconclusivas dentro de un manga o anime—. Este en particular es el del sitio llamado Enies Lobby, donde Luffy y sus compañeros deberán rescatar a su amiga Robin, arqueóloga y única sobreviviente de Ohara, una isla que fue borrada por el gobierno mundial al cometer el pecado de investigar sobre los *Poneglyphs*, piedras gigantes e indestructibles que poseen la información acerca del “siglo vacío”, fragmento de la historia de la humanidad que justamente aquel gobierno quiere mantener oculta. Aquí nos centraremos, tanto en Robin como en el país de Ohara, que fueron víctimas de censura, manipulación mediática, genocidio y brutalidad policial —todo esto contado en un *racconto* de la infancia de Robin—.

Para hacer más fácil la lectura, definiremos algunos conceptos importantes que utilizaremos durante nuestro análisis.

Manga: un medio y no un estilo

Los *Manga* son cómics de origen japonés, los cuales poseen una gran importancia cultural. Su origen se remonta a hace más de un siglo. Explica Elena Gil Escudier (2019, p. 97):

Manga es la palabra japonesa con la que conocemos en occidente a los cómics, historietas o tiras cómicas procedentes del país nipón (Cobos 3), convirtiéndose en un término universal que engloba a una poderosa industria cultural con gran éxito comercial. La palabra manga hace referencia al proceso de combinación de diferentes pictografías para crear pensamientos complejos que dotan al cómic japonés de un estilo peculiar en la distribución de los elementos en el papel impreso (Bogarín 6).

Aún siguen vigentes y constituyen una de las industrias más lucrativas de Japón, vendiendo una gran cantidad de mangas de todos los géneros permanentemente. Estos se popularizaron en la década de los 90s y se han expandido al resto del mundo gracias a grandes historias como

Dragon Ball (Akira Toriyama, 1984-1995), *Shingeki no kyojin* (Hajime Isayama, 2009-2021) o *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999-2014). Poco a poco, han causado un gran impacto en la cultura occidental, con un modelo narrativo que se aleja también del cómic, con historias más complejas e introspectivas, muchas veces enfocadas en el individuo y en la sociedad que lo rodea. Tienen un estilo artístico único en cada una de sus obras, pero también características compartidas por otros formatos, como es el uso de paneles, los cuales se leen de derecha a izquierda y son principalmente en blanco y negro. A pesar del avance de la tecnología y de las aplicaciones enfocadas en el desarrollo de manga, aún se mantiene la tradición de usar tinta y pluma o incluso algunas veces acuarelas para colorearlos. Al ser un medio y no un género específico, estos narran una gran variedad de temas, como literatura histórica, ciencia ficción o romance. También variando mucho en sus públicos objetivos, desde niños jóvenes (“shonen”), adultos (“seinen”) y chicas (“shojo”).

Es pertinente indicar que a diferencia de los cómics estadounidenses, que tienen equipos de escritores aparte de los dibujantes, además de que sus editores tienen mucho más control sobre los eventos de la historia. Los *mangas* son ilustrados y escritos por una sola persona, con comentarios y aportes de un solo editor. Lo que les permite tener mucha más libertad e identidad personal a cada obra. Esto causa que las visiones de un autor individual sean más claras en sus *mangas*. Estas historias, gracias al avance de la tecnología y desarrollo de prácticas como la animación, pueden ser adaptadas a un medio completamente distinto, el cual da vida a los personajes agregando música, voces y animación, llevando su influencia más allá del papel. Esta práctica actualmente es llamada “Anime”

Anime: mas que adaptaciones al manga

La industria de la animación ha existido durante varias décadas, inició con técnicas como el “stop motion”, la “rotoscopia” y luego celdas de animación, las cuales fueron revolucionarias en su tiempo. Pero en la actualidad gracias al desarrollo de la tecnología esta práctica se pudo llevar a la digitalización, haciendo el proceso de animación mucho más eficiente y accesible. Este avance no fue solamente de Occidente, sino que se vio en varios países alrededor del mundo, uno de ellos Japón, el cual actualmente es uno de los principales proveedores de esta práctica. La industria recoge su nombre propio, Anime, que es el término usado para referirse a todo tipo de animación proveniente de Japón. Esto implica que no se puede crear “anime” fuera de este país, ya que este es estrictamente originario de él. El anime en su mayoría saca inspiración de cómics japoneses, también conocidos como “manga”. Es usual que se creen adaptaciones animadas de estas historietas, las cuales logran que las obras originales se vuelvan aun más famosas y se expandan a un mercado mayor. Un caso particular podría ser el de *Kimetsu no yaiba* o “*Demon slayer*” como es conocido principalmente en Occidente, un manga escrito por Koyoharu Gotouge (2016), el cual no fue tan aclamado por la sociedad japonesa en sus inicios, pero cuya popularidad aumentó de manera exponencial con su versión animada. Esta, por su banda sonora, diseño de personajes, iluminación, apartado artístico y sobre todo la animación, crearon mucho más interés en la franquicia. El porcentaje de ventas del manga aumentó en una gran cantidad, incluso superando a grandes obras como son *One Piece* (Eiichirō Oda, 1997), conocido por ser uno de los mangas más vendidos de la historia. Los anime usualmente son adaptaciones de mangas, pero también este pueden serlo de novelas o incluso constituir series totalmente nuevas. Un ejemplo podría ser la serie *Yuri!!! on ice* (Sayo Yamamoto y Mitsurō Kubo, 2016) uno de los animes más influyentes de su tiempo, el cual logró sacar adelante a la compañía ahora conocida como Mappa de una crisis financiera. Gracias a este proyecto, logró posicionarse como una de las empresas de producción de anime más conocidas mundialmente. De todos modos, los animes efectivamente son en su mayoría

adaptaciones de mangas, pero estas adaptaciones no solo se limitan a imitar a sus versiones originales. Estas nuevas interpretaciones tienen la capacidad de impulsar, reforzar y mejorar elementos de su contraparte del cómic. Dado que tienen la ventaja de ser obras posteriores, pueden arreglar errores o indagar en momentos importantes que necesitan alterarse para fortalecer su impacto, además de poseer la capacidad de modificar eventos para crear una experiencia más clara a un espectador. A fin de cuentas, el anime consiste no solamente en adaptaciones a manga sino que, es algo más amplio, son animaciones japonesas, ya sea de cualquier género, estilo o historia (Satrio, B, 2023). Sin alejarse de temas controversiales o ideas que podrían llegar a ser consideradas tabú, los animes y mangas son capaces de abordar cualquier tipo de tema. Quien quiera que sea su autor, podrá usar sus cualidades únicas como medio, logrando potenciar aún más las posiciones políticas o mensajes que pueda llegar a tener.

Política, un concepto englobador:

La política es un término variado, el cual puede cambiar de significado dependiendo de lo que quiera definir. Por esta misma razón, cualquier cosa puede llegar a ser considerada política, sobre todo algo como una historia, porque se quiera o no, la influencia del autor se verá señalada en su obra, ya que cada creador ha sido influenciado por acontecimientos, ideas o personas en su vida. Estas lo definen como individuo, lo que se proyecta en sus ideas, personajes o incluso mundos que pueda llegar a crear.

Para aterrizar a que nos vamos a referir con “política”, utilizaremos estas definiciones específicas de la Real Academia Española (s.f.): “7. f. Arte, doctrina u opinión referente al gobierno de los Estados (...). 9. f. Actividad del ciudadano cuando interviene en los asuntos públicos con su opinión, con su voto, o de cualquier otro modo”.

Entonces, política será cualquier tipo de opinión o doctrina referente al gobierno de la historia del mundo de *One Piece*. Es decir, cualquier tema relacionado con el gobierno de la historia, conocido en la misma como el “gobierno mundial”, será considerado un elemento político. Esta organización, para dar contexto, es una federación constituida por 170 naciones distintas, liderada por los “*Gorōsei*” o “los cinco ancianos”. La marina es la fuerza policial y militar en el mundo que se encarga de mantener la paz y ejercer las órdenes de estos líderes. Cualquier mención al gobierno, crítica o acción relacionada con ellos, la catalogamos como algo “político”, incluso si un personaje habla activamente a favor o en contra de la marina. Vamos a expandir lo anterior para también considerar en nuestro criterio todo lo enlazado con la organización y administración de un estado, en este caso siendo el mundo entero de *One Piece* dado que está todo bajo el liderazgo de un solo gobierno, además de las opiniones de los cuidados de este universo de como este debería regirse. Es decir, cualquier comentario que hagan los personajes al respecto a las legislaciones o métodos del gobierno mundial y asimismo cuáles son las acciones que éste efectivamente toma a nivel de entidad e individual de sus trabajadores será algo que tomaremos como un aspecto político al que tendremos que evaluar en nuestro análisis, el cual centraremos específicamente en el *racconto* de Nico Robin.

Racconto, un viaje al pasado:

El *racconto* es una herramienta narrativa que se utiliza para demostrar hechos pasados. Este consiste en narrar sucesos que ya ocurrieron, acercándose progresivamente al momento exacto donde se inició el recuerdo (Sánchez Varela, 2018).

Esto define lo que es la *backstory* de Nico Robin. un conjunto de episodios, los cuales nos llevan a su infancia, contándonos más de su historia y la razón por la que tiene tanto miedo a la llamada *Buster call*. El *racconto* se desarrolla en 4 episodios de 20 minutos u 8 capítulos en el manga. Estos episodios ocurren durante una confrontación de los sombreros de paja y el CP9 “Cypher pol 9”, la agencia secreta perteneciente a la marina, quienes hacen el “trabajo sucio” del gobierno. Ellos mantienen capturada a la mujer durante todo este enfrentamiento, mientras que sucede una discusión entre los sombreros de paja y la arqueóloga. Quien quiere mantenerse alejada de ellos para poder protegerlos de su pasado. Aquí se habla de un suceso llamado *Buster call*, un evento que genera mucho miedo a Robin. A través de las amenazas de Spandam (el jefe de los CP9) de querer realizar esta acción y por los intensos sentimientos de la mujer hacia este, se inicia este *racconto*, para luego volver a la trama principal después de estos 4 capítulos, donde vemos los efectos de este evento en el país de origen de Robin.

En el caso de esta historia, el *racconto* sirve para darnos contexto al pasado de Robin, cuales son las razones de su miedo e incluso cómo se comporta actualmente. Es una herramienta para llevarnos al pasado y explorar esta parte de la historia la cual no podríamos empatizar con la misma magnitud a que fuera simplemente relatada en unos cuantos diálogos. El *racconto* nos lleva a esa instancia en la historia y lo vivimos con Robin, vemos su dolor y el de los otros personajes, haciendo que el mensaje de las atrocidades hechas por el gobierno mundial sea mucho más efectiva e impactante.

Análisis político en películas. Una Metodología que engloba el arte de la obra.

Nuestra metodología para abordar este análisis será utilizando como guía: “A Guide for the Political Analysis of Movies” de Christensen, T. y Haas, P.J. (2005, pp. 291-299.) Procederemos a examinar el *racconto* de Nico Robin siguiendo las siguientes preguntas, que de manera resumida, determinan cuáles son las posturas políticas de la obra y luego procede a analizar varios aspectos de esta, ya sea visual o auditiva, para identificar cómo estas atribuyen a la transmisión del mensaje del autor. Además de evaluar, como ya se dijo, aspectos artísticos de una obra, también se toma en cuenta elementos más técnicos, como cuál es el género de la obra o sus orígenes. Cabe aclarar que estos puntos fueron creados con un énfasis pensado para al cine, pero como ambos medios son similares y utilizan las mismas bases de lenguaje audiovisual, decidimos utilizar y adaptar los siguientes puntos para el análisis de la animación:

1- Determinar cuáles son los asuntos políticos dentro de las obras, sus personajes y ubicaciones. Analizar cómo los asuntos políticos y sociales son parte de la puesta en escena de ambas versiones

2- Identificar la intención política de la obra, ¿esta obra tiene la intención de enviar mensajes políticos? ¿Los personajes discuten los aspectos políticos? ¿El mensaje es directo o sutil? ejemplificamos hechos ocurridos durante la obra, ya que ambas adaptaciones envían el mismo mensaje.

3- Entender el origen de la obra para ponerla en un contexto político ¿está basada en hechos reales o es pura ficción? Vamos a especular sobre posibles paralelos con sucesos históricos tomando en cuenta el periodo en que fue escrita.

4- El género de la película puede ser importante para identificar el mensaje político ¿la trama y los personajes cumplen con las expectativas creadas por el género? ¿La Obra subvierte el género en el mensaje que está diciendo? ¿Cómo es que *One Piece* reconcilia los conflictos?

5-Dirección ¿quién es el mangaka? ¿sabe sobre historia? ¿Cuál es su afiliación política? En este caso, vamos a especular sobre la afiliación política de Eiichirō Oda en base a entrevistas hechas a él.

6- Diálogo ¿Cuáles son los mensajes políticos que relatan los personajes? ¿conversan directamente de política? ¿expresan sus opiniones? ¿hablan del mensaje de la obra directamente? Analizaremos las discusiones que tienen los personajes de la obra para entender los mensajes políticos y sus posiciones ante ellos y cómo estos se diferencian entre los protagónicos y antagonicos.

7- Lenguaje audiovisual ¿las luces y colores aportan a transmitir el mensaje político? ¿Cómo es usada la cámara en la obra y que está comunicando su uso? ¿El paso de página en el manga aporta a la transmisión del mensaje? ¿La composición de la página comunica algo?

En este punto, analizaremos aspectos del anime y del manga, como ambos casos usan distintos lenguajes y atributos para comunicar un mensaje.

8-Personajes ¿qué roles hay en la obra? ¿cómo son retratados? ¿cómo son representadas las figuras con cargo político en este *racconto*? ¿son caricaturas estereotipadas o héroes en la narrativa? ¿Qué características se le otorgan a los ciudadanos de la obra? En este caso, la personalidad de los personajes se mantienen en ambas adaptaciones, pero su puesta en escena puede ser distinta, analizaremos estas diferencias en ambos medios.

Cabe aclarar que en nuestro análisis, en el punto de dirección hablaremos del mangaka Eiichirō Oda, el cual nunca ha revelado directamente su posición política. Así que, cualquier conclusión sobre cuáles son sus afiliaciones serán únicamente especulación. Con todo explicado, procederemos al análisis y aplicación de esta metodología paso por paso.

Pero antes de empezar a aplicar esta metodología, se necesita presentar un resumen del *racconto* para entregar el contexto necesario para entender los temas políticos que vamos a abarcar.

Ohara era una isla conocida por su gran biblioteca, donde se encontraban incontables e invaluable documentos históricos, haciendo que arqueólogos de todo el mundo se reunieran en este lugar. Uno de estos arqueólogos era Nico Olvia, nativa de la isla que fue en una expedición junto un equipo para investigar el “siglo vacío”, para descubrir qué ocurrió en estos 100 años de historia prohibida. Pero fueron descubiertos por la marina, quienes asesinaron a todos sus colegas y la capturaron para interrogarla. El gobierno fue capaz de vincular a este grupo con la isla de Ohara, al confirmar que los eruditos del país estaban estudiando el siglo vacío y los *ponglyphs*, ellos mandaron la orden de destruir la isla, pero este siempre fue el plan del gobierno, quienes querían hacer un ejemplo de Ohara y de lo que ocurre al desafiar su autoridad. La única sobreviviente de este evento fue Nico Robin, hija de Olvia y una niña de ocho años quien fue declarada una criminal por ser capaz de leer los *ponglyphs*. El gobierno luego creó la narrativa de que los arqueólogos de Ohara y Robin en realidad estaban intentando recrear las” armas ancestrales”, dado que varios *ponglyphs* también describen armas de

destrucción masiva de una antigua cultura. La cual es la excusa que utiliza el gobierno mundial para prohibir la investigación del siglo vacío.

Con este contexto extra en mente, iniciaremos a aplicar la metodología elegida para análisis las temáticas políticas del *racconto* de Nico Robin.

El conocimiento como una justificación para la muerte

Determinar los asuntos políticos dentro de este arco de *One Piece* es un proceso que se tuvo que ver y leer tanto en el anime (Toei Animations, 1999) como en el manga (Eiichirō Oda, 1997). En ambos materiales se lograron encontrar varias diferencias, como la composición, el uso de iluminación y la duración de escenas (aspectos que analizaremos más adelante), pero conservando uno de los aspectos más importantes: los temas políticos que pueden ser identificados gracias a acontecimientos, personajes y diálogos.

Varios de estos temas entran en la categoría de "abuso de poder" por parte del gobierno mundial, como el uso de exceso de fuerza o violencia injustificada. Esto se representa claramente en cómo el gobierno asesina a todo aquel que investigue sobre el siglo vacío, provocando la muerte de incontables inocentes, especialmente arqueólogos. Lo que se puede ver tanto en el manga como en el anime en varios momentos, uno de ellos es cuando la marina ataca a los eruditos usando fuerza innecesaria, incluso Saul, el vicealmirante de esta flota, cuestiona a sus propios soldados por este acto.



Saul cuestionando a sus soldados por la violencia innecesaria, manga, capítulo 396 (Eiichirō Oda, 2005)

Los eruditos de Ohara fueron parte de estas víctimas. Gente que, solo por investigar sobre los misterios de la historia, fueron capturados y asesinados por la marina sin una verdadera justificación. La oposición de Saul a este acto y el hecho de que él formara parte de la misma marina nos da a entender que este acto es malvado y arbitrario. Se puede ver en la expresión de Saul el enojo por la injusticia de la situación, evidenciando la poca empatía y violencia de

la marina. Este acontecimiento puede ser una clara referencia a la brutalidad policial y militar ejercida por muchos gobiernos autoritarios y dictaduras, los cuales usan armamento extremadamente peligroso contra civiles. El cual es el caso de los arqueólogos de Ohara, que son vistos y retratados por el gobierno como gente violenta y malvada.

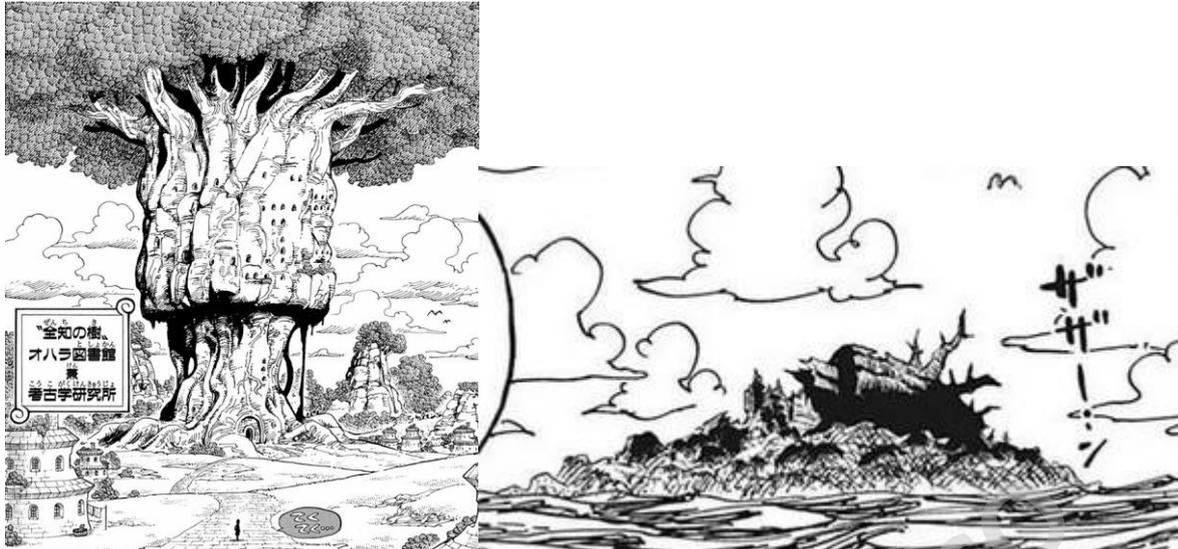


Cuerpos de los arqueólogos de Ohara después del ataque de los marines, anime, episodio 277, (Toei Animations, 2006).

Otro hecho atroz que demuestra la violencia injustificada contra gente inocente, es cuando la marina capturó a Olvia (la madre de Robin) para usarla como una conexión a Ohara y así justificar su destrucción. Esto lo descubrimos con su interacción con Spandine, el soldado a cargo de la destrucción del país. Él nos revela que este horrible acto no era nada más que un mensaje para el mundo. Usando a Ohara como ejemplo, sería un recordatorio de lo que le espera a todo aquel que no cumple con las reglas impuestas por esta dictadura mundial. Esta es una técnica de manipulación por parte del gobierno que ha sido aplicada por dictaduras en el mundo real, utilizando civiles o grupos de gente como ejemplo para el resto de la población, empleando el miedo y el terror para controlar a las personas.



En este panel del manga se puede ver cómo Spandine le dice a Olvia sobre destruir Ohara como un mensaje a todo aquel que desee investigar sobre el siglo vacío, manga, capítulo 394 (Eiichirō Oda, 2005).



Antes y después de la isla de Ohara, después del ataque de la marina conocida como el Buster Call, manga, capítulo 391 y capítulo 398 (Eiichirō Oda, 2005).

Después de la destrucción de la isla y sus habitantes, la marina se encargó de esparcir la narrativa de que la gente de Ohara eran demonios que querían destruir el mundo. Usaron sus conexiones con los medios de comunicación (principalmente periódicos en este mundo) para expandir esta propaganda, y así justificar este acto atroz. Esto tuvo consecuencias negativas también en Nico Robin, al ser la única sobreviviente de este genocidio, a pesar de que ella tenía solamente ocho años. La marina puso una recompensa por su cabeza llamándola “niña demonio”. Esto claramente es una crítica a varios hechos históricos ocurridos en nuestro pasado. La manipulación en los medios de comunicación es un tema que incluso nos afecta actualmente: las noticias falsas o desinformación hacia las masas. En nuestro mundo, estas cosas son comunes y, por suerte, gracias a internet, podemos llegar a diferenciar las noticias reales de las falsas. Pero aun así puede llegar a ser difícil. Entonces, en un mundo como *One Piece*, donde el mayor medio de comunicación son periódicos, la manipulación de los medios comunicativos es extremadamente dañina e influyente. Al ser uno de los únicos métodos que posee la gente común para conocer estos temas, y con el gobierno influenciando los periódicos, hace que estos no sean confiables y puedan manipular la realidad de los hechos a su antojo y así, como se logró ver en el *racconto*, influenciar la percepción de las personas de manera exitosa.



Se puede ver cómo la gente alrededor del mundo lee el periódico alterado por la influencia de la marina y condena a Robin, una niña de ocho años, manga, capítulo 398 (Eiichirō Oda, 2005).

Teniendo todo esto en cuenta, se puede ver claramente cómo esta obra, usando las acciones de la marina y los personajes dentro de esta historia, posee un impulso político, ya sea en contra o a favor del gobierno mundial. El cual usa su influencia, poder y relevancia en el mundo para esconder lo que ellos deseen, controlando la libertad de la gente para mantener su estatus y control sobre el mundo de *One Piece*. Nos demuestra el poder de los medios de comunicación y cómo pueden afectar la percepción de la población, creando una narrativa distinta a la realidad. Por desgracia, esto es algo que ocurre en nuestro mundo, como gobiernos y dictaduras esconden o disfrazan sus atrocidades usando medios sociales.

Intenciones de una tragedia

La intención política en este *racconto* se puede visualizar claramente al analizar la presencia antagonista que tiene el gobierno mundial en esta historia y las opiniones de problemas con equivalentes reales que dan los personajes.

Durante la historia de Robin, se reitera en varias ocasiones que las acciones del gobierno mundial son injustificables y erróneas. La prohibición de investigar el siglo vacío es uno de los elementos que más se exploran en ese sentido, dado que múltiples personajes con roles admirables y principales dan opiniones negativas al respecto, como el profesor Clover, el líder de los eruditos de Ohara, cuando anuncia que *“El pasado pertenece a toda la humanidad, nadie tiene derecho a denegar a otros el deseo de saber la historia oculta”* (Eiichirō Oda, 2005) o Nico Olvia, *“La historia es uno de los tesoros de la humanidad. ¡No podemos abandonar el futuro en el que los jóvenes como tú vivirán!”* (Eiichirō Oda, 2005). Esto da a entender que la censura y restricción de información por la fuerza autoritaria que es el gobierno es algo moralmente reprochable.

Además, se explica en el contexto de la historia que la excusa que tiene la marina para justificar sus acciones es irrelevante y fraudulenta, e incluso se da a entender que está diseñada solo para la conveniencia del gobierno para mantenerse en el poder. Antes de ser disparado por su conocimiento, el profesor Clover anuncia su teoría sobre lo que ocurrió en el siglo vacío, recalcando que lo que más le resultaba interesante era por qué un grupo crearía rocas indestructibles para escribir su historia, dando la hipótesis de que estos sabían que iban a ser exterminados. Aquí, él declara explícitamente que la verdadera razón de la censura sobre este periodo es porque esta comunidad fue eliminada por el gobierno mundial y que la sociedad actual sepa sobre su aniquilación es inconveniente para el gobierno. Esto es confirmado cuando uno de los cinco ancianos manda la orden de asesinar a Clover, diciendo que *“Ohara ha aprendido demasiado”* (Eiichirō Oda, 2005). Todo lo anterior comunica un mensaje claro, que la restricción de información a los civiles es injusta y que, independientemente de la explicación que se dé, esta es solo una excusa para mantener una estructura de poder.

Otro punto importante, como explicamos anteriormente, es que el exterminio de Ohara fue una conspiración planificada. Como explicaba Spandine, cada vez que se encontraba a alguien investigando el siglo vacío, la marina buscaba si esta persona tenía alguna conexión con la isla de Ohara, todo esto con el fin de encontrar justificación legal para destruir el país y mandar un mensaje al mundo. Nuevamente, esto se da a entender en la historia como algo injusto y negativo, especialmente por personajes como Saul, quien renunció a su posición en la marina cuando descubrió el plan de destruir la isla, explicando que los métodos del gobierno eran demasiado crueles. Durante la exterminación de Ohara, también expresó su opinión directamente cuando confrontó a su amigo Kuzan, quien todavía formaba parte de la marina, diciéndole que lo que estaba sucediendo no era correcto. Cabe mencionar que en el contexto del *racconto*, Saul es visto como alguien heroico y justo, dando más peso a su juicio.



Saul confrontando a Kuzan sobre la injusticia que le estaba sucediendo a Ohara, manga, capítulo 397 (Eiichirō Oda, 2005)

Por último, durante esta confrontación, se expresa una clara opinión política en el momento cuando Sakazuki, un vicealmirante de la marina, mandó la orden de atacar con cañones el barco donde estaban escapando los ciudadanos sin conexiones a los eruditos de la ya destruida Ohara, y nos dio su justificación: "Si lo hacemos, mejor hacerlo de forma exhaustiva; si por casualidad uno de esos eruditos se encontrase escondido en ese barco, todo sacrificio habría sido en vano. El mal debe ser completamente erradicado." (Eiichirō Oda, 2005). Estas acciones son vistas por todos los demás personajes, incluso los que son parte del gobierno y marina, como algo injustificable. Esto expresa la opinión de que la falta de debido proceso y el extremismo político son reprochables y perversos.

Para concluir los puntos anteriores, claramente este *racconto* tiene la intención de expresar opiniones políticas, dado que la fuerza gubernamental de la historia es reconocida en su propio contexto por cometer atrocidades y ser injustificable en sus acciones. Explicando abiertamente que las ocurrencias de abuso de poder, falta de debido proceso, conspiración y censura son negativas. Además, retrata admirablemente a los personajes que estaban en contra de esta opresión o que opinaban en contra de las jurisdicciones de la marina.

La ficción y sus realidades

El autor del manga, Eiichirō Oda, nunca ha revelado directamente si los eventos del *racconto* están basados en hechos reales, pero se puede especular y teorizar sobre posibles inspiraciones para esta historia. Un claro antecedente es la quema de la biblioteca de Alejandría. En el *racconto* se describe en varias ocasiones cómo la biblioteca de Ohara es la más importante del universo de *One Piece*, especificando que se encuentran reliquias y textos de todo el mundo dentro de ella. Pero su valor es verdaderamente demostrado cuando esta empieza a quemarse, dado que todos los eruditos de la isla toman la decisión de quedarse y salvar los libros en vez de escapar con sus vidas, indicando que el conocimiento que se perdería es irremplazable. Aquí se puede hacer un claro paralelo con Alejandría, esta también fue la biblioteca más importante

de su tiempo, llegando a posiblemente tener medio millón de pergaminos en ella (Erskine, 1995), que igualmente fue quemada de manera trágica, resultando en la pérdida de invaluable información del pasado.

Otra posible inspiración puede haber sido las quemadas de libros y persecuciones a escritores por el partido nazi, como explica Carlos Alberto Navarro Fuentes (2022, p. 441):

"El Partido Nazi asumió el poder, basado en la persecución sistemática y doctrinaria de los escritores judíos, marxistas, pacifistas y otros autores opositores o simplemente desagradables al régimen, por considerarles 'peligrosos' a los intereses de este."

En el *racconto* se especifica directamente que el gobierno mundial encuentra peligroso a Ohara y a sus eruditos, incluso antes de que ellos iniciaran su investigación sobre los *poneglyphs*. Además, se relata explícitamente que el asesinato de los arqueólogos del país fue por un interés propio del gobierno y no por un verdadero mal cometido por ellos. A base de esto, se pueden analizar las similitudes de los eventos que sucedieron en Alemania y en el mundo de *One Piece*. En el contexto de la historia del manga y anime, se da a entender que el gobierno mundial es uno autoritario y con absoluto control sobre los medios, ejemplificando esto en el *racconto* con los esfuerzos de la marina para demonizar a los eruditos de Ohara y a la pequeña Robin para justificar sus acciones ante los civiles y que no se cuestione su autoridad. Esto es comparable con las acciones del régimen nazi, el cual es conocido por ser uno de los mejores ejemplos de manipulación mediática y por su gran uso de la propaganda (Pineda, 2007).

¿La comedia como emisora de críticas?

One Piece es conocida por el público general (excluyendo a aquellos que conocen la obra a mayor profundidad) como una serie de piratas divertida, incluso algo tonta o infantil. Esto se debe principalmente al estilo artístico que posee, el cual imita las caricaturas de los 90 o muchos estilos de mangakas de esa época, con los cuales Eiichirō Oda trabajó bajo tutela. Esta característica tan importante de su identidad no es algo hecho sin planeación previa. El uso de lenguaje audiovisual, diseño de personajes e incluso estilo de dibujo puede definir el tema de una obra o reflejar su género de una manera menos explícita. Al atender al estilo de *One Piece*, se puede ver energía y diversión, algo extremadamente particular y fácil de reconocer.

Esta obra puede ser perfectamente catalogada como absurda por sus diseños extraños y su mundo con físicas o lógicas completamente diferentes a las nuestras, pero lleno de imaginación y creatividad. Todas estas características representan perfectamente el género de comedia al cual pertenece *One Piece*, pero tomando en cuenta esto, ¿cómo es que un mundo absurdo y una comedia serían capaces de transmitir la seriedad de los hechos narrados con anterioridad: el genocidio, la manipulación de los medios, e incluso un gobierno autoritario con características de una dictadura militar? Esto se logra a través de sus diálogos. A pesar de tener este aire de absurdidad, la obra habla de estos temas de una manera seria; no esconde las penas de sus personajes en bromas mal ubicadas, sino que los muestra en su dolor, hasta en los más extraños.

Sin importar que sus cuerpos sean exagerados, incluso a ellos se les puede ver sufriendo ante estos acontecimientos, generando un mayor impacto.

Por las razones anteriores, el género de comedia queda tan bien en esta obra, porque no solamente nos ayuda a consumirla sin que se vuelva un drama agotador y exhaustivo, sino que mezcla perfectamente la seriedad de sus críticas y usa la comedia para potenciarlas. Compartiendo las risas con los personajes en pantalla o en las hojas del manga, riéndonos de sus extravagantes personalidades o incluso de sus tontos pero encantadores errores, empatizamos y nos encariñamos con cada uno de ellos y así, cuando vemos algo que les importa o hay algo que los daña, somos capaces de notarlo aún más. Cada uno de los personajes de *One Piece* tiene estas características divertidas, que los separan del montón y les dan una esencia única, haciéndonos reír a carcajadas. Por ende, estos cumplen con el propósito de una comedia: hacer reír al espectador, para luego mostrarnos el otro lado de la moneda, cómo en este mundo tan maravilloso y lleno de risas todavía hay dolor y sufrimiento. Pero al final de todo —y esto es algo que tal vez no se vea específicamente en el *racconto*, pero sí en el resto de la obra— se encuentra la alegría. Eiichirō Oda usó la risa y el entretenimiento como una herramienta para su historia. Para que sus lectores empaticen y se encariñen con sus personajes, a fin de digerir mejor estos temas profundos e incluso incómodos de ver. Nos ayuda a nosotros como consumidores a ser capaces de seguir leyendo y no soltar el papel, porque con cada página que pasa sentimos muchas emociones: risa y dolor, rabia o felicidad.

Con todo lo anterior dicho, hay que aclarar que los aspectos cómicos de la historia son mucho menos prevalentes en este *racconto* que en el resto de la narrativa. Esto genera un gran contraste. Principalmente se puede ver con el profesor Clover y Saul, dos personajes sumamente importantes para Robin. Con el primero de ellos, nuestra protagonista puede sonreír y encontrar consuelo en su vida solitaria, y el otro le enseñó a reír ante la desdicha, además de ser quien le dio la fe de que en algún momento encontraría compañeros que la protegerían, porque según sus palabras "*¡Nadie nace en este mundo para estar completamente solo!*" (Eiichirō Oda, 2005). Al final, son dos personajes que representan bastante lo que es *One Piece*, sobre todo Saul, el cual ante la angustia se ríe y sigue adelante.

Eiichirō Oda y la política

Eiichirō Oda, el creador de *One Piece*, es un mangaka reconocido en todo el mundo, siendo uno de los mejores escritores actualmente. Posee una gran pasión por el universo de su manga, personajes e historia. Es conocido por ser una persona que le encanta hacer reír a la gente y de gran corazón. Esto se puede ver reflejado en entrevistas o incluso acciones que ha tomado, como la donación hacia los afectados por el terremoto de Japón. Sus asistentes, los cuales le ayudan a dibujar el manga, cuando son entrevistados hablan de él con mucho cariño. En la entrevista "One Piece Magazine Vol. 1: Highlights of Interview with Eiichirō Oda" (Maji Media, 2017), dijo que si alguno de sus asistentes está en problemas, él mismo se encargaría de cuidar de su familia, nuevamente mostrándonos el tipo de persona amable que es. Es importante reconocer estas cualidades del autor. Las historias son influenciadas por sus creadores, ya sea inconscientemente o no. *One Piece* claramente no es una excepción. Uno de

sus temas principales son la libertad y la empatía. La última es una característica del mangaka, algo que él mismo reconoce en una entrevista:

"Yo creo que es mejor vivir una vida que te ayude a entender cómo se sienten las personas ordinarias, y cómo te sentías cuando eras joven. (...) Yo me dejo ser influenciado por todo lo que puedo, para poder entender los sentimientos de una persona promedio. Esa es mi fortaleza" (Eiichirō Oda, 2009, párr. 11).

Eiichirō Oda ha inculcado parte de sus morales en su manga, no solamente porque es evidente en base a las actitudes de sus personajes, sino que puede llegar a quedar implícito gracias a sus actitudes al escribirlos. En entrevistas, sus editores lo describen con una personalidad fuerte, que peleará sobre qué agregar o sacar de su manga. Esta es evidencia para demostrar que las ideas de esta obra son un reflejo del tipo de persona que es. Raramente permite que gente ajena afecte su historia. Dicho con sus propias palabras:

"Yo no pido sugerencias. Y no lo haré. No las necesito. Esto puede sonar un poco frío, pero no quiero las ideas de otras personas... Los editores y las personas en *Jump* a veces cambian, pero cada vez que hay una nueva, lo primero que les digo es que no me den sugerencias. ¡Quiero tener la confianza para decir que yo inventé los personajes y toda la historia por mí mismo! Si dependo en alguien más, quizás siga haciéndolo, y si es un fracaso, los culparé a ellos. Pero si triunfo, es por mi propia habilidad, y si fracaso, es mi propia culpa" (Eiichirō Oda, 2009, p. 66).

Ahora podemos asumir el tipo de persona que es Oda. Un hombre amable y empático, de carácter fuerte e ideales bien definidos y con una notoria pasión por su historia, además de sumamente autoexigente en lo que respecta su obra. Durante varias entrevistas o comentarios en SBS (interacción que tiene él con sus fans a través de cartas) se puede ver cómo Oda explica a sus lectores hechos o conocimientos que él posee sobre temas relacionados con la historia del mundo. Como sería en uno de los SBS donde explica sobre las mujeres piratas que existieron en la historia (Eiichirō Oda, 1998). Uno podría llegar a interpretar que posee cierto gusto por distintas culturas, esto claramente como una especulación en base a sus viajes anuales a distintos lugares del mundo. Uno de sus sueños es que, una vez terminen las aventuras de Luffy y su tripulación, pueda viajar por el mundo y conocerlo.

Gracias a toda esta información podemos explorar un poco más la política de su obra. *One Piece* está lleno de críticas, algunas más evidentes que otras, siempre acompañadas de comedia para aligerar el ambiente, pero aun así hablando de sus conflictos de manera respetuosa. No se ha podido encontrar si Oda pertenece a alguna afiliación política en especial, todo queda en especulación o análisis de su persona a través de sus interacciones con fans, cómo escribe su historia e incluso sus gustos por otras obras, como por ejemplo, su amor hacia *Star Wars*, una obra conocida por su crítica a un gobierno autoritario y militar, que usa la fuerza para reprimir a la gente y asesina a aquellos que estén contra su gobierno, algo similar a lo que es el *racconto* de Robin. A través de sus comentarios en su obra, lo que se puede interpretar de ellos y el hecho de que él raramente implementa ideas de otros, se puede asumir que estas ideas son representativas de su persona.

Dialogando ante una injusticia

El diálogo de esta historia es otro aspecto que está extremadamente cargado políticamente. Desde los inicios del *racconto*, los personajes discuten sus visiones de lo que está ocurriendo en la isla de Ohara, tanto los eruditos que viven en ella como la marina que viene a destruir el país. Uno de los principales es, nuevamente, el profesor Clover, quien expresa en varias ocasiones sus opiniones negativas sobre la prohibición de leer los *poneglyphs*. Al principio de la narrativa, le explica a Robin directamente que él y el resto de los arqueólogos de Ohara estaban perfectamente conscientes de que si el gobierno los descubre, serían asesinados. Pero este monólogo gana más impacto cuando él explica sus razones para investigar antes de ser disparado: *“No importa lo que ocurriera en el pasado, es la historia humana y debería ser completamente aceptada. Si eliminamos nuestro miedo y lo sabemos todo, ¿podemos confrontar cualquier cosa que pase!”* (Eiichirō Oda, 2005). Esto expresa claramente su visión de que la historia es el más grande tesoro de la humanidad y que debería ser guardada, incluso si este acto le costara su propia vida. Igualmente, el resto de los eruditos de Ohara reflejan la misma opinión cuando todos deciden quedarse en la isla, sabiendo que iban a ser eliminados, con el propósito de asegurarse de que toda la información y reliquias de la biblioteca sobrevivieran, dado que consideraban crítico que todos los documentos que poseían pudieran ser guardados para el futuro.

Saul también es uno de los personajes que más hablan de sus opiniones políticas, dado que él desertó los ideales de la marina. En varias ocasiones, él declara explícitamente que las acciones del gobierno son inhumanas y que no hay justicia en ellas. Una de sus conversaciones más impactantes es cuando Saul discute con Sengoku, el líder de la marina y quien mandó la orden de que Ohara fuese destruido, su opinión respecto de este mandato, expresando su disconformidad con el castigo tan severo que sufrirán los eruditos, anunciando que los arqueólogos que ya habían capturado solo querían estudiar la historia. Además, le pide a Sengoku directamente que le dé pruebas de que realmente tienen intenciones maliciosas, pero este se rehúsa y le dice que se calle y solamente siga las órdenes. Esto abiertamente da a entender que el sistema del gobierno es uno que prospera en la obediencia ciega, incluso frente a situaciones que son tan claramente injustas, llamando a comparaciones con gobiernos autoritarios en la vida real. Otra opinión relevante que muestra este personaje es lo que le dijo a la pequeña Robin mientras intentaba ayudarla a escapar de la isla, diciéndole: *“¡Ten orgullo Robin! ¡Tu madre es noble! ¡Ohara es noble! ¡Tienes el deber de algún día contar la historia de esta isla Robin! ¡Ohara peleó contra el mundo!”* (Eiichirō Oda, 2005). Esto evidencia que Saul considera que todos los esfuerzos de los eruditos son respetables y admirables, que oponerse a las leyes tiránicas de la marina y el gobierno mundial fue algo justo.

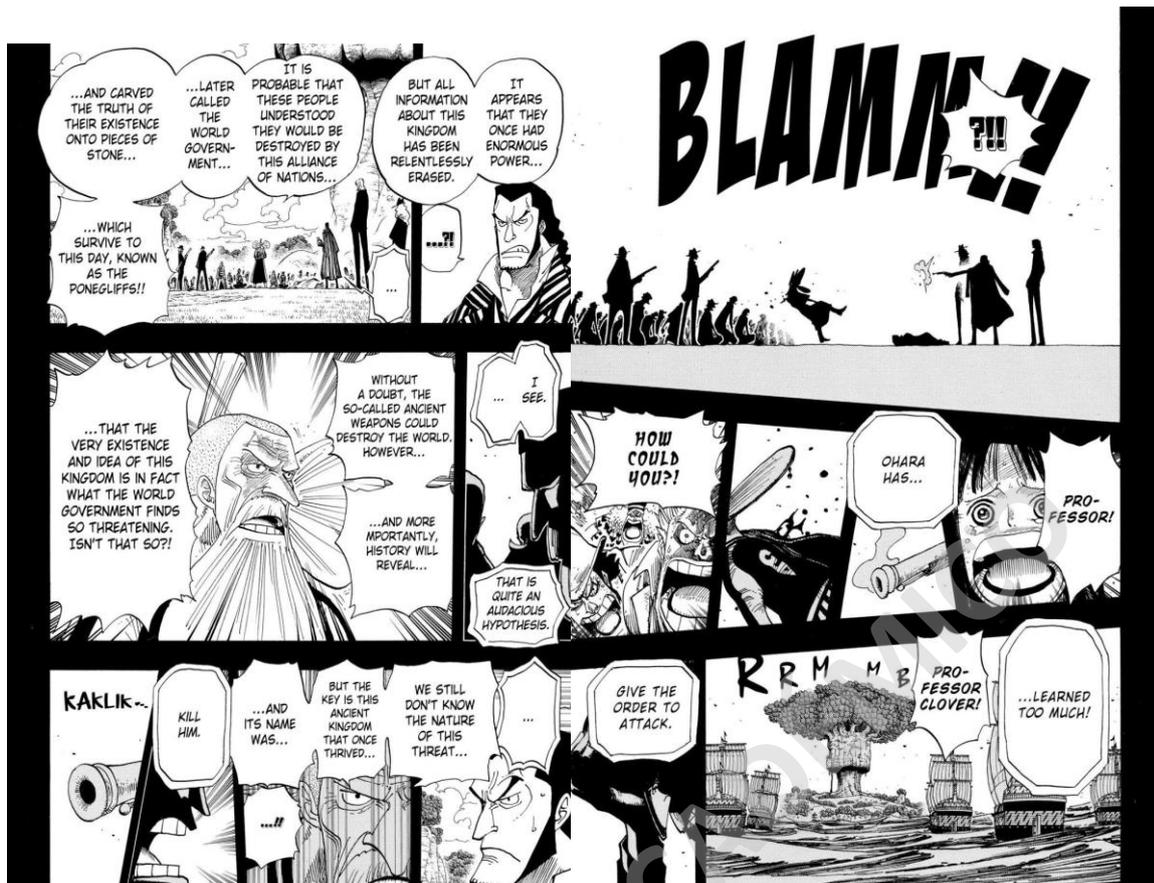
Al contrario de los anteriores, la visión del antagonista Spandine es una que demuestra indiferencia por el bienestar de otros y que su mayor interés es su propio beneficio. Él manifestó completa apatía cuando la biblioteca de Ohara empezó a incendiarse, además de anunciar en varias ocasiones cómo esperaba ser promovido por liderar el ataque en la isla. Pero su acción más relevante fue que al descubrir que Robin podía leer los *poneglyphs*, él declaró a su equipo, que dudaba de este hecho por su edad: *“¡Cuando no estás seguro de algo, la opción más fiable*

es eliminarlo! ¡Memoriza su cara y no la dejen salir de la isla!” (Eiichirō Oda, 2005). Esto claramente expresa que este personaje piensa no solamente que el fin justifica los medios, sino también que uno debería ser lo más brutal posible ante cualquier acto o sospecha criminal. Obviamente, como todo esto es expresado por una figura antagonista y abiertamente maliciosa en la historia, se da a entender que estas opiniones son vistas como negativas y reprochables en la narrativa.

Analizando todo lo anterior, se puede observar cómo los personajes en este *racconto* hablan muy directamente de sus opiniones políticas, además de dar a entender con su diálogo cuáles son las visiones y valores que quiere representar la historia. Proclamando explícitamente que oponerse ante las injusticias y preservar la historia son acciones admirables, además de que abusar del poder, la brutalidad como respuesta a las actividades criminales y la absoluta falta del debido proceso son reprobables.

El poder de la tinta y la animación

Durante el paso de los años, se ha visto cómo el manga de *One Piece* ha crecido constantemente, pero siguiéndolo de cerca se encuentra el anime, ambos otorgando experiencias únicas y explorando distintos aspectos de la misma historia. Algunos prefieren el manga, otros el anime, esto por las distintas características que aporta cada uno. El manga tiene características propias, como ser pintado en blanco y negro, líneas de acción, el paso de página de los paneles y las letras usadas, mientras que el anime tiene colores, sonido, actores de voz, animación y música. Uno podría llegar a decir que el anime podría ser superior al tener una mayor cantidad de atributos a su favor, pero esto es simplemente una cuestión de opinión, ya que ambos, al ser únicos, tienen cualidades únicas que nos permiten experimentar esta historia. Uno de los paneles más importantes en el *racconto* de Robin es cuando el profesor Clover es disparado por la marina bajo órdenes de los cinco ancianos.



Clover confrontando a la marina, manga, capítulo 395 (Eiichirō Oda, 2005)

Las líneas de acción en los paneles donde habla Clover nos muestran la emoción y fuerza con la que pronuncia esas palabras. Mientras vamos avanzando, vemos cómo los paneles se vuelven cada vez más pequeños, los personajes pertenecientes a la marina quedan sin espacio dentro de ellos, dando enfoque a sus palabras y simbolizando cómo son intimidados por estas, hasta que gritan “¡Mátenlo!” para luego ver el panel final, donde solo vemos la punta de una pistola sin ningún diálogo, interrumpiendo a Clover, o en este caso, silenciándolo. Nosotros como lectores podemos suponer lo que va a ocurrir, y al pasar página, un acto que solamente podemos hacer en el manga, vemos un panel general completamente en blanco donde solamente se ven las siluetas de los personajes, contrastando completamente con las composiciones anteriores. Incluso sin poder realmente escucharlo, sentimos la bala gracias a la onomatopeya que ocupa una gran parte de la imagen. Estas herramientas que usó Oda potencian aún más la escena y lo horrible que es este acto; Clover es silenciado por la marina por saber demasiado.

En el caso del anime, esta escena tiene un diálogo parecido, por no decir igual. Al ser un momento donde el foco principal son las palabras de Clover, el anime usa distintos planos de distintos personajes o zonas para mantener al espectador atento a la pantalla. Lo que más resalta o complementa al diálogo en estos momentos es la música, la cual es tensa; este recurso nos hace entender que las revelaciones que nos está dando Clover son importantes y sustituye la composición hecha con las burbujas de diálogo en el manga. La situación en la que estamos es inquietante y esta va escalando con cada palabra que sale de su boca, hasta que al final le

disparan. La caída de Clover y la desenfundada del arma es en cámara lenta, lo cual hace que se sienta la tragedia de este hecho, dándonos tiempo a procesar lo que ocurre, para luego mostrarnos a Robin y los arqueólogos gritando, nuevamente amplificando este acto vil. Vemos la cara de la niña y los adultos en pánico al ver a su amigo caer, con una ira y dolor que se puede sentir en la interpretación de los actores de voz, que nos hace empatizar y ver de manera negativa a la marina.

Después de toda la tragedia que fue Ohara, se puede ver cómo Robin comienza a huir de la marina al ser catalogada como un demonio. Aquí los paneles se comienzan a distorsionar y torcer mientras más se lee. Los diálogos relatan cómo la población, a través de periódicos, desarrolla esta visión de Robin; mientras más hablan de ella y más la demonizan, los paneles se tuercen más y más. Otro contraste que se puede ver entre Robin y el resto de la población es que ella está corriendo, huyendo de todo, mientras los demás están parados leyendo el diario, contrastando la situación, e incluso se podría llegar a interpretar como una visualización de cómo esta situación se vio normalizada por el público, sin darse cuenta de que están deseando la muerte a una niña de solo 8 años. La composición de los paneles y el uso de líneas en estos nos da la sensación de tensión, estas líneas viéndose presentes en los dibujos donde aparece Robin, como si nos pusiera en su situación de estrés e incertidumbre.



Robin huyendo, manga, capítulo 398 (Eiichirō Oda, 2005)

En el caso del anime, cuando Robin está corriendo, la paleta de colores cambia; es gris y sucia, pero cuando vemos a las demás personas, se ocupan los colores normales de la serie, creando un contraste en la visualización de la escena. Otro aspecto único de la versión animada es el uso de la música, la cual está llena de tensión y provoca estrés al espectador, claramente utilizando este recurso para expresar los sentimientos de la pequeña niña y fortalecer los elementos trágicos de su historia.



Robin huyendo, anime, episodio 278 (Toei Animations, 2006)

En planos posteriores nos muestran más momentos de Robin corriendo comparado al manga, logrando que el público empatice aún más con la niña. Mientras estas imágenes aparecen en pantalla, son acompañadas por diálogos de personajes que hablan nuevamente de que es un demonio y no merece vivir.

A final de cuentas, cuando se analizan y comparan el anime con el manga, ambos son capaces de expresar de manera fiel el mensaje político de la historia, la crítica a la brutalidad policial, a los gobiernos autoritarios y a la censura, pero cada uno lo hace de una manera única, utilizando sus propios recursos, como se pudo ver con anterioridad. El manga usa las composiciones de los paneles para generar emoción en sus espectadores, de la misma forma en la que el anime usa la música para cumplir esta función. Ambas versiones son buenas a su propia manera. Pero se podría llegar a la conclusión de que el manga es más directo en su crítica, mientras que el anime se enfoca más en la tragedia de Robin, agregando más tiempo a momentos de ella o incluso cambiando algunos ligeramente para hacerlos más emotivos.

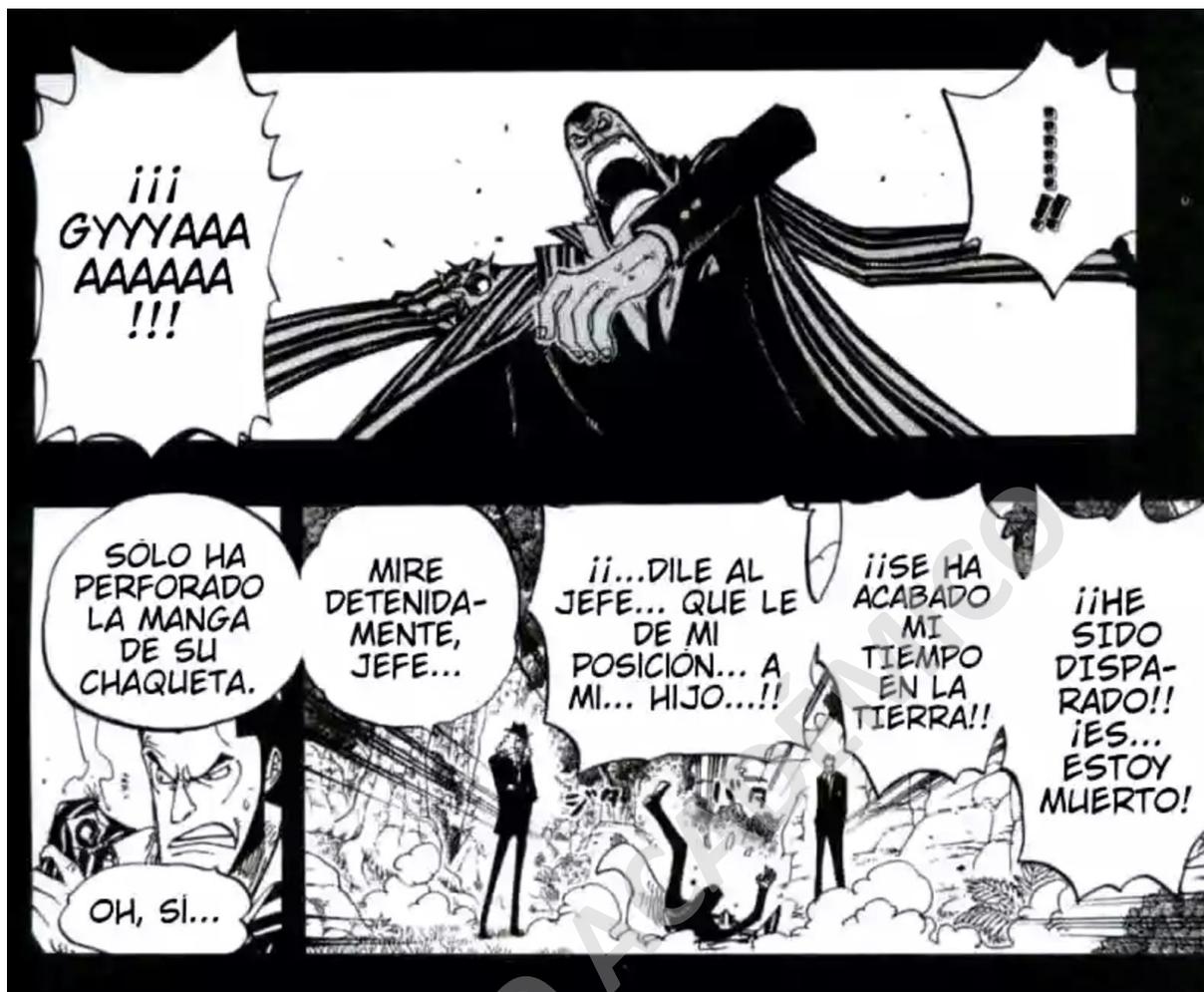
La incompetencia del poder

One Piece es conocido por tener una gran cantidad de personajes, los cuales no solamente aparecen para rellenar las páginas del manga o escenas del anime, pues todos tienen algún nivel de importancia. Por esta misma razón, la mayoría de los personajes relevantes tienden a cumplir con características especiales, como sus nombres, sus diseños, personalidades e incluso poderes que puedan llegar a tener. Nos enfocaremos principalmente en los personajes “protagónicos”

del *racconto* de Robin, aquellos que son los que vemos en su mayoría en escena, poseen mayor cantidad de diálogo o impactan profundamente al espectador con sus acciones, ya sean para mal o para bien.

Podemos ver características generales en personajes que comparten una vocación. En el caso de la marina, los personajes pueden ser ilustrados como fríos, soberbios y crueles, no necesariamente cumpliendo todas esas características, pero sí teniendo uno o más de esos atributos. Sus trajes son pulcros y bien cuidados; los vicealmirantes y jefes también poseen trajes elegantes, contrastando con el resto de personajes ajenos al gobierno, que poseen vestimentas que representan más sus propias personalidades o son parecidas a lo que usaría un civil en su día a día. Esto podría reflejar la falta de individualidad que vive uno al ser parte de la marina, contrastando con los arqueólogos, los cuales cuestionan y piensan por sí mismos. Tanto en el anime como en el manga, el autor nos muestra escenas de exceso de fuerza ejercido por la marina, una característica compartida por todos los personajes afiliados al gobierno que aparecen en el *racconto*.

Uno de los mayores representantes de la crítica que se le hace a la autoridad en esta historia es Spandine. Él demuestra características deplorables: es orgulloso, poco empático y cruel. En múltiples ocasiones demuestra su incompetencia, sobre todo cuando lo comparamos con sus subordinados del CP9, los cuales son estoicos y fríos, resaltando aún más su cobardía. Estos actúan como un potenciador de la pusilanimidad e incompetencia de Spandine, y él hace lo mismo para ellos, demostrando aún más lo desalmados que son. Un momento importante del manga y anime es cuando Olvia le dispara; él cae al suelo gritando. Le ruega a sus agentes que asciendan a su hijo a su puesto, cuando realmente la bala solo le atravesó su manga y no le hizo daño. Todas estas acciones y características no solo nos hacen ver a este hombre como alguien patético, sino también como una persona que no debería estar en ese puesto por su incompetencia.



Spandine llorando de dolor, por una bala que ni impactó, manga, capítulo 394 (Eiichirō Oda, 2005)

Una de las características más importantes que Spandine representa de la marina es su crueldad y cinismo. Él es quien activa la *Buster Call* y nos cuenta cómo usarán a Ohara de ejemplo para el resto del mundo. Toda la puesta en escena tanto del manga como del anime nos hace verlo cruel y despiadado. No usan paneles o composiciones que lo muestran como alguien intimidante; ya definimos que él no es ese tipo de personaje. En cambio, se muestra tranquilo, como si contara una historia normal. Se sacude el polvo y habla calmadamente y con burla, demostrando aún más lo desalmado que es al decir que destruirán toda la isla y matarán a gente sin realmente importarle, para luego salir huyendo.

Por otro lado, están los otros personajes que no pertenecen a la marina, entre estos los arqueólogos y los civiles normales. Aquí ocurre algo interesante. Los que son vistos en una luz positiva durante todo este arco son los arqueólogos. Son compasivos, amables y empáticos. También poseen un sentimiento filantrópico: ellos buscan el significado de los *Poneglyphs* y lo que ocurrió en el Siglo Vacío no por egoísmo o por lo que los acusa la marina de "buscar un arma", sino por el hecho de que la humanidad debe saber su historia y tiene ese derecho. Por el contrario, los civiles son usados como una herramienta para alimentar la tragedia de Robin y así ver a los arqueólogos de una manera más positiva al ser los únicos que cuidan de ella. Los

ciudadanos de Ohara tratan mal a nuestra protagonista: la segregan, golpean o maltratan por su característica única, que serían sus poderes, pues son considerados “asquerosos”. Una de las razones del por qué la gente es así, puede ser para mostrar de una manera negativa a la gente ignorante. Ellos le tienen miedo a Robin por no conocerla o asumir que es un monstruo, y luego le adquieren miedo a los arqueólogos por ignorancia a lo que realmente está ocurriendo, volviéndose principales víctimas de la manipulación de la información del gobierno. Existe una escena la cual cambia del manga al anime. La composición es similar, pero la mayor diferencia radica en el diálogo. Esta escena es cuando Robin está escapando e intenta subir al barco de los civiles, donde fueron enviados por la marina para ser escoltados de manera segura lejos de la isla. En el manga, la razón por la que los ciudadanos no permiten que Robin se suba es porque la ven como monstruo e hija de Olvia, “una criminal”. Cuando ella usa sus poderes para poder subir sola al barco, los ciudadanos corren y se alejan, pero en el anime, esta escena es algo distinta. Eliminaron el momento en que ella intenta subir sola al barco y los ciudadanos huyendo de sus poderes; esto hace que se vean empáticos, ya que el último diálogo de uno de los civiles es hacer callar a aquellos que dicen que no la dejen subir, pues solo es una niña, e incluso lanzan una cuerda para ayudarla. Pero por desgracia, Spandam (esto ocurre en ambos medios) les dice que ella también es una arqueóloga y que no la dejen subir. Este cambio sutil altera la manera en que podemos interpretar la historia. La primera potencia más la ignorancia de los civiles, pero en la segunda, al hacerlos ver más humanos, nos impacta aún más su destino. Porque incluso cuando hicieron todo lo que les pidieron, fueron igualmente asesinados por un cañonazo de la marina.

Nuestra protagonista Robin tiene un diseño simple. Usualmente los protagonistas de una historia tienden a ser más trabajados, dándoles una silueta especial o ropas características, pero Robin en el *racconto* es pequeña, delgada y tiene ropas desgastadas. La razón por la que Robin es una niña y no una adolescente o incluso una adulta en este momento puede ser para que la tragedia de su historia sea aún mayor. Observar a una pequeña niña vulnerable ser perseguida por un gobierno que la etiqueta como un “demonio” es algo que es muy difícil de ver y no pensar que es injusto o cruel. Otra de las características importantes de Robin son sus poderes, los cuales consisten en poder crear extremidades (usualmente manos) en otras superficies o en su mismo cuerpo. Por estos poderes ella es segregada del pueblo por ser considerada un monstruo, un punto importante en la historia, ya que esta palabra será transformada y usada en su contra por la marina, dejando de ser un monstruo a algo considerado peor: un demonio.

Otro personaje muy interesante e importante para la trama, no solamente porque le salvó la vida a nuestra protagonista, sino que también por ser una representación de la justicia, es Jaguar D. Saul, un antiguo vicealmirante de la marina. Al verlo por primera vez podemos ver que tiene características distintivas: es un gigante, tiene pelo anaranjado, dientes grandes y proporciones exageradas, pero también ropa desgastada o algo rota, siendo un punto de conexión con Robin. Gracias a su apariencia cómica somos capaces de desarrollar cariño hacia él, sobre todo a su risa característica “Dereshishishi” y nos encantamos cuando hace que la niña, que hasta ese punto no había sonreído mucho, se ría junto a él. Luego descubrimos que es un antiguo vicealmirante que capturó a la madre de Robin. Cuando lo vemos con el traje de la marina, al contrario de los demás marinos, sigue siendo visualmente distinto. Se nos prueba esto al ver

cómo él desafía a la marina, algo que hizo con anterioridad al intentar evitar que asesinaran a la tripulación que viajaba con Olvia y luego cuando la ayuda a escapar. La razón de su importancia en la narrativa es para demostrar que incluso aquellos que están con el gobierno mundial son capaces de ver las atrocidades que es capaz de cometer. Saul es de los pocos que decide no ser ignorante ante la situación e incluso dice que el gobierno debería ayudar a la gente en su búsqueda por el conocimiento. Él aprende de la historia gracias a Olvia y posteriormente la libera, porque es lo correcto, es lo que él creía que estaba bien y era verdadera justicia.



Saul cuestionando a Sengoku, el inspector general, manga, capítulo 396 (Eiichirō Oda, 2005)

Parte de la crítica que hace *One Piece* no se basa solamente en el diálogo, sino que usa todo a su disposición: la vestimenta, las siluetas y crea paralelismos entre los mismos personajes o usa a otros para potenciar alguna característica, como se vio con el CP9 y su jefe o los civiles con los arqueólogos. Esto demuestra la profundidad de la crítica social que se arraiga en los conceptos más primigenios de sus personajes e historia.

Conclusión

Con todo lo anteriormente hablado, hemos llegado a varias conclusiones tras esta investigación. Gracias al cariño que le tenemos a esta obra fuimos capaces de escribir este análisis, pues los personajes, el arte y la historia logran atrapar al lector para llevarlo a este mundo lleno de entretenimiento. Ahora bien, esta aventura no solamente es retratada en el formato de manga, sino que existe su complemento el cual es el anime, ambos siguiendo la misma historia creada por Eiichirō Oda, la mayor diferencia radica en el medio que son transmitidos. Ambos son capaces de provocar cariño y empatía con sus personajes, pero su forma de mostrar estos acontecimientos varía. Uno pensaría que no tendría mayor repercusión, al ser simples cambios como agregar color o sonido, pero como pudimos ver con anterioridad, esto altera el impacto generado en el espectador.

Debemos dejar en claro nuestra preferencia por el lenguaje audiovisual visto en el manga, el uso de paneles, composiciones y el tiempo que se le da a los eventos están mejor ejecutados que en el otro medio. Los cambios sutiles pueden generar un gran impacto, no cambian el mensaje pero sí son capaces de afectar las emociones del espectador. Estas decisiones en su núcleo no son malas, aunque pueden ser cuestionadas al disminuir la impresión de momentos importantes o alterar la visión del creador original.

A pesar de todo esto, esta obra tanto en el anime como en el manga es capaz de transmitir su mensaje político al ser directo con el espectador. Esta obra crítica de forma explícita los actos inhumanos de un gobierno autoritario y su fuerza militar. Este es un fenómeno visto más de una vez en la historia de la humanidad, como dice José Luis Da Silva (2020, párr. 1):

Al analizar la caricatura política vemos que su capacidad de promover la reflexión en los espacios públicos, así como su incitación a confrontar la realidad y estimular el conocimiento, la convierten en un arma política contra todo poder que intente controlar las instituciones y someter a la sociedad

Nuevamente demostrando el uso de los medios audiovisuales para vislumbrar problemáticas que afectan a la población, esto gracias a su poder de influenciar a la gente independientemente de su estatus social e incluso educación, al ser fácil de consumir y entender.

One Piece es conocida alrededor del mundo como una de las obras capaces de atravesar las barreras culturales. Ha estado en vigencia por más de 20 años y su popularidad solamente sigue creciendo gracias a sus nuevas temporadas del anime. También está su nueva faceta que es el *live action*, el cual fue un éxito tan grande que Netflix la renovó para una segunda temporada unos meses después de su estreno (Robinson, 2024). La fama de *One Piece* es indiscutible, pero su efecto más importante es cómo ha influido a su público a crear sus propias historias. Muchos mangakas han sido inspirados por Eiichirō Oda y han escrito sobre temas poco hablados, para dar su propia versión de estos. El impacto a nuevas generaciones de creadores es un hito importante en la historia de la obra, pero uno podría hablar de algo mucho más sorprendente. Cómo ha motivado a sus lectores a combatir y luchar por sus propios derechos usando la misma bandera de los sombreros de paja como símbolo de rebelión y libertad. Un fenómeno el cual no solamente pertenece a *One Piece*, sino que también al anime en general, siendo fuente de inspiración o identificación sobre todo el pueblo latino como dice Joaquín Vargas Vargas (2022, párr. 51):

(...) un cambio en los referentes de valores e ideologías por parte de la juventud en general y de la comunidad otaku en particular, donde el animé y el manga son el marco de interpretación de la realidad, historia, cultura e identidad latinoamericanas.

La gente de latinoamerica ven el anime y el manga como obras que son capaces de retratar sus batallas, como estas historias muchas veces relatan las problemáticas de combatir gobiernos o autoridades totalitaristas, estas apelan a los participantes de recientes revueltas o manifestaciones. Está siendo la razón por la que en las protestas actuales en los pueblos latinos se ven muchas figuras de origen japonés.

One Piece actualmente ha logrado traspasar la ficción y se ha implantado en el mundo como una fuente de coraje para aquellos que luchan día tras día contra sus gobiernos abusivos o autoridades inhumanas. Luffy se ha transformado en un personaje que simboliza la lucha por la libertad. Esta es la mayor prueba de la crítica política de Oda, su obra al ser vista por miles de personas alrededor del mundo se sintieron identificadas hasta el punto de usar los personajes como figuras a seguir.

Ahora bien, centrémonos en la metodología elegida para el análisis de la obra *One Piece*. Tomamos como base el “Appendix 1. An Outtake. A guide for the Political Analysis of Movies”, de Christensen, T. y Haas, P.J. (2005), que se enfoca en investigar varios aspectos de las películas para así analizar sus mensajes políticos ya sean intencionales o no. Esta fue una guía para poder crear una metodología que se adecuara a nuestra investigación. La dividimos en ocho categorías para investigar y comparar, en caso de ser necesario, los dos medios audiovisuales, viendo sus diferencias y, de ser relevante, si acaso estos cambios afectan al mensaje político que se quiere entregar. Así, logramos de forma efectiva analizar los distintos aspectos de la obra, su diálogo, personajes, lenguajes audiovisuales e incluso al mismo autor y cómo todo esto contribuye a la transmisión del mensaje.

Gracias a lo anterior, conseguimos encontrar varias características importantes y relevantes del desarrollo de la obra, por ejemplo, el uso de la comedia como un medio para transmitir de manera más efectiva acontecimientos o relatos cargados de críticas políticas. Usando la comedia y la empatía que se tiene por personajes importantes en la trama, nos interesamos más por su historia, la cual está llena de temas serios pero que, gracias al uso de la risa, permite al lector no sentirse abrumado.

Nos enfocamos también en los mensajes transmitidos. Al respecto, *One Piece* es una obra muy directa, no le miente al espectador ni esconde las cosas bajo metáforas o implicaciones. Se puede ver directamente en las palabras de los personajes las críticas hacia gobiernos autoritarios. Por nuestra parte, nosotras usamos tanto personajes como acciones ocurridas en la historia para demostrar la posición y el mensaje que se quiso transmitir. Desglosando uno por uno estos aspectos, fuimos capaces de ver cómo *One Piece* trabaja este tipo de temáticas y cómo usa lo que tiene a su disposición para lograrlo. Esperamos que si alguien quiere analizar cómo abordan un manga o un anime los mensajes políticos, pueda tener como referencia este ensayo.

En cuanto a nuestra pregunta de investigación —“¿cómo aborda el *racconto* de Nico Robin en la obra *One Piece* los dilemas políticos?”— observamos que cuando una obra habla de un tema político, tendrá su propia marca al hacerlo. El mensaje se verá alterado por el autor, ya sea a propósito o no, gracias a sus propios pensamientos, cultura y educación. En el caso de *One Piece*, hay varias técnicas muy interesantes para poder relatar su historia. No solamente transmite sensaciones con su lenguaje audiovisual —paso de página para el manga o la música en el anime, entre otros ejemplos— sino que implementa el diálogo de los personajes y usa su estilo único de dibujo y diseño a su favor. Usando cada característica de su obra para transmitir su mensaje.

Para concluir con este ensayo, queríamos hablar sobre el uso de historias para emitir mensajes políticos. La crítica hacia los gobiernos ha existido durante muchos años, pero ahora, gracias al internet y las redes sociales, una mayor cantidad de personas pueden relatar sus historias y con ello también sus propios mensajes, tengan una intencionalidad política o no. Creemos que este tipo de actividades tendrá un auge, con las características únicas de *One Piece* como inspiración. Esperamos con muchas ansias poder ver la conclusión de esta gran saga, tristes por saber que acabará algún día. Pero nos sentimos emocionadas de poder ver qué nuevas historias serán relatadas por gente inspirada en esta maravillosa obra.

Con todo lo anterior dicho, esta investigación fue hecha con mucho cuidado y dedicación. Esperamos que los resultados obtenidos y las conclusiones puedan ayudar a futuros estudiantes o profesionales para poder analizar los mensajes políticos de las obras que les interesen, tal como nosotras estudiamos el lenguaje audiovisual de *One Piece*, sus diálogos e incluso al autor en sí.

References

Christensen, T. y Haas, P.J. (2005). "Appendix 1. An Outtake. A guide for the Political Analysis of Movies". *Projecting Politics. Political messages in American Films*. New York: Routledge. Taylor & Francis Group, pp. 291-299.

Gil Escudier, E. (2019). “El manga. De la tradición a la cultura de masas”. En: *Meiji. El nacimiento del Japón universal: Simposio en conmemoración 150 aniversario* (Míguez Santa Cruz, Antonio [coord.]). Casa Asia, Japan Foundation, The Hearn Society, Universidad de Cádiz. Pp. 96-107. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/339618193> El manga de la tradición a la cultura de masas

Sánchez Varela, F. I. A. (2018). “En esa pieza oscura donde estuve o estoy, tenía un sueño que se le repetía”(sic): tiempo y discurso ideológico en Liceo de Niñas de Nona Fernández.

Satrio, B., haruti Suryandari, I., & Kristanto, A. T. (2023). WEALTH AND VALUES: EXPLORING MONEY BELIEFS IN THE ARLONG PARK ARC OF ONE PIECE. *Shaping*

the Sustainable Future: Trends and Insights in Economics, Business, Management, and Information Technology, 195.

Real Academia Española. (n.d.). *político, política* | Definición | Diccionario de la lengua española / RAE - ASALE. Diccionario de la lengua española. Retrieved abril 13, 2024, from <https://dle.rae.es/pol%C3%ADtico>

Eiichirō Oda, 2005, SAUL, *One Piece*, volumen 41 “Declaración de guerra”, capítulo 396, *Shonen jump*, 2005

Toei Animations, 2006, *¡La tragedia de Ohara! El terror de la Buster Call*, temporada 9, episodio 277, *One Piece*

Eiichirō Oda, 2005, LA NIÑA QUE FUE LLAMADA DEMONIO, *One Piece*, volumen 41 “Declaración de guerra”, capítulo 394, *Shonen jump*, 2005

Eiichirō Oda, 2005, DECLARACIÓN DE GUERRA, *One Piece*, volumen 41 “Declaración de guerra”, capítulo 398, *Shonen jump*, 2005

Eiichirō Oda, 2005, LOS DEMONIOS DE OHARA, *One Piece*, volumen 41 “Declaración de guerra”, capítulo 391, *Shonen jump*, 2005

Eiichirō Oda, 2005, PARA ALCANZAR EL FUTURO, *One Piece*, volumen 41 “Declaración de guerra”, capítulo 397, *Shonen jump*, 2005

Eiichirō Oda, 2005, OHARA VS. EL GOBIERNO MUNDIAL, *One Piece*, volumen 41 “Declaración de guerra”, capítulo 395, *Shonen jump*, 2005

Toei Animations, 2006, *¡Di que quieres vivir! ¡¡Somos compañeros!*, temporada 9, episodio 278, *One Piece*

Eiichirō Oda, 2009, GRACIAS, *One Piece*, volumen 56, SBS, *Shonen jump*

Eiichirō Oda, 1998, EL JURAMENTO, *One Piece*, volumen 6, SBS, *Shonen jump*

Erskine, A. (1995). *Culture and power in ptolemaic Egypt: The Museum and Library of Alexandria*. *Greece & Rome*, 42(1), pp 40

Fuentes, C. A. N. (2022). *La literatura entre piras, odios y cenizas. La quema de libros en la Alemania Nacionalsocialista*. *Sincronía*, (82), 437-455.

Pineda, A. (2007). Orígenes histórico-conceptuales de la teoría de la propaganda nazi. *Historia y Comunicación Social*, 12, 151-176.

Maji Media. (2017, Julio 6). *The one piece podcast. One Piece Magazine Vol. 1: Highlights of Interview with Eiichiro Oda.* <https://www.onepiecepodcast.com/oda/one-piece-magazine-vol-1-highlights-of-interview-with-eiichiro-oda>

Robinson, J. (2024, May 21). 'One Piece' Season 2: Netflix Release Date Estimate & Everything We Know So Far. *What's on Netflix*. Retrieved June 12, 2024, from <https://www.whats-on-netflix.com/news/one-piece-season-2-on-netflix-everything-we-know-so-far/>

Da, J. L. (2019, December 18). *La caricatura como arma política – Revista Comunicación.* *Revista Comunicación*. Retrieved June 19, 2024, from <https://comunicacion.gumilla.org/2019/12/18/la-caricatura-como-arma-politica/>

Vargas Vargas, J. (2022). *Tatakae: el giro espacial del animé en el contexto de la protesta social.* *Contratexto*, (38), 43-71.

SOLO USO ACADÉMICO