



Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas

ISSN: 1794-6670

ISSN: 2215-9959

Pontificia Universidad Javeriana

Ramírez Ibarra, Ramón
Paisaje e imaginarios del aire en la representación del espacio a través del anime *One Piece* *
Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas,
vol. 15, núm. 2, 2020, Julio-Diciembre, pp. 108-131
Pontificia Universidad Javeriana

DOI: <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae15-2.peid>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297074648007>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)



Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Paisaje e imaginarios del aire en la representación del espacio a través del anime *One Piece**

Ramón Ramírez Ibarra**

[RESUMEN]

Una de las maneras de observar con mucha agudeza los sueños y las esperanzas de las ciudades proviene de las representaciones imaginarias filtradas por los medios de comunicación audiovisual. Estos medios, a través de narrativas específicas, son capaces de brindar una orientación cognoscitiva muy interesante, en virtud de la distinción constante entre realidad y ficción. Tales demarcaciones forman parte de sistemas de símbolos, portadores de expectativas que revelan que nuestras esperanzas futurológicas son proyecciones decisivas en la construcción identitaria del ser humano. Por ello, autores como Wilhelm Schapp apuntan a que las historias, los relatos, son auténticas formas de orientación de la conciencia de sí mismo (ego) y los otros (*alter*). En este sentido, es que la cultura popular como expresión significativa desarrolla también una lectura del espacio a través de la imaginación poética. En este artículo, desde una propuesta de análisis semiótico y narrativo del anime *One Piece*, conducente a la observación de la metáfora analogía basada en el contexto del elemento aire, se trata de ofrecer una descripción de las características de la comunicación visual y narrativa que hacen del imaginario topológico de esta serie japonesa del género fantástico una interpretación plausible del paisaje cultural y urbano global. Es decir, una representación anclada en arquetipos de expresiones territoriales con gran resonancia simbólica en la actualidad.

Palabra clave: paisaje cultural, paisaje urbano, imaginario cultural, animación, fenomenología del arte, género fantástico.

doi 10.11144/javeriana.mavae15-2.peid

Fecha de recepción: 13 de noviembre de 2019

Fecha de aceptación: 9 de abril de 2020

Disponible en línea: 1 de julio de 2020

* Artículo de investigación.

** Licenciado en Historia por la Universidad Autónoma de Nuevo León, magíster en Educación con especialidad en el Campo de Formación Docente por la Universidad Pedagógica Nacional y doctor en Filosofía con orientación en Arquitectura y Asuntos Urbanos por la Universidad Autónoma de Nuevo León. Docente de la Universidad Autónoma de Nuevo León.
ORCID: 0000-0002-2303-4049.
Correo electrónico: rramib44@gmail.com



CÓMO CITAR:

Ramírez Ibarra, Ramón. 2020. "Paisaje e imaginarios del aire en la representación del espacio a través del anime *One Piece*". *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 15 (2): 108-131. <http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae15-2.peid>

Landscape and Air Imaginary in the Representation of Space through the Anime *One Piece*

Paisagem e imagens aéreas na representação do espaço através do anime *One Piece*

[ABSTRACT]

One of the ways in which the dreams and hopes of cities are observed very acutely is through imaginary representations filtered by the audiovisual media. These media, through specific narratives, are able to provide a very interesting cognitive orientation, by virtue of the constant distinction between reality and fiction. Such demarcations are part of systems of symbols, bearers of expectations that reveal that our future hopes are decisive projections in the construction of human identity. For this reason, authors such as Wilhelm Schapp point out that the stories, the narratives, are authentic forms of orientation of the consciousness of the self (ego) and others (alter). In this sense, popular culture as a significant expression also develops a reading of space through poetic imagination. In this article, from a proposal of semiotic and narrative analysis of the anime *One Piece*, leading to the observation of the metaphorical analogy based on the context of the air element, we offer a description of the characteristics of the visual and narrative communication that make the topological imaginary of this Japanese series of the fantasy genre a plausible interpretation of the global cultural and urban landscape. That is, a representation anchored in archetypes of territorial expressions with great symbolic resonance today.

Keywords: cultural landscape, urban landscape, cultural imaginary, animation, art phenomenology, fantasy genre.

[RESUMO]

Uma das maneiras de observar os sonhos e as esperanças das cidades de maneira muito acentuada vem das representações imaginárias filtradas pelos meios de comunicação audiovisual. Esses meios, através de narrativas específicas, são capazes de fornecer uma orientação cognitiva muito interessante, em virtude da constante distinção entre realidade e ficção. Tais demarcações fazem parte de sistemas de símbolos, portadores de expectativas que revelam que nossas esperanças futuras são projeções decisivas na construção de identidade do ser humano. Por esse motivo, autores como Wilhelm Schapp apontam que as histórias, os relatos, são formas autênticas de orientação da autoconsciência (ego) e outras (alter). É nesse sentido que a cultura popular como expressão significativa também desenvolve uma leitura do espaço através da imaginação poética. Neste artigo, a partir de uma proposta de análise semiótica e narrativa do anime *One Piece*, levando à observação da metáfora da analogia com base no contexto do elemento ar, trata-se de oferecer uma descrição das características da comunicação visual e narrativa que fazem do imaginário topológico desta série de animação japonesa, uma interpretação plausível da paisagem cultural e urbana global. Em outras palavras, uma representação baseada em arquétipos de expressões territoriais com grande ressonância simbólica na atualidade.

Palavra-chave: paisagem cultural, paisagem urbana, imaginário cultural, animação, fenomenologia da arte, gênero fantástico.

Introducción

> Un obstáculo para la observación de la vinculación disciplinaria entre la espacialidad y lo narrativo durante mucho tiempo ha sido la epistemología positivista que sustenta un uso de la verdad científica en que todo objeto de la ciencia tendría que ser una realidad entendida como aquello que tiene un referente en el mundo físico frente a la ficción, sin referente real y por tanto inválida de aportación cognitiva. Uno de los resultados que trae esta distinción es una reducción en procesos como la abstracción y concreción en el uso de leyes explicativas en que la primera tendría una especie de función regente, mientras lo concreto solo tiene una función previa basada en proveer datos, sin ninguna otra utilidad para la ciencia y sus procesos, caracterizados por su reflexividad a través del método empirista y una descripción axiológicamente neutra.

Sin embargo, en la ciencia existe un giro narrativo que en los últimos cuarenta años ha vuelto dudosa esta noción epistemológica (Bermejo 2005). Desde la psicología, por ejemplo, la evidencia experimental apunta a que la realidad y la ficción se procesan en términos de proposiciones representacionales, lo que significa que en la mente del sujeto no hay diferencia entre lo real o ficcional, ya que tendrían un mismo valor de cómputo (Lautrey 1990). En la epistemología, desde su análisis por la vía filosófica, con figuras como Ricoeur o Danto, también ha sido posible poner en entredicho la vía positivista a partir del entendimiento de lo universal en lo particular, es decir, la argumentación proyectada narrativamente (lo particular) es también generación de conocimiento.

También, gracias a los avances del pensamiento geográfico para las ciencias sociales y de la conducta, existe una mayor autoconciencia de la función del mito en la construcción del ambiente. Por ello, podemos entender que todo fenómeno social y espacial remite a una dimensión imaginaria, una trama de sentido que se encuentra internalizada en los sujetos. Nuestra comunicación con el entorno se encuentra unida de forma intrínseca a los significados personales a través de códigos detonados por las imágenes, evocaciones o emociones que son el primer nivel de toda comunicación intrapersonal. Una de esas formas de construcción de sentido del entorno viene del paisaje que, a diferencia de una noción estática que lo ha entendido como un simple objeto “real” o en el sentido originario de la palabra holandesa *landschap* cuando designaba lugares ordinarios o comunes, hoy día desempeña tanto esa función referencial (entorno real) como un panorama, objeto de representación estética (Tuan 2007).

En esta parte, es que considero que una visión complementaria al resultado de las imágenes captadas por mapas y vistas de las ciudades puede ser integrada respecto de una geografía y un diseño del paisaje como acontecimientos interpretativos, dado

que la imagen captada es al mismo tiempo un objeto ficcional, en el sentido de que su realidad no es producida factualmente, pues sus medios de referencia son indirectos y, en cambio, abunda por lo general una interpretación en términos antrópicos. Esto significa que cualquier expresión por científica que se presente tiene también un correlato intrínseco o desdoblamiento en el lenguaje, un vector de polisemia análogo, un tipo de mediación metafórica indispensable para la relación entre signo y verdad (Derrida 1971, 21).

Por ello, las metáforas son una forma de describir el mundo y el ambiente, aun para la ciencia tienen la capacidad de formar una especie de mediación entre lo metafísico (hipótesis sobre lo existente) y lo inteligible, las analogías sobre su objeto (Pepper 1948). Tan es así que ha sido posible vincular las historias del pensamiento científico y determinadas estructuras ideológicas con sus respectivas narrativas que influyen en las maneras en que se valoran, circulan e, incluso, expresan hegemonía muchas teorías científicas. Por ejemplo, en la psicología cognitiva, la tendencia a reducir la mente humana a la computación (analogía *hardware-software*), en la ingeniería de procesos la organización en forma de máquina (mecanicismo) o en algunas formas de ciencia social la imagen antagónica entre civilización y barbarie como expresión de una evolución biológica en la cultura.

De manera que la narración es aquella forma que el ser humano adopta tanto cognitiva (memoria, percepción, comprensión) como personalmente (deseo, intención, contexto) en función del sentido de la comunicación. Así, fenómenos de producción audiovisual desde el cine o series de televisión han sido portavoces imprescindibles de fenómenos urbanos y sociales desde su nacimiento como expresión estética con amplios estudios al respecto; empero, otras formas culturales emergentes como el manga o el anime reflejan también la importancia de considerar los nuevos sistemas de referencia que se posicionan como fenómeno económico (foros, convenciones, tiendas) celebrando su ya conocido valor artístico o personal para un creciente número de consumidores, pero reconociendo su eficacia como representaciones de imaginarios territoriales específicos.

La imagen en clave fenomenológica

Bachelard (1994) es uno de los filósofos que más ha insistido en el potencial creativo de la imagen en términos cognitivos, es decir, su filosofía insiste en la necesidad de conducir a la reflexión por la vía del encuentro con el potencial intrasubjetivo del inconsciente, una forma de movilidad del imaginario.

Si bien el derrotero interpretativo de Bachelard (1994) se establece desde un trasfondo literario en que conecta su famosa interpretación de la metáfora del aire, en ello distingue entre una visión dinámica y cinemática que se refiere a una diferencia desde el punto de vista de una estética de la sublimación, es decir, aquella forma de apreciación del arte que nace en la modernidad distinguiendo entre lo bello y lo sublime.

A diferencia de Platón y la filosofía clásica, que no contemplan diferencia en ambos términos, ya que lo bello se aprecia en virtud de la conmoción (de ahí el importante papel que desempeñara la tragedia en los griegos), la estética moderna, en Kant por ejemplo, refleja un curioso aislamiento conceptual referido a la implicación del dualismo racionalista, como ha observado Han (2016):

En Kant, en última instancia, el juego se subordina al trabajo, es más al negocio. Aunque lo bello no produce por sí mismo conocimiento, sin embargo, entretiene y mantiene a punto el mecanismo cognoscitivo. En presencia de lo bello, el sujeto se agrada a sí mismo. Lo bello es un sentimiento autoerótico. No es un sentimiento de objeto, sino de sujeto. (34-35)

Para Bachelard (1994), este sentido de complacencia en la apreciación de la belleza (autoerotización), heredado del subjetivismo kantiano, es motivo de superación estética, ya que aspira a una integración de lo racional con lo poético, entendido no como inmersión subjetiva sino material, por lo cual propone que la vista carece de una sublimación dinámica, de modo que es por sí misma meramente cinemática:

La vista sigue, de un modo hartado gratuito, el movimiento para enseñarnos a vivirlo íntegramente, interiormente. Los ojos de la imaginación formal, las intuiciones que perfeccionan las imágenes visuales, nos orientan en sentido contrario de la participación sustancial. Solo una simpatía hacia una materia puede determinar una participación realmente activa, que llamaríamos con gusto una inducción, si este término no lo hubiera hecho ya suyo la psicología del razonamiento. (18-19)

Así, habla de establecer una correspondencia entre las cosas y nosotros (yo) sobre la base material del motivo y el lenguaje. Incluso, adopta el concepto de *contraespacio*, para referirse a una psicología del aire que sería capaz de contactar una materia no dimensional subyacente a la sublimación íntima. En suma, su intento radica en establecer una física de la poesía o de la ética que, si bien ahonda en lo inconsciente, como en la metáfora del aire que toma como eje la verticalidad de la manifestación simbólica, se encontrará también ante una verdad profunda: lo real entre una imagen psíquica auténticamente móvil, transición de la psique hacia la verdad interior, fondo más allá de una expresión meramente retiniana (la forma).

En la estética moderna, este encuentro de la verdad mediante la racionalidad interior impregna la reflexión sobre la belleza. Hegel (2015) también partía de esta perspectiva en la medida en que su concepto de *belleza* nacido de la confrontación entre arte y naturaleza se decanta por completo hacia el espíritu como forma superior en que lo bello natural sería apreciado por ser reflejo de lo espiritual, por ende, la verdad (10).

Tal como Kant, Hegel apunta a la subjetivización a través de una especie de despertar del alma, el cual, como es de suponer, se torna hacia la superación de la percepción sensible de la obra, determinada como forma —*reino de las sombras de lo bello*— sede de las apariencias. Si bien la propuesta de Bachelard (2006) no niega esta noción de la forma como percepción y apariencia, su resolución toma el camino del naturalismo por medio de una poética de los elementos que evidencia que nuestra imaginación es correlativa a la experiencia sensible y la movilidad o dinamismo el resultado de una transportación del sujeto a las cosas.

La imagen aérea en la modernidad estética

El prejuicio contra el figurativismo como vía de acceso al conocimiento tiene una larga tradición en el pensamiento filosófico, por ejemplo, en la escolástica y su división entre artes serviles y liberales que hacía énfasis en la separación cognitiva debida a la exigencia corporal según que la obra fuese, en el caso de las serviles, un efecto producido en la materia, o en las liberales,

una pura construcción espiritual que permanecía en el alma. De lo cual, las artes visuales como la escultura o la pintura eran consideradas serviles, mientras la aritmética, la lógica o la música, liberales. La imagen se estimaba una proyección inferior debido a su capacidad de abreviar un contenido accesible a los sentidos.

En cierta forma, este prejuicio heredado, derivado del enfrentamiento con la imagen, ha impregnado la reflexión humanística desde hace milenios. En Platón y su conocida crítica hacia las artes miméticas como la pintura, la cual prohibió en su utopía de la *República*, reconociendo que, si bien la mente era un gran ojo interno que representaba el acceso privilegiado a la luz de la razón, también la vista era el conducto para la percepción de sombras proyectadas en el interior de la caverna o, como sugería a manera de advertencia pedagógica, ver a través de los ojos y no con ellos. Desde esta posición, ambivalente y racionalista, artes como el teatro eran igualmente sospechosas por su simulación ficticia de la acción real. Es decir, la imagen como expresión de formas proyectadas, lo mimético, era todo fuente de apariencias y engaño, mientras otras artes como la música, con su relación matemática, no imitativa, ejercían un dominio supremo de las formas —descubrimiento pitagórico de la naturaleza numérica de los intervalos musicales— por lo que quedaba exonerada de esa ilusión sensorial (Jay 2007, 29).

En la filosofía fenomenológica, este tema ha sido abordado de otra manera. Waldenfels (2015) habla del concepto de *lo extraño*, un hiperfenómeno vinculado a una especie de dialéctica entre lo visible o invisible, es decir, lo material como formación de sentido (45). Por ello, la respuesta que ofrece Merleau-Ponty (2010) da en el punto en su declaración acerca de los fines del análisis fenomenológico:

Pero la filosofía no es un léxico, no se interesa en las “significaciones de las palabras”, no busca un sustituto verbal del mundo que vemos, no lo transforma en cosa dicha, no se instala en el orden de lo dicho o de lo escrito, como el estudioso de la lógica en el enunciado, el poeta en la palabra o el músico en la música. Son las cosas en sí mismas, desde el fondo de su silencio, lo que la filosofía quiere conducir a la expresión. (18)

En su fenomenología, la materialidad de la cosa significada no viene a ser el factor determinante en el sentido, tampoco la iconicidad de la imagen, sino ese aspecto no dicho de la obra, capaz de volverse inteligible en la mediación textual. El texto como superficie pero también como contenido funde la expresión de la forma y la narración, y queda a disposición de la tarea interpretativa. En esta parte es en que pretendo caracterizar el aire en un sentido estético y simbólico, tal como propuso hace ya varias décadas Berman (2004) en su brillante exégesis del *Manifiesto comunista* de Marx en que resaltó la unidad conceptual (mirada sociológica) en las interpretaciones dualistas de la modernidad, sometidas a la diferencia entre la modernización (lectura económico-política) y el modernismo, representado por artistas como Baudelaire, Flaubert o Dostoievski.

Berman (2004) se expresa a contracorriente frente a la lectura separatista entre arte y política. Su reflexión parte del reconcimiento de una política estética en el manifiesto conducida por la metafóricidad aérea que toma como base la traducción inglesa de 1888 editada por Engels:

Una revolución continua en la producción, una incesante conmoción de todas las condiciones sociales, una inquietud y un movimiento constantes distinguen la época burguesa de todas las anteriores. Todas las relaciones estancadas y enmohecidas, con un cortejo de creencias e ideas veneradas durante siglos quedan rotas; las nuevas se hacen añejas antes de haber podido osificarse. Todo lo sólido se desvanece en el aire, todo lo sagrado es profanado, y los hombres al fin se ven forzados a considerar serenamente sus condiciones de existencia y sus relaciones recíprocas. (Marx y Engels 2014, 34-35)

A pesar de las diferencias con las posteriores traducciones, las cuales hablan de acepciones como “evaporarse” o “esfumarse”, respecto de la observación de lo moderno, la metáfora aérea sigue siendo el campo semántico en que habita una nueva condición e historicidad. El cambio como síntesis comprensiva de una sociedad tradicional que abandona el escenario en diversos frentes: del campo a la ciudad, de la artesanía a la industria, de la economía mercantil segmentada a flujos comerciales cada vez más anónimos y, por supuesto, de un arte centrado en la expresión figurativa basada en la superioridad de lo real (mimético) por una disolución de la imagen y la participación sensitiva en su significación.

El aire es el nuevo conducto (evanescente, evaporativo y esfumante) de una expresión plástica que abandona el centro de referencia de todo lo antiguo: clásico, corpóreo, tradición y terrestre, por una evanescencia dialéctica en flujos, imágenes y cambios. La modernidad aérea concreta el imaginario visual del mundo moderno en tránsito y devenir, del vapor y la mecánica hasta la electricidad, del dominio de lo aéreo y el propio espacio en su expresión física, pues, además de los aviones y cohetes, artes como la arquitectura se lanzan al vértigo del rascacielos para enfrentar directamente a las fuerzas de la naturaleza, otrora gobernantes como el aire y la gravedad, en los paisajes urbanos modernos.

Por tanto, el aire como metáfora elemental y símbolo posee la condición de potenciar la internalización subjetiva, es decir, el entendimiento del marco de referencia cultural de la sociedad y, en especial, a través de un medio como la representación visual, y agrega un potencial cognitivo a la fenomenología bachelardiana orientada por una racionalidad especialmente derivada de la cultura literaria, pero que se encuentra implícito en las artes visuales, el cine, las producciones televisivas y, en nuestro caso de referencia, la animación, heredera de la modernidad estética y el vértigo cosmopolita.

La animación japonesa (anime) en su historicidad

Japón es un país con una intensa industria cultural que ha seguido una ruta diversificada. Las artes visuales son uno de sus productos más importantes y su huella se ha dejado sentir en las ciudades de todo el mundo a través del cine o la arquitectura. En esta ocasión, nos concentramos en una de las facetas más importantes de su industria cultural: el anime. Se denomina anime a la representación figurativa en dibujo destinada a series televisivas o cine. Su existencia se vincula estrechamente al manga que nace como producción de historietas de divulgación masiva, como ha señalado Poloniato (2011): “A grandes rasgos, corresponden a discursos narrativos de los *mass media*, productos de la industria cultural japonesa y de intensa difusión desde hace aproximadamente cuatro decenios también en el mundo occidental” (97).

En sus primeras exploraciones, coincide con la animación europea y norteamericana de la segunda década del siglo XX. El término carece de una etimología precisa: por un lado, del francés *animé*, en general, no aceptado por los japoneses, y por otro, del inglés *animation* como abreviatura que parece contar con la influencia de Walt Disney en los primeros realizadores del género. Una buena descripción la ofrece Bosca (2018) que menciona el uso de los términos *nga eiga* 線画映画, película de líneas dibujadas, o *senga kigeki* 線画喜劇 para película cómica de dibujos o en *katakana* カートン・コメディ, comedia de dibujos que fueron las primeras acepciones hasta su uso estandarizado en 1962 por la revista *Eiga Hyoron*.

En la actualidad, estas producciones abarcan películas, series y Original Video Animation (OVA) que son historias lanzadas como presentación de personajes o líneas de tiempo alternativas o secundarias de series previamente establecidas. A pesar de los éxitos de la animación europea

y norteamericana en cuestión de gráficos, la animación japonesa ofrece en su mayoría un sistema que deriva de la adaptación que Osamu Tezuka hizo de su popular manga *Astroboy* para la televisión japonesa en 1963. Tal producción adquiere su característica global cuando la cadena NBC compra sus derechos de transmisión y lo hace llegar a diversos países occidentales.

Las técnicas de animación surgen del llamado dibujo animado que de manera paralela al cine, con la representación de 24 fotogramas por segundo, se propone representar la ilusión completa de movimiento o el llamado *full anime*, logro atribuido a Walt Disney en la década de 1930; posteriormente, también en los Estados Unidos, en la década de 1940, hay una reacción al cine clásico de animación que trae la técnica *limited anime*, basada en la fotografía triplicada de ocho dibujos para obtener los fotogramas requeridos. Las series televisivas japonesas optaron por esta última técnica, mientras las realizaciones cinematográficas por lo general decidían entre una y otra (Poloniato 2011).

Actualmente, las técnicas se encuentran también con la adopción de tecnología digital que cuenta con *software* especializado, capaz de ofrecer ambientes de simulación 3D, pero, en general, el dibujo mantiene una representación estandarizada en elementos comunes. Los géneros representados abarcan una importante variedad estilística y dramática: comedias, romances, aventuras, acción, ciencia ficción e, incluso, ficción histórica. Sus expresiones indican el enorme grado de fragmentación y multiplicidad de la sociedad japonesa, ya que involucran distinciones de temas y públicos totalmente atomizados, por ejemplo, géneros como *kodomo*, *shonen* o *shojo* distinguen a público infantil, adolescentes masculinos y adolescentes femeninas, respectivamente; mientras *seinen* y *josei* indican la diferencia de géneros en adultos.

Otra clasificación, derivada de las temáticas, proviene de la historia o narración centralizada, como sucede con la distinción de *mecha* (robots gigantes), *spokon* (historias deportivas), *sentai* (superhéroes), *harem* (protagonistas rodeados del sexo opuesto), *meitanei* (historias policíacas) e, incluso, *hentai* (contenido pornográfico), que refleja solo algunas de una multiplicidad orientada hacia consumo cultural por género, preferencia sexual o hasta por estilística en formas de dibujo, como sucede con el *moé* (exageración de los rasgos tiernos de los personajes), *kumano* (humanos con rasgos animales) o el *bishonen-bishojo*, destinado a resaltar la apariencia bella o hermosa de los personajes masculinos o femeninos (figura 1).

A diferencia del manga y la industria cultural derivada de este (anime), la animación occidental separa con mucha claridad o énfasis las referencias entre una visión autoral independiente (escritores e ilustradores de culto, géneros como la novela gráfica, etc.) de la producción masiva según personajes como los superhéroes o la fantasía infantil. En la cultura japonesa, resulta mucho más abundante la combinación de temas, géneros y hasta estilística en el dibujo. Una de las formas más interesantes de esta cultura de la ilustración y la animación es su tendencia a yuxtaponer o derivar acontecimientos históricos, referencias políticas o conductas públicas recurrentes en sus narrativas, organizadas en universos fantásticos múltiples. Esto deriva de una gran cantidad de escritores y dibujantes implicados en sus procesos, además de una oferta

Figura 1. Ejemplo de dibujo *moé*, *kumano* y *bishonen*.

Fuente: Elaboración propia.



mucho más amplia de intereses para su público. En términos comerciales, el anime japonés se presenta más similar en su reproducción a las series de TV y menos propenso a la creación de universos cinematográficos, como acontece en la última década con las compañías Marvel o DC, tanto en sus películas con actores reales como en las animadas.

La fantasía del anime como caso de observación paisajística

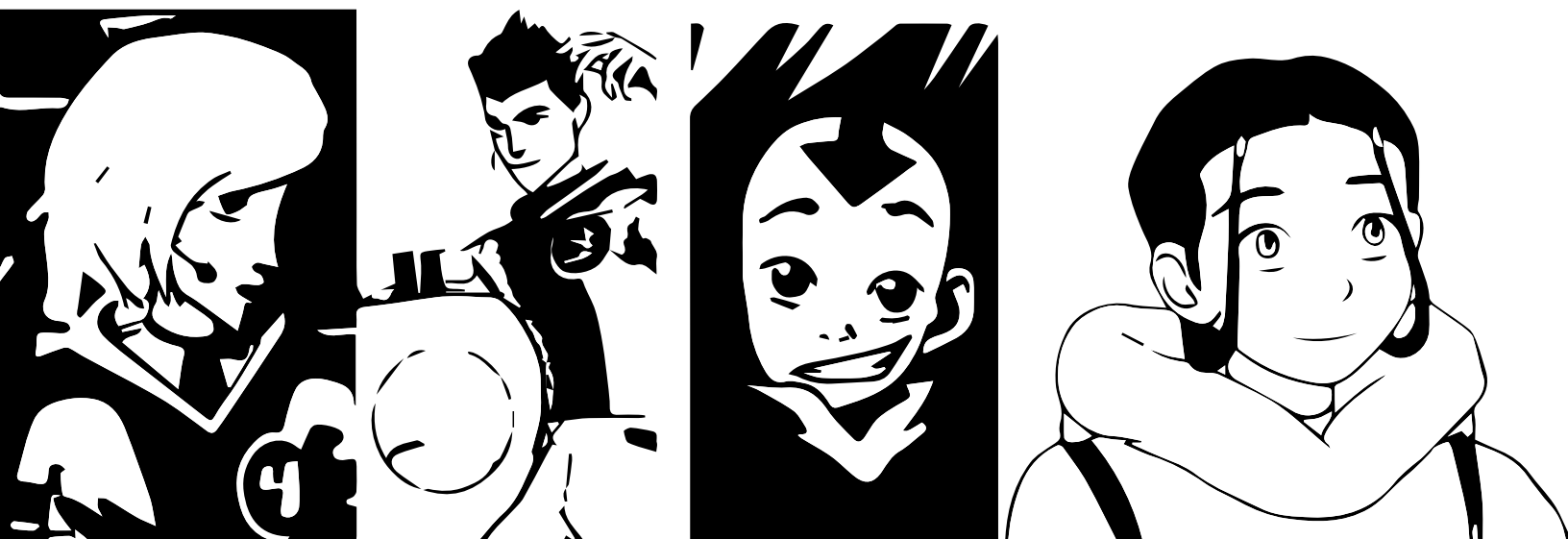
El género fantástico es una forma de narración que basa su estructuración en la distinción entre lo real e imaginario a través de una representación en el relato. Críticos literarios como Todorov (1980) acuñan categorías distintivas, como lo extraño, lo maravilloso y lo fantástico en relación con el tipo de intriga y desenlace presentado en función de la correspondencia de lo sobrenatural con lo posible (extraño o insólito), de intriga inconclusa (fantástico) o lo maravilloso, en que el conflicto se resuelve sin dejar de lado una nueva realidad del fenómeno relatado. Para esto último, Todorov resalta la temporalidad entre lo maravilloso y lo extraño como una diferencia entre el relato hacia lo desconocido (futuro) y hacia lo reconocible (pasado).

El anime como representación atraviesa la mayor parte de expresiones emergentes del género fantástico, excepto las descripciones de historias provistas de una referencia discursiva proveniente de lo real: historias de samuráis o equipos deportivos, y sus competencias, por ejemplo, aunque en algún momento eso que puede parecer un *shonen* de apariencia verosímil, *Inazuma Eleven*, por ejemplo, centrada en un chico que busca un equipo de fútbol para una competencia regional, al poco tiempo se transforma en un caso híbrido de técnicas fantásticas con magia deportiva e, incluso, competencias interplanetarias. A la inversa, series occidentales como la francesa *Galactick Football*, que emula el género *spokon*, con una alusión al fútbol *soccer* y la copa mundial, se convierten en una distopía intergaláctica para una sociedad ludópata que parece ser una metáfora de nuestras sociedades consumistas.

La amplia diversidad de públicos, géneros y temas vuelven difícil un esquema de interpretación centrado solo en las categorías descritas de Todorov (1980), pues la narración fantástica actual se produce en rupturas, discontinuidades y cambios de escenarios, incluso producciones mixtas, que han asimilado el proceso creativo japonés y establecen un criterio de producción occidental con un proceso artístico basado en la operación de equipos de animación coreanos o japoneses, como sucedió con la cadena Cartoon Network y la popular serie *Avatar*, el último maestro aire de Nickelodeon (figura 2).

Figura 2. La influencia del anime japonés occidental en Francia (*Galactick Football*) y los Estados Unidos (*Avatar*).

Fuente: Elaboración propia.



Aclarado lo anterior, el caso que nos involucra se desarrolla en torno al género fantástico y sus variaciones interpretativas. Además de la trama, guarda elementos de reconocimiento visual en el llamado paisaje cultural, entendiendo por este la proyección cultural de la sociedad en un espacio determinado (Nogué 2012).

El paisaje cultural es una representación apoyada, además, en valores estéticos con códigos y prácticas colectivas que remiten a una doble cualidad, brindar una perspectiva de referencia ambiental y simbolizar acontecimientos espaciales. En el caso del anime, sus descripciones paisajísticas sostienen expresiones acerca del significado que dan las personas en determinado lugar o circunstancia (intencionalidad), y por otro, su participación en el mundo de la acción en calidad de actor o actante, como lo llama Latour (2007), que da lugar a la invención o reanimación de los objetos, entendidos, no como la realización de una técnica, sino como espacio de apertura en la interacción entre lo englobante/englobado, es decir, como ilustra Lévy (2010) de una manera bastante sencilla:

Una casa construida en un paisaje donde no había anteriormente ninguna construcción hace de ese paisaje otro paisaje. Todo aquello que creemos, que sabemos o pensamos saber (por ejemplo, acerca de cómo queremos que sea la casa), se puede constituir en el elemento decisivo de la definición de un entorno (a partir del nuevo paisaje en el cual está integrada la casa). Así, la irrupción de la conciencia ecológica no es la conciencia del peligro que se presenta realmente, porque nunca ha sido menor que el actual el riesgo natural directo, por lo menos en los países más desarrollados. El cambio mayor al que se asiste actualmente en ese sentido es la conciencia súbita y radical de la potencia de la acción humana en él. Entonces la naturaleza no es una cosa sino una relación. La naturaleza es el mundo biológico y físico por cuanto concierne a los seres humanos. Esto quiere decir que hay varias naturalezas porque hay varias relaciones posibles con el mundo biofísico. (Lévy 2010, 86)

De acuerdo con lo anterior, la naturaleza es un entorno no canónico o total, el cual se significa en virtud de las posibilidades de movimiento o proyección sobre el espacio habitado. Mientras el primero de los factores, la movilidad en los espacios, ha sido muy estudiado en diferentes perspectivas con amplia divulgación y resultados debido a su ejercicio directo sobre el ambiente, lo segundo que sería el resultado de las distintas formas de proyección e incidencia en el ambiente a través de imaginarios sociales ha sido objeto de un considerable desinterés debido a que en el paisajismo clásico se hacía alusión, lo mismo que en el positivismo científico, a una noción de espacio canónico, regido por disposiciones o elementos que mostrarían la permanencia sin necesidad de análisis desde una valoración de lo natural como una forma neutra. Haciendo uso de una analogía, tal vez un poco excesiva, en las disciplinas relacionadas con el diseño espacial es como si hubiera entrado a cuenta gotas la noción de espacio de la realidad y en su lugar siguiera rigiendo la perspectiva newtoniana desde la cual el espacio es una especie de contenedor o almacén de objetos, inmóvil y pasivo.

Este punto de vista estático sigue rigiendo planes y proyecciones inmobiliarias actuales que conducen a fenómenos morfológicos de contracción, suburbanización y remanencia, sin que sean visibles salidas más allá de lo que Rem Koolhaas llama espacio basura, centrado en flujos, megaestructuras y códigos mercadológicos. Por ello, el interés de explorar las proyecciones que una industria cultural expresa entre el trabajo artístico y el gusto popular. Si el arte antecede a la teoría, el anime es un buen ejemplo de forma de observación con un importante potencial analítico para el conocimiento del paisaje urbano global (figura 3).



v
v

Estructura y relato a través de One Piece

Figura 3. Vista comparativa de calles y paisaje urbano. Izq. Ghost in the Shell (1995). Der. Tokyo actual (2019).

Fuentes: Bandai Visual y Liam Wong (2019).

One Piece, de Echiho Oda, nace en 1997 como un manga del género *shonen* y su éxito lo lleva al mundo del anime con la compañía Toei Animation dos años después. Actualmente, tiene veinte años de transmisión y un público internacional, en ambos formatos, de los cuales está próximo a cumplir los mil capítulos. Cuenta, además, con un acervo importante de especiales de TV (13), películas (13) y OVA promocionales (3).

Además del evidente éxito comercial que ha llevado a su transmisión en países como Francia con casi 900 capítulos, carece del apoyo mediático de Netflix y su reproducción al día en el extranjero se lleva a cabo en plataformas *streaming* como Crunchyroll. A diferencia de los criterios de consumo occidentales, en la cultura japonesa existen producciones tanto en manga como en anime con un tiraje superior a los 100 tomos, por ejemplo, *Kochikame* que está cerca de pasar los 200 cuyo origen se remonta hasta 1976, aunque una serie como *Golgo 13* se publica desde 1968. En el caso del anime, *Sazae-san* de Machiko Hasegawa posee el récord mundial Guinness con más de 7000 capítulos y una longevidad que se remonta a 1969. De manera que las series de gran longevidad no son extrañas en esta cultura.

En nuestro caso, el significado de *One Piece* es un misterio dentro de la historia y es desencadenado por la marcha de un jovencito, Monkey D. Luffy, quien persigue un sueño: convertirse en rey de los piratas mediante un viaje consistente en atravesar países (islas en la historia) en un trayecto hasta el fin del mundo. Solo quien consiga dar la vuelta al orbe merece ser llamado rey de los piratas, logro conseguido veinte años atrás por el pirata Gol D. Roger quien muere después de realizar esta hazaña, ejecutado públicamente por la marina y que antes de morir lanzó un mensaje desde el cadalso: al final de su trayecto encontró un tesoro, el *One Piece*, y lo dejó todo ahí, en el último lugar del mundo. Sin embargo, salir del mundo gobernado por una organización global (Gobierno Mundial) es el mayor crimen en la historia y un movimiento peligroso. Para su viaje, Luffy contará con el apoyo de compañeros (*nakamas*), cada uno integrado a la tripulación por circunstancias problemáticas definidas en cada estancia, pero con un componente común: la libertad.

Para establecer el sentido del relato, siguiendo la semiosis narrativa de Greimas (1987), la narratología comienza con la siguiente distinción enunciativa:

$E = P(A)$, donde EN (enunciado narrativo) resulta de la relación entre un actante activo (Luffy) y su predicado (viajar), siendo $E = \text{Viaje (Luffy)}$.

Dado que el motivo del viaje es el eje del deseo, según la semiosis narrativa de Greimas (1987), esto significa que podemos trazar la primera topología del personaje principal, Luffy (A), sostenida por su rol de sujeto del deseo (S), mientras el objeto del deseo (O), ser rey de los piratas y detonante de la acción, el viaje, marcan la función teleológica:

S —————> O

Así, en la semiosis queda constituido el eje del deseo o querencia mediante $E = F(S \rightarrow O)$, donde $E = F/\text{viajar}/(\text{Luffy} \rightarrow \text{Rey pirata})$ (figura 4).

En el deseo queda constituido el punto de partida hacia una travesía cuyo objetivo es el logro o la hazaña, el encuentro del *One Piece* y ser el rey de los piratas. Esta hazaña posee como característica la intervención del ejecutado rey pirata Gol D. Roger, quien, mediante la narración previa a la aventura de Luffy, propone un mensaje codificado al mundo, el cual, sin embargo, en el desarrollo de la serie, tendrá numerosas pistas relacionadas en su identidad: el nombre de Gold en realidad es Gol D., y el de Luffy, Monkey D. Luffy, de modo que la letra D es una expresión de la voluntad de un tipo de individuo muy importante, pero peligroso para los líderes del Gobierno Mundial.

En esta parte, es posible observar con el desarrollo de la trama una serie de pistas relacionadas entre Luffy y Roger: nombre, apariencia, personalidad y cercanía con la antigua tripulación del rey pirata (la entrega del sombrero del rey pirata, por medio de un tripulante sobreviviente y famoso a quien Luffy admira, lo que lo motiva a convertirse en pirata). Como se advierte en los análisis estructurales propuestos por Propp (1928) o Soriau (1948), hay enunciados vinculados a la comunicación del relato que constituyen otro eje (saber), vinculado a la existencia de dos sujetos frente a un mismo objeto comunicativo:

D1 ——— O ——— D2

Destinador objeto destinatario



V
V

Figura 4. Prólogo de la primera temporada de *One Piece*.

Fuente: Toei Animation.

Este eje resulta como $E = F (D1 \rightarrow O \rightarrow D2)$, lo que expresa una duplicidad en la comunicación con la siguiente forma:

Roger envía un mensaje al mundo

Roger transmite la voluntad al indicado

$E = F/\text{enviar}/\text{Roger} \rightarrow \text{sombrero} \rightarrow \text{Luffy}$ (figura 5).

En el resultado de la transmisión de la voluntad, la herencia legada se propone en un entorno de continuidad entre pasado y presente con el siguiente esquema de relaciones (figura 6):

La frecuente oscilación entre libertad y castigo en la serie coordina el eje de acción vertical, mientras el acto de liberación de pueblos e islas frente a la hegemonía del gobierno o piratas criminales establece el orden de la acción recorrida por nuestro personaje central y su tripulación. En consecuencia, cada una de las instituciones y de los grupos representados van tomando su lugar en el desarrollo narrativo. Cabe resaltar lo provisional del esquema, dado que continuamente aparecen nuevos obstáculos u oposiciones al objetivo debido a que la serie aún se encuentra en desarrollo (figura 7):



V
V

Figura 5. Gol D. Roger joven (arriba izq.), Akagami Shanks (arriba dcha.) (receptor del sombrero de Roger), Shanks entregando el sombrero al pequeño Luffy (abajo. izq.) y Monkey D. Luffy (abajo dcha.).

Fuente: Toei Animation.

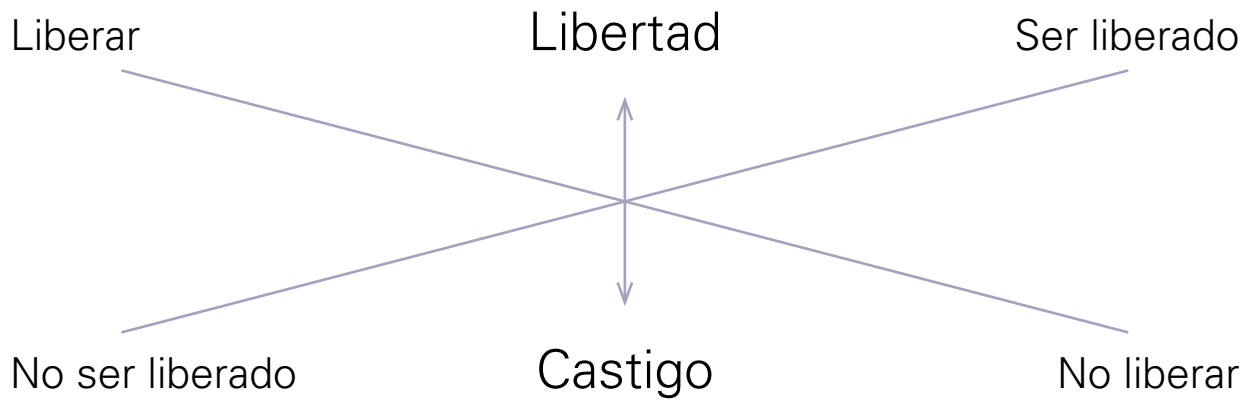


Figura 6. Esquema de relaciones.

Fuente: Elaboración propia.

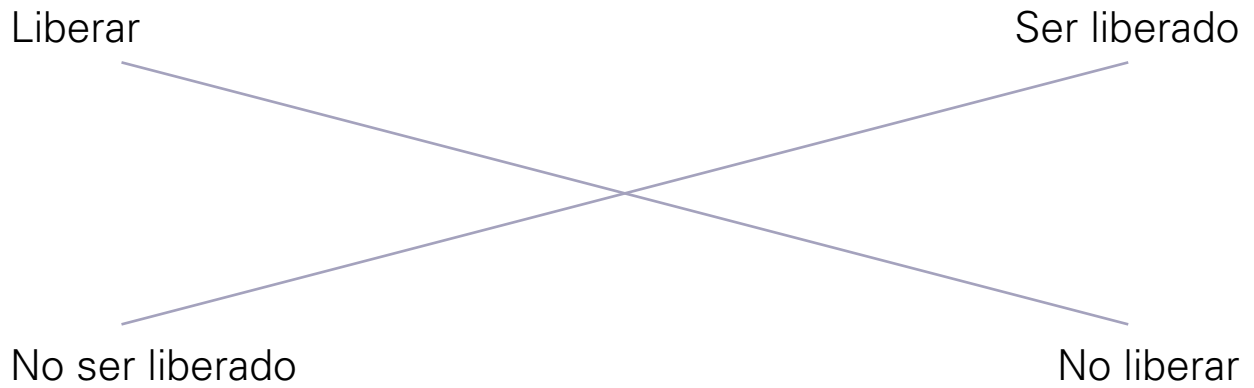
Figura 7. Cuadro Semiótico

Fuente: Elaboración propia.



Ellos - yo

Yo - ellos



Islas esclavizadas
 Reinos oprimidos
 Pueblos sojuzgados

Tenryubito
 Gobierno mundial
 Marina
 Ouka Sichibukai
 Younkou

Las polaridades básicas (oposiciones binarias) de la retórica espacial de la serie pueden bien describirse en el siguiente esquema que toma como modelo la mitopoética de Tuan (2006) (tabla 1):

Tabla 1. Secuencias y Polaridades Básicas

| Polaridades | Figuras | Elemento del relato |
|-----------------------|--------------------|---|
| Biológicas y sociales | Vida-muerte | Roger muere ejecutado, pero su espíritu vive (Luffy). |
| | Masculino-femenino | Hombres, mujeres y cíborgs comparten un significado en la tripulación, homogeneizados en un sueño común sin distinción de raza. |
| | Nosotros-ellos | Luffy y su tripulación vs. los poderes mundiales. |
| Geográficas | Tierra-agua | Islas vs. mar. |
| | Centro-periferia | Alejarse del territorio urbano implica adentrarse en zonas sin ley. |
| Cosmológicas | Cielo-tierra | La sede del Gobierno Mundial y lugar de residencia de la aristocracia del cielo. |
| | Alto-bajo | La casta social más elevada, los dragones del cielo (Tenryubito) a quienes se les permite practicar la esclavitud. |
| | Luz-oscuridad | Monky D. Luffy y sus rasgos infantiles vs. Marshall D. Teach Barbanegra. |

Fuente: Elaboración propia.

De tal manera que toda la tripulación va ocupando un lugar como factor adyuvante dentro del eje yo-ellos, de modo que sus habilidades son el correlato indispensable que apoyaría y en esa misma acción realizaría el recorrido más allá de la Gran Línea como muestra la tabla 2 de personajes y atributos, descrita por orden de aparición en el relato:

Tabla 2. Actantes y diégesisFuente: Elaboración propia.

| Personaje | Función | Contexto | Saber |
|-----------|-------------|---|---|
| Zoro | Vicecapitán | Roger muere ejecutado, pero su espíritu vive (Luffy). | Su primera aparición constituye su principal aportación al viaje: su generosidad y sentido de la justicia es un protector que no duda en poner su espada al servicio de los más débiles. |
| Nami | Navegante | Huérfana adoptada por una oficial de la marina junto con otra niña. Procede de una aldea que ha sido sometida y esclavizada por una pandilla de piratas procedentes de Gyojin, un lugar del fondo marino y sede de una raza acuática poderosa. | Su inteligencia le permitió sobrevivir como ladrona para los Gyojin, pero cuenta con habilidades estratégicas indispensables, como capacidad de realizar y leer mapas, entender las variables climáticas y el movimiento del viento; es la responsable de trazar la ruta. |
| Ussop | Artillero | Si bien sabe que su padre es un pirata pistolero famoso, parte de la tripulación de Akagami Shanks, el pirata que Luffy admira, en su aldea de origen, es algo así como el bufón del pueblo. | Tiene gran capacidad de adaptación e ingenio que le permite improvisar diversas armas para explotar una habilidad heredada: su puntería. |
| Sanji | Cocinero | Inicialmente un huérfano, adoptado por el pirata Zeff dueño de un restaurante flotante, tras una desgarradora secuencia de eventos en que este pierde una pierna. En la trama actual, es hijo de la familia Vismoke, reyes de una isla obsesionada con la tecnología militar y de la cual es expulsado por seguir su vocación: ser cocinero. | Además de su habilidad en la cocina, posee un gran sentido del honor y la empatía, su generosidad se vuelca en la capacidad de alimentar a todos, sean amigos o enemigos. Como combatiente, odia el uso de armas y de las manos, pues como cocinero aspira llegar al All Blue, un lugar que reúne las aguas y especies de pez de los cuatro mares del mundo, así que solo emplea las piernas. Es el tercer elemento más fuerte de la tripulación. |
| Chopper | Médico | A diferencia de los seres humanos mejorados, que en la serie aparecen por haber comido las akuma no mi (frutas del Diablo) portadoras de habilidades pero que condenan al portador a no poder nadar nunca más, Chopper es un reno que comió accidentalmente una de estas frutas y experimentó un proceso de hominización. Por tal motivo, es un individuo rechazado por las dos especies. | Es adoptado por Hiluk y más tarde Kureka, ambos médicos de la aldea. Allí desarrolla una habilidad que será su principal vocación: la medicina. Sus habilidades son la clave para desarrollar transformaciones que le permiten desempeñarse también como combatiente. Como médico, tiene un alto sentido de la ética profesional. |

| | | | |
|--------|------------|---|---|
| Robin | Arqueóloga | <p>Huérfana pero vivió con su madre hasta su muerte. Es originaria de Ohara, isla colonia de arqueólogos e historiadores que es exterminada por el gobierno debido a que su investigación, lectura de una lengua desconocida grabada en piedras (poneglyph) en diversos sitios del mundo, los ha llevado a conocer un secreto: el origen del siglo vacío de la historia y la fundación del Gobierno Mundial.</p> | <p>Al inicio de la serie fue miembro del grupo criminal Baroque Works, liderado por el Sichibukai Crocodile y, por ello, enemiga. Sin embargo, al final de la saga, le pide a Luffy unirse a la tripulación. Es muy inteligente y estudiosa, sabe leer los poneglyph que son un elemento muy importante en la búsqueda del One Piece. Es perseguida por el Gobierno y eso da origen al conflicto con la tripulación.</p> |
| Franky | Carpintero | <p>Huérfano procedente de Water 7, famosa isla de carpinteros (arquitectos) a la cual llegan los Sombrero de Paja en busca de reparar su primer barco, Going Merry. Formó parte del equipo de Tom Worker, el carpintero del Oro Jackson, el barco de Gol D. Roger. Luego de la ejecución de Tom, a manos de la marina y tras ser herido buscando detener a Umi Resha, el tren marino que llevaba a Tom, decide reemplazar partes dañadas de su cuerpo y convertirse en un ciborg.</p> | <p>Sigue los pasos de Tom y tras un arranque complicado con Luffy y su tripulación, y ante el ataque de los espías CP9 del Gobierno a amigos en común y a Robin, decide ser aliado y más tarde <i>nakama</i>, motivado por su deseo de crear barcos y explorar el mar. Durante años protegió a huérfanos y gente vulnerable de la ciudad por medio de una economía de crimen hasta que ellos mismos le motivan a olvidar esto y seguir realmente sus sueños: atravesar el océano en sus propias creaciones. Por tal motivo, es el autor de un nuevo barco para Luffy y sus amigos: Thousand Sunny. Más sofisticado, resistente y con una calidad de emergencia inestimable, un sistema de alimentación explosiva de refresco capaz de vencer la gravedad durante unos momentos clave, escapando hacia el cielo.</p> |
| Brook | Músico | <p>Uno de los personajes más extraños (un esqueleto) cuya akuma no mi le permite sobrevivir a la pérdida de su tripulación original, un barco de piratas músicos que son atacados por una epidemia. Ha vivido solo durante décadas. Es el miembro de mayor edad de la tripulación.</p> | <p>Su principal aportación es el combate, ya que, además de músico, es un espadachín muy diestro. Tras la separación momentánea de la tripulación por el ataque de la marina en el archipiélago Sabaody, y luego en la gran guerra de la marina contra Barbablanca, el pirata más fuerte del mundo, y en que este y su comandante, Portgas D. Ace, hermano putativo de Luffy e hijo de Gol D. Roger, son asesinados, entrena durante dos años y obtiene nuevas habilidades en beneficio de la tripulación.</p> |

Fuente: Elaboración propia.

Hasta aquí procedemos por una vía semántica estructural, dado que el discurso analizado no es la totalidad de la serie ni su textualidad como objeto, sino el aspecto visual en forma de entorno paisajístico como expresión metafórica o poética. Esfuerzo fenomenológico entendido por Ricoeur (2006), quien distingue que la metáfora no es un ornato del discurso, ni una figura cuya acción textual sea solo la generación de un valor emotivo, sino que una metáfora nos dice algo nuevo sobre la realidad (66). Esa nueva información defendida por Ricoeur es una conexión en que lo metafórico —el lenguaje y su orden semántico— con lo no dicho —el símbolo— constituyen una profundidad bidimensional en la experiencia y la expresión se funden. En la narración, el papel del mito y el cosmos, en el espacio relatado, su ordenamiento interno.

Los confines del mundo y las figuras elementales

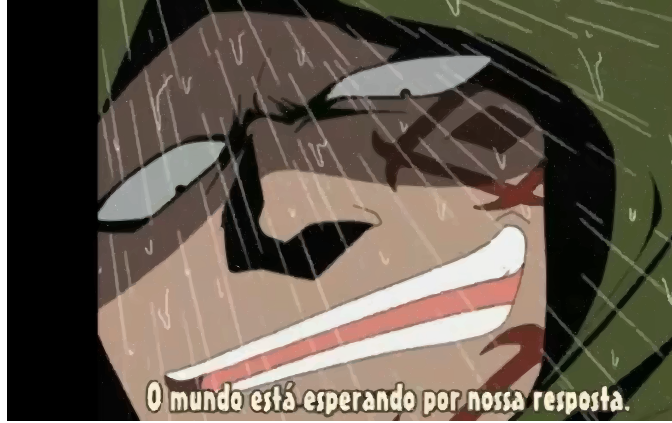
Al hacer uso de la curiosa conexión que tiene la cartografía de la historia con la expresión manierista del siglo XVI consistente en la representación del mundo en cuatro regiones continentales donde cada una contaba con una personificación alegórica (Pellegrino 2007), podemos identificar cómo la cartografía fantástica de la serie es caracterizada por los puntos cardinales de referencia para el océano (norte, sur, este y oeste) que designan cualidades botánicas, climáticas y culturales en los países isla representados, por ejemplo, el norte, tierras gélidas y gente dura; mientras el este, región de procedencia de Roger, se encuentra poblado de muchas islas dominadas por criminales o aristocracias segregativas que hacen una distinción tajante de la población por medio de murallas.

Las *terrae incognitae*, un *topos* literario e iconográfico de amplia difusión desde la Antigüedad clásica (siglo V a. C.), han tenido como elementos desde su nacimiento en los relatos de Homero y Hesíodo las columnas de Hércules como símbolo del último confín o lugar del mundo, aunque la idea de ser infranqueables es del periodo clásico (Pellegrino 2007, 338). En la representación iconográfica más antigua en la Tumba del Tuffatore (siglo IV a. C.), el héroe griego aparece lanzándose al precipicio más allá de las columnas, símbolos de los límites terrenales y materiales, por lo cual el acto de liberación siempre ha acompañado este tipo de relato.

Así, el desarrollo del eje de liberación en el discurso se ve enriquecido con una analogía muy importante caracterizada por las figuras elementales en el contenido: tierra, aire, fuego y agua, en que cada una ve expresada en determinados momentos un papel de apoyo u oposición al objetivo. Por ejemplo, uno de los momentos más épicos de la serie se encuentra en torno a la cadena de eventos alrededor de la muerte del hermano (por adopción) de Luffy, Portgas D. Ace, usuario de la fruta del Diablo de fuego e hijo de Gol D. Roger, ejecutado por el almirante, y posterior al hecho, supremo comandante Akainu, portador de la fruta del Diablo de lava capaz de consumir el fuego en un ejercicio de ira y violencia desmedida.

El fuego refleja su ambigüedad, ya que, por una parte, alude a la potencia y el deseo de la voluntad para conseguir su objetivo, como en el cocinero de la tripulación de los Sombrero de Paja, Sanji, y sus técnicas de pateo con fuego, o cuando Luffy se representa en ira contra figuras opresivas; pero también remite a la expresión de justicia implacable e inhumana del almirantazgo supremo de la marina. Nuestra misión, entonces, será ilustrar los momentos de intervención de la figura elemental del aire en la manifestación del contenido, sosteniendo una visión paradigmática en la serie: la representación del cambio y el avance hacia los confines del mundo.

Así, siguiendo la teorización de Waldenfels (2015), el aquí corporal representa el punto de partida para los distintos ejes espaciales que precisan una especie de grado cero o punto cero, pero, a su vez, este cero no está subordinado a la localización especial específica, sino, como sostiene Waldenfels, remite a la extrañeza, un orden espacial de implicaciones y connotaciones (183).



Ese orden en que lo extraño se expresa, en nuestro tema, proviene de un mundo fantástico donde el viaje o trayecto es la manera de cruzar hacia el descubrimiento y lo desconocido; sus protagonistas solo tienen una forma de lograrlo: avanzar isla tras isla y sortear las dificultades al tiempo que crecen sus habilidades y su conocimiento.

La entrada de Luffy y su pequeña tripulación a la Gran Línea y, por ende, a la búsqueda del *One Piece* se ve obstaculizada por el primer gran poder que aparece en el relato, la marina, en la forma del capitán Smoker, un talentoso marino que impide el paso a nuevos piratas, así como los piratas Buggy, dirigidos por un antiguo aprendiz del barco de Roger, a quien la tripulación del Sombrero de Paja le impidió abusar de una pequeña villa con anterioridad y aparece en busca de venganza. Mediante un engaño Luffy es llevado por estos piratas al cadalso donde murió Roger. Un rayo producto de una tormenta repentina en la hoja de su espada le impide a Buggy ejecutar a Luffy mientras este se encontraba dispuesto a morir con una sonrisa y sin ningún temor. El fin de estos hechos inicia con el ataque de la marina, y mientras el capitán Smoker se dispone a capturar a un inexperto Luffy, aparece un personaje misterioso que, al ser interpelado aludiendo a que el gobierno quiere su cabeza, responde con una frase enigmática: “el mundo aún espera nuestra respuesta”, mientras se desata un tornado que propicia el caos en la situación y, por ende, el escape de la tripulación más allá de la Gran Línea (figura 8).

Smoker, usuario de una fruta elemental derivada del aire que es el humo, le dificulta a Luffy defenderse debido a su intangibilidad, por lo que es el primer obstáculo directo hacia su trayecto a la Gran Línea. La intervención de Dragón, que desata un poder abrumador en el elemento aire, impide que los Sombrero de Paja sean apresados. El personaje enigmático en cuestión, cientos de capítulos después, dará lugar a un hito importante, es Monkey D. Dragon padre de Luffy y líder del ejército revolucionario, una organización que libera países y reinos subyugados por el Gobierno Mundial.

Esta secuencia establece un relato paralelo, que acontece junto a la travesía de los Sombrero de Paja, un mundo donde un gobierno global ha borrado un siglo de historia mientras tolera en algunos países la esclavitud a condición de salvaguardar las instituciones fundadoras: tenryubito (aristocracia del cielo), Gobierno Mundial (gorussei, consejo de ancianos), reyes y familias (aristocracias terrestres), marina (poder militar del Gobierno Mundial), emperadores pirata (Yonkou) y piratas patrocinados (Ouka Sichibukai). Este mundo fantástico está fragmentado en poderes y tejido como unidad sobre una cosmología absoluta —arriba-abajo— entre la libertad y el castigo (figura 7). Esta narración fantástica continuamente atravesada por marcadores espaciales: aquí, ejes, proximidad-lejanía, dentro-fuera, lleno-vacío y articulación en su diégesis (Waldenfels 2015, 182-190).

El aire desempeña un vector de primer orden en este relato fantástico, pues va desde la adopción de una figura de liberación hasta lo que posteriormente será la coordinación del esquema cosmológico a través de la relación cielo y tierra, determinada por la antigüedad y el estatuto nobiliario (aristocracia celestial) y la tierra (sede de reyes y gente común), una figuración vertical determinada por el poder en que quien habita encima de las nubes representa la pureza del legado, mientras lo terrestre refleja en cada nivel descendiente su alejamiento del orden del poder (cercanía-lejanía).

Figura 8. Viento y revolución, Monkey D. Dragon coadyuvante de la misión de los Sombrero de Paja. Fuente: Toei Animation.



V
V

Figura 9. El aire en la geografía imaginaria de *One Piece*, escapes de la tripulación Mugiwara y demostración de Haki.

Fuente: Toei Animation.

El paisaje fantástico de *One Piece* se manifiesta a través de la metáfora aérea en *One Piece* como uno de los máximos factores coadyuvantes de los sueños de la tripulación: el mar y sus secretos. Si el mar es el medio y una isla al fin del mundo (Raftel el lugar donde se encuentra el tesoro), el objetivo, navegar, es el proceso que hace posible el sueño, pues, como todos sabemos, sin viento no habría navegación.

El elemento aire y su contraposición con el agua como lugar de batalla es frecuente al grado de convertirse en el refugio momentáneo ante situaciones de agobio, pues el barco de Los Sombreros de Paja gracias a Franky su ingeniero posee la capacidad de volar por unos instantes, gracias a un peculiar sistema de propulsión (impulsado por los refrescos gaseosos). Otra expresión recurrente del elemento aire acontece en un poder desconocido que solo poseen los piratas más fuertes y que es una demostración del espíritu de batalla o poder de la intimidación, manifiesto en los piratas más importantes como “voluntad del rey”, una manifestación de fuerza exteriorizada en el viento, capaz de derribar ejércitos o grandes bestias sin tocarlas. Situación que permite establecer a manera de conclusión parcial el significado de este elemento en el paisaje imaginario de la animación: el poder de la voluntad como expresión espiritual o cósmica para conquistar lo imposible.

Esta metáfora de la libertad manifestada por el propio protagonista al conocer al vicecapitán superviviente del último viaje de Roger al fin del mundo (Silers Raileygh), quien es interrogado por la tripulación, ya que este conoce el *One Piece* y sabe el secreto del siglo vacío, traza el momento que Luffy interrumpe abruptamente el diálogo para declarar que no le importa en absoluto saberlo y no le interesa, pues no quiere conquistar nada, solo llegar al fin del mundo y sentir cómo el rey pirata fue el hombre más libre de todos por un momento. Este pirata legendario, tras mostrar una sonrisa de aprobación, le enseñará a Luffy la técnica capaz de convertir la voluntad de un rey en un poder de batalla, de modo que es su maniestación visual la figura aérea (figura 9).

Conclusión: aire, lugar y límites

El aire es una figura ambigua en la representación de una travesía hacia los confines del mundo. En el arte, su centralidad es bastante reciente, si se piensa en los globos de helio de Jeff Koons o, incluso, en los inflables personales de Piero Manzoni de hace ya varias décadas, pero en la cuestión figurativa es siempre un elemento adyacente al simbolismo de la obra. Sin embargo, hay una pauta común en su aparición: su carácter de coadyuvante en el desarrollo del cambio o transformación de las fuerzas antagónicas (yo-otros) en el relato del mundo. Esta relación se ilustra siempre en una lucha por conseguir atravesar la superficie o barrera que delimita el cosmos de lo representado.

En este sentido, destaco la importante contribución a la filosofía fenomenológica de Peter Sloterdijk (2017a) en su interpretación antropológica de la espacialidad humana en morfologías tales como esferas y globos. En ellas la capacidad humana de poseer un mundo interno (yo), no se encuentra regida por la idea de sustancia como en el liberalismo y su valoración de la individualidad, sino que la esfera es un medio y, en este sentido, faculta la aparición de un sentido de permeabilidad constante, anterior al individualismo y el entendimiento del yo, en un sentido puro y meramente abstracto.

Este sentido de la antropología filosófica de Sloterdijk no resulta para nada ajena al proyecto de Eiichiro Oda con el personaje de Luffy y su búsqueda de los confines del mundo. No en vano, una de las poéticas bien observadas en la representación del mundo en su historia es la esfera transparente, metáfora de lo transitorio, alusivo a las pompas de jabón, y que como topos visual presenta una iconografía ligada al imaginario del arte rococó desde finales del siglo XVIII (Pellegrino 2007, 41).

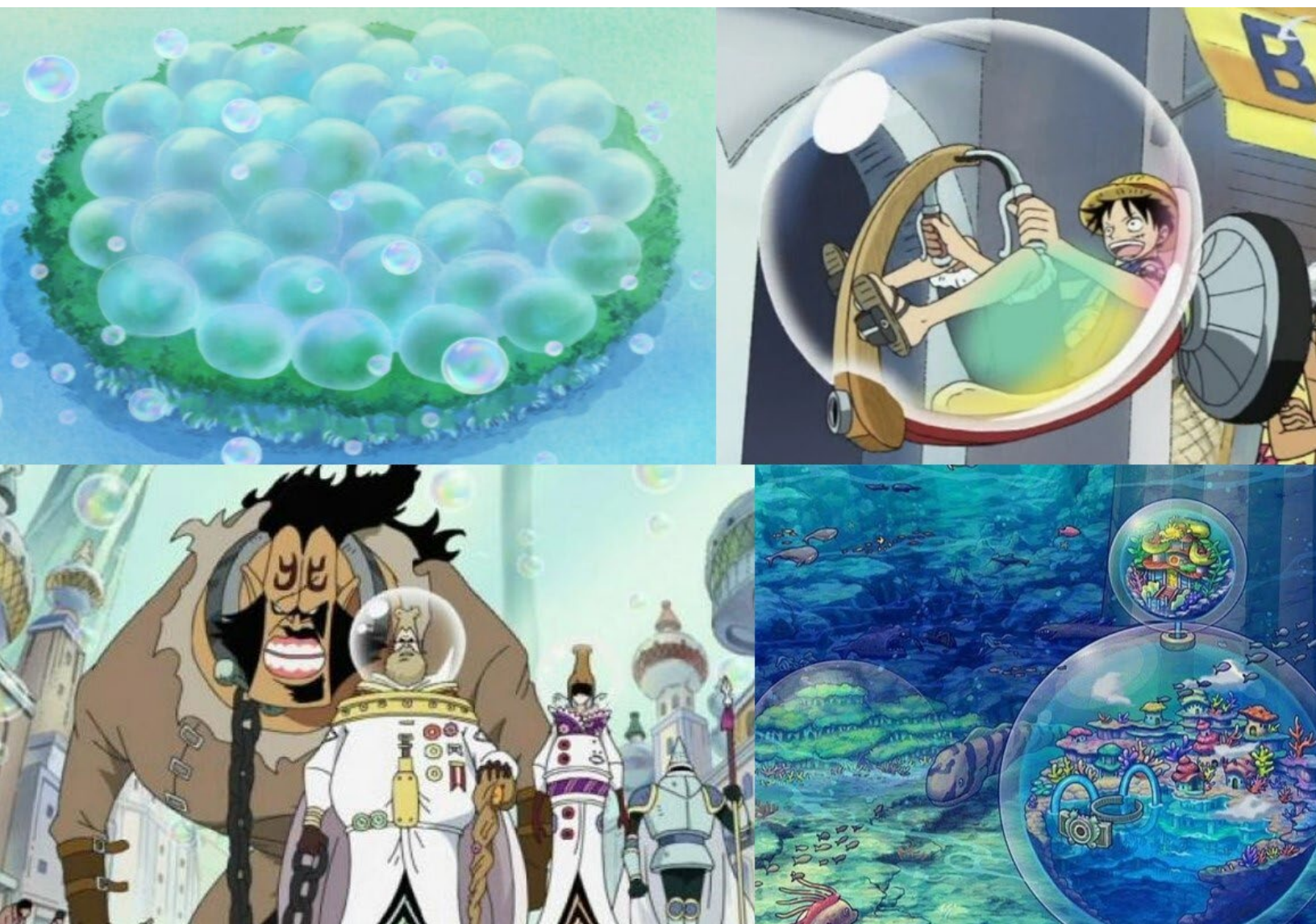
Es muy interesante cómo precisamente esta iconicidad esférica guarda una relación directa con la noción de *atmósfera* y, en especial, con la protección de ciudades, facilitador de movi- lidades como en los Sombrero de Paja y sus amigos, pero también en la iconicidad de los *tenryubito*, la aristocracia esclavista habitante del punto más alto del mundo, quienes usan una burbuja protectora en sus cabezas para evitar respirar el mismo aire que el resto de la huma- nidad. Es decir, en *One Piece* están presentes las formas de tensión, antagonismo y apoyo personificadas y dispuestas en torno a la lucha del héroe por conseguir la hazaña de penetrar los límites del mundo.

Pero, a diferencia del héroe del mito clásico, las ambiciones de Luffy solo se realizan con las ambiciones de sus amigos, es decir, compartiendo una travesía despojada de la gloria indivi- dual. En *One Piece*, el héroe crece como crecen sus amigos en una comunidad organizada por sus sentimientos y recuerdos en que reina la protección mutua entre sus integrantes. Este

Figura 10. De dcha. a izq.: archipiélago Sabaody (vista), vehículo de transporte, los tenryubito (nobleza esclavista) y la isla Gyojin.

Fuente: Toei Animation.

^
^



proyecto es contemplado por Sloterdijk precisamente en una figura aérea en *Esferas II* (2017b), cuyo funcionamiento consiste en definir un contorno en expansión constante que mantiene la ilusión de un punto central de animación común: la necesidad del símbolo desde una gradual demanda de cobijo o protección mediante el desarrollo de la historicidad, lo que recuerda en la propia ficción de Oda el papel que, como gran padre de territorios otrora sojuzgados o abusados por criminales o el propio Gobierno Mundial, desempeñaron grandes piratas como Barbablanca (Shirohige) o Roger.

Así, uno de los territorios y entornos paisajísticos clave en la trama es la isla Gyojin, mundo de seres marinos que son esclavizados en la superficie por las mafias y la aristocracia (archipiélago Sabaody), y que encuentra en la figura esférica un interesante imaginario espacial tanto para adaptar múltiples usos como para la protección atmosférica. En ese territorio confinado al resguardo y el aislamiento, se libra uno de los hitos más representativos de la serie: el desafío del sombrero de paja a uno de los cuatro emperadores, pirata que, tras la muerte de Shirohige, tomó bajo su protección la isla a cambio de tributo. Cuestión interpelada por Luffy como un acto similar a la imposición, dado que el papel que asume la tripulación en cada isla liberada consiste en un lazo de amistad y promesa de apoyo para el futuro, simbolizado con un banquete público y una emotiva despedida que deja a su paso cientos de personas unidas a un lazo fraternal, promesas en el viento que a todos les llevan un mensaje de cambio (figura 10).

[REFERENCIAS]

- Bandai Visual. 2020. "Ghost in the Shell" Consultado:<https://www.bandainamcoarts.co.jp/>
- Bachelard, Gaston. 1994. *El aire y los sueños: Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- . 2006. *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Berman, Marshall. 2004. *Todo lo sólido se desvanece en el aire: La experiencia de la modernidad*. México: Siglo XXI.
- Bermejo Berros, Jesús. 2005. *Hombre y pensamiento: El giro narrativo en ciencias sociales y humanas*. Madrid: Laberinto.
- Bosca, David. 2018. "Una introducción al anime japonés" *Go! go! Nihon Blog*, 26 de mayo de 2018. <https://gogonihon.com/es/blog/introduccion-al-anime-japones/>.
- Derrida, Jacques. 1971. *De la gramatología*. México: Siglo XXI.
- Echiro Oda, 1999. Toei Animation. Consultado: <http://corp.toei-anim.co.jp/en/>
- Greimas, Algirdas Julien. 1987. *Semántica estructural: Investigación metodológica*. Madrid: Gredos.
- Echiro Oda, 1999. Toei Animation. Consultado: <http://corp.toei-anim.co.jp/en/>
- Han, Byung-Chul. 2016. *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder.
- Hegel, G. W. F. 2015. *Lecciones de estética*. México: Coyoacán.
- Jay, Martin. 2007. *Ojos abatidos: La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Akal.
- Latour, Bruno. 2007. "'It's development, stupid!' or: How to Modernize Modernization". En *Break Through: From the Death of Environmentalism to the Politics of Possibility*, de Nordhaus Ted y Michael Shellenberger, 17-25. Nueva York: Houghton Mifflin Company.
- Lautrey, Jacques. 1990. "Unité ou pluralité dans le développement cognitive: Les relations entre image mentale, action et perception". En *Développement et fonctionnement cognitifs*, dirigido por Gaby Nechtine-Grynberg, 71-89. París: Presses Universitaires de France.
- Lévy, Jacques. 2010. "Actores, objetos, entornos: Inventar el espacio para leer el mundo". En *Los giros de la geografía humana: Desafíos y horizontes*, dirigido por Alicia Lindón y Daniel Hiernaux, 83-90. Barcelona: Anthropos.
- Liam Wong. 2019. "TO:KY:00". Consultado: 12 de octubre de 2019. <https://www.liamwong.com/>.
- Marx, Karl y Friedrich Engels. 2014. *El manifiesto comunista*. Madrid: Nórdica.
- Merleau-Ponty, Maurice. 2010. *Lo visible y lo invisible*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Nogué, Juan. 2012. "Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales". En *Geografías de lo imaginario*, dirigido por Alicia Lindón y Daniel Hiernaux, 129-139. Madrid: Anthropos.
- Pellegrino, Francesca. 2007. *Geografía y viajes imaginarios*. Barcelona: Mondadori.
- Pepper, Stephen. 1948. *World Hypotheses: A study in Evidence*. Berkeley: University California Press.
- Poloniato, Alicia. 2011. "Mangas y animación japonesa: Epítomes de cultura y estética posmodernas". En *Comunicación, lenguajes y cultura: Intersecciones con la estética*, coordinado por Josefina Vilar y Ramón Alvarado, 91-153. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Ricoeur, Paul. 2006. *Teoría de la interpretación: Discurso y excedente de sentido*. México: Siglo XXI.
- Schapp, Wilhelm. 2004. *In Geschichten verstrickt: Zum Sein von Mensch und Ding*. Fráncfort del Meno: Klostermaan.
- Sloterdijk, Peter. 2017a. *Esferas I: Burbujas*. Madrid: Siruela.
- Sloterdijk, Peter. 2017b. *Esferas II: Globos*. Madrid: Siruela, 2017.
- Todorov, Tzvetan. 1980. *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premiá.
- Tuan, Yi-Fu. 2007. *Topofilia: Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*. Barcelona: Melusina.
- Waldenfels, Bernhard. 2015. *Exploraciones fenomenológicas acerca de lo extraño*. Madrid: Anthropos.