

LA CULTURA OCCIDENTAL EN LA ANIMACIÓN COMERCIAL JAPONESA: *One Piece*

The Western culture in the Japanese commercial
animation: *One Piece*



Grado en Comunicación Audiovisual
TRABAJO FIN DE GRADO

Modalidad A

Autor/a: Melanie Contreras Parrilla
53.790.020-N

Tutor/a: Aarón Rodríguez Serrano

Junio, 2019

RESUMEN:

Este trabajo partirá de la realización de un ejercicio de estudio de la influencia cultural recíproca existente entre los mundos de Occidente y Oriente, primordialmente desde la perspectiva de una de las principales fuentes de entretenimiento y de consumo audiovisual hoy en día: la animación comercial japonesa. Más concretamente, podemos decir que el objetivo principal del mismo es la identificación de cómo se representa la propia cultura occidental en el *anime* japonés.

La tesis desarrollará algunas líneas de investigación sobre cómo el estilo argumental y temático del manga y la animación comercial propios de la cultura nipona¹, zona que a lo largo de los años ha devenido en el centro de producción de la misma, han llegado a verse tan influidos por determinados elementos occidentales.

De este modo, para poder abordar con coherencia esta especie de proceso de mestizaje cultural, tomaremos como referencia uno de los *animés* más relevantes y consumidos a día de hoy por el público, *One Piece*, producida por el estudio Toei Animation. Hemos elegido esta producción debido a que se trata de una serie que permanece en emisión desde su lanzamiento en el año 1999, que no deja de renovar nuevas sagas y temporadas, y que además ha ido aumentando su relevancia en un sector en el que la reinención está a la orden del día y la oferta de producto es cada vez más elevada. Asimismo, cabe decir que *One Piece* cuenta con una de las audiencias más fieles, que la convierte en "líder indiscutible en el terreno del *shonen*"² del momento.

Palabras clave: *anime*, Japón, animación, Occidente, globalización

¹ Nipón/a: originario, relativo o propio de Japón.

² El término *shonen* significa "chico" o "muchacho" en japonés, pero también hace referencia a una categoría del manga y anime dirigido a un público adolescente masculino, ya que trata temas considerados propios del público de este género.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
1.1. Justificación e interés de la propuesta.....	5
1.2. Objetivos e hipótesis	6
1.3. Estructura	7
1.4. Metodología del trabajo... ..	8
2. Marco teórico.....	11
2.1. Contextualización de la animación comercial japonesa	11
2.1.1. El manga	11
2.1.2. El <i>anime</i>	16
2.1.3. Toei Animation	19
3. Aplicación práctica: <i>la franquicia animada de One Piece</i>.....	21
3.1. El autor: Eiichiro Oda.....	21
3.2. <i>One Piece</i> : concepción, estructura y sinopsis	22
3.3. Personajes y espacios más destacables	26
4. Conclusiones y futuras líneas de investigación.....	52
5. Traducción al inglés	54
5.1. Abstract	55
5.2. Introduction.....	57
5.3. Theoretical framework	61
5.4. Conclusions and future research lines.....	68
6. Bibliografía, webgrafía y filmografía	70
7. ANEXOS	74
7.1. Tabla de sagas y arcos de <i>One Piece</i>	74
7.2. Currículum Vitae de la autora... ..	76

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación e interés de la propuesta

Las manifestaciones culturales se suelen identificar como todos aquellos medios “de expresión procedente de todo un sistema sociocultural que reflejan la idiosincrasia, principios y valores de sus participantes”³. Asimismo, una manifestación cultural conlleva la realización de un acto comunicacional por parte de cierto grupo social más o menos definido, que puede variar desde los habitantes de una ciudad o país determinado, pasando por los empleados y los públicos de cierta empresa, hasta los seguidores de un equipo de fútbol, un grupo de música o serie de televisión en concreto.

Partiendo de las previas definiciones se puede caer en el error de entender que cada grupo sociocultural conforma un conjunto de individuos que cuentan con características sociológicas, políticas, antropológicas y/o ideológicas idénticas, invariables e inalterables. No obstante, dista mucho de la realidad que esta afirmación sea correcta. Podemos entender este hecho de una forma más sencilla: cada uno de nosotros forma parte de una determinada familia, con unos apellidos, una genética y un hogar en común, lo que no quiere decir que todos los miembros de la misma sean idénticos física y psicológicamente. Cada uno de nosotros está influido, en mayor o menor medida, por unas vivencias, experiencias, creencias, prejuicios... En cierto modo, ocurre lo mismo también en el caso de España, donde se puede encontrar un amplio abanico de culturas, cada una de ellas con diferentes manifestaciones como por ejemplo la lengua propia (vasco, valenciano, catalán, gallego...) y el folklore (las Fallas de San José en Valencia, el flamenco en Andalucía, el pulpo a la gallega en Galicia...).

Y es que a día de hoy es hartamente complicado dar con grupos sociales en los que la diversidad cultural no sea una característica inherente e incluso *sine qua non* para su desarrollo y la convivencia entre sus miembros. Es por ello que, entrando en la cuestión de lo que va a ser tratado a lo largo de este trabajo de fin de grado, nos vemos en la tesitura de mencionar el ya conocido

³ Mviv. (2018). *Las distintas manifestaciones culturales del mundo*. Mviv. Recuperado de: <https://www.mviv.es/manifestaciones-culturales-mundo/> [Consultado el 20 de febrero de 2019]

por todos, fenómeno de la globalización. Este término suele entenderse como la “occidentalización” del mundo e incluso como la “americanización”, pues este proceso ha sido principalmente liderado por Estados Unidos. Esta “superpotencia está colonizando a las otras naciones” (Cobos, 2010: 72) desde un tiempo a esta parte; no obstante, existen autores y sociólogos como Anthony Giddens que habla de una “colonización a la inversa” (Giddens, 2005: 29), caracterizada por el resurgimiento de todas aquellas culturas pequeñas y menores que habían sido reducidas durante el proceso de la globalización, y que causan un impacto en las grandes potencias.

La occidentalización, en cuanto a los productos de entretenimiento mediático, es evidente. El gran volumen de productos culturales estadounidenses que se exportan al resto del mundo es un hecho con el que el resto de mercados llevan lidiando durante décadas. Sin embargo, gracias a la evolución de las TIC y las nuevas tecnologías, en la actualidad existen diferentes medios a través de los que podemos tener acceso a infinidad de mercados editoriales, musicales, audiovisuales y, en definitiva, mercados culturales, de todas las partes del mundo; el mercado nipón de los productos audiovisuales de entretenimiento no es una excepción a este fenómeno.

Para adentrarnos más en materia de lo que consistirá este trabajo, cabe decir que cuando hablamos de los productos audiovisuales de entretenimiento nipones, nos referimos más concretamente al mercado de la animación comercial, izado sobre todo por el anime y el *anime*. Y es que el primero de estos dos términos, según la cultura nipona, lo traduciremos literalmente como “dibujos irresponsables” y lo entenderemos como referencia a los cómics tradicionales japoneses. Asimismo, el *anime* se trata de la abreviación de *animeshon*, adaptación japonesa de la palabra “animación”, y que se ha convertido popularmente en el término que hace referencia a la animación de procedencia nipona.

Así pues, en este proyecto abordaremos diferentes cuestiones con respecto a esta “globalización inversa”, veremos cómo el mercado japonés de la animación se ha alimentado de la misma y haremos hincapié, por supuesto, en cómo se ha plasmado este fenómeno en la franquicia animada de *One*

Piece. Y es que se trata de una de las franquicias animadas más relevantes del país nipón, ya no solo de la actualidad, sino desde el año de su estreno en 1999. Con más de ochocientos episodios a su espalda y tras veinte años en emisión a nivel internacional, se sitúa como uno de los *animés* más extensos de la historia, dato que resulta llamativo teniendo en cuenta que no solo conserva la mayoría de sus primeros seguidores, sino que también va captando nuevos progresivamente. Esto se debe, mayormente, a las elevadas dosis de realismo y humanidad que muestran sus protagonistas y la personalidad de los mismos, sobre todo Luffy, su protagonista.

En el siguiente punto, definiremos de forma más concreta cuáles serán las principales líneas de investigación.

1.2. Objetivos e hipótesis

El propósito de este estudio es establecer una relación de influencias entre una de las franquicias animadas niponas más consumidas a día de hoy como lo es *One Piece*, producida por Toei Animation, y la cultura occidental. Asimismo, consideraremos esta especie de retroalimentación cultural como el detonante de la emersión de nuevos mercados de consumo, como los son el merchandising y la cultura *otaku*, aspecto que desarrollaremos más extensamente en el apartado conclusivo.

Para ello, en primer lugar contextualizaremos la situación del mercado de la animación comercial japonesa y su evolución histórica hasta el día de hoy, para así poder asentar las bases de la investigación. Realizaremos un recorrido histórico desde los orígenes del manga hasta su adaptación en versión animada. También valoraremos la situación de la franquicia *One Piece* con respecto a las demás producciones relevantes del mercado actual, la introduciremos con una presentación del creador, Eiichiro Oda, y una sinopsis de la misma. Siguiendo con el mismo objeto de investigación, observaremos cómo dicha franquicia ha ido introduciendo elementos occidentales en sus guiones, argumentos y escenarios.

De este modo, los objetivos de esta tesis se desarrollarán en este orden:

Objetivo 1: Proponer una breve aproximación al tejido contextual y situacional del mercado del manga y de la animación comercial japonesa.

Objetivo 2: Trazar una modesta pero concreta evolución histórica del *anime* y exponer los casos más relevantes.

Objetivo 3: Valernos del objeto de estudio *One Piece* para trazar un mapeo de relaciones recíprocas con la cultura occidental.

1.3. Estructura

Con la intención de realizar un ensayo que resulte comprensible y coherente en su lectura, vamos a disponer la información recopilada de la siguiente manera.

En primer lugar, redactaremos un marco teórico que nos ayudará a contextualizar el *anime*, sus orígenes y su evolución cronológica hasta el día de hoy. Asimismo, hablaremos sobre las series más relevantes del momento, haciendo hincapié por supuesto en la franquicia que será el centro de nuestra investigación, *One Piece*.

En segundo lugar, tomaremos como referencia la serie ya citada a modo de caso práctico de las previas indagaciones. Presentaremos a su autor, Eiichiro Oda, y al estudio que se encarga de su producción desde su lanzamiento, *Toei Animation*. Utilizaremos una metodología de clasificación de personajes narratológica –ver siguiente apartado- para realizar una sistematización de los principales *actantes* y escenarios de la serie. Posteriormente, redactaremos la sinopsis de la serie, hablaremos de los personajes y antagonistas más importantes, y ahincaremos en aquellas sagas cuyos escenarios sean los más apropiados para comentar partiendo del objetivo de nuestra tesis.

A continuación, cerraremos el trabajo con un apartado de conclusiones, donde intentaremos ir de lo más general a lo más concreto, y donde nos permitiremos el lujo de tomar un enfoque algo más subjetivo para proponer una

visión más personal de la serie, pero siempre fundamentada en el análisis de personajes y de escenarios.

Por último, incluiremos la pertinente bibliografía que hemos consultado a lo largo de toda nuestra investigación, y que nos ha servido de ayuda para desarrollar el trabajo.

1.4. Metodología del trabajo

Los métodos que utilizaremos para llevar a cabo nuestra investigación consistirán en los siguientes:

En primer lugar, llevaremos a cabo una primera fase de información y estudio del sector de la animación comercial japonesa, así como una recopilación de los datos útiles y necesarios. Contrastaremos dicha información partiendo de analíticas y estadísticas oficiales, artículos de investigación y demás documentos que incluiremos convenientemente en la bibliografía final. Insertaremos, en caso de que sea práctico y necesario, algunas gráficas e imágenes que interpretaremos con el fin de que nos puedan ayudar a comprender mejor el objeto de estudio. En estos apartados (correspondientes a los objetivos 1 y 2, y desplegado en el capítulo 2 del presente TFG) propondremos, por lo tanto, una metodología eminentemente *historiográfica*.

En segundo lugar, nos centraremos más a fondo en la franquicia animada de *One Piece*, pues se tratará de la aplicación práctica del objeto de estudio central. Como decíamos en el punto anterior, queremos vislumbrar cuáles son los componentes y las referencias occidentales que presenta este *anime* a nivel argumentativo y de guión. Para ello, facilitaremos esta tarea haciendo uso de algunos elementos organizativos como las listas o las tablas, que nos aportarán sencillez y velocidad en la comprensión y en la lectura, así como diferentes imágenes tanto de los personajes como de los escenarios más relevantes.

Esta segunda parte (correspondiente al objetivo 3 y desplegada en el capítulo 3) es la más compleja a nivel metodológico, ya que hemos tomado algunas decisiones previas que quizá sea necesario comentar brevemente:

- a) En primer lugar, hemos decidido optar por un enfoque eminentemente descriptivo –y no interpretativo- únicamente sobre el campo de los *personajes* y las *localizaciones* derivado de una aproximación narratológica limpia y directa. Indudablemente, hubiera sido muy interesante tener en cuenta los procesos de significación que la *forma* de la serie propone, y no descartamos en el futuro realizar dicha aproximación con una metodología de análisis textual algo más compleja.
- b) Dicho esto, las relaciones *intertextuales* entre oriente y occidente, *anime* y tradición cultural occidental se apoyan sobre una clasificación que hemos realizado tomando como punto de partida la definición clásica de *actante* en el relato narratológico y que cuenta con una sólida tradición que atraviesa, por poner un ejemplo, los escritos de Vladimir Propp o Greimas. En un nivel algo más básico como el que aquí queremos proponer, las relaciones entre personajes, localización y estructura también están desplegadas en textos clásicos como *El guion* de Robert McKee.
- c) Para no caer, sin embargo, en un simple ejercicio de descripción, propondremos dos materiales básicos de trabajo: una colección de tablas que muestran de manera intuitiva y visual las relaciones que hemos encontrado y, en paralelo, una explicación y desarrollo de dichas relaciones. Con ello, conseguiremos sistematizar aquellos campos más susceptibles de ser *intertextualizados* (la música pop, el cine clásico...) y veremos en qué medida *One Piece* se vale de sus interlocutores para construir un universo propio.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Contextualización de la animación comercial japonesa

2.1.1. El manga

Antes de comenzar con el cuerpo principal de nuestra investigación, conviene conocer primero los orígenes de la animación comercial japonesa y su situación en el día de hoy.

Una de las tradiciones niponas más importantes de su cultura ha sido la creación de dibujos con el objetivo de contar historias importantes y leyendas. Estas se disponían en forma de relato y podían incluir o no texto. La historieta, como tradición gráfica en Japón, se venía desarrollando desde el siglo XI con las *Chōjū-giga*, que literalmente significan “caricaturas de animales”, y que se realizaban a modo de crítica satírica de la sociedad japonesa de la época; aquí podemos observar una primera línea representativa que posteriormente iría evolucionando. A lo largo del período Edo, también llamado período Tokugawa y entendido como una división histórica de Japón que comprende desde el 24 de marzo de 1603 hasta el 3 de mayo de 1868, esta técnica se fue desarrollando vigorosamente, sobre todo haciendo hincapié en temas históricos, eróticos y cómicos. Así pues, llegado el siglo XIX, el vocablo anime se da a conocer gracias a uno de los máximos exponentes de la escuela *Ukiyo-e*⁴, Katsushika Hokusai, que utilizaba la técnica para reflejar la vida diaria de la población siempre con un estilo fiel y humorístico, al que acuñó como *Hokusai Manga* ya que fue el máximo exponente de este movimiento artístico.

⁴ Término que, traducido literalmente significa "pinturas del mundo flotante" y que consiste en una técnica de grabado utilizando tinta china sobre madera, producida en Japón a partir del siglo XVII.



Fig. 1. Fragmento de la obra de Hokusai.

No obstante, el género de la animación nipona tal y como lo conocemos en la actualidad no surge hasta mediados de la segunda década del siglo XX, con la llegada de los occidentales a Japón, en medio de la Segunda Guerra Mundial. Occidente, concretamente los estadounidenses que llegaron a Japón en esta época, introdujeron el *cómic*⁵, una de las tres grandes tradiciones historietísticas a nivel mundial junto con la franco-belga y, por supuesto, la japonesa, aunque esta última surgiría a partir de la primera. Cuando los japoneses conocieron el *cómic*, apuestan por combinar su cultura con la de la historieta occidental, dando lugar al nacimiento del anime con los rasgos que hoy conocemos.



Fig. 2. Tintín y Popeye juntos en una viñeta de 1929.

En la parte de arriba, podemos observar una viñeta protagonizada por dos de los personajes fundamentales “de la imaginaria del siglo XX, iconos reconocibles de una cultura popular construida alrededor del noveno arte” (El País, 2019): Tintín y Popeye. El primero fue creado por Georges Remi, más conocido como Hergé, de origen belga; mientras que el segundo fue creado por

⁵ El *cómic* es la tradición historietística propia de Estados Unidos, famosa por ser la primera alrededor de la cual se generó una industria a lo largo de la primera mitad del siglo XX.

el estadounidense Elzie Crisler Segar y apareció por primera vez en su tira de prensa llamada *Thimble Theatre*, una serie en la que este personaje era secundario, pero que finalmente terminó por ser el más querido y se convirtió en principal.



Fig. 3. Flash Gordon en una viñeta para la King Features Syndicate.

En la imagen superior, vemos una viñeta de una de las historietas más famosas del dibujante Alex Raymond, Flash Gordon, que fue creada como página dominical para la King Features Syndicate⁶.

Como decíamos previamente, cuando los japoneses conocieron la historieta, decidieron combinar su arte gráfico con el occidental, dando lugar al *anime* o los *emonogatari*, como se les conocía en la época. En 1902 se publica la historieta titulada *Togosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*, de la mano del dibujante Rakuten Kitazawa, “considerada oficialmente como el primer manga de la historia en forma y características similares a las actuales”⁷. En ella se narra la historia de dos humildes campesinos que decidían ir a hacer turismo en Tokio, con un tono satírico, que mostraba a los protagonistas como seres poco inteligentes e ignorantes. Abajo mostramos una viñeta de esta historieta.

⁶ Agencia de prensa estadounidense que pertenece al grupo Hearst Corporation, conocida por ser el mayor distribuidor a nivel mundial de cómics.

⁷ Japonpedia. (2018). *Historia del manga y el anime en la cultura japonesa*. Recuperado de: <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>



Fig. 3. Una viñeta de *Togosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*, por Rakuten Kitazawa (1902).

Durante la primera mitad del siglo XX, más concretamente en los años 20 y 30, se empezó a popularizar el anime orientado al público infantil y joven de la época, llamado *kodomo*⁸ *manga*, y por consiguiente se iniciaron las primeras exportaciones fuera del país como consumo genérico de entretenimiento.



Fig. 4. Viñeta de un manga anónimo que data alrededor de 1912 y 1926.

Sin embargo, como veníamos comentando anteriormente, no es hasta después de la Segunda Guerra Mundial, es decir, a partir del año 1945, cuando se generaliza el consumo del anime y se comienza a asentar como industria. Era época de plena posguerra, por lo que como cada nación que ha sido azotada por enfrentamientos bélicos de tal intensidad, la población sentía la necesidad de “mirar hacia otro lado”, por decirlo de alguna manera, con tal de evadirse de los problemas que había supuesto la guerra. Este contexto facilitó sobremanera la instauración del anime como industria, pues tras la rendición

⁸ En japonés, la palabra *kodomo* se traduce literalmente como "niño", pero en el ámbito del *manga* y del *anime* hace referencia al público infantil.

definitiva e incondicional del país, se cubría con éxito esta necesidad de entretenimiento y además lo hacía suponiendo un coste muy bajo para el público, que no podía permitirse medios de alto coste debido a la grave situación económica del momento.

Tokio y Osaka, dos de las ciudades más potentes del país, fueron las pioneras en desarrollar sistemas de distribución de la producción anime en Japón. En primer lugar, se crearon al menos treinta mil bibliotecas de pago que producían sus propios anime en forma de revistas; en segundo lugar, los libros rojos, que eran tomos de unas doscientas páginas de papel en blanco y negro, caracterizados por presentar la portada en color rojo y por tener precios muy bajos. No obstante, la producción de manga no se limitaba únicamente a géneros dirigidos al público joven. De hecho, las bibliotecas de pago mencionadas orientaron su producción a un público más adulto con el llamado *gekiga*, que trataba temas como las historias de samuráis, el terror o el erotismo.

En 1947 se funda en Tokio la primera revista con temática *kodomo* anime llamada *Manga Shōnen*, en la que se publica por primera vez la historieta denominada *Tatsuwan Atom*, más conocida mundialmente como *Astroboy*, de la mano del dibujante Osamu Tezuka, un joven estudiante de origen osaqueño⁹ y enamorado de los dibujos animados estadounidenses. La historia de Tezuka llegaría a ser el onceavo manga más vendido en todo el mundo, con más de cien millones de copias.

⁹Natural de Osaka, ciudad de Japón.



Fig. 5. Imagen de la adaptación animada del manga *Astroboy*.

Conviene insistir en esta producción, ya que fue pionera en su estilo, introduciendo rasgos como los ojos grandes y las facciones occidentales de los personajes, tal y como podemos apreciar en la imagen superior. Este peculiar estilo de diseño de las viñetas fue rápidamente copiado y adaptado por muchos dibujantes de la época, dando lugar así al nacimiento de una identidad propia de la producción nipona con respecto a su predecesor estadounidense. Asimismo, esta obra es tan importante debido a que su versión animada fue una de las primeras series emitidas en la televisión japonesa. A continuación profundizaremos en ello.

2.1.2. *El anime*

El *anime*, como ya venimos introduciendo, es un estilo de animación que se encuentra íntimamente ligado con el anime moderno. Como la cultura nipona defiende, el *anime* y el anime se pueden considerar como “un arte que eleva a lo más alto el nivel del espíritu, los sentimientos y pensamientos de aquellas personas que los crean y cuyo fin es entretener”.

Etimológicamente se discute si es una abreviación de la traducción japonesa de la palabra inglesa *animation* o si, por el contrario, el término proviene del vocablo francés *animé*, que significa “animado”; lo que sí queda claro es que ambos orígenes se encuentran relacionados con la idea de movimiento, de otorgar vida a las cosas que originalmente no la poseen. Una

vez, este término se llamó *Japanimation*, que como su propio nombre indica hacía referencia al vocablo compuesto de *Japan Animation*, cuyo uso más popular se dio en la primera y segunda oleada de *anime fandom*¹⁰, entre los años 1970 y 1980. A día de hoy el término está en desuso y solo se utiliza en contextos nostálgicos.

Actualmente, el *anime* es una de las industrias más potentes en Japón, constituyendo una parte muy importante dentro del mercado editorial del país. Asimismo, es muy popular en muchos otros países, en cierto modo gracias a la influencia del *anime* que, como comentábamos, es el término por el que se conoce a la producción de dibujos animados para el medio televisivo en Japón. No obstante, el vocablo también hace referencia a las producciones animadas que se realizan para ser distribuidas en ediciones domésticas llamadas OVA (*Original Video Animation*) y, por supuesto, las ediciones para estreno en salas de cine.

Por otro lado, el país nipón posee un índice de lectores de los más elevados a nivel mundial, cuyas ciudades, a su vez, poseen un significativo número de bibliotecas y librerías. De entre las obras existentes en dichos establecimientos de lectura, “el manga representa más del 23% de toda la facturación de la industria editorial japonesa”, lo que supone consecuentemente que “más del 37,5% de todo lo que se publica en el país es manga”¹¹.

No obstante, anime y *anime* están fuertemente vinculados desde sus inicios: no olvidemos que el segundo es consecuencia del éxito del primero. Es por ello que, en ocasiones, se habla del concepto *manganime* para englobar las dos formas. Se podría traducir a una técnica de *Social Media-Mix*, que “se trata de identificar los canales más apropiados para representar tu marca, teniendo en cuenta sus características y dónde se encuentra tu público”¹².

¹⁰ Según el diccionario de Cambridge, es "un grupo de fans de alguien o de algo, que son especialmente entusiastas de ello".

¹¹ Japonpedia. (2018). *Historia del manga y el anime en la cultura japonesa*. Recuperado de: <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/> [Consultado el 20 de febrero de 2019]

¹² SocialTools.me. (2017) *¿Cómo crear un Social Media Mix perfecto?* Recuperado de: <https://www.socialtools.me/blog/guia-para-crear-un-social-media-mix-perfecto/> [Consultado el 3 de marzo de 2019]

Asimismo, es cierto que a lo largo de los últimos años, el consumo de ejemplares de manga y anime se ha visto afectado negativamente debido al auge del *anime*, que cada vez se incrementa más tanto en consumidores como en oferta. Este fenómeno guarda relación con la masificación en nuestra sociedad, la saturación de información y, por consecuencia de estas, la necesidad de inmediatez en el consumo por parte del individuo en cuestión. Los escritos de Gilles Lipovetsky ya daban pinceladas a la figura del *homo consumericus*, un neologismo utilizado en sociología para definir la naturaleza de la nueva especie homínida, caracterizada por ser una especie "consumida" por el consumo, perdida por ir en busca del "estado hedónico del bienestar" y perteneciente a la "civilización del deseo" (*La felicidad paradójica*, Lipovetsky, 2007).

En relación a lo anterior, cabe destacar también la tendencia por parte de las grandes productoras del género tanto al abaratamiento de costes de producción, como a la prolongación y dilatación de historias dentro de las propias franquicias animadas. Esto es, por ejemplo, el conocido fenómeno del "relleno", *filler* en inglés, tan conocido y a su vez odiado por los consumidores, pues un recurso que se caracteriza por la introducción de episodios o sagas irrelevantes para el transcurso de la historia de determinado *anime*, normalmente utilizado entre temporadas que han tenido una gran repercusión y acogida en la audiencia.

Si bien el consumo de *anime* ha crecido en detrimento del anime, es cierto que ambas suponen fuentes de suma importancia para la economía japonesa. Y es que la industria que se ha generado alrededor de estos dos titanes del entretenimiento no se limita únicamente al lanzamiento de cierta "historieta" para su posterior consumo, ya sea mediante la lectura o el audiovisual. Los beneficios económicos y culturales que aporta la inversión en propaganda del anime y del anime hacen que esta industria sea un suministro neurálgico para Japón. De hecho, las generaciones occidentales que han vivido desde los años 80 hasta el día de hoy, se han escanciado de la cultura japonesa prácticamente sin darse cuenta. Asimismo, son estas mismas generaciones las que han propiciado notablemente que el turismo externo japonés haya incrementado durante los últimos años; algunos expertos estiman

que, probablemente, este incremento haya sido influencia por la cultura audiovisual *manganime*, que posiciona al país como un lugar idílico donde el respeto, la cultura y el entretenimiento siempre reinan. No obstante, desarrollaremos más a fondo estos factores más adelante.

Así pues, en el último punto de este marco teórico, hablaremos sobre la compañía productora de la franquicia animada que hemos seleccionado para esta tesis: *Toei Animation*.

2.1.3. *Toei Animation*

El estudio fue fundado el 23 de julio de 1948 como *Nihon Dōga Eiga* (*Japan Animated Films*), de la mano de dos grandes pioneros del *anime*, Sanae Yamamoto y Kenzo Masaoka. Las producciones iniciales no obtuvieron demasiado éxito, pues se situaban dentro de un rango genérico y/o anodino, sin nada que deslumbrase en exceso. No obstante, en el año 1955 gestionaron la producción de un cortometraje animado llamado *Ukare violin*, que narraba las desventuras de dos jóvenes granjeros amantes del violín y de los animales, devastados porque el propietario de la granja destroza su violín. Fue a partir del enorme éxito que produjo este film cuando comenzaron a calar hondo tanto en la crítica, como en el público, y comenzaron a labrar su nicho dentro del mercado. Cabe recordar que Japón se encontraba en plena posguerra, por lo que la crisis económica rondaba su máxima plenitud y algunas productoras, entre ellas la popular *Nihon Dogasha*, quebró. El fundador de la misma, Hiroshi Okawa, se vio obligado a vender su empresa a su competidor más directo, la *Japan Animated Films*, y como resultado de la fusión de ambas surgió el estudio *Toei Doga*: no sería hasta 1998 que el nombre del mismo pasaría a ser *Toei Animation*. Con esta ambiciosa unión, la compañía pretendía posicionarse como competencia directa de la colosal productora estadounidense por excelencia, que en aquella época lideraba las salas cinematográficas niponas: Disney.

Los estudios *Toei* han sido los pioneros dentro el mercado, creando e innovando multitud de producciones de gran calidad. *Dragon Ball* (26 de

febrero de 1986), *Saint Seiya* (11 de octubre de 1986) o *Mazinger Z* (3 de diciembre de 1972) son unas de las franquicias más relevantes de su trayectoria, con una gran repercusión tanto a nivel nacional como internacional.



Fig. 6. Fotogramas de las adaptaciones animadas de los mangas *Dragon Ball*, *Mazinger Z* y *Saint Seiya*.

Toei Animation es una de las productoras más importantes en Japón, cuya repercusión y renombre son innegables. Se considera una de las impulsoras del género *shōjo*¹³ y del *mecha*¹⁴, gracias a sus producciones *Hakudajen* y *Mazinger Z* respectivamente.

Sería el 20 de octubre de 1999 cuando los estudios Toei Animation lanzaran la adaptación animada de *One Piece*, un anime de la categoría *Shōnen* creado por el *mangaka* japonés Eiichiro Oda, escrito e ilustrado por el mismo.

¹³ Término japonés que designa el género orientado para un público femenino, con edades comprendidas entre 12 y 18 años. (Hernández, 2017: 62)

¹⁴ Este vocablo nipón es una adaptación de los términos *mechanical* o *mechanism* y designa a la temática de género *shōnen* que incluye robots. (Levi, 1996: 85)

3. Aplicación práctica: la franquicia animada de *One Piece*

En este capítulo del trabajo de fin de grado desarrollaremos los aspectos eminentemente intrínsecos de *One Piece*, la serie de animación que hemos elegido para ejemplificar esta reciprocidad cultural.

En primer lugar, realizaremos una modesta pero ajustada presentación del creador de dicho universo animado, intentando definir brevemente sus hazañas creativas dentro del mercado de la animación, así como sus obras principales a parte de la protagonista de este trabajo. A continuación, hablaremos sobre el *anime* ya citado tanto histórica como narratológicamente; esto es, veremos en qué contexto y cómo surgió la idea de su creación; explicaremos la estructuración de la franquicia en cuanto a los capítulos, las sagas y las ediciones especiales: y además, realizaremos una sinopsis de la serie y un repaso de los elementos más relevantes. Esto nos servirá para situarnos contextualmente dentro de su universo ficticio y así poder comprender los siguientes capítulos.

3.1. El autor: Eiichiro Oda

Eiichiro Oda nació el 1 de enero de 1975 en el área territorial de Kumamoto, situada en la isla japonesa de Kyushu. Desde bien pequeño creció siendo un amante de la cultura pirata y vikinga, de modo que las tomó como inspiración para convertirse en un gran artista de anime. Asimismo, tomó principalmente el trabajo del mangaka Akira Toriyama como referencia para sus producciones.



Fig. 7. Fotografía del *mangaka* japonés Eiichiro Oda.

A los 17 años, en 1992, Oda inició su etapa profesional en la industria del manga siendo asistente de tres *mangakas* diferentes para la revista semanal Shonen Jump. Ese mismo año publicó su primera obra, titulada *Wanted!*, clasificándose el segundo en los Premios Tezuka. Más tarde, en 1994 produjo *MONSTERS*, obra que posteriormente se mezclaría con *One Piece*; en 1995 produjo junto con Masaya Tokuhiro *Mizu no Tomodachi Kappaman*; en 1996 *Rurouni Kenshin* junto con Nobuhiro Watsuki.

No obstante, es en 1996 cuando crea dos *one-shots* a modo de boceto para su próximo manga, que inicialmente llevaron el nombre de *Romance Dawn* y que más tarde serían *Romance Dawn: Amanecer de una aventura*. Estos bocetos se convertirían en el primer capítulo de *One Piece*, de modo que en 1997 dejó de trabajar para otros *mangakas* con el fin de invertir todo su tiempo y dedicación en dicha obra.

No sería hasta el año 1998 cuando Oda creó los diseños para el primer OVA de su manga más querido, y en 1999 los estudios Toei Animation iniciaron la versión animada de *One Piece*, que sigue en emisión a día de hoy. Cabe decir que, a pesar de que su profesión en sí es la de *mangaka*, Oda llegó a participar en la refacción y dirección de la décima película de *One Piece*, en honor al décimo aniversario de la serie, llamada *One Piece Film: Strong World* y estrenada el 12 de diciembre de 2009.

3.2. *One Piece*: concepción, estructura y sinopsis

El 20 de octubre de 1999 tiene lugar la primera emisión de la franquicia animada de *One Piece* en Japón, de la mano de los estudios Toei Animation y emitida por la cadena Fuji TV, y continúa cautivando al público hasta el día de hoy. Siendo uno de los mangas más extensos de la historia con más de 450 millones de copias vendidas en todo el mundo, *One Piece* se sitúa entre los cincuenta mejores *animés* y mangas nipones según la Agencia de Cultura Japonesa.

La historia de la franquicia animada se centra en la vida de un joven llamado Monkey D. Luffy que, inspirado por el poderoso pirata y su amigo

Shanks “El Pelirrojo”, quien le salvó la vida de pequeño y le regaló su sombrero de paja, haciéndole prometer que se lo devolvería cuando se convirtiese en un legendario corsario, decide emprender un viaje por todo el mar East Blue. El propósito del joven es encontrar el tesoro que el legendario pirata Gol D. Roger escondió durante sus hazañas antes de ser capturado por la organización policial de la Marina y así poder proclamarse él mismo como el nuevo Rey de los Piratas. Es entonces cuando Luffy funda la organización de los Sombrero de Paja, en la que se irán alistando nuevos miembros con el paso de las sagas y conforme el protagonista los vaya conociendo. La ejecución del famoso pirata Gol D. Roger marca el inicio de una nueva era, que será conocida como la Gran Era Pirata, pues son incontables los piratas que zarpan en busca del tesoro y las organizaciones que se crean a su alrededor con el fin de hacerse con él.

Tanto el manga como el *anime* se centran en las aventuras y desventuras de los Sombrero de Paja, formados por su protagonista “Sombrero de Paja” Luffy, Roronoa Zoro, Sanji, Nami, Usopp, Chopper, Nico Robin, Brook y Franky. Los acontecimientos ocurren dentro de un mundo principalmente formado por mares e islas pequeñas, donde no solo existen humanos, sino también seres como gigantes, enanos, sirenas, hombres pez y, en general, seres teriomórficos¹⁵.



Fig. 9. Imagen de todos los integrantes de la tripulación *Sombrero de Paja*. De izquierda a derecha: Usopp, Roronoa Zoro, Franky “El Cyborg”, Nico Robin, Monkey D. Luffy, Brook, Nami, Tony Tony Chopper y Sanji.

¹⁵ El concepto teriomorfismo se aplica a cualquier tipo de transformación de un ser humano en otro animal o a la inversa.

También tienen gran protagonismo las Frutas del Diablo (las *Akuma no Mi*), pues son unas frutas encantadas que producen efectos místicos en quien las consume, otorgándole capacidades y habilidades especiales y/o extrañas en función de qué fruta sea. Existen tres tipos de frutas en las que se clasifican todas las frutas del Diablo que se conocen hasta el momento, aunque es cierto que han aparecido algunas a lo largo de la historia que no se han podido identificar con ninguno de estos grupos y que, por lo tanto, son de origen y tipo desconocido.

- El tipo más común es el tipo **paramecia**, cuyo consumo otorga al individuo unas habilidades y capacidades físicas sobrehumanas e incluso sobrenaturales.
- Las frutas tipo **zoan** hacen que su consumidor obtenga la capacidad de convertirse total o parcialmente en un animal, aunque es más común que este alcance una forma híbrida entre humano y animal.
- El tipo **logia** es el menos común y el más raro entre las frutas, pues quien consume una fruta de esta clase adquiere la habilidad de transformar su masa corporal plenamente en un elemento de la naturaleza, como la arena o el fuego.

Por ejemplo, el protagonista Luffy tomó de pequeño la fruta *Gomu Gomu*, “Goma Goma” si la traducimos literalmente al castellano, un tipo paramecia que le otorgó a su cuerpo la elasticidad y la maleabilidad de la goma; en pocas palabras, tomando esta fruta se convirtió en un hombre de goma. Otro de los miembros de los Sombrero de Paja, Chopper, consumió la fruta *Hito Hito* (fruta “Hombre Hombre” en castellano) siendo un reno, una fruta del tipo zoan, por lo que obtuvo la capacidad de transformarse tanto en una forma híbrida entre un reno y un humano, y una forma humana completamente. Por su parte Ace, uno de los hermanos de Luffy, consumió la fruta *Mera Mera* (en castellano es fruta “Fuego Fuego”), un tipo logia con la que podía manipular el fuego a su voluntad, así como crearlo y convertirse en él. Las frutas del Diablo son únicas e intransferibles en el mundo; no obstante, cuando el consumidor de una fruta fallece, esta vuelve a crecer con el paso del tiempo y puede volver a ser consumida por otro individuo.

Asimismo, la serie cuenta con elevadas dosis de humor y de crítica social, alternadas con momentos de tensión extrema en las que los protagonistas se ven expuestos, sobre todo al final de cada saga. Una de las curiosidades que más llama la atención de la serie es la disposición y la clasificación de los personajes, principalmente debido al factor del antihéroe y al papel que juega la justicia a lo largo de la historia. La relación entre los héroes y los villanos se establece en base al modelo actancial de Greimas, un prototipo narratológico que merece de por sí ser explicado antes de aplicarlo en *One Piece*. El lingüista e investigador francés Algirdas Julien Greimas desarrolló el concepto “actante” de Lucien Tesnière, definiéndolo como aquel individuo que realiza el acto en seis instancias: el Sujeto, el Objeto, el Destinador, el Destinatario, el Ayudante y el Oponente. De este modo, se determina que a lo largo de la historia el **sujeto** (personaje), motivado por los **destinadores** (razones que mueven su deseo) y **ayudantes** (los personajes que auxilian positivamente), tiene un objetivo u **objeto** que cumplir a pesar de la existencia de diversos **oponentes** (personajes que auxilian negativamente). Dicho de otro modo, cada personaje mueve un entramado de sucesos para alcanzar su objetivo dentro de la historia, que suele verse en contraposición del objetivo de otros personajes.

Aplicando este modelo en el transcurso de la historia de *One Piece*, la relación entre los protagonistas (los tripulantes de la embarcación de los Sombrero de Paja) se establece de forma muy clara:

Por una parte, el protagonista principal, Luffy, ejerce de motor dentro de la trama de la serie, puesto que es el primero en emprender su viaje con el fin de cumplir su objetivo: convertirse en el Nuevo Rey de los Piratas. No obstante, para ello necesita formar una tripulación de diez miembros, que va reclutando con el paso del tiempo.

Por otra parte, el resto de miembros decide por voluntad propia unirse a la tripulación aceptando, a su vez, a Luffy como su Capitán. Estos actúan como ayudantes del sujeto, pero también tienen sus objetivos personales, que se verán facilitados gracias a su unión a la banda. En otras palabras, cada uno de ellos se beneficia de la unión a los Sombrero de Paja.

Al margen de los protagonistas, que a pesar de ser piratas buscados por la justicia son posicionados como los “buenos”, encontramos a los antagonistas principales, que son mayormente todos los miembros del Gobierno Mundial dirigido por la Marina. Se trata de los oponentes constantes a lo largo de toda la serie, aunque es posible que en función del arco o de la saga en la que se encuentren los protagonistas, se verán obligados a combatir contra diferentes enemigos, también propios piratas. Lo más curioso es que, la entidad que debería ser considerada como la justicia y el bien como el Gobierno Mundial, es mostrada como el peor enemigo; asimismo, criminales como lo son los piratas, se muestran como los protagonistas y el hilo argumental nos hace quererlos y considerarlos como los buenos.

A continuación, en el siguiente punto hablaremos más a fondo de los personajes desde la perspectiva de la influencia y las referencias occidentales para así entrar de lleno en el núcleo del trabajo de fin de grado.

3.3. Personajes y espacios más destacables

Son miles los personajes que aparecen a lo largo de toda la serie de *One Piece*. Algunos pueden ir variando con el paso de los arcos y de las sagas, sin embargo hay ciertos personajes cuyo entramado se encuentra fuertemente ligado a la trama general y que, por lo tanto, aparecen desde el capítulo uno hasta el último que se haya estrenado.

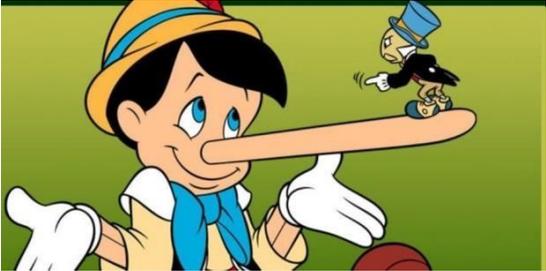
Así como personajes, también encontramos una cantidad ingente de referencias explícitas a la cultura occidental que se manifiestan de diferentes formas, ya sea a través de factores constitutivos de los propios personajes como el nombre, la personalidad o el aspecto físico, o bien a través de ciertas localizaciones y lugares donde ocurren los acontecimientos. En el epígrafe en forma de tabla que encontraremos seguidamente, podemos observar una tabla de las referencias más importantes en la que, por un lado, hablamos de los personajes principales y protagonistas, que están situados al principio de la misma. A continuación, les siguen los personajes que actúan como aliados de los principales y que, por lo tanto, también poseen gran relevancia en el

transcurso de la historia. Más abajo, encontramos los personajes que se consideran los enemigos, con también mucha importancia ya que suponen un gran obstáculo para los protagonistas en diferentes puntos de la serie. En último lugar, aparecen las localizaciones. Así pues, adjuntamos seguidamente dicha tabla:

Rasgos posibles por los que identificar dichas alusiones (hemos hablado de criterios como *Personajes, Espacios y Costumbres/Tópicos*).

Personajes principales -protagonistas- por orden de unión a la banda de los <i>Mugiwara</i> (los Sombrero de Paja)		
PERSONAJE	ROL	REFERENCIAS CULTURALES / AUDIOVISUALES
<p>Monkey D. Luffy</p> 	<p>Principal</p> <p>Es el capitán de la tripulación</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gran parecido con el protagonista de <i>Dragon Ball</i>. 2. En navegación, "Luff" hace referencia a cuando un barco de vela sigue la dirección del viento.
<p>Roronoa Zoro</p> 	<p>Principal</p> <p>Es el primero en unirse a la aventura de Luffy</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toma su nombre del famoso pirata François L'Olonnais, famoso por profesar terror a sus enemigos. En japonés, el sonido de la "L" suele cambiar a "R". 2. Parcialmente basado en el profeta persa Zaratustra. En griego Zoroaster, cuya deidad máxima era el <i>Ahura Mazda</i>. Se puede observar clara referencia a dicha deidad partiendo de algunos nombres de sus ataques con espada: <ul style="list-style-type: none"> - El Santouryuu, que es su estilo convencional, se basa en la utilización de tres espadas. - Kiki Kyuutouryuu: Ashura, donde Zoro reduce cualquier ataque de su oponente a simple niebla y, a su vez, también le ataca con una fuerte carga. - Ashura: Makyuusen, donde se sitúa en la retaguardia de su enemigo, asestándole múltiples estocadas sin parar y sin dar oportunidad de reacción.

<p>Vinsmoke Sanji</p> 	<p>Principal</p>	<p>1. Conocido como Pierna Negra (<i>Kuro Ashi</i>), está inspirado en el personaje Sr. Rosa, uno de los protagonistas de la película Reservoir Dogs. Hecho reconocido por el propio Eiichiro Oda.</p> 
<p>Nami</p> 	<p>Principal.</p>	<p>1. Conocida como la Gata Ladrona (<i>Dorobo Neko</i>), posee un arma llamada la <i>Cuerda de Vientos</i>, que según muchos teóricos sobre la serie, proviene de un cuento de Hans Cristian Andersen.</p>

<p style="text-align: center;">Ussop</p> 	<p>Principal.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Su nombre proviene del sustantivo “uso”, que en japonés significa “mentira”. Asimismo, también proviene de la figura de <i>Aesop</i> (Esopo), un famoso fabulista de la Antigua Grecia. 2. En cuanto a su apariencia física, parece claramente inspirado en el personaje clásico de Pinocho. 
<p style="text-align: center;">Chopper</p> 	<p>Principal.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Su nombre completo es Tony Tony Chopper y está claramente inspirado en Rudolph, ambos renos rechazados por el inusual color de su nariz.  <ol style="list-style-type: none"> 2. En segundo lugar, cuando se encuentra en su transformación llamada <i>Heavy Point</i>, se basa en la criatura del “yeti” o “El Abominable Hombre de las Nieves”, una bestia con forma casi humana que vive en parajes nevados y es temido por todo el mundo.



3. En tercer lugar, cuando se encuentra en su transformación más fuerte llamada *Monster Point*, se basa en un conocido monstruo de la cultura americana, de nombre *Wendigo*. En este punto, Chopper se transforma en una gran criatura mitad animal - mitad humana, que vivía en parajes helados y destruía localidades enteras casi sin esfuerzo.



Nico Robin



Principal.

1. Con su carácter erudito, se basa en **Hipatia**, hija del filósofo egipcio Teón de Alejandría. Hipatia fue la primera mujer matemática de la que se tiene constancia segura. Destacó por sus grandes conocimientos en campos como la literatura y la ciencia, sobrepasando a muchos (o la mayoría) de los filósofos de la época.

- Asimismo, Hipatia fue profesora en la Escuela Neoplatónica de Alejandría a comienzos del s. V, que fue destruída por las fuerzas cristianas; lo mismo ocurre con el pueblo autóctono de Robin, Ohara.

Franky



Principal.

1. En primer lugar, posee múltiples referencias al conocido personaje de **Popeye**: brazos gigantes y tatuados (estrellas en lugar de anclas), pasión por el refresco de cola (símil con las espinacas). Asimismo, sus amigas Kiwi y Mozu, están a su vez basadas en **Olivia**, la novia de Popeye.



2. En segundo lugar, gran parte de su aspecto físico está inspirado en el conocido personaje de **Ace Ventura**, interpretado por Jim Carrey.



3. En tercer lugar, muchos de sus ataques se basan claramente en el conocido personaje **Mazinger Z**. Por ejemplo, su *Fresh Fire*, que toma el mismo nombre; o su *Strong Right*, que se basa en el *Rocket Punch* de Mazinger.



<p>Brook</p> 	<p>Principal.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se le conoce como “Soul King” a lo largo de todo el mundo. Su apariencia hace una gran referencia al conocido ex miembro y guitarrista de los Guns ‘n’ Roses, Slash.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Tras el salto temporal de dos años, Brook se asemeja más al guitarrista Jimmy Hendrix. 
<p>Personajes principales (aliados) por orden de relevancia en el anime</p>		
<p>Gol D. Roger</p> 	<p>Principal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mejor conocido como el Rey de los Piratas tras conquistar todo el Grand Line. 2. El personaje está basado en un pirata real de origen francés llamado Olivier Levasseur, que en su ejecución pública lanzó un criptograma desde el andamio hacia la multitud, diciendo: “Encontrará mi tesoro, aquel que lo entienda”. Un tesoro que estaba valorado en 100 millones de libras y que hasta el día de hoy nunca ha sido encontrado. Los Poneglyph que llevan al gran tesoro del One Piece, en cierto modo, hacen referencia al gran criptograma lanzado por el pirata francés.

<p>Shanks "El Pelirrojo"</p> 	<p>Principal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es el hombre que inspiró al protagonista Luffy a convertirse en el Rey de los Piratas. Curiosamente, guarda gran parecido con él, sobre todo en las escenas en las que Shanks aparece de joven. 2. Al igual que Luffy, Garp, Sabo y Zoro, Shanks tiene una cicatriz a la altura de su ojo izquierdo, producida por Barbanegra, uno de los antagonistas principales de la serie. 3. Algunas teorías afirman que el personaje de Shanks está basado en Barbarroja o Jeiredín Barbarroja, un corsario turco del siglo XVI que sirvió como almirante del imperio Otomano. Fue apodado "Barbarossa" por los italianos debido a su barba de color rojo, nombre que trascendió también a buena parte de Europa, ya que sus hazañas se convirtieron en una verdadera pesadilla para las gentes europeas.
<p>Edward Newgate "Barbablanca"</p> 	<p>Principal en el Arco de Marineford</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayormente conocido como Barbablanca, fue el Capitán de los Piratas de Barbablanca hasta su digna muerte en la base militar de Marineford. Es probable que parte de su nombre, "Newgate", esté basado en la Prisión de Newgate de Londres, situada entre la Newgate Street y Old Bailey. 2. Por lo que a su apariencia física se refiere, son muchas las teorías que indican que Oda se inspiró en el luchador profesional estadounidense Terence Eugene Bollea, más conocido como Hulk Hogan. 
<p>Trafalgar D. Water Law</p>	<p>Principal en los Arcos del Archipiélago Sabaody, Impel Down y Marineford</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. También conocido como "el Cirujano de la Muerte". Su nombre completo guarda muchas referencias a acontecimientos que han tenido lugar en el mundo occidental. <p>- En primer lugar, Trafalgar hace referencia al cabo de Trafalgar, situado en el municipio de Barbate (Cádiz, España). Aquí se produjo una de las batallas navales históricas más importantes del siglo XIX,</p>



donde la flota francoespañola fue derrotada por la inglesa, el 21 de octubre de 1805. Además, en la actualidad existe una plaza en Londres con el mismo nombre en honor a dicha batalla: Trafalgar Square.

- En segundo lugar, **Water Law** hace referencia a otra de las batallas más significativas del siglo XIX, la **batalla de Waterloo**, que tuvo lugar el 18 de junio de 1815 en la población belga de Waterloo. Este conocido acontecimiento supuso el final definitivo de las guerras napoleónicas, con un enfrentamiento entre el ejército francés, dirigido por el emperador Napoleón Bonaparte, contra las tropas británicas, holandesas y alemanas, a cargo del duque de Wellington.

2. Por otra parte, a nivel más visual, el personaje de Law está inspirado físicamente en el famoso piloto italiano de motociclismo **Valentino Rossi**.



Emporio Ivankov



Principal en los Arcos de Impel Down y Marineford

1. El personaje de Emporio Ivankov está inspirado en un Okama real que el autor, Eiichiro Oda, conoció en el cine, llamado Imamura Norio.

2. A su vez, el reino Newkama está basado en *The Rocky Horror Show*, un musical de terror que en 1975 fue adaptado cinematográficamente, que cuenta la historia de un futuro matrimonio que, de camino a buscar a un viejo amigo, se ven obligados a pedir ayuda en un castillo cuyos residentes son algo peculiares y proceden en su mayoría del planeta ficticio de Transexual, en la galaxia de Transilvania. Los protagonistas poseen rasgos de personas travestidas y, en general, muestra la transexualidad con abierta naturalidad.

		
<p>Inazuma</p> 	<p>Secundario en los Arcos de Impel Down y Marineford</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inazuma es miembro del ejército revolucionario, un okama y, además, subordinado del personaje anterior, Emporio Ivankov. Es un personaje muy peculiar, ya que posee poderes para cambiarse de género, por lo que aparece indistintamente siendo mujer u hombre. 2. Por una parte, en cuanto a su nombre, hace un guiño al anime <i>Inazuma Eleven</i>, basado en una saga de videojuegos. 3. Por otra parte, en cuanto a su apariencia física y su estilo en la vestimenta, nos puede recordar a una de las villanas de Disney más famosas, antagonista principal en la película <i>101 Dálmatas</i>, Cruella De Vil. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>Capone "Gang"</p>	<p>Principal en el Arco de Whole Cake</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aunque en su primera aparición a lo largo del Arco del Archipiélago Sabaody fuese uno de los

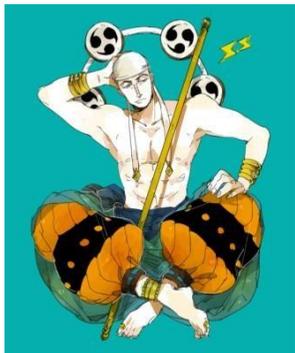
<p style="text-align: center;">Bege</p> 	<p style="text-align: center;">Island</p>	<p>antagonistas principales de los Sombrero de Paja, actualmente es uno de los aliados más poderosos.</p> <p>Tanto su nombre como su apariencia física, poseen una clara referencia al famoso gánster estadounidense Alphonse Gabriel Capone, más conocido simplemente como Al Capone o Al Scarface Capone, que durante los años 20 y 30 se convirtió en el criminal más importante y buscado de la ciudad de Chicago.</p> 
--	---	--

Personajes principales (antagonistas) por orden de relevancia en el anime

<p style="text-align: center;">Kuro</p> 	<p>Principal en el Arco de Villa Syrup</p>	<p>1. El Capitán Kuro siempre va acompañado de sus “guantes-espadas”, cuya apariencia puede recordar al famoso personaje de la película <i>Pesadilla en Elm Street</i>, Freddy Kruger.</p> 
---	--	--

<p>Jango</p> 	<p>Principal en el Arco de Villa Syrup</p>	<p>1. Conocido como Jango “El hipnotizador”, su apariencia puede recordarnos a dos de las personalidades más destacables e históricas del mundo de la música:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por una parte, debido al tamaño y a la forma de su rostro y, sobre todo, de su boca, podría estar basado en Steven Tyler, el vocalista de la banda de rock Aerosmith. - Por otra parte, Jango posee muchas similitudes con el rey del pop, Michael Jackson. Incluso su nombre se debe al sobrenombre de Jackson: “Wacko” → “Jacko”. Asimismo, siempre camina realizando el clásico <i>Moon Walk</i>. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>Mr. 5</p> 	<p>Principal en el Arco de Whiskey Peak y Secundario en el Arco de Little Garden</p>	<p>1. Conocido también como Gem “El de la Frontera”, forma parte de la organización criminal llamada Baroque Works. Asimismo, se trata de un personaje cuya apariencia física hace una clara referencia al cantante y actor neoyorkino, Lenny Kravitz.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

Enel



Principal en el Arco de Skypiea

1. Enel fue el “Dios” de la tierra del cielo, Skypiea, y el antagonista principal durante su arco. Consumió la Fruta Goro Goro, una Fruta del Diablo tipo Logia cuyo efecto da la habilidad de crear y convertirse en electricidad a su usuario.

2. Casi todos los ataques eléctricos que utiliza tienen nombres de dioses del trueno, pertenecientes a diferentes culturas:

- **Volt Vari** de diferentes intensidades, siendo “Vari” la onomatopeya japonesa para el sonido que hace la electricidad.

- **Volt Hino**, siendo “Hino” el nombre del dios del trueno de la Confederación Iroquesa, una etnia de nativos americanos.

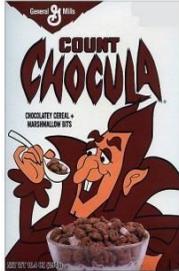
- **Volt Jambure**, siendo “Jambure” uno de los dioses legendarios de los Hermanos del Relámpago, originales de la mitología de Australia del Norte.

- **El Thor**, conocido por los habitantes de Skypiea como “Juicio de Dios” que se utiliza para castigar a los infieles. “El” es una abreviación escandinava de la palabra “elektrisitet” (electricidad) y “Thor” es el nombre del dios nórdico del trueno.

- **Kari**, un movimiento defensivo que hace referencia al dios malayo del trueno.

3. Más allá de sus ataques, físicamente posee muchas características que hace que el espectador recuerde al famoso rapero estadounidense **Eminem**.



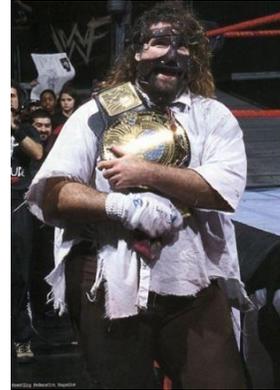
<p style="text-align: center;">Foxy</p> 	<p>Principal en el Arco del Davy Back Fight</p>	<p>1. También conocido como “El Zorro Plateado”, con una personalidad tramposa, vil y pícara como se identifica este animal. Posee, asimismo, dos referencias a dos personajes diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por un lado, guarda un parecido abrumador con el personaje Conde Chócula, la imagen de una conocida marca de cereales americana. - Por otro lado, muchos colectivos de fanáticos y seguidores afirman que su rostro está basado en el villano Waluigi, antagonista principal de la saga de videojuegos de Super Mario Bros. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p style="text-align: center;">Peeply Lulu</p> 	<p>Principal en el Arco de Water 7</p>	<p>1. Es uno de los cinco capataces del muelle uno de Water 7, ejerciendo de carpintero. Su físico parece estar plenamente basado en el cantante de rock ya fallecido Freddie Mercury.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

Spandam



Principal en el Arco de Ennies Lobby

1. Es un miembro del CP-0, una organización mundial de inteligencia afiliada al Gobierno Mundial. En la serie animada, Spandam se muestra siempre con una máscara en la cara que le cubre la frente, la nariz y la mejilla derecha. La forma y el color de dicha máscara, puede recordar al espectador a Mick Foley, más conocido como **Mankind**, un ex luchador profesional estadounidense que ha sido cuatro veces Campeón Mundial en diferentes competiciones de lucha y que, además, fue introducido al **WWE (World Wrestling Entertainment) Hall of Fame** en 2013.



Donquixote Doflamingo



Principal en el Arco de Dressrosa

1. También conocido como **Yaksha Celestial**, **Joker** o **Carisma del Mal**, pertenece a la familia real de Dressrosa que rige desde hace 800 años. Es el villano principal del arco. Tal y como aparece en la imagen de la izquierda, es rubio y siempre viste su chaqué de plumas rosas, pantalones ajustados y gafas de sol. De este modo, en cuanto a su apariencia física, recuerda mucho al cantante y compositor francés **Michel Polnareff**.



		<p>2. Por otra parte, el nombre de Donquixote Doflamingo ya es, en sí, una referencia: “Donquixote” es un guiño al protagonista de la famosa novela <i>Don Quijote de la Mancha</i> del autor español Miguel de Cervantes. Asimismo, el hermano del villano se llama Rosinante Doflamingo, que también hace referencia a la montura de la que Don Quijote se creía un caballero.</p> <p>3. Además, los cuatro miembros más poderosos de su tripulación se llaman Pica, Trébol, Corazón y Diamante, que son la traducción al castellano de los palos de las cartas.</p>
<p>Charlotte Perospero</p> 	<p>Principal en el Arco de Whole Cake</p>	<p>1. Es el primogénito de la villana principal dentro del Arco de Whole Cake, Charlotte Linlin. Su nombre es un juego de palabras ya que “perospero” es la onomatopeya japonesa de lamer, y “Prospero” es un personaje de <i>La Tempestad</i>, obra de William Shakespeare.</p> <p>2. En cuanto a su aspecto, este personaje se parece enormemente a Willy Wonka, de la novela y más tarde adaptación cinematográfica de <i>Charlie y la fábrica de chocolate</i>, de Roald Dahl.</p> 

ESPACIOS

Restaurante Baratie



1. El Restaurante Baratie es un restaurante errante oceánico, la mayor parte del tiempo ubicado en la Región de Sambahs del East Blue. En él acontece prácticamente en su totalidad el Arco de Baratie, donde aparece por primera vez uno de los protagonistas principales y miembro de los Sombrero de Paja, **Sanji**.

2. Existe un verdadero restaurante flotante en el que Oda se inspiró para la creación del Baratie, llamado **Saigon Dinner Cruise** y situado en la ciudad vietnamita de Chi Minh.



Reino de Arabasta



1. El Reino de Arabasta es una de las localizaciones más históricas y relevantes en el mundo de *One Piece*. Está ubicado en la tórrida Isla Sandy que, como su propio nombre indica, significa Isla Arenosa (del sustantivo inglés *sand*). En general, todas las ciudades del reino están inspiradas en el desierto egipcio, concretamente en la ciudad de **El Cairo**:



2. En Arabasta se encuentran **Nanohana**, una ciudad portuaria que es el corazón de la economía del reino, y **Alubarna**, que es la capital, con una forma circular y un diseño arquitectónico muy parecido al de la capital iraquí de Bagdad:



La Gran Prisión Submarina de Impel Down



1. Se trata de una prisión de máxima seguridad concebida, dirigida y controlada por el **Gobierno Mundial**, siendo una de las tres instalaciones estratégicas del mismo, junto con la **base de Marineford** y la **Isla Judicial de Enies Lobby**. Ambas instalaciones están conectadas por la misma corriente marítima, la Corriente Tarai, que únicamente se calma con el permiso y la autorización del GM para la apertura de alguna de ellas. Sin embargo, el caso de **Impel Down** es diferente, ya que se encuentra en medio del **Calm Belt**, un inmenso mar en el que no existen corrientes marinas, lo que lo convierte en una simple y gigante masa de agua inmóvil que supone un gran obstáculo para el movimiento de cualquier tipo de embarcación, ya que también cuenta con la presencia de diferentes Reyes Marinos. Aquí son destinados los criminales y los piratas más peligrosos del mundo, ya que es considerada inexpugnable e inaccesible.

2. Se trata de una gran torre subacuática, con una estructura férrea e impenetrable. Está dividida en **seis niveles**, que simbolizan el grado de peligrosidad y letalidad que suponen los presos que se encuentran en cada nivel.

- Nivel I: El Infierno Carmesí

Destinado a los criminales de menor nivel. Aquí hay un gran bosque de árboles rojos, “cuyas hojas son afiladas como cuchillas y la hierba es puntiaguda como agujas” (Magellan, *One Piece*, ep. 447), en el que los presos están obligados a correr siendo atacados, a su vez, por insectos venenosos y guardias armados. En medio hay un agujero que conduce al nivel 2, por el que se lanzarán los presos que quieran acabar con su sufrimiento.

- Nivel II: El Infierno de las Bestias Salvajes

Este nivel está plagado, por un lado, de Escorpiones Puzzle, que contienen un veneno letal para el ser humano y, por otro lado, de Mantícoras, que tienen el rostro de un león humanoide y se alimentan de humanos.

- Nivel III: El Infierno Desértico

Destinado para los criminales cuyas recompensas rondan los 50 millones de berries. En este nivel los presos no son torturados; en cambio, se les limita el acceso a agua y alimento y además sienten muy cerca el calor que asciende desde el nivel 4 de la prisión. Por eso, en muchas ocasiones, quien se encuentra en este nivel muere muy pronto.

- Nivel IV: El Infierno Ardiente

El nombre de este nivel proviene del gran estanque de sangre que se encuentra hirviendo en el centro del nivel, con unas llamas embravecidas. Se trata de una sala de tortura enorme debido al calor inhumano que desprende el estanque.

- Nivel V: El Infierno Congelante

Destinado para todos aquellos criminales cuyas recompensas superen los 100 millones de berries. Como su propio nombre indica, se trata de un nivel que en sí es un gran congelador, en contraste con los niveles anteriores. Aquí hace tanto frío que los presos ni siquiera pueden comer el poco alimento que se les proporciona, ya que se congela inmediatamente.

- Nivel 5,5: Newkama Land

Se trata de un nivel secreto que es desconocido por los carceleros. Lo creó un preso que era capaz de cavar túneles y terminó siendo una cafetería-discoteca, a cargo de Emporio Ivankov y sus seguidores. Sus conocedores lo llaman el “Jardín de Flores Secreto de los Presos” y en él se divierten presos y okamas.

- Nivel VI: Infierno Eterno

Es el nivel más bajo de Impel Down y, por lo tanto, donde se encuentran los criminales más peligrosos y atroces para el GM. Se trata de una especie de corredor de la muerte, cuyos presos son, básicamente, eliminados de la historia del mundo.

Esta prisión se trata de un símil con el Infierno de Dante en su obra **La Divina Comedia**, un poema que data del siglo XIV y que se estructura en tres partes: **Infierno, Purgatorio y Paraíso**. A su vez, el Infierno de Dante está formado por **9 círculos: Limbo, Lujuria, Gula, Avaricia y Prodigalidad, Ira y Pereza, Herejía, Violencia, Fraude y Traición**. A más profundidad, más severo es el castigo; de igual modo ocurre en Impel Down con los presos.

Asimismo, al protagonista Luffy se le presenta un enemigo distinto por cada nivel que va descendiendo dentro de Impel Down, pues se cuela para salvar a su hermano Ace. Cada uno de estos enemigos representa un círculo del Infierno distinto: Sadie personifica la Lujuria; Shiliew la Ira y la Traición; Magellan la Gula...

Terminal Gray



1. Este lugar constituye un enorme vertedero de chatarra localizado en la Isla de Dawn, que podemos situar cronológicamente en el *anime* dentro del Arco de la Nueva Era.
2. Es uno de los pocos lugares de *One Piece* que el propio autor ha confirmado estar completamente basado en un lugar real, en este caso en **Smokey Mountain**, un famoso vertedero situado en la región de Manila (Filipinas).



Dressrosa



1. Es la localización en la que suceden todos los acontecimientos a lo largo del **Arco de Dressrosa**. Guarda mucha relación con el apartado en el que hemos hablado de **Donquixote Doflamingo**, pues es el villano principal del arco y rey de Dressrosa.
2. Toda la ciudad posee grandísimas similitudes con España y ciertos aspectos de su cultura. Una de las referencias más relevantes es la de la arquitectura del lugar, pues se encuentra claramente inspirada en la obra modernista catalana de Antoni Gaudí, que destaca por las formas geométricas y los volúmenes exuberantes, creativos e innovadores:



A la izquierda, las vistas de la ciudad de Barcelona desde el punto más alto del Parque Güell. A la derecha, otro de los puntos turísticos más importantes de la ciudad, la Casa Milà.

3. Por otro lado, en la ciudad hay un coliseo llamado **Corrida**, en el que se llevan a cabo concursos de gladiadores y luchadores, donde estos pelean y el pueblo los observa desde las gradas. Por un lado, el **Coliseo Corrida** hace referencia a las famosas batallas romanas de gladiadores, provenientes de Italia. Por otro lado, que se llame "Corrida" se debe precisamente a uno de los aspectos más relevantes de la cultura española, como lo es el **toreo**.





A la izquierda, el Coliseo o Anfiteatro Flavio de la ciudad de Roma. A la derecha, la Plaza de Toros de Valencia.

Otra de las referencias claves hacia España se presenta cuando **Viola**, una de los personajes secundarios más importantes, aparece bailando flamenco, un baile típico del folclore de la comunidad autónoma de Andalucía.

Whole Cake



1. Prácticamente, la isla de Whole Cake en su totalidad y el reino de Totto Land están inspirados en la histórica obra de Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas*. En ella aparecen objetos mágicos y animales antropomórficos, y no existe nada que no puedas imaginar. Por ejemplo, este detalle se da en Whole Cake, ya que es donde habita parte de la tribu Mink, formado por diferentes animales antropomórficos; asimismo, los árboles, las flores y demás objetos que por definición son inanimados, presentan vida propia.



La realización de esta tabla ha requerido un trabajo exhaustivo de documentación y disposición de la información hallada. Asimismo, también hemos llevado a cabo una labor de jerarquización, ya que realizar un análisis de referencias e influencias culturales de todos los aspectos, personajes y sagas de *One Piece* sería hartamente complicado, pues a día de hoy consta de 890 episodios en el *anime* y contamos con una extensión limitada en el presente trabajo. No obstante, hemos de considerar que dicho elemento cuenta con la información necesaria como para comprender la reciprocidad existente, que consideraremos el motor de este trabajo de fin de grado.

De igual modo, cabe destacar ciertos ejemplos, o al menos citarlos, que nos demuestra que la ya mencionada relación de influencias y de referencias no es una simple ocurrencia de algunos grupos de fans, sino que realmente se fundamenta con argumentos contrastados. Cabe reconocer que, a partir de este punto, nos permitiremos ligeramente el lujo de utilizar un enfoque más subjetivo en el tratamiento de la información previa.

El primero de los ejemplos que merece una atención más especial se sitúa entre los personajes protagonistas, y no es otro que Tony Tony Chopper. Gracias al poder de su fruta del Diablo, tiene la capacidad de transformarse en una gran cantidad de formas, cada una de ellas inspirada en una figura relevante de la cultura occidental: Rudolph, el Yeti o Wendigo.

El segundo personaje que conviene recordar es el villano Enel, pues posee doble referencia cultural: por un lado, su apariencia física, que nos recuerda al rapero americano Eminem; por otro lado, el nombre de sus ataques relacionados con la electricidad, que siempre hacen referencia a los Dioses del Trueno de diferentes culturas y mitologías.

Por último, recordaremos también uno de los espacios más interesantes: Dressrosa. Más allá de la evidencia de que se basa casi plenamente en España, hemos observado que incluso su villano principal, Donquixote Doflamingo, posee referencias a la cultura y a la historia de nuestro país. Lo mismo ocurre con algunas de las figuras más importantes del universo ficticio, como lo es el Coliseo “Corrida”.

4. Conclusiones y futuras líneas de investigación

Para concluir con el trabajo de fin de grado, es necesario dar un pequeño salto hacia atrás para refrescar los contenidos que tratamos en el capítulo 1.2. *Objetivos e hipótesis*. Cabe recordar que establecimos tres objetivos diferentes:

Objetivo 1: Proponer una breve aproximación al tejido contextual y situacional del mercado del manga y de la animación comercial japonesa.

Objetivo 2: Trazar una modesta pero concreta evolución histórica del *anime* y exponer los casos más relevantes.

Objetivo 3: Valernos del objeto de estudio *One Piece* para trazar un mapeo de relaciones recíprocas con la cultura occidental.

En relación al Objetivo 1, ha sido desarrollado a lo largo de todo el capítulo 2 del trabajo. Mediante una metodología historiográfica, hemos tenido la oportunidad de conocer los orígenes de la animación comercial japonesa y de su predecesor, el manga. También hemos descubierto cuál es el estado actual del mercado, dándonos cuenta de que se trata de uno de los mercados más potentes del país nipón desde hace ya décadas y que su éxito continúa en auge. No obstante, también hemos descubierto que a pesar de aportar muchísimo a la economía japonesa, ser dibujante de manga o *anime* es poco rentable de cara a la remuneración salarial y que existe muchísimo descontento entre los trabajadores. Así pues, podemos afirmar que hemos cumplido con el primero de nuestros objetivos.

En cuanto al Objetivo 2, también se ha visto resuelto en el capítulo 2 del TFG. Partiendo también de una metodología historiográfica, hemos realizado un recorrido histórico a través de las diferentes eras del manga y del *anime*. También hemos comprendido cuáles fueron los desencadenantes de que se produjeran las transiciones entre los diferentes períodos. Asimismo, hemos podido ejemplificarlo con imágenes y demás filmografías con las que hemos tenido la oportunidad de disfrutar. De este modo, el Objetivo 2 queda resuelto.

Por último, en relación al Objetivo 3, cabe recordar que ha sido desplegado eminentemente a lo largo de todo el capítulo 3 del presente trabajo. La metodología utilizada para el cumplimiento del mismo ha sido a través de un enfoque descriptivo, pero hemos intentado no caer en las perversiones de la interpretación subjetiva. Hemos conocido a los protagonistas de la serie, así como a algunos de los personajes y de las localizaciones que, sin quedar en segundo plano, también aportan relevancia al transcurso de la historia de *One Piece*. Hemos estructurado la información recopilada en forma de tabla, que aporta una facilidad visual mucho más práctica, directa y simple. Así pues, el último de nuestros objetivos también se ha solventado.

5. Traducción al inglés

ABSTRACT

This work will start from the study of the reciprocal cultural influence existing between the worlds of West and the East, primarily from the perspective of one of the main sources of entertainment and audiovisual consumption today: Japanese commercial animation. More specifically, we can say that the main objective of this is the identification of how the Western culture itself is represented in Japanese anime.

The thesis will develop some lines of research on how the argumental and thematic style of manga and the commercial animation of Japanese culture, area that has become the center of production of the same over the years, have come to be so influenced by certain Western elements.

In order to address this kind of cultural mixing process in a coherent way, we will take as reference one of the most relevant and consumed *animes* today by the public: *One Piece*, produced by the *Toei Animation* studio. We have chosen this production because it is a serie that remains in emission since its releasing in 1999, which does not stop renewing new sagas and seasons, and that has also been increasing its relevance in a sector where reinvention is the order of the day and the supply of product is increasing. In addition, *One Piece* also has one of the most loyal audiences, which makes it the “undisputed leader on the *shonen* grounds” of the moment.

Key words: *anime*, Japan, animation, West, East, globalization.

1. INTRODUCTION

1.1. Justification and interest of the proposal

Cultural manifestations are often identified as all means “of expression from an entire sociocultural system that reflect the idiosyncrasies, principles and values of their participants”. Likewise, a cultural manifestation involves the performance of a communicational act by a certain social group, better or worse defined, which may vary from the inhabitants of a given city or country, going through the employees and the public of a certain company, even the followers of a football team, a music group or TV series.

Basing in the previous definitions, it may be wrong to understand that each sociocultural group consists of a group of individuals with identical sociological, political, anthropological and/or ideological characteristics, invariably and unalterable. However, it is far from the reality that this statement was correct. We can understand this fact in a simpler way: each one of us is part of a certain family, with a family surname, genetical facts and a common home, which does not mean that all members of the family are physically and psychologically identical. Each one of us is influenced, to a greater or lesser extent, by experiences, beliefs, prejudices... In a way, the same is true also in the case of Spain, where you can find a wide range of cultures, each of them with different manifestations such as their own language (Basque, Valencian, Catalan, Galician...) and folklore (The Fallas of San José in Valencia, the flamenco in Andalusia, the octopus in Galicia...).

Today, it is extremely difficult to find social groups in which cultural diversity is not an inherent and even *sine qua non* for their development and coexistence among their members. Coming to the question of what is going to be explained throughout this final degree work, we see ourselves in the position of mentioning the already known phenomenon of globalization. This term is often understood as the “westernization” of the world and even as “Americanization”, as this process has been led mainly by the United States. This “superpower is colonizing the other nations” (Cobos, 2010: 72) from time to time; however, there are authors and sociologists like Anthony Giddens who speak about a “reverse colonization” (Giddens, 2005: 29), characterized by the

resurgence of all those small and minor cultures that had been reduced during the process of globalization, and that cause an impact on the great powers.

The Westernization, in terms of media entertainment products, is real. The large volume of American cultural products exported to the rest of the world is a fact that the rest of the markets have been grappling with for decades. However, thanks to the evolution of ICT and new technologies, today there are different means through which we can have access to countless publishing, musical, audiovisual and, in short, cultural markets from all the world.

To go deeper into what this work will consist of, it can be said that when we talk about Japanese entertainment audiovisual products, we refer more specifically to the market of commercial animation, especially by anime and *anime*. And the first of these two terms, according to Japanese culture, we will translate literally as "irresponsible drawings" and understand it as a reference to traditional Japanese comics. Also, the *anime* is about the abbreviation of *animeshon*, Japanese adaptation of the word "animation", and that has become popularly the term that refers to the animation of Japanese origin.

So, in this project we will address different issues regarding this "inverse globalization", we will see how the Japanese animation market has fed on it and we will emphasize, of course, how this phenomenon has been expressed in the animated franchise of *One Piece*. And it is that it is one of the most important animated franchises in the Japanese country, not only now, but since the year of its premiere in 1999. With more than eight hundred episodes behind him and after twenty years in emission level international, is one of the most extensive animes in history, a fact that is striking considering that not only retains most of its first followers, but also gradually capturing new ones. This is due, mainly, to the high doses of realism and humanity shown by its protagonists and the personality of them, especially Luffy, its protagonist.

In the next point, we will define in a more concrete way which will be the main lines of research.

1.2. Objectives and hypothesis

The purpose of this study is to establish a relationship of influences between one of the most popular Nipponese animated franchises today such as *One Piece*, produced by *Toei Animation*, and Western culture. We will also consider this kind of cultural feedback as the trigger for the emergence of new consumer markets, such as merchandising and otaku culture, an aspect that we will develop more extensively in the concluding section.

To do this, we will first contextualize the situation of the market of Japanese commercial animation and its historical evolution to this day, in order to lay the foundations of research. We will take a historical journey from the origins of manga to its adaptation in an animated version. We will also assess the situation of the *One Piece* franchise with respect to the other relevant productions of the current market, we will introduce it with a presentation by the creator, Eiichiro Oda, and a synopsis of it. Continuing with the same object of investigation, we will observe how this franchise has been introducing western elements in its scripts, arguments and scenarios.

In this way, the objectives of this thesis will be developed in this order:

Objective 1: Propose a brief approach to the contextual and situational fabric of the manga market and Japanese commercial animation.

Objective 2: Plot a modest but concrete historical evolution of the anime and expose the most relevant cases.

Objective 3: Use the *One Piece* study object to map the reciprocal relationships with Western culture.

1.3. Structure

With the objective of carrying out an essay that is understandable and coherent in its reading, we will arrange the information gathered in the following way.

First, we will write a theoretical framework that will help us to contextualize the anime, its origins and its chronological evolution to this day. Also, we will talk about the most relevant series of the moment, emphasizing of course the franchise that will be the center of our research, *One Piece*.

Second, we will take as reference the series already mentioned as a practical case of the previous inquiries. We will present its author, Eiichiro Oda, and the studio that is in charge of its production since its launch, *Toei Animation*. We will use a methodology of narrative character classification -see next section- to carry out a systematization of the main actors and scenarios of the series. Later, we will write the synopsis of the series, we will talk about the most important characters and antagonists, and we will look at those sagas whose scenarios are the most appropriate to comment based on the objective of our thesis.

Next, we will close the work with a section of conclusions, where we will try to go from the most general to the most concrete, and where we will allow ourselves the luxury of taking a more subjective approach to propose a more personal vision of the series, but always based on in the analysis of characters and scenarios.

Finally, we will include the pertinent bibliography that we have consulted throughout our investigation, and that has helped us to develop the work.

1.4. Methodology of work

The methods that we will use to carry out our research will consist of the following:

In the first place, we will carry out a first phase of information and study of the Japanese commercial animation sector, as well as a compilation of useful and necessary data. We will contrast this information based on official analytics and statistics, research articles and other documents that we will conveniently include in the final bibliography. We will insert, in case it is practical and necessary, some graphs and images that we will interpret in order that they can

help us to better understand the object of study. In these sections (corresponding to objectives 1 and 2, and displayed in chapter 2 of this project), we will therefore propose an eminently historiographical methodology.

Secondly, we will focus more in depth on the animated *One Piece* franchise, since it will be the practical application of the central study object. As we said in the previous point, we want to glimpse which are the components and the western references that this anime presents at an argumentative and script level. To do this, we will facilitate this task by using some organizational elements such as lists or tables, which will provide us with simplicity and speed in understanding and reading, as well as different images of both the characters and the most relevant scenarios.

This second part (corresponding to objective 3 and displayed in chapter 3) is the most complex at the methodological level, since we have taken some previous decisions that may need to be briefly commented:

a) In the first place, we have decided to opt for a highly descriptive -and not interpretative- focus solely on the field of characters and locations derived from a clean and direct narrative approach. Undoubtedly, it would have been very interesting to take into account the processes of significance that the form of the series proposes, and we do not rule out in the future making such an approach with a more complex textual analysis methodology.

b) That said, the intertextual relations between East and West, anime and Western cultural tradition are based on a classification that we have made taking as a starting point the classical definition of actant in the narratological story and that has a strong tradition that goes through, for example, the writings of Vladimir Propp or Greimas. On a somewhat more basic level like the one we want to propose here, the relationships between characters, location and structure are also displayed in classic texts such as Robert McKee's script.

c) In order not to fall, however, in a simple description exercise, we will propose two basic working materials: a collection of tables that intuitively and visually show the relationships we have found and, in parallel, an explanation and development of these relations. With this, we will systematize those fields more susceptible to being intertextualized (pop music, classical cinema ...) and we will see to what extent *One Piece* uses its interlocutors to build its own universe.

2. Theoretical framework

2.1. Contextualization of Japanese commercial animation

2.1.1. *The manga*

Before starting with the main body of our research, it is convenient to first know the origins of Japanese commercial animation and its situation today.

One of the most important Nipponese traditions of his culture has been the creation of drawings with the aim of telling important stories and legends. These were arranged in the form of a story and could include or not text. The comic strip, as a graphic tradition in Japan, had been developing since the eleventh century with the *Chōjū-giga*, which literally mean "caricatures of animals", and which were performed as a satirical critic of the Japanese society of the time; Here we can see a representative first line that would later evolve. Throughout the *Edo* period, also called the *Tokugawa* period and understood as a historical division of Japan that includes from March 24, 1603 to May 3, 1868, this technique was developed vigorously, especially emphasizing historical issues , erotic and comical. So, in the 19th century, the word anime is made known thanks to one of the greatest exponents of the *Ukiyo-e* school, Katsushika Hokusai, who used the technique to reflect the daily life of the population always with a faithful style and humorous, which he coined as *Hokusai Manga* since he was the maximum exponent of this artistic movement.

However, the genre of Japanese animation as we know it today does not arise until the middle of the second decade of the twentieth century, with the arrival of Westerners in Japan, in the middle of the Second World War. The West, specifically the Americans who came to Japan at this time, introduced the comic, one of the three great historical histories worldwide along with the French-Belgian and, of course, the Japanese, although the latter would emerge from the first. When the Japanese knew the comic, they bet to combine their culture with that of the western cartoon, giving rise to the birth of the anime with the traits that we know today.

At the top, we can see a vignette featuring two of the fundamental characters "of the imagery of the twentieth century, recognizable icons of a

popular culture built around the ninth art" (El País, 2019): *Tintin and Popeye*. The first was created by Georges Remi, better known as Hergé, of Belgian origin; while the second was created by the American Elzie Crisler Segar and appeared for the first time in his press strip called *Thimble Theater*, a series in which this character was secondary, but finally ended up being the most beloved and became the main.

In the image above, we see a vignette of one of the most famous cartoons of the cartoonist Alex Raymond, *Flash Gordon*, which was created as a Sunday page for the King Features Syndicate.

As we said previously, when the Japanese knew the story, they decided to combine their graphic art with the western one, giving rise to the anime or the *emonogatari*, as they were known at the time. In 1902, the cartoon titled *Togosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* was published by the cartoonist Rakuten Kitazawa, "officially considered as the first manga in history in shape and characteristics similar to the current ones". It told the story of two humble peasants who decided to go sightseeing in Tokyo, with a satirical tone, which showed the protagonists as unintelligent and ignorant beings. Below we show a cartoon of this cartoon.

During the first half of the twentieth century, more specifically in the 20s and 30s, it began to popularize the anime aimed at young and young audiences of the time, called *kodomo manga*, and consequently the first exports were started outside the country as consumption generic entertainment.

However, as we mentioned earlier, it is not until after the Second World War that is from the year 1945, when the consumption of anime becomes widespread and it begins to settle as an industry. It was a post-war period, so like every nation that has been hit by warlike confrontations of such intensity, the population felt the need to "look the other way", so to speak, in order to escape the problems that it had meant war. This context greatly facilitated the establishment of the anime as an industry, because after the final and unconditional surrender of the country, this need for entertainment was successfully covered and it did so at a very low cost to the public, who could not afford high cost means due to the serious economic situation of the moment.

Tokyo and Osaka, two of the most powerful cities in the country, were the pioneers in developing systems of distribution of anime production in Japan. In the first place, at least thirty thousand payment libraries were created that produced their own *anime* in the form of magazines; second, the red books, which were volumes of some two hundred pages of black and white paper, characterized by presenting the cover in red and for having very low prices. However, manga production was not limited to genres aimed at young audiences. In fact, the mentioned paid libraries oriented their production to a more adult audience with the so-called *gekiga*, which dealt with topics such as stories of samurai, terror or eroticism.

In 1947 the first magazine with thematic *kodomo anime* called *Manga Shōnen* was founded in Tokyo, in which the cartoon called *Tatsuwan Atom*, better known worldwide as *Astroboy*, was published for the first time by the cartoonist Osamu Tezuka, a young student of origin *osaqueño* and in love with American cartoons. The history of Tezuka would become the eleventh manga sold worldwide, with more than one hundred million copies.

It is important to insist on this production, since it was a pioneer in its style, introducing features such as the big eyes and the western features of the characters, as we can see in the image above. This peculiar style of design of the cartoons was quickly copied and adapted by many artists of the time, giving rise to the birth of an identity typical of the Japanese production with respect to its American predecessor. Also, this work is so important because its animated version was one of the first series aired on Japanese television. Next we will deepen in it.

2.1.2. *The anime*

The *anime*, as we have been introducing, is an animation style that is closely linked with modern anime. As the Japanese culture defends, anime and anime can be considered as "an art that elevates to the highest level the spirit, the feelings and thoughts of those people who create them and whose goal is to entertain".

Etymologically it is discussed if it is an abbreviation of the Japanese translation of the English word animation or if, on the contrary, the term comes from the French word *animé*, which means "animated"; What is clear is that both origins are related to the idea of movement, of giving life to things that originally do not possess it. Once, this term was called Japanimation, which, as its name suggests, referred to the compound word of Japan Animation, whose most popular use was in the first and second waves of anime fandom, between the 1970s and 1980s. today the term is in disuse and is only used in nostalgic contexts.

Currently, *anime* is one of the most powerful industries in Japan, constituting a very important part of the country's publishing market. It is also very popular in many other countries, in a way thanks to the influence of anime, which, as we said, is the term by which the production of cartoons for the television medium in Japan is known. However, the word also refers to the animated productions that are made to be distributed in domestic editions called OVA (Original Video Animation) and, of course, the editions for premiere in cinemas.

On the other hand, the Japanese country has an index of readers of the highest in the world, whose cities, in turn, have a significant number of libraries and bookstores. Among the existing works in these reading establishments, "the sleeve represents more than 23% of all the turnover of the Japanese publishing industry", which consequently means that "more than 37.5% of everything published in the country is manga. "

However, anime and anime are strongly linked from the beginning: do not forget that the second is a consequence of the success of the first. That is why, sometimes, we talk about the manganime concept to encompass both forms. It could be translated into a Social Media-Mix technique, which "is about identifying the most appropriate channels to represent your brand, taking into account its characteristics and where your audience is."

Also, it is true that over the past few years, the consumption of manga and anime has been adversely affected due to the boom in anime, which is increasingly increasing both in consumers and on offer. This phenomenon is

related to the massification in our society, the saturation of information and, as a consequence of these, the need for immediacy in consumption by the individual in question. The writings of Gilles Lipovetsky already gave brushstrokes to the figure of homo consumericus, a neologism used in sociology to define the nature of the new hominid species, characterized by being a species "consumed" by consumption, lost by going in search of "state hedonic of well-being "and belonging to the" civilization of desire "(*Paradoxical happiness*, Lipovetsky, 2007).

In relation to the foregoing, it is also worth mentioning the tendency of the large producers of the genre both to reduce production costs and to prolong and expand stories within the animated franchises themselves. This is, for example, the well-known phenomenon of "filler", filler in English, so well known and in turn hated by consumers, as a resource that is characterized by the introduction of irrelevant episodes or sagas for the course of the story of certain *Anime*, usually used between seasons that have had a great impact and welcome in the audience.

Although the consumption of anime has grown to the detriment of the anime, it is true that both suppose sources of utmost importance for the Japanese economy. And is that the industry that has been generated around these two titans of entertainment is not limited to the launch of a certain "story" for further consumption, either through reading or audiovisual. The economic and cultural benefits of investing in anime and anime advertising make this industry a neuralgic supply for Japan. In fact, the Western generations that have lived since the 80s to this day, have been pouring out of Japanese culture almost without realizing it. Likewise, it is these same generations that have favored notably that Japanese external tourism has increased during the last years; some experts estimate that this increase has probably been influenced by the manganime audiovisual culture, which positions the country as an idyllic place where respect, culture and entertainment always reign. However, we will further develop these factors later.

So, in the last point of this theoretical framework, we will talk about the production company of the animated franchise that we have selected for this thesis: *Toei Animation*.

2.1.3. *Toei Animation*

The studio was founded on July 23, 1948 as *Nihon Dōga Eiga* (Japan Animated Films), by two great pioneers of the anime, Sanae Yamamoto and Kenzo Masaoka. The initial productions did not obtain too much success, since they were within a generic and / or anodyne range, with nothing that dazzled in excess. However, in 1955 they managed the production of an animated short film called *Ukare violin*, which narrated the misadventures of two young farmers who love violin and animals, devastated because the owner of the farm destroys his violin. It was from the enormous success that this film produced when they began to penetrate deeply in both the critics and the public, and began to carve out their niche within the market. It should be remembered that Japan was in the postwar period, so the economic crisis was near its peak and some producers, including the popular *Nihon Dogasha*, went bankrupt. The founder of the same, Hiroshi Okawa, was forced to sell his company to its most direct competitor, the Japan Animated Films, and as a result of the merger of both the *Toei Doga* studio arose: it would not be until 1998 that the name of it would become *Toei Animation*. With this ambitious union, the company sought to position itself as a direct competition of the colossal American production company par excellence, which at that time was leading the Japanese cinemas: *Disney*.

The *Toei* studios have been the pioneers in the market, creating and innovating a multitude of high quality productions. *Dragon Ball* (February 26, 1986), *Saint Seiya* (October 11, 1986) or *Mazinger Z* (December 3, 1972) are some of the most important franchises of his career, with a great impact both nationally and internationally.

Toei Animation is one of the most important producers in Japan, whose impact and popularity are undeniable. She is considered one of the promoters

of the genre shōjo and the mecha, thanks to her productions *Hakudajen* and *Mazinger Z* respectively.

It would be on October 20, 1999 when the *Toei Animation* studios released the animated adaptation of *One Piece*, an anime from the *Shōnen* category created by Japanese manga artist Eiichiro Oda, written and illustrated by him.

4. Conclusions and future lines of research

To conclude the end-of-grade project, it is necessary to take a small leap backwards to refresh the contents discussed in chapter 1.2. *Objectives and hypotheses*. It should be remembered that we established three different objectives:

Objective 1: Propose a brief approach to the contextual and situational fabric of the manga market and Japanese commercial animation.

Objective 2: Plot a modest but concrete historical evolution of the anime and expose the most relevant cases.

Objective 3: Use the *One Piece* study object to map the reciprocal relationships with Western culture.

Related to Objective 1, it has been developed throughout the entire chapter 2 of the work. Through a historiographic methodology, we have had the opportunity to know the origins of the Japanese commercial animation and its predecessor, the manga. We have also discovered the current state of the market, realizing that it is one of the most powerful markets in Japan for decades and that its success continues to grow. However, we have also discovered that despite contributing a lot to the Japanese economy, being a manga or anime artist is not very profitable in terms of salary remuneration and that there is a lot of discontent among the workers. So, we can say that we have fulfilled the first of our objectives.

Regarding Objective 2, it has also been resolved in Chapter 2 of the TFG. Starting from a historiographical methodology, we have made a historical journey through the different ages of manga and anime. We have also understood what triggered the transitions between the different periods. We have also been able to exemplify it with images and other filmographies with which we have had the opportunity to enjoy. In this way, Objective 2 is solved.

Finally, in relation to Objective 3, it should be remembered that it has been deployed eminently throughout the entire chapter 3 of this work. The methodology used to comply with it has been through a descriptive approach, but we have tried not to fall into the perversions of subjective interpretation. We have met the protagonists of the series, as well as some of the characters and locations that, without being in the background, also bring relevance to the course of the history of *One Piece*. We have structured the information collected in the form of a table, which provides a much more practical, direct and simple visual facility. So, the last of our objectives has also been solved.

6. Bibliografía, webgrafía y filmografía

BIBLIOGRAFÍA

Braz, M. (2018). *El antihéroe y la justicia en el manga de One Piece*. (Trabajo Final de Grado) Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.

Giddens, A. (1999). *Un mundo desbocado*. Barcelona, España, Taurus.

Hills, Matt. (2002). *Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures*. Cardiff University, Gales.

Martínez, M. (2017). *Precariedad de la animación comercial japonesa contemporánea: el caso de Toei Animation*. (Trabajo Final de Grado) Universitat Jaume I, Castellón.

McKee, R. (1979). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*.

Meo, M.L. (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. *Revista Questión*, vol. 1, nº51.

Napier, S. J. (2011). *Manga and anime. Entertainment, big business, and art in Japan*. Routledge handbook of japanese culture and society, Nueva York: Routledge, pp. 226-237.

Price, S. (2001). Cartoons from another planet: japanese animation as cross-cultural communication. *The Journal of Popular Culture*, vol. 24, n.º1-2, pp. 153-169.

Propp, V. (1928). *Morfología del cuento*. Madrid, España, Akal.

Roldán, D. (2014). *Influencia occidental en el manga y en el anime*. (Trabajo Final de Grado) Universidad Politécnica de Valencia.

WEBGRAFÍA

AniFrik. (2018). *Reseña estudios de animación: Toei Animation*. Recuperado de: <https://anifrik.wordpress.com/2018/02/19/resena-estudios-de-animacion-toei-animation/> [Consultado el 25 de marzo de 2019]

Cobos, TL. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*. Recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf [Consultado el 20 de marzo de 2019]

CultivaCultura (2014). *Modernismo catalán: Antoni Gaudí y sus obras*. Recuperado de: <https://cultivacultura.ijmdo.com/2014/04/19/modernismo-catal%C3%A1n-antoni-gaud%C3%AD-y-sus-obras/> [Consultado el 3 de mayo de 2019]

Godínez, A; Pescod, H y León, E. (2018): El anime como recurso didáctico para abordar temas de DDHH y empoderamiento: un caso de pedagogía crítica en Heredia, Costa Rica. *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/japon/33/anime-recurso-didactico.html> [Consultado el 17 de mayo de 2019]

Gómez, P.A. (2014). *El anime y manga*. Recuperado de:

<https://www.monografias.com/trabajos10/anim/anim.shtml> [Consultado el 19 de febrero de 2019]

Muriel, J.A. (2012). Taller: Modelo Actancial de Greimas. *Rincones del autor*. Recuperado de: <http://elautor.blogspot.com/2012/09/taller-modelo-actancial-de-greimas.html> [Consultado el 20 de febrero de 2019]

Martínez, J. (2018). *Historia del manga y el anime en la cultura japonesa*. Recuperado de: <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/> [Consultado el 18 de abril de 2019]

MisionTokio (2018). *Las referencias culturales de One Piece: Dressrosa y España*. Recuperado de: <http://misiontokyo.com/articulos/las-referencias-culturales-de-one-piece-dressrosa-y-espana> [Consultado el 3 de mayo de 2019]

MisionTokio (2018). *Las referencias culturales de One Piece: El infierno de Dante*. Recuperado de: <http://misiontokyo.com/articulos/las-referencias-culturales-de-one-piece-el-infierno-de-dante> [Consultado el 5 de mayo de 2019]

Mviv. (2018). Las distintas manifestaciones culturales del mundo. *Mviv*. Recuperado de: <https://www.mviv.es/manifestaciones-culturales-mundo/> [Consultado el 20 de febrero de 2019]

Nekonobiiru. (2015). Ser animador en Japón: sueldos bajos y muchas horas de trabajo. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129424655011> [Consultado el 15 de junio de 2019]

Ortiz, M.A. y Rodríguez, I. (2012). Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción anime. *Comunicación y Hombre*. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129424655011> [Consultado el 30 de marzo de 2019]

SocialTools.me. (2017) *¿Cómo crear un Social Media Mix perfecto?* Recuperado de: <https://www.socialtools.me/blog/guia-para-crear-un-social-media-mix-perfecto/> [Consultado el 3 de marzo de 2019]

Valls, D. (2016). *Estudios de animación IV: TOEI Animation*. Recuperado de: <https://dimensiondandy.wordpress.com/2016/02/15/estudios-de-animacion-iv-toei-animation/> [Consultado el 20 de febrero de 2019]

Vandal. (2007). *Lista de los mejores mangas y animes según la Agencia de Asuntos Culturales de Japón*. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/foro/mensaje/413944/lista-de-los-mejores-mangas-y-animes-segun-la-agencia-de-asuntos-culturales-de-japon/> [Consultado el 18 de abril de 2019]

FILMOGRAFÍA

Oda, E. (productor). (1999-actualidad). One Piece [serie de televisión]. Japón: Toei Animation

Tezuka, O. (productor). (1968). Astro Boy [serie de televisión]. Japón: Mushi Production

Toriyama, A. (productor). (1996). Dragon Ball GT [serie de televisión]. Japón: Toei Animation

7. ANEXOS

7.1. Tabla de las sagas y los arcos de *One Piece*

Mar de la Supervivencia						Mar Final: Saga del Nuevo Mundo		
Saga del East Blue	Saga de Arabasta	Saga de la Isla del Cielo	Saga de Water 7	Saga de Thriller Bark	Saga de la Guerra en la Cumbre	Saga de la Isla Gyojin	Saga de Dressrosa	Saga de los Cuatro Emperadores
Arco Romance Dawn (1-7)	Arco de Reverse Mountain (101-105)	Arco de Jaya (218-236)	Arco de Long Ring Long Land (303-321)	Arco de Thriller Bark (442-489)	Arco del Archipiélago Sabaody (490-513)	Arco del regreso a Sabaody (598-602)	Arco de Punk Hazard (654-699)	Arco de Zou (802-824)
Arco de Buggy el Payaso (8-21)	Arco de Whiskey Peak (106-114)	Arco de Skypiea (237-302)	Arco de Water 7 (322-374)		Arco de Amazon Lily (514-523)	Arco de la Isla Gyojin (603-653)	Arco de Dressrosa (700-801)	Arco de Totto Land (825-?)
Arco del Capitán Kuro (22-41)	Arco de Little Garden (115-129)		Arco de Enies Lobby (375-430)		Arco de Impel Down (524-548)			
Arco del Baratie	Arco de Drum		Arco del Regreso a		Arco de Marineford			

(42-68)	(130-154)		Water 7 (431-441)		(549-580)			
Arco de Arlong (69-95)	Arco de Arabasta (155-217)				Arco de 3D2Y (581-597)			
Arco de Loguetown (96-100)								

One Piece FANDOM. (2019). *Lista de Episodios*. Recuperado de: https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Lista_de_Episodios
[Consultado el 14 de mayo de 2019)

7.2. Currículum Vitae de la autora

La autora de este trabajo de fin de grado es Melanie Contreras Parrilla, nacida el 29 de julio de 1995 en la ciudad castellanense de Vila-real.

Melanie está graduada, por una parte, en Comunicación Audiovisual por la Universidad Jaume I. Actualmente se encuentra finalizando la segunda titulación en Publicidad y Relaciones Públicas, por la misma universidad. También posee un nivel B2 de lengua inglesa certificado por *Cambridge School*.

Ha ejercido como fotógrafa de eventos y gestora de campañas publicitarias para varios establecimientos locales de Vila-real. Los meses de julio, agosto y septiembre de 2018, realizó las prácticas curriculares de Comunicación Audiovisual en El Periódico Mediterráneo, gestionado por la empresa de Promociones y Ediciones Culturales S. A.

A día de hoy, está realizando unas prácticas extracurriculares del grado en Publicidad y Relaciones Públicas en la empresa de marketing gastronómico *Trebol Tree*, ubicada en Castellón.