

Kaibun



カイブン

ENERO - JUNIO 2023

Nº 3

SPOKON
《スポコン》

HAIKYŪ!!
BLUE LOCK
SLAM DUNK
HAJIME NO IPPPO
CAPTAIN TSUBASA

kaibun

EDICIÓN **KANZENBAN** DISPONIBLE



INCLUYE

KAIBUN Nº3: SPOKON
MONEDA CONMEMORATIVA DEL AÑO 2
LITOGRAFÍA DE HAPPY
ENVÍO EXPRESS 24/48H
TU NOMBRE EN LOS AGRADECIMIENTOS
¡¡UNIDADES LIMITADAS!!

CARTA DEL EDITOR

Para ti

読者のために

«Dokusha no tame ni»

¡Qué alegría encontrarnos en estas páginas! A continuación, te presentamos un pequeño avance de todo lo que podrás encontrar en el tercer número de *Kaibun*. Una pequeña selección de textos para que puedas conocernos, ir abriendo boca y te hagas una idea de todo lo que espera en el tomo completo, con sus 252 páginas contantes y sonantes repletas de contenido.

Te quiero pedir un favor. **Detente en cada página**, échale un vistazo a cómo está presentado el contenido. Que *Kaibun* tenga una cadencia semestral no es casualidad, es el tiempo que necesitamos para poder confeccionar cada uno de nuestros números **con la máxima calidad posible**. Es por ello que, en cada artículo, encontrarás páginas que combinan la lectura con el diseño y la edición. Disfrutarás de fastuosas presentaciones de paneles de manga, te topará con escenas de anime desglosadas por «frames» y representadas con una jerarquía visual que te hará verlas (casi) en movimiento. Podrás acceder a pequeños anexos, columnas y ampliaciones de información en forma de pequeños «bits» que se intercalan con la lectura. Todo, como es seña de esta casa, en una edición de lujo.

Deseamos que te guste lo que vas a encontrar a continuación. Son apenas cinco textos, pero sirven para imaginar lo que encontrarás en el próximo número. En el tomo completo, tendrás una extensa sección inicial dedicada al *Spokon*, junto con secciones de **manga, anime, reportajes, videojuegos, industria, cultura y opinión**. ¡Los siete pilares de *Kaibun*!

Estás en tu casa, disfruta y —si crees que nos merecemos tu apoyo— pásate por www.kaibun.es. ¡Te estaremos muy agradecidos! 

JUAN TEJERINA

Editor

社 説

EDITORIAL

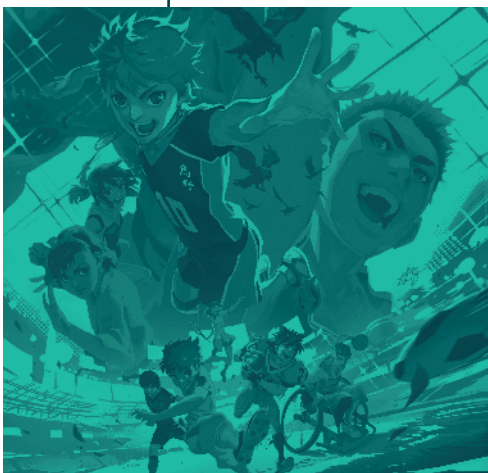
«shasetsu»

Kaibun

JOSÉ ÁLAMO

Director

Página a página, tomo a tomo



Y, de repente, ha pasado un año. Este tercer tomo de *Kaibun* significa también el **aniversario desde la publicación de nuestro primer número**. Aunque parezca que para una publicación como la nuestra el tiempo pase de una forma distinta, la realidad es que, como se suele decir, parece que fue ayer cuando comenzamos nuestra andadura. En esta primera etapa, hemos cumplido con los principales retos de afrontar la creación de una publicación desde cero y, de paso, también hemos asentado las bases para seguir desarrollando un proyecto tan

apasionante como este. Como nos gusta decir, **una forma muy personal y única de disfrutar de la cultura japonesa**.

Este tercer número hemos querido centrarlo en el **género del «spokon»**. Seguro que en este momento estás pensando que este tomo va a centrarse en el deporte de forma exclusiva y, a pesar de que el género gira en torno a distintas disciplinas deportivas, también nos gustaría demostrarte que somos capaces de profundizar en muchos más temas, conceptos y reflexiones de profundidad

Hace unos días leí un tuit de esos incendiarios. Un grito al aire que rezaba algo así como **«el manga-anime es solo para críos y quienes lo ven tienen un problema»**. Hace unos años, hubiera respondido a esa afirmación como Messi en cierta rueda de prensa «¿Qué mirás, bobo? Anda p'allá». Sin embargo, el tiempo y la madurez me han hecho darme cuenta que este tipo de comentarios es mejor dejarlos estar. Con una sencilla reflexión es fácil darse cuenta de la ignorancia que esconden esas palabras, dignas de cualquier *hooligan* hasta arriba de cervezas antes de entrar al estadio. **Nunca entenderé el objetivo de estas palabras**, como tampoco entiendo que alguien se emborrache antes de un evento que debería recordar para toda la vida.

Sin salir del deporte, es muy sencillo encontrar el valor de nuestro hobby en obras de mayor profundidad, en ocasiones tan crudas que —como os contaremos en alguna de las críticas que encontrarás en este número— se hace imperativo apartar la mirada. Obras pensadas para un público muy diferente al que pueden imaginar aquellas voces ajenas a nuestra industria. Hablan por sí solas *Real* de Takehiko Inoue o *Touch* de Mistura Adachi —obras presentes en este número—. Títulos capaces de hacerte reflexionar sobre temas, nunca mejor dicho, reales, que acompañarán a grandes mangas y animes de gran éxito en nuestro país y que, por supuesto, esconden valiosas lecciones e historias. ¿Quién no conoce a *Haikyuu!!*, *Oliver* y *Benji* (*Captain Tsubasa*), *Slam Dunk* o *Hajime no Ippo*? Por suerte, estamos rodeados de todo tipo de maravillosas creaciones únicas.

Después de todo, el deporte es aprendizaje y superación a través del sacrificio. De una forma u otra, este nos une y, además, nos enseña importantes lecciones que podemos aplicar en nuestro día a día; hay una que me gusta de forma muy especial. Existe un mantra muy repetido entre los entrenadores: hay que ir partido a partido. De primeras, puede parecer cliché y, sin embargo, funciona muy bien en cualquier ámbito de nuestra vida y, por supuesto, a la hora de confeccionar cada número de *Kaibun*. Podría ser muy fácil que, tanto como yo como mis compañeros, nos perdiésemos en ensoñaciones sobre los futuros números de la revista, o nos entregásemos a la eterna reflexión acerca de cómo mejorar el producto que tienes entre tus manos. ¿Deberíamos añadir algún incentivo más con cada número? ¿Deberíamos centrarnos en unos temas u otros? Como te decía al comienzo de estas líneas, ya ha pasado un año desde el lanzamiento de *Kaibun* y esto podría llevarnos a replantear ciertas ideas de la revista. Es muy fácil perderse en este tipo de divagaciones y, cuando esto sucede, siempre suelo decir: **vayamos revista a revista.**

Con cada número de *Kaibun* queremos sorprenderte y darte a conocer obras que quizá, por una razón u otra, desconocías. Y, si las conocías, **descubrirte nuevas interpretaciones y puntos de vista que hagan de sus futuras lecturas una experiencia más enriquecedora y especial.** De esta forma, entramos en el segundo año de *Kaibun*, una nueva etapa que promete ser igual o más emocionante que la anterior. **Sin ti, que nos apoyas y lees, sería imposible realizar este proyecto** por lo que, por supuesto, también quiero agradecerte tu apoyo un número más. Si en el primer tomo de *Kaibun* te hablamos sobre los Mechas —creaciones de alta ingeniería como el proyecto que teníamos en ciernes— y el tomo dos estaba centrado en la Fantasía Oscura —un viaje a los lugares más sombríos del ser humano como homenaje al gran Kentarō Miura—, en este tercer tomo **quiero que el tema elegido refleje nuestro deseo por superarnos** en este nuevo año, a pesar de todas las dificultades inherentes a lanzar una publicación en papel en tiempos tan complejos. Nadie dijo que fuera fácil, pero la pasión que nos mueve para ofrecerte la mejor revista posible es lo bastante fuerte como para seguir intentándolo un año más. Iremos número a número y luchando hasta el final, porque no entendemos otra forma de hacerlo. Sin más dilación, te doy la bienvenida. **Esto es *Kaibun* #3: Spokon.** 



JOSÉ ÁLAMO

Director

EL DEPORTE ES APRENDIZAJE Y
SUPERACIÓN A TRAVÉS DEL SACRIFICIO.
NOS UNE Y, ADEMÁS, NOS ENSEÑA
IMPORTANTES LECCIONES QUE PODEMOS
APLICAR EN NUESTRO DÍA A DÍA

kaibun

社
説

スポ
コン

S P O K O N

«supokon»

Kaibun

¡Sección disponible en el tomo completo!

Spokon: Introducción al género

Haikyuu!! & Touch: Grazna el cuervo, canta la chicharra

Capitán Tsubasa: «Los dibujos esos que gritan tanto»

Hajime no Ippo: El golpe del dios del viento

Slam Dunk: La mano izquierda sujeta el balón

Perfil: Takehiko Inoue

漫
画

M A N G A

«manga»

Kaibun

¡Disponible en el tomo completo! Blue Lock

¡Disponible en el tomo completo! Real

Farewell, my dear Cramer 10

¡Disponible en el tomo completo! Blade Girl, la paratleta

¡Disponible en el tomo completo! Alice in Borderland

¡Disponible en el tomo completo! ¡Huyamos juntas!



さよなら私のクラマー

FAREWELL, MY DEAR CRAMER

さよなら私のクラーマー

«Sayonara Watashi no Kuramaa»

ESCRIBE

Elena Castro

ME GUSTARÍA HABLARTE DE CIERTA HABILIDAD QUE POSEO: NO SE ME DA NADA MAL ARROJAR PIEDRAS AL AGUA Y QUE ESTAS BOTEN COMO SI DE RANITAS SE TRATASEN. NO ES UNA CAPACIDAD EXCEPCIONAL —Y NUNCA HE LOGRADO MÁS DE CUATRO SALTOS—, PERO, CUANDO ME ENCUENTRO ANTE UNA SUPERFICIE DE AGUA EN CALMA, NO PUEDO EVITAR AGARRAR UNA PIEDRECILLA Y LANZARLA.

Esta obcecación no me sobreviene por intentar superar mi récord personal. Mi objetivo es contemplar lo que ocurre cuando la piedra entra en contacto con el agua. Cuando tiras un guijarro a un río, se produce un bonito fenómeno: la roca desplaza el líquido elemento creando un círculo perfecto que, a su vez, sigue trasladando la energía y dando forma a más ondas concéntricas. La piedra se limita a originar la primera perturbación. Una vez altera un punto del espacio, esta sigue su camino o bien se hunde sin mayor fanfarria. Las últimas ondas en extenderse no identifican aquello que inicia la reacción en cadena; pero hay cierta belleza en comprender que, **sin ese primer impulso, no sería posible observar el efecto.**

Esto que suena tan abstracto podríamos concretarlo de la siguiente manera: la vida no se rige por la ciencia infusa. Cada hecho es tanto causa como consecuencia. Y aunque esta verdad pueda antojarse vertiginosa, yo encuentro paz en saber que nuestras acciones están conectadas de una u otra manera con el mundo. No somos entes aislados.

Podemos establecer un epicentro en todo aquello que nos rodea. Este artículo no es una excepción; y por eso ha llegado el momento de presentarte a **Dettmar Cramer**.

Dettmar Cramer fue un futbolista y entrenador alemán que estuvo en activo hasta finales de los años 90. Contratado en 1960 como preparador de la selección nipona por la Asociación de Fútbol de Japón, es considerado **el padre del fútbol moderno japonés**. No solo revitalizó el equipo para su actuación en los Juegos Olímpicos de Tokio de 1964, sino que dejó su impronta en el país sobre cómo gestionar y desarrollar el deporte. Cramer ayudó a instaurar una primera liga profesional y extendió su sistema entre el resto de entrenadores nacionales. Sin su figura, el fútbol japonés jamás habría llegado a ser lo que es actualmente. Sin esa primera piedrecilla lanzada al lago, la historia de este deporte sería muy diferente dentro de las fronteras niponas. Esto es algo que el mangaka **Naoshi Arakawa** sabe muy bien y, por ello, no dudó en dedicarle al mister el título de la obra que nos ocupa. Porque *Farewell, My dear Cramer* es un manga sobre fútbol, pero, sobre todo, **es un relato sobre el legado.**

Farewell, My dear Cramer comienza narrando el paso a bachillerato de Nozomi Onda, Sumire Suô y Midori Soshizaki, tres chicas que tienen algo en común: son grandes futbolistas que no han podido aprovechar al máximo su talento en el campo de juego. El trío llega al instituto Warabi Seinan con la intención de embarcarse en una etapa de la que esperan formidables resultados, pero no tardan en darse cuenta de que la capacidad individual sirve de poco en un equipo sin proyecto. Con un entrenador que parece más interesado en las carreras de caballos y una exjugadora profesional sin experiencia al mando de un banquillo, estas deportistas deben dejarse la piel si quieren abrirse paso en el fútbol juvenil.

**TRAS FINALIZAR
YOUR LIE IN APRIL,
ARAKAWA QUISO
DIBUJAR ALGO
«CON MUCHO
MOVIMIENTO»**

Tras finalizar el popular manga de *Your Lie in April* en 2015, Arakawa quiso dibujar algo «con mucho movimiento». La respuesta fue recuperar su historia de dos volúmenes *Sayonara Football* de 2009; donde a la protagonista no le permiten jugar partidos en el equipo del que forma parte por las características físicas que la separan de los chicos. **El interés del autor por esta disciplina no es reciente ni ocasional.** Como forofo tanto del fútbol japonés como del internacional, el autor vio en *Farewell, My dear Cramer* la oportunidad de desarrollar las virtudes de su querido deporte. Con un total de 14 tomos —que son editados en España en volúmenes dobles por **Distrito Manga**—, *Farewell, My dear Cramer* es toda una alabanza al que muchos consideran el deporte estrella del mundo. Y, en este punto, quiero detenerme en la palabra «deporte». La obra, ante todo, narra una historia en la que sus personajes practican fútbol. No se trata de un *spokon* con el balompié como elemento diferenciador. En *Farewell, My dear Cramer* no encontrarás disparos inverosímiles, regates que solo son posibles sobre el papel o competencias físicas sobrehumanas. Sí verás un acercamiento positivamente mundano al deporte a través del que se exploran técnicas y estrategias reales. **La materia prima de este manga es fútbol en estado puro**, sin edulcorantes ni trampantojos. Este enfoque, que supone un razonamiento evidente —si el fútbol te apasiona, es probable que conectes con la trama—, también plantea



FAREWELL, MY DEAR CRAMER

さよなら私のクラマー

«Sayonara Watashi no Kuramaa»

Título original: Farewell, my dear Cramer

Autor: Naoshi Arakawa

Demografía: Shōnen

Género: Spokon

Serializado en: Gekkan Shōnen Magazine

Editorial japonesa: Kōdansha

Editorial española: Distrito Manga

Primera publicación: 6 de mayo de 2016

Estado de la serie: Finalizada

Número de tomos: 7 (En España)

Páginas: 392

P.V.P: 15,95€

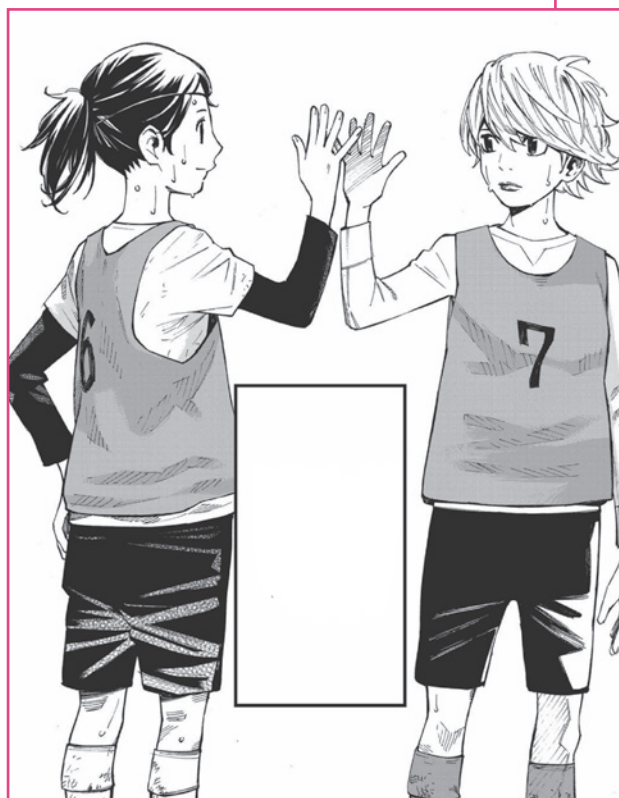
UN MANGA DIVERTIDO Y ABSORBENTE SOBRE FÚTBOL, SOBRE EL DESARROLLO PERSONAL A TRAVÉS DEL DEPORTE Y SOBRE NUESTRAS ACCIONES COMO HERENCIA PARA AQUELLOS QUE ESTÁN POR LLEGAR.

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER



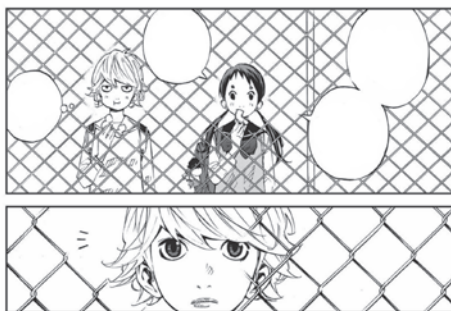


una cuestión inevitable: ¿qué pasa si no eres futbolero o futbolera? A mí, no me gusta el fútbol. Durante algunos años de mi juventud, fui la portera del equipo de fútbol sala de mi colegio y, hasta secundaria, pasaba los recreos y las tardes pegándole patadas a un balón. No destacaba, pero era divertido participar en pachangas y tiros a puerta. Al crecer, mis intereses cambiaron y el fútbol se transformó en ese fenómeno —a veces, hostil— que acapara contenidos, salas de estar y ciudades. En la actualidad, no me suscita el más mínimo interés. Es más, es una disciplina que me resulta aburrida de ver. Y, a pesar de todo, **Farewell, My dear Cramer me atrapó desde el principio.** Este manga hace gala de un dinamismo con el que es fácil dejarse guiar a través de partidos emocionantes. La excelente composición de las viñetas de Arakawa está cargada de un dramatismo que siempre logra sorprender en el momento propicio. Y su sólida estructura narrativa ofrece en cada encuentro un propósito tan bien definido como interesante. *Farewell, My dear Cramer* te transporta a sus gradas de ficción y te imbuje del impulso real de animar a un equipo u otro.



Una vez dicho esto, y a riesgo de que consideres lo siguiente una gran contradicción, debo aclarar que la mayor virtud de *Farewell, My dear Cramer* no es esta perspectiva del fútbol. Arakawa se cuida de colocar todos los huevos en la misma cesta y juega con maestría la mejor baza del género: lo más emocionante de una historia deportiva no es la actividad en sí, sino **conocer a quienes la practican.** Son los personajes quienes materializan la razón de ser del deporte. Son sus tribulaciones, circunstancias y objetivos los que justifican narrar una trama sobre fútbol, baloncesto o cualquier

otra disciplina. En este caso, un partido de fútbol da para muchos personajes sobre el césped. Si a eso le sumamos su equipo técnico o entorno, el número de agentes narrativos aumenta. Lo que tiene *Farewell, My dear Cramer* de especial es que, a pesar de su gran número de jugadoras o de su generalizado tono distendido, da el giro de tuerca necesario para mostrarnos que **sus personajes cuentan con una profundidad cautivadora.** El fútbol queda como hilo conductor de una obra



coral en la que se nos habla de la soledad de entregarte a tus pasiones, pero también del sentimiento de pertenencia una vez conectas con gente afín. No descuida la competitividad, pero define bien la rivalidad como complemento y crecimiento. Narra el esfuerzo, la frustración y la satisfacción de dedicarse a algo al máximo. Esto no solo tiene valor por presentarnos a personajes más humanos y cercanos. *Farewell, My dear Cramer* no desperdicia

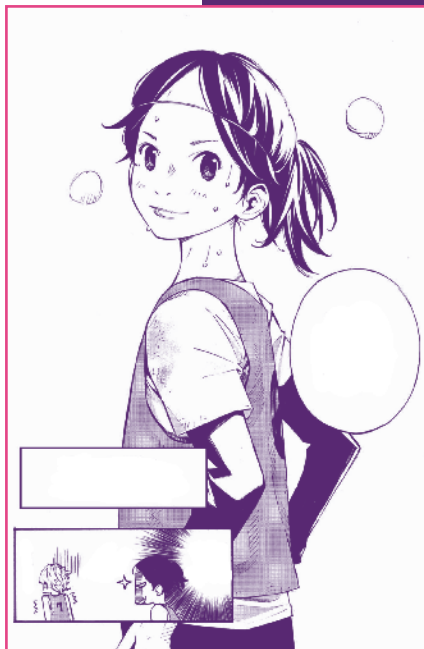
ni una página y, con todos estos elementos, **construye un desarrollo narrativo concreto que no se deja llevar por el carácter perpetuo de este tipo de historias.** Esta obra trata sobre el viaje de cimentar un equipo de fútbol y, por tanto, concluye cuando se cumple dicho objetivo, sin importar que este final se produzca antes de alcanzar la gloria. El manga no es como otras obras deportivas en las que la evolución

se diluye con tramas forzosamente dilatadas. Podría estar años leyendo sobre los fracasos

ES LA PRIMERA VEZ QUE LEO UN FINAL TAN PLENO, TAN ESPERANZADOR Y TAN POTENTE

y los triunfos del Warabi Seinan. Confieso que su conclusión me dejó ofuscada, con ganas de más. Y con todo, no puedo negar que, dentro del género, **es la primera vez que leo un final tan pleno**, tan esperanzador y tan potente.

Llegados a este punto, quiero hacer hincapié en cierto factor: *Farewell, My dear Cramer* es un manga de mujeres jóvenes jugando al fútbol. Lo ideal sería no tener que mencionarlo y, a la hora de listar los puntos clave del artículo, debatí más de una vez conmigo misma sobre dejarlo pasar o no. Una parte de mí desearía no detenerse aquí. Ojalá solo hablar de fútbol, de gente que disfruta jugando y de lo mucho que te puedes divertir adentrándote en los volúmenes de esta historia. Pero en un mundo en el que se desprecia a las mujeres incluso en un deporte tan mayoritario como este, no me

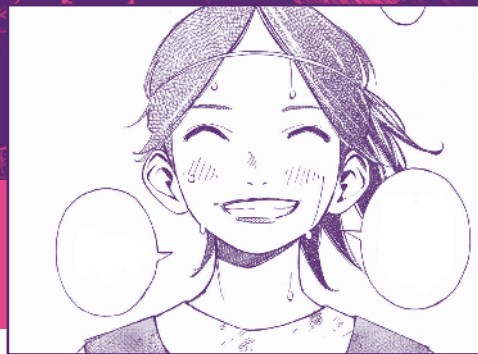


queda más remedio que realizar una lectura desde el

punto de vista de la inclusión. Por un lado, te aseguro que la obra **no se gestó con la intención de denunciar la realidad de las mujeres futbolistas.** En una entrevista para el portal *Football Zone*, Arakawa comentó que la decisión de centrar el protagonismo en equipos femeninos se basó en que los posibles chicos que creaba para la historia acababan siendo «muy endebles». «Me resulta extraño dibujar personajes masculinos optimistas», añadió. «Por eso, preferí enfocarlo a través de una chica llena de energía». Sin entrar a valorar tales declaraciones, lo que queda claro es que la elección del contexto de los personajes se llevó a cabo sin ningún tipo de planteamiento discursivo. Gracias a las entrevistas que realizó durante su proceso de documentación, Arakawa fue consciente de la problemática a la que se enfrentan los equipos femeninos de fútbol en Japón, donde a la



exclusión se suma la falta de recursos y de una red de apoyo para el desarrollo profesional. E incluso así, estos temas no se abordan en detalle a lo largo de los capítulos. Y, cuando aparecen, lo hacen como una verdad inamovible. **No existe justicia poética ni lectura social.** Arakawa apenas se atreve a subvertir, ni siquiera haciendo uso de las numerosas referencias futbolísticas que invaden los bocadillos de sus personajes— siempre aludidas a jugadores famosos. No se me escapa que esta ha sido una oportunidad perdida para aprender más sobre el fútbol practicado por mujeres y sus jugadoras. Y a pesar de todo, **no le reprocho nada al autor.** No creo que, desde su posición, deba abanderar las voces de las futbolistas. Lo que sí celebro es la visibilidad y la existencia de una historia que nos enseña que el talento se echa a perder si no cuenta con ayuda y unas bases sólidas. Me alegra que podamos leer un manga **donde se define el deporte como una comunidad,**



en la que lo importante es inspirar a la próxima generación para seguir manteniendo viva la llama de la pasión.

Farewell, My dear Cramer es un manga divertido y absorbente sobre fútbol, sobre el desarrollo personal a través del deporte y sobre nuestras acciones como herencia para aquellos que están por llegar. En un medio abarrotado por *spokon* de fútbol, solo me resta esperar que este artículo saque esta obra aún más a la luz y que, con suerte, origine una primera perturbación sobre el agua para que el buen trabajo de Arakawa se expanda como se merece. **K**

アニメ

ANIME

«anime»

Kaibun

¡Disponible en el tomo completo! Yowamushi Pedal

¡Disponible en el tomo completo! Bocchi the Rock!

¡Disponible en el tomo completo! Chainsaw Man

86: Eighty-Six 18

86: EIGHTY SIX

86-エイティシックス

«Eiti Shikkusu»

ESCRIBEN

Lola Fernández

Tal vez estoy influida por formar parte del proyecto y conocer a mis compañeros desde tiempos inmemoriales, pero una de las bondades que más me gustan de *Kaibun* es su variedad. No solo en cuanto al contenido sino, también, por el estilo literario. En mi caso, al hablar de una obra intento ceñirme a los aspectos a reseñar más clásicos, solo dejando entrever los elementos diferenciadores de la obra que trato con la intención de que sea el lector quien los identifique y disfrute al descubrirlos. Sin embargo, en esta ocasión, me he propuesto confeccionar un texto algo diferente. La razón no es otra que mi afinidad por la crítica que subyace en 86 y el profundo cariño que siento hacia sus protagonistas. En lugar de ceñirme al esquema de una reseña habitual, quiero resaltar tres aspectos que ponen a esta obra un escalón por encima del resto de títulos del mismo género, que se pueden contar por centenares.

El primero y más importante es Vladilena Milizé, más conocida como Lena. Una joven idealista dentro de un mundo que refleja la triste realidad de las funestas zonas en guerra que solo vemos a través del televisor. Lena, cuya visión de la realidad está distorsionada por haber nacido en la alta sociedad, es tan tenaz en la persecución de sus ideales que acostumbra a alcanzarlos. Personas como ella son quienes mueven el mundo. Personas a las que llamamos «ingenuas» e «ilusas». Personas a las que, por norma general, nos cuesta comprender al verlas tan desconectadas de la realidad. Sin embargo, son personas a las que,



Título original: 86: Eighty Six

Estudio: A-1 Pictures

Tipo de obra: Adaptación

Formato: Serie

Episodios: 23

Estado: Finalizada

Estreno: Primavera de 2021

Demografía: Seinen

Género: Mecha

Disponible en: Crunchyroll



una vez demuestran su valía tomando decisiones tan arriesgadas como acertadas, decidimos seguirlas con los ojos cerrados. **Lena tiene algo muy importante: la capacidad de ver la luz al final de un túnel donde el resto solo ven oscuridad infinita.** Como dirigente de un escuadrón de máquinas pilotadas por soldados, se enfrenta a un temible ejército mecanizado conocido como *Legion* y **desafía** al dicho «ojos que no ven, corazón que no siente» **al volcarse en cuerpo y alma** en su enmienda de liderar hacia la victoria a aquellos soldados que actúan bajo sus órdenes.

Estos soldados son, en realidad, tan solo niños conocidos como *Eighty-Six* y el elenco de personajes se compone en su gran mayoría por ellos. El engranaje que pone en marcha la trama comienza a girar cuando Lena descubre una dura y cruel realidad: todo en cuanto creía hasta ponerse al frente del escuadrón *Spearhead* es una burda mentira. La República de San Magnolia tiene por lema «**Libertad, igualdad, hermandad, justicia y nobleza**», pero es una maldita farsa. Vive en una sociedad idealista y liberal, donde el gobierno adoctrina a la población para alimentar las entrañas de un **racismo injustificado**. Los militares con quienes se codea son unos cínicos que se mofan de ella por considerarla una «antisistema» capaz de desear algo tan terrible como un trato equitativo para los *Eighty-Six*. Para frustración de Lena, incluso sus compañeros y amigos consideran a estos niños soldado meras herramientas de usar y tirar.

Por su parte, la joven comandante no comprende cómo es posible que un ser humano pueda mostrarse indolente ante el sacrificio de quienes dan su vida para proteger su hogar. La **libertad** se limita al interior de los muros de la capital, pues extramuros los *Eighty-Six* tienen su destino grabado en sangre: ser asesinados a una temprana edad. La **igualdad** no existe; hay una grieta insalvable entre republicanos y soldados, sobre los que se canaliza un profundo racismo cuyas llamas se nutren de la manipulación mediática. La **hermandad** es una palabra carente de significado; solo existe entre las



86: **EIGHTY-SIX**

86-エイティシックス
«Eiti Shikkusu»

REPARTO

Personajes principales



Vladilena Milizé

Ikumi Hasegawa (JP)



Shinei Nouzen

Shōya Chiba (JP)



Kurena Kukumila

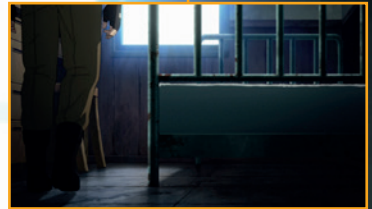
Sayumi Suzushiro (JP)



Raiden Shuga

Sei'ichirō Yamashita (JP)

UNA HISTORIA HUMANA DE UNOS NIÑOS DE LA GUERRA EN BUSCA DE UN PROPÓSITO EN LA VIDA. UNA HISTORIA QUE HABLA DE UNA INJUSTA Y DESMEDIDA DISCRIMINACIÓN INSTITUCIONALIZADA, DE LA HIPOCRESÍA DE QUIENES OSTENTAN PUESTOS POLÍTICOS Y, DESDE SUS SILLONES, DESATAN LA GUERRA SIN EXPONERSE A SU ATROCIDAD

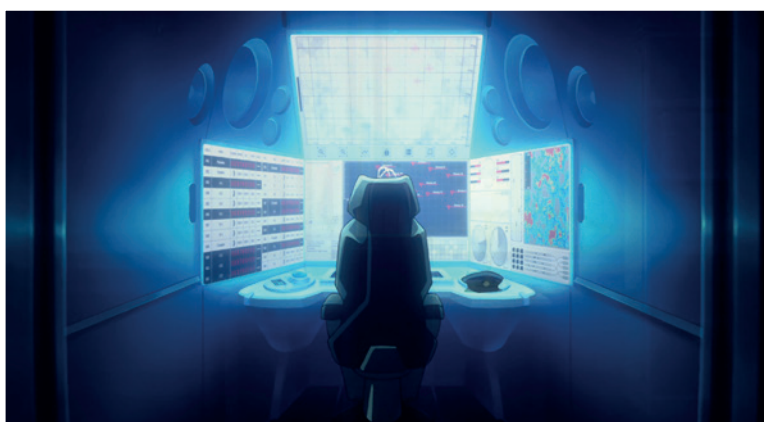
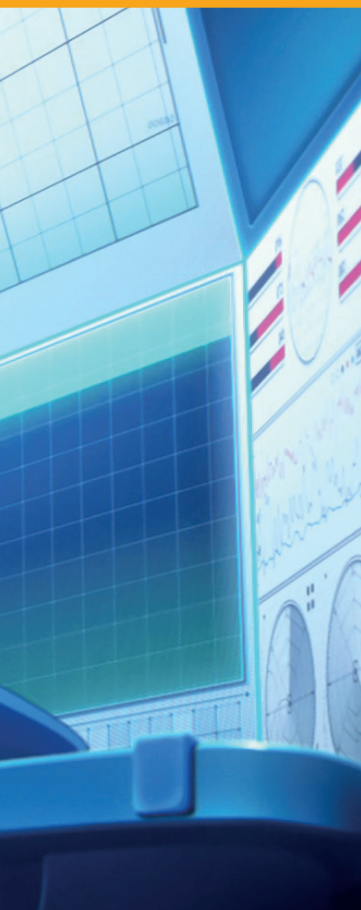




personas que pertenecen a la misma clase social. La tan cacareada **justicia** es desleal pues, en caso contrario, los *Eighty-Six* serían tratados con la dignidad que merecen, en lugar de ser abandonados a su suerte en el campo de batalla. En cuanto a la **nobleza**, es un concepto insultante. No puede ni mencionarse al alzar un escudo de niños contra un enemigo que amenaza a todos por igual. Mientras los militares de la capital organizan banquetes para celebrar victorias de batallas que no han librado, los *Eighty-Six* se sientan alrededor de una hoguera sin siquiera permitirse el lujo de imaginar cómo sería su vida en caso de haber nacido en el otro bando.

Mencionaba unas líneas más arriba «ojos que no ven, corazón que no siente» porque **es una de las fuerzas motoras de Lena**. Los republicanos y los *Eighty-Six*, pese a comunicarse a diario, nun-

ca se encuentran en persona. Tanto es así, que ni siquiera saben qué aspecto físico predomina entre ambos bandos. Cuando se retransmite en televisión una supuesta victoria de La República contra los *Legion*, los *Eighty-Six* ni siquiera son mencionados. Ellos, sabedores de tamaña injusticia, tienen una imagen nefasta —y más que justificada— de personas como Lena, que se sientan en un sillón a kilómetros de distancia del campo de batalla mientras **▲ imparten órdenes a través de un panel** donde aparecen representados como simples iconos en un mapa, como si se tratase de un maldito videojuego. Hay un detalle muy llamativo en esta relación: mientras que los *Eighty-Six* confeccionan caricaturas desagradables como imagen general de los republicanos, Lena hace garabatos sencillos de las caras de su escuadrón en base a la información que va recopilando. Por ejemplo, sabe que Shinei —el coprotagonista— lleva un pañuelo



alrededor del cuello. Shin y sus amigos, en cambio, son incapaces de construir una imagen positiva de su comandante y, pese a los esfuerzos de Lena por demostrarles que su preocupación por ellos es genuina, existe una barrera insalvable.

DICHO DE OTRO MODO, EL ODIOS SE COMBATE CON MÁS ODIOS. Y LO PEOR: EN EL CASO DE LOS EIGHTY-SIX HACIA LOS REPUBLICANOS, ESTÁ JUSTIFICADO.

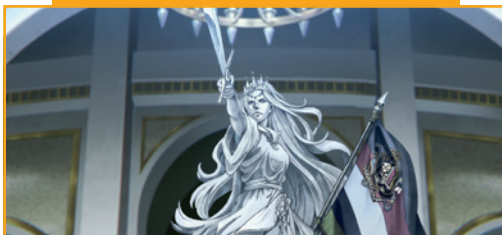
De esta forma, **Lena es capaz de dotar de humanidad y valor individual a cada uno de sus soldados**, oponiéndose al *status quo* de su nación y exponiéndose de forma constante a un rechazo que le hiere. Si bien es raro verla desarmada sin su sempiterno rictus de determinación, la

protagonista no es —ni mucho menos— de piedra. Factor que resulta muy positivo para su desarrollo como un personaje que, a lo largo de los episodios, va transformándose en una persona de la que puede sentirse orgullosa. Quien en la primera temporada es una militar objeto de críticas y burlas por doquier, en la segunda parte es conocida como «la Reina Sangrienta» y no hay nadie mejor que ella en su trabajo.

Me vais a perdonar que os adelante una cosa, pero es que en **86 tiene cabida el romance y es algo único**. Los sentimientos que florecen entre Lena y Shinei no están fundamentados en un juicio físico, donde la primera impresión que se tiene de una persona son sus estándares de belleza o su lenguaje corporal.

Aquí el amor se cocina a fuego lento a través de conversaciones esporádicas, y se edifica sobre la mutua confianza que se esculpe durante el transcurso de la serie. Una confianza que, a su vez, plantea una serie de conflictos: «¿Está bien sentirme así si nunca nos vamos a ver? ¿Si puedo morir mañana en la guerra?» No soy muy aficionada a los romances fuera del género *yuri*, pero 86 consiguió embelesarme con la relación de sus protagonistas hasta el extremo de convertirse en una de mis exigencias de cara a concederle —o no— un sobresaliente.

El segundo aspecto que quiero resaltar es **la pulcritud en su planificación a nivel de guion**. Por ahora la serie cuenta con solo dos temporadas, pero en ambas el ritmo de la narrativa se ajusta al formato de doce episodios y es sencillamente perfecto. Todo tiene su momento y su lugar y, cuando terminas una temporada, no te deja la sensación de haber consumido otro producto destinado a obligarte a leer el manga o novela del que procede porque el último episodio tiene un final abierto o decepcionante. Quizá es síntoma de que el equipo de **A-1 Pictures** —al cargo de la adaptación de las novelas originales escritas por **Asato Asato** e ilustradas por Shirabi— es consciente de que, con la calidad del material original, no necesitan «obligar» al espectador a comprar las novelas mediante anuncios de veinte minutos: la historia y los personajes son más que suficientes para convencer al lector.



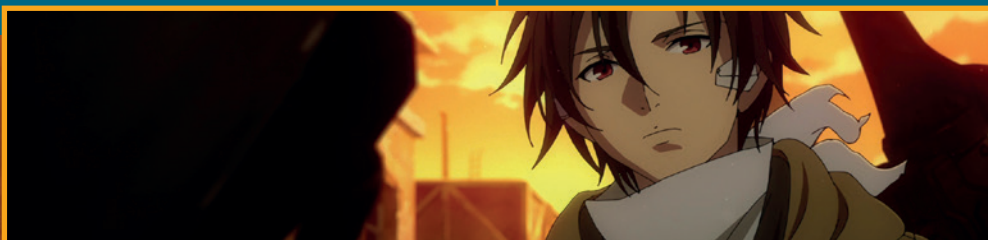
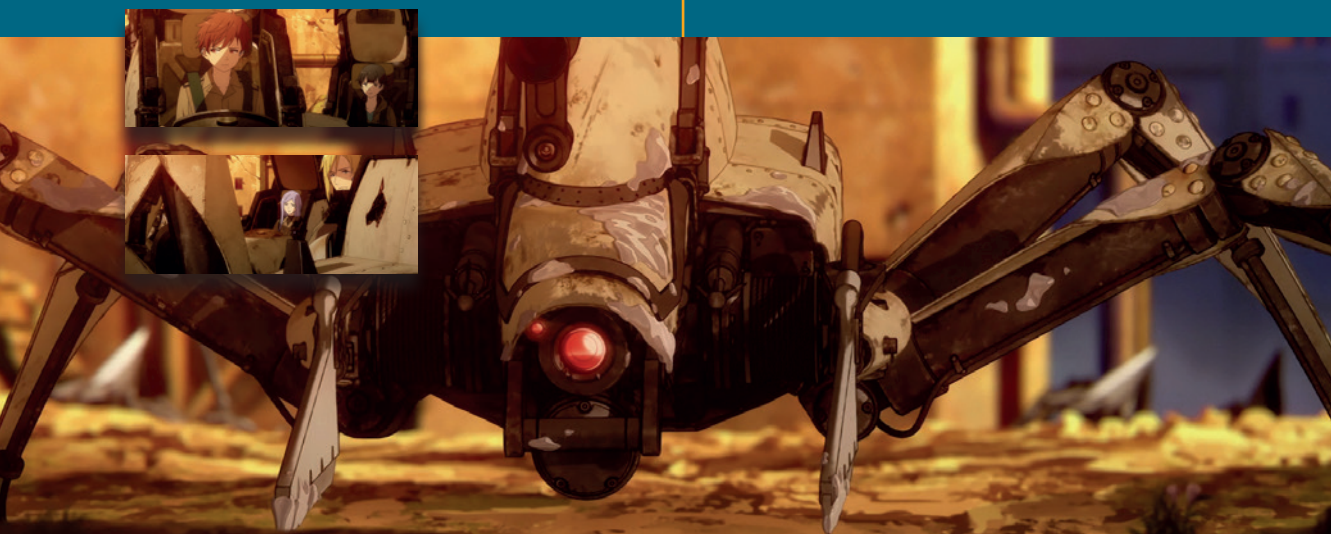
Es necesario mencionar que con la planificación me refería a la composición y no a la producción pues, por desgracia, en ese sentido 86 tiene sus blancos y sus negros. El estudio se vio desbordado por el nivel de trabajo que suponía animar esta serie durante su segunda parte. La estrategia inicial para ganar tiempo fue grabar un especial donde

los actores de voz comentaban escenas de capítulos anteriores. Sin embargo, no fue suficiente y la situación se volvió tan insostenible que los últimos cinco episodios de la segunda temporada se pospusieron durante semanas. Los dos últimos, de hecho, se emitieron tres meses después de la fecha acordada. Para compensar una gestión tan nefasta —y pese a tratarse de una decisión muy arriesgada a nivel comercial— el estudio tomó la decisión de retrasar durante meses el lanzamiento de un producto que no cumplía los estándares. Y **mereció la pena cada día de espera**. Si esta fuese una práctica común en la industria, no tendríamos que lamentar la carencia de calidad en muchas series de temporada y el sabor agri dulce que dejan al verlas.

Es gracias a esto que llego al tercer punto: el apartado audiovisual. Uno de mis primeros textos para *Kaibun* fue la reseña de *Promare* en el tomo uno. En aquél entonces hablé del hito que supuso su animación, al complementar métodos tradicionales con tecnología hecha por ordenador de tal forma que apenas era distinguible. Podría decirse que **Promare corrió para que 86 pudiese volar**.

Las secuencias de batalla de los *Eighty-Six* a bordo de sus máquinas son frenéticas y espectaculares. Además, da la maravillosa casualidad de que también comparten como compositor musical a **Hiroyuki Sawano**, creando secuencias de época. Lo mismo aplica a la excelente dirección artística, dirección de sonido, fotografía y diseños. 86 es capaz de ofrecer escenas preciosas y vibrantes pese a lo oscuro de su premisa y lo fúnebre del destino de sus personajes.

Por todo esto y más, 86 consiguió posicionarse, sin atisbo alguno de duda, entre las **series más destacadas de 2021**. Es una historia humana de unos niños de la guerra en busca de un propósito en la vida. Una historia que habla de una injusta y desmedida discriminación institucionalizada, de la hipocresía de quienes ostentan puestos políticos y, desde sus sillones, desatan la guerra sin exponerse a su atrocidad. Una historia que, además, tiene por protagonista a **uno de los mejores personajes de anime de los últimos años**. 



記事

REPORTAJES

«kiji»

Kaibun

Con un poco de Inazuma Eleven en tu píldora **28**

¡Disponible en el tomo completo! Makoto Shinkai

¡Disponible en el tomo completo! Quién pone el punto final

¡Disponible en el tomo completo! También movemos ficha

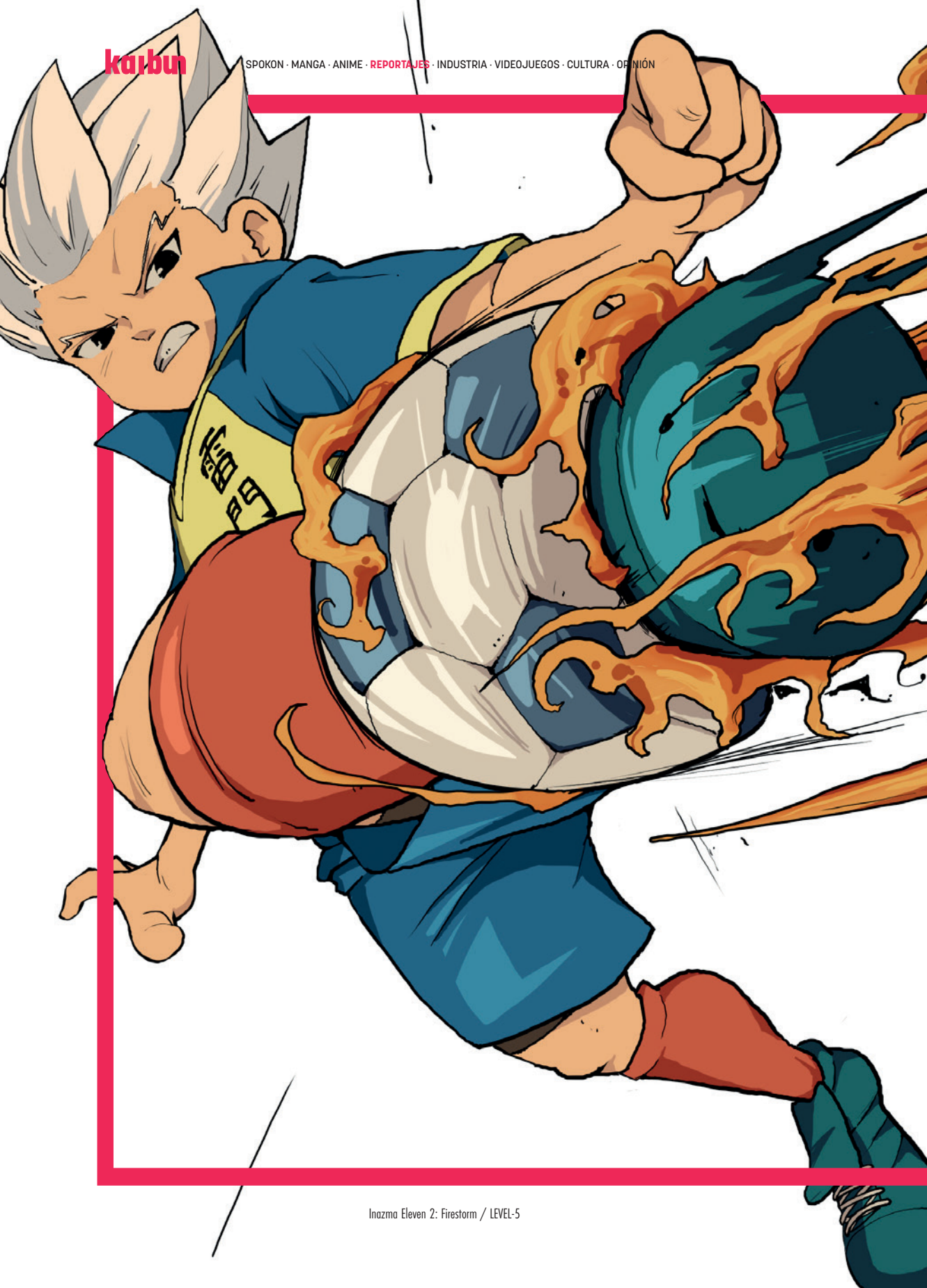
¡Disponible en el tomo completo! Sobre el hielo de Karatsu



**CON UN
POCO DE
INAZUMA
ELEVEN
EN TU
PÍLDORA**

ESCRIBE

Adrián Suárez



Jugar a Inazuma Eleven es como ser George Banks al final de Mary Poppins

En la víspera del día de Reyes Magos, me desperté y comencé a prepararle el desayuno a mi familia. Como siempre, me puse un podcast para amenizar la tarea. Aquel día, le tocó el turno al de *Nivel Oculto*. Era un capítulo centrado en hablar sobre la madurez en el videojuego, qué es, pero, sobre todo, qué se entiende que es.

Durante la conversación, uno de los contertulios dijo algo con mucha razón: que **hay que ser muy maduro para jugar a juegos como Kirby**. Les di la razón agitando arriba y abajo la cabeza mientras calentaba unas tostadas en la sartén. Creo que la mercadotecnia, las redes sociales y las voces populares sienten cierto complejo con esto de los videojuegos. Se aclaman de forma casi exclusiva videojuegos con sexo, con historias dramáticas de padres e hijos, con mucha guerra y señores y señoras tristes. Y se hace para validar ante la gran masa, cuñados y otros energúmenos, que los videojuegos son maduros. **Porque lo gris es lo maduro, no lo rosa.**

Ya ves tú. Yo, unos días antes, había empezado una nueva partida a *Inazuma Eleven* en mi Nintendo 3DS. Lo encontré baratito de segunda mano y quise darme el capricho. Me encantan todas sus entregas. Aún recuerdo cuando me tocó analizar *Inazuma Eleven GO: Chrono Stone 2* para la desaparecida *Mundogamers*, era tan tremenda flipada que sus jugadores podían invocar armaduras a lo *Caballeros del Zodiaco* durante el partido. Pues bien, esto no es para nada maduro en base a los estándares actuales. Una lástima.

En *Inazuma Eleven* no te rompen la pierna con un palo de golf, no hay que tirar cenizas de ninguna madre muerta en una montaña, y tampoco hay que salvar el mundo de una bestia dorada; **solo hay que jugar al fútbol**. Eso sí, mientras viajamos en el tiempo, nos salen llamas por los pies o nos enfrentamos a un equipo alienígena. Y es estupendo.

Porque disfruto mucho de *Inazuma Eleven* es por lo que estoy tan de acuerdo con lo expuesto por *Nivel Oculto*. La madurez no es alabar el decálogo de lo que supone ser adulto, sino saber disfrutar de forma honesta con lo que conecta contigo. **Madurar es quererte a ti mismo, sentirte pleno y ser sincero con lo que te emociona**, y no tener ningún tipo de complejo de decirle a tu cuñado lo bien que te lo estás pasando con este título, ¡ánimo, Raimon!

Y voy más allá. Si nos fijamos en los videojuegos que en cualquier medio generalista dirían que son maduros, nos encontramos estructuras de juego absolutamente similares. Me encanta *The Last of Us Parte II*, adoro tanto *Elden Ring* que escribí *Los Secretos de las Tierras Intermedias* para



▲ The Last of Us, God of War o Elden Ring (en las imágenes) son títulos «maduros» y esa búsqueda de la madurez les priva de la capacidad de sorprender en el plano jugable.

explicar todo su lore y constructo narrativo, y del *God of War* de 2018 solo tengo alabanzas, pero son aventuras muy rígidas en sus conceptos nucleares. En el juego de Naughty Dog caminamos, hablamos y disparamos. En el de From Software, caminamos, hablamos y damos unos espadazos, y en el de Santa Monica lo mismo. **Hay falta de sorpresa en los juegos que se suponen que son maduros;** porque lo maduro es aburrido, estricto, tiene horarios y no puede salir demasiado de fiesta porque luego la resaca le dura toda la semana.

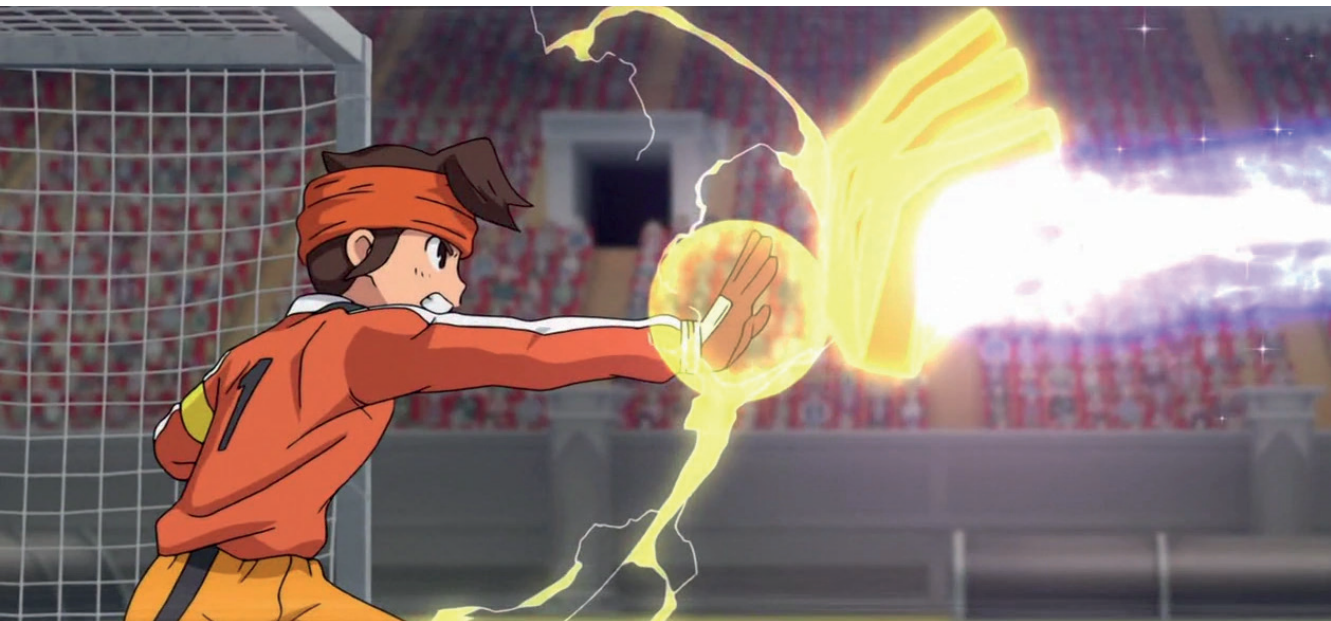
También en la víspera de Reyes Magos revisiné una de mis películas favoritas «de Navidad que no transcurren en Navidad»: *Mary Poppins*, la original de 1964 con Julie Andrews. El padre de los niños de la película, banquero, serio, señor de su hogar, representa esa madurez impostada que se supone que tiene que alcanzar el videojuego para validarse y ser digno. Pero ese padre solo es feliz cuando rechaza esa idea al final del filme y decide cantar, bailar y reconciliarse con sus hijos, el juego y la risa. Porque es entonces, y sólo entonces, cuando se convierte en alguien verdaderamente maduro, cuando es honesto consigo mismo, con sus sentimientos y descubre que en

el juego está la felicidad. Qué curioso que siendo el juego una forma de ser libre, y lo maduro una excusa para encadenarnos a un escritorio, se insista tanto en que el videojuego sea maduro.

Regresar a *Inazuma Eleven*, y aprender a disfrutarlo, es algo que te revela que esa insistencia es un sinsentido antinatural.

JUGAR AL JUEGO DE LEVEL-5 ES CONVERTIRSE EN GEORGE BANKS Y REGOCIJARSE DE QUE SU SOMBRERO ESTÉ ROTO Y SU PARAGUAS AL REVÉS. PORQUE LO MADURO ES RÍGIDO, TIENE NORMAS ESTRUCTAS Y LIMITA LA PARTE MÁS ALOCADA DEL JUEGO. Y EL VIDEOJUEGO, COMO JUEGO QUE ES, PARA SER MADURO SIEMPRE TIENE QUE SER UN POQUITO LOCO.

La locura de *Inazuma Eleven* es deliciosa. Mark Evans, portero del Raimon, necesita reclutar a más jugadores para competir contra la Royal. Afortunadamente, llega un nuevo estudiante



al instituto. Se trata del experimentado Axel Blaze. Mark lo busca sin descanso para intentar convencerlo de que juegue con él, pero en lugar de localizarlo, unos matones le dan una paliza. Entonces aparece Axel, lanza un balón al aire, le da una patada y lo convierte en una bola de fuego que le quema la cara al abusador. Y nadie se pregunta ¿cómo ha hecho eso? ¿cómo demonios un crío es capaz de generar fuego? No hace falta, como tampoco es necesario explicar **cómo el propio Mark Evans será capaz de desplegar una mano mágica** ▲ que detendrá toda pelota que se lance contra su portería.



Yo amo este tipo de construcciones de mundo. *Inazuma Eleven* ya anuncia que lo razonable le da igual peinando como peina a sus protagonistas, caracterizándolos de forma estrafalaria y negando cualquier tipo de contextualización lógica. **Me parece maravilloso cuando un videojuego hace de lo disonante lo más sonante del mundo.**

Esta característica del juego nos llevará a sorprendernos de forma constante con técnicas de fútbol inverosímiles, pero también con arcos argumentales sin pies ni cabeza. El primer título va de ganar la copa Frontier, pero *Inazuma Eleven 2* enfrenta al Raimon contra una escuela de deportes venida de otra galaxia. En *Inazuma Eleven 3*: ¡*La Amenaza del Ogro!*!, toca luchar contra un equipo de fútbol militar constituido por monstruos, y en *Inazuma Eleven GO Chrono Stones* viajamos a futuro y pasado según toque para salvar el deporte rey.

Es decir, no hay rigor, no hay esa madurez gris y rígida, todo vale y todo

puede pasar. Como ocurre en *Mary Poppins*, podemos estar navegando por el Támesis y, al cabo de un instante, encontrarnos tomando el té en el tejado de una casa. Pero hay algo más.

Inazuma Eleven tiene algo que adoro: la combinación de JRPG con deporte. Los que llevéis algo de tiempo en esta afición, seguro que recordaréis los

divertidos *Mario Golf* de Camelot, ¡qué estupenda combinación de rol con golf! Pero, para poder hacer esa mezcla, también hay que prescindir de toda credulidad o pensamiento estricto. Ocurre lo mismo con *Pokémon*, ¿cómo es posible que el Team Rocket se enfrente con un niño usando pokémon? ¿Por qué no le da una paliza y a otra cosa? Pero esas no son las preguntas correctas, no hay ni que hacerlas, **solo es necesario disfrutar de lo incoherente y de las reglas únicas que se generan al inventarse un juego y aceptar jugarlo.**

PORQUE EL VIDEOJUEGO DE LEVEL-5 ES UN JRPG QUE SUSTITUYE LAS PELEAS POR PARTIDOS DE FÚTBOL, PERO LAS PACHANGAS TIENEN SUS PROPIAS REGLAS DE LO QUE ES UNA FALTA O UNA SEGADA AGRESIVA. HAY QUE OLVIDARLO TODO Y DISFRUTAR. HAY QUE ACEPTAR QUE ES UN JUEGO, Y ESO ES UN ACTO DE MADUREZ.

Cierto es que las mecánicas y dinámicas de estos encuentros mejoran entrega a entrega. Al juego original de Nintendo DS le falta algo más de claridad y ritmo, pero la idea funciona por su frescura y libertad. Uno de los mayores problemas que tiene el JRPG moderno también está relacionado con su propia idea de madurez. **A este género se le supone drama, combates épicos y unos sistemas concretos.** En un par de días llegará *Final Fantasy XVI* a nuestras manos. Sin duda, será un videojuego espectacular; yo mismo vendería a uno de mis hijos por jugarlo ahora mismo, pero su jugabilidad no cuenta con la frescura e ingenuidad que sí tiene *Inazuma Eleven*. Sus peleas no son por turnos, vale, son en tiempo real. Pero esta es toda la variación que se le permiten a los grandes JRPG; esto o que sean estratégicos. ¿No sería estupendo revisar de verdad y a fondo esta parte del género para diseñar enfrentamientos de otra manera? Personalmente, **me gustaría ver un *Final Fantasy X-3* en el que todas las peleas fueran de Blitzball.**

Inazuma Eleven

イナズマイレブン
«El once del rayo»



La franquicia fue concebida por Level-5 en el año 2008 y arrancó con una serie de videojuegos publicados en Nintendo DS que, en 2016, superó los ocho millones de copias vendidas a nivel mundial.

Su fama se acrecentó gracias a un enfoque «transmedia» en el que los videojuegos iban acompañados de publicaciones en formato manga, series televisivas e incluso películas de animación.

La saga de videojuegos original era una trilogía, pero se espera el lanzamiento de un cuarto título —bautizado como *Inazuma Eleven: Victory Road*— para 2023. Asimismo, la serie cuenta con una segunda saga (*Inazuma Eleven GO*) que se compone, también, de tres entregas.

Al margen de sus nueve spin-offs en formato videojuego, en el terreno televisivo y cinematográfico cuenta con varias temporadas emitidas y cuatro largometrajes.





Inazuma Eleven tiene eso a su favor. Al construir un universo loco y mamarracho, puede hacer que sea coherente que todas las peleas sean jugando al fútbol.

Y COMO NADA TIENE SENTIDO, SE LE PERMITE HASTA TRANSGREDIR LAS PROPIAS NORMAS DEL JUEGO PARA HACERLAS ABSOLUTAMENTE SUYAS, LOGRAR QUE CREZCAN ITERACIÓN A ITERACIÓN Y VOLVERLAS CIENTOS POR CIENTOS PROPIAS. Y SI HAY QUE ECHAR UN PARTIDO CONTRA UN DINOSAURIO, PUES SE ECHA. ¡QUÉ DEMONIOS!

Al combinar un sistema de juego tan fresco y disparatado con unas reglas de mundo tan caóticas, este JRPG no solo te entretiene, sino que te

libera. Es como leer un libro de *Mundodisco*. Que lo incoherente se vuelva coherente te hace sentir como un niño, rompe las cadenas que te atan a tu día a día y a tus responsabilidades, y no es algo que se logre a nivel de trama, sino de puro *world-building*. Yo me he pasado todas las navidades de 2022 a 2023 en una nube de caramelo gracias a *Inazuma Eleven*.

Además, en su estructura de juego hace algo brillante para lograr esto. Level-5 no es ninguna novata en esto de hacer JRPG, y se nota por una artimaña que emplean para hermanar la historia con los partidos. Uno de tus objetivos principales, sino el más importante, es reclutar a jugadores para tu equipo. Es decir, charlas con todas las personas que te encuentras, y muchas de ellos acabarán engrosando las filas del *Raimon*. Verás sus caras en los partidos, jugarás con ellas y disfrutarás de su compañía, porque ¡no es



jugar la forma más hermosa de hacer amistades para siempre?

Lo cierto es que cuando me encargaron un artículo de *Inazuma Eleven* para *Kaibun*, no sabía cómo encararlo. Me encanta esta licencia y me appena que no haya ya casi hueco para propuestas como esta. Pensé en alabar sus virtudes, criticar a Level-5 por su deriva creativa o fantasear con esa nueva entrega de la saga de la que tanto se habla. Sin embargo, nada de eso me convencía lo suficiente.

Busqué el juego original, lo compré y lo metí en mi 3DS. Se dio la casualidad de que escuché ese capítulo de *Nivel Oculto* que he mencionado al principio del texto, vi la peli de *Mary Poppins* y, en *Twitter*, leí un mensaje idiota de alguien que decía que *The Last of Us II* era mejor que *Elden Ring* porque era más maduro. Entonces empecé a

jugar a *Inazuma Eleven*. Vi el entusiasmo de Mark Evans, las escenas de anime que salpican el juego, las técnicas de fútbol imposibles y el mundo tan idiota que Level-5 ha creado. Y sonreí.

Porque, para mí, esto es la madurez de un medio que lleva el término «juego» incrustado en el corazón de la palabra que lo define. **El debate no es qué juego es más maduro, porque eso es una chorrada del tamaño de la mano mágica de Evans, sino cómo de maduro eres tú.** Y, si lo eres, serás como George Banks al final de *Mary Poppins*. Sabrás que la felicidad no radica en ser serio y forzarte a disfrutar de los dramas o ver solo belleza en lo gris, sino a reivindicar el juego en su faceta más mamarracha, libre y sin sentido. Eso es para mí *Inazuma Eleven*, y agradezco al Raimon haberme recordado esta sensación. Contra la madurez, ¡arriba, chuta, la victoria es tuya! ¡Ánimo, Raimon! 

業界

INDUSTRIA

«gyōkai»

Kaibun

¡Sección disponible en el tomo completo!

Animación clave

Entrevista con las voces de Jujutsu Kaisen 0

ゲ
ー
ム

VIDEOJUEGOS

«gēmu»

Kaibun

¡Sección disponible en el tomo completo!

Bajo el alma de la armadura: Armored Core VI Fires of Rubicon

Story of Seasons: A Wonderful Life

Witch on the Holy Night

Final Fantasy XVI

文
化

CULTURA

«bunka»

Kaibun

La gastronomía del sumo 44

¡Disponible en el tomo completo! Haiku, el verso humilde





COMER BIEN, DORMIR BIEN

La gastronomía del sumo

ESCRIBE

Xabier Sánchez Duro

D O R M I R

B I E N

C O M E R

B I E N

E N T R E N A R

B I E N

C O M E R

B I E N

«DORMIR BIEN, COMER BIEN, ENTRENAR BIEN, COMER BIEN». LA ALIMENTACIÓN ES, PARA UN LUCHADOR DE SUMO, CASI TAN IMPORTANTE COMO EL PROPIO ENTRENAMIENTO. HASTA EL PUNTO EN EL QUE SE CONVIERTE EN UNA DE LAS PIEDRAS ANGULARES DE SU PROPIA CONSTRUCCIÓN SOCIAL.

En ocasiones, sorprende el descubrir que las *geisha* y los *rikishi* —luchadores de sumo—, comparten la misma estructura social. Ambos deben de estar versados en las artes, como la poesía o la literatura japonesa; se internan en viviendas colectivas, denominadas *heya*, en las que desarrollan sus rutinas laborales y personales; y ambos deben centrarse en su carrera hasta alcanzar el mayor rango. Sólo entonces podrán optar a vivir fuera de la vivienda común, en apartamentos privados, e incluso casarse; debiendo regresar diariamente a la *heya* para llevar a cabo la rutina diaria.

Desde que un luchador se une a una de estas viviendas, ha de pasar al menos un torneo para poder acceder a la categoría de *mae-zumo* —traducido literalmente como previo a sumo—. Para ello, deberán asistir a la Escuela de Sumo del pabellón **Ryogoku Kokugikan** ▶ en Tokio; en la que además de entrenar, estudiarán cultura e historia del sumo, caligrafía y poesía. Asimismo, los futuros luchadores de sumo extranjeros tendrán que pasar también por clases de cultura y lengua japonesa. Es habitual que los aspirantes a *rikishi* lleguen a estas *heya* con tan solo 15 o 16 años y 70 Kg de peso —e incluso puede que pierdan algunos kilos durante los primeros entrenamientos—. Requisito mínimo que deberán de superar a lo largo de su estancia en la vivienda.

La jornada en una *heya* comienza alrededor de las 6 de la mañana, cuando los luchadores

de rango más bajo se levantan para preparar el *dohyo* —la plataforma de combate— de la vivienda para el entrenamiento. Una vez finalizada su práctica, los aprendices encargados del turno de comida saldrán al mercado, mientras que el resto deberán de atender a sus hermanos de mayor categoría en las necesidades que pudieran surgir, esta vez, durante su entreno.

Sobre las 10 de la mañana, finaliza el ejercicio físico y es hora del aseo. Una vez más, los turnos se organizarán en base a su categoría en el *ban-zuke*, la clasificación oficial, que registrará en todas las normas del hogar. Los luchadores de mayor rango serán los primeros en tomar el baño, y así gradualmente hasta llegar el turno de los aprendices.



El Ryogoku Kokugikan con el aforo completo / GOKI

Ryogoku Kokugikan

両国国技館

También conocido como Salón del Sumo, se encuentra en Sumida, Tokio y fue inaugurado en 1985. Tiene un aforo de 13.000 personas y en él se celebran torneos y combates, entre los que destacan los torneos de año nuevo (*hatsu-basho*), verano (*natsu-basho*), otoño (*aki-basho*). Asimismo, es habitual que entre sus paredes se celebren eventos de boxeo, lucha profesional e incluso conciertos.

A las 11 de la mañana, llega la hora más importante del día, la de la comida. Es uno de los instantes más familiares, y todo aquello que ocurra en el interior del comedor y de la cocina girará en torno a un único término: **Chanko ▼**.

añadir miso, salsa de soja, sal y ponzu. En él se cuecen verduras, setas, tofu tanto fresco como frito, fideos udon, pescado, marisco y carne; en especial, pollo.



Aunque existen varias teorías sobre el origen de esta palabra, el más aceptado es su comprensión como: padre —chan, en el argot tokiota— e hijo o niño —ko—. La comida es el único momento en el que el oyakata o propietario de la heya, los maestros, miembros afines al club y luchadores de todas las categorías confraternizan en el mismo lugar. Es decir, «padres» e «hijos» juntos.

El turno de cocina es llamado *chanko-ban*, y al cocinero *chanko-cho*. Incluso a todo lo servido sobre la mesa se lo denomina *chanko*, ya sea ramen, arroz con curry japonés o el guiso más distintivo de la cultura gastronómica del sumo: el *chanko nabe*.

Los luchadores de sumo ingieren una media de entre 7.000 y 10.000 kilocalorías al día. Y en su mayoría son adquiridas mediante este hot pot elaborado a partir de un caldo al que se le puede

▲ Escanea el QR y aprende a preparar chanko nabe / THE MEATMEN

ESTO SE DEBE A LA ANTIGUA CREENCIA DE QUE UN LUCHADOR DE SUMO NO DEBÍA COMER NI CERDO NI TERNERA, PUES ESTOS ANIMALES CAMINAN A CUATRO PATAS Y PODÍAN SUPONER UN MAL AUGURIO PARA EL LUCHADOR PUES, SI CAE AL SUELO, EL COMBATE SE DA POR PERDIDO.

Sin embargo, el pollo es un animal que camina a dos, y se consideraba de buena fortuna cenar su carne antes de un torneo. Así, el luchador se aseguraría la misma estabilidad de este animal. Hoy en día, algunos luchadores mantienen la su-



Banzuke

番付表
«Banzuke-hyō»

Se trata de un documento en el que se listan **los rangos de los luchadores profesionales**. Se dividen entre Este, impresos a la derecha; y Oeste, impresos a la izquierda. En él aparecen el *shikona* (nombre completo del luchador), ciudad natal y el propio rango. En lo más alto de la página figuran los luchadores de mayor nivel, cuyos nombres lucen impresos en grandes letras y, en la zona inferior, están los nombres de los combatientes de menor rango, impresos en tipografías mucho menos generosas que los anteriores. Además, aparecen los nombres de árbitros, ayudantes, jueces y los *oyakata*, veteranos de la Asociación Japonesa de Sumo.

Los rangos se deciden por un conciliábulo de veinte jueces y tres supervisores. En esta reunión, se asignan rangos a más de 600 luchadores según su desempeño en el último torneo disputado. A pesar de no existir una norma clara, lo habitual es ascender de rango a aquellos que logran un *kachi-koshi* (mayoría de victorias) y descender a los *make-koshi* (mayoría de derrotas).

El rango más alto es el **Yokozuna**, el único que —una vez alcanzado—no puede ser sujeto a descenso. Para alcanzar este nivel, se tiene en cuenta tanto los resultados como la dignidad del luchador. Apenas **73 luchadores** han alcanzado este nivel en toda la historia del sumo.

perstición, y el *tori no karaage* —pollo frito— o la sopa de pollo son algunos de los platos más populares a la hora de la cena.

La cazuela de *chanko nabe* se sirve al centro de la mesa. El *oyakata*, los entrenadores y miembros afines al club son los primeros en comer junto a los luchadores de mayor rango. Posteriormente irán los luchadores de grados intermedios y, finalmente, los aprendices. Hasta hace relativamente poco, cuando a los nuevos integrantes de la *heya* les llegaba el turno de comida, en la cazuela no quedaba más que sopa; por lo que se veían obligados a añadir *udon* o fideos de arroz al caldo para poder comer.

Si bien hoy en día el *udon* ya está integrado en la receta y se elabora cantidad suficiente para todos los miembros, **el privilegio de sentarse primero a la mesa significa poder escoger los mejores ingredientes de la cazuela**. Lo que supone un poderoso incentivo para que los aspirantes asciendan de posición con tal de sentarse primero a la mesa.

Lamentablemente, ascender posiciones en el ◀ **banzuke** no es tan sencillo. En el sumo no existe un número fijo de luchadores. La cifra ronda los 700 *rikishi*, pero puede variar según los aspirantes de cada año. Sin embargo, las categorías superiores sí que están limitadas a 120 luchadores para *makushita* —tercera división en términos futbolísticos—, a 28 luchadores para *jūryō* —segunda—, convirtiéndola en la categoría más limitada; y 42 luchadores para *maekuuchi*, la categoría más alta de la clasificación.

Cuando los luchadores alcanzan la categoría de *jūryō*, ya son denominados *sekitori* y, por tanto, pueden tener habitación individual dentro de la *heya*, e incluso apartamento propio y casarse. Son de los primeros en sentarse a comer y, no lo más importante pero sí gratificante: dejan de hacerse cargo de las tareas de la vivienda.



▲ Imagen: Alessio Roversi / UNSPLASH

Los luchadores por debajo de la categoría *makushita* son los encargados del *chanko-ban*, y muchos de ellos jamás llegarán a tener el nivel que les permita ascender a las primeras divisiones y, por lo tanto, de salir de la cocina. A lo largo de los años, se vuelven tan hábiles en la elaboración del *chanko nabe* que acaban abriendo sus propios restaurantes en Ryōgoku, el barrio del sumo de Tokio.

Muchos de estos restaurantes, además de ser un jugoso atractivo turístico, han llegado a convertirse en locales de tan cuidada gastronomía que, en 2014, la Guía Michelin los incluyó por primera vez entre sus recomendaciones. A día de hoy, algunas de estas casas de comidas dirigidas por ex luchadores, conservan el reconocimiento Bib Gourmand que la guía de carretera francesa otorga a los restaurantes de cocina de alta calidad a precios competitivos; y entre los que se encuentra **Kawasaki Chanko** ►, el primer restaurante de esta categoría en abrir en Tokio en 1937.

Pese a su gran popularidad, cabe destacar que el *chanko nabe* no aparece en la cultura gastronómica de las *heya* hasta finales del siglo XIX y



Kawasaki Chanko

Fundado por Yokoteyama en el año 1937, seis años después de su retiro. Es el restaurante más popular de *chanko nabe* y es muy difícil reservar una mesa en él.

Actualmente está regido por Tadashi Kawasaki, hijo del fundador, y se ubica en el barrio de Ryōgoku. Está construido en madera al estilo *shitamachi*, legado de la época Taishō, y fue reconstruido en 1949 tras los estragos de la II Guerra Mundial.

comienzos del siglo XX, cuando el decimonoveno *yokozuna* —máximo grado de la primera división— Hitachiyama pertenecía a la *heya* de Dewanoumi. Esta vivienda colectiva llegó a recoger a más de 200 luchadores asociados a ella, por lo que la hora de la comida se convirtió en un auténtico reto. Se dice que el *chanko nabe* nace

que una gran cantidad de *heya* hayan desarrollado sus propias versiones de *chanko nabe*, al igual que ocurrió en su momento con la llegada del ramen desde China. Cada vivienda colectiva tiene su propia especialidad, y ésta es servida como un obsequio para recibir a sus invitados.

▼ Imagen: Alessia Roversi / UNSPLASH



en esta *heya* precisamente de la necesidad del *chanko-cho* por dar de comer a casi dos centenares de hambrientos luchadores, platos calientes y a tiempo para continuar con el entrenamiento.

Otra teoría dice que el *chanko* proviene de la ciudad de Nagasaki, el principal puerto y conexión con el extranjero de Japón y, en especial, con China. El nombre derivaría del coloquialismo «chan» para referirse a los ciudadanos chinos —probablemente por la transcripción al *kana* de apellidos como Jiāng o Zhāng— y *guō*, la palabra china para referirse a la olla del *hot pot*.

Hoy en día, pueden encontrarse viviendas colectivas de sumo en cualquiera de las regiones japonesas. Además, debido a la popularidad que ha obtenido este deporte entre los extranjeros, han sido una considerable cantidad de mongoles, hawaianos y europeos del este los que han viajado hasta Japón para adentrarse en el mundo de la lucha; habiendo llegado incluso a liderar la clasificación durante más de 19 años, en los que no se nombró ningún *yokozuna* japonés.

La particularidad de cada región, sumada a las costumbres de los nuevos jugadores, ha llevado a

Regresemos a la rutina de las *heya*. Tras la comida, los luchadores de sumo se tumban a dormir una siesta de un par de horas. Para los *rikishi*, hacer ejercicio después de comer significa un desaprovechamiento de las calorías ingeridas; las cuales se transforman en grasa debido a la imposibilidad de ser quemadas con cualquier tipo de actividad física. Este es el principal motivo del imponente tamaño de estos jugadores.

Finalizada la siesta, algunos luchadores optan por hacer entrenamientos básicos o algunos juegos de pies para torneos futuros mientras que los de menor categoría continúan con las tareas pendientes de la *heya*. Es momento de preparar la cena, que tiene lugar a las 6 de la tarde, y está formada por platos ligeros como ensaladas, filetes de carne o platos a partir de pollo. Incluso los luchadores de altas categorías aprovechan a salir fuera para cenar con sus familias, ir al cine o tomar alguna copa. Éste será el último bocado que un *rikishi* pruebe hasta el día siguiente. 17 horas de ayuno que culminarán de nuevo con el *chanko* y que dan forma a uno de los mantras del sumo: **entrenar bien, comer bien, dormir bien y comer bien.** 

オ
ピ
ニ
オ
ン

OPINIÓN

«opinion»

Kaibun

¡Disponible en el tomo completo! Yo quiero el poder de curar

¡Disponible en el tomo completo! Denominación de origen

**Debate: ¿Sigue teniendo sentido el uso de 54
demografías en el manga?**

¿SIGUE TENIENDO SENTIDO...

«Con un 50% de lectoras femeninas y un reducido grupo de lectores menores de 19 años, ¿es exacto afirmar que la obra de Eiichirō Oda es una serie "para niños adolescentes"?»



NO

Elena Castro

El uso de términos como shōnen o shōjo es una costumbre del pasado que, cada vez, tiene menos razón de ser en la industria del manga. En Japón, estas etiquetas nacieron por simple mercadotecnia. Cuando los lectores de manga comenzaron a diversificarse hace más de 50 años, las empresas clasificaron las revistas de cómics según género y edad para definir el público objetivo de la publicidad de sus páginas. El paso de una serie por una publicación es lo que determinaba su catalogación, no su contenido. Y permite que me repita: **esta costumbre se originó hace más de medio siglo.**

Ya no es solo que la realidad de las revistas de manga haya mutado en los últimos años — te invito a revisar mi reportaje *Entre la espada y el papel* del número anterior —, sino que **la audiencia del medio es muchísimo más diversa en la actualidad.** Si buscamos datos demográficos sobre *One Piece*, el shōnen por excelencia,

SI BUSCAMOS DATOS DEMOGRÁFICOS DE ONE PIECE, EL SHŌNEN POR EXCELENCIA, DESCUBRIMOS QUE LAS LECTORAS CONSTITUYEN CERCA DE UN 50%

descubrimos que las lectoras constituyen cerca de un 50 % y que los menores de 19 años son minoría ante el resto de grupos por edad. Entonces, ¿de verdad es exacto afirmar que la obra de Eiichirō Oda es una serie «para niños adolescentes»? Puede que se argumente que el argot funciona como una guía de clasificación por edades, pero esto es falso. En Japón, no existe en el mercado del manga un modelo de recomendación de consumo por edades y dejarse encauzar por características demográficas de los supuestos compradores de una revista, y no por los temas o el tono de cada serie, **podría llevar a más de un malentendido.** *Ataque a los titanes*, *Death Note*, *GTO* o *Beastars* son tan shōnen como el manga de aventuras más inocente. Y también al contrario:

series como *Skip and Loafer*, *Yuru Camp* o *K-On!* pertenecen a la misma demografía que *Berserk* o *Vagabond*.

En Occidente, estos términos carecen de cualquier propósito, pues nunca ha existido el modelo de las revistas. Y, al no compartir entorno, las palabras se han desvirtuado y **se han convertido en géneros de forma errónea.** Decir algo como «me gusta el shōnen» no aclara nada. No posee el mismo significado que comentar que prefieres la fantasía a la ciencia ficción. En cuanto a la clasificación del catálogo editorial, ¿no tendría más sentido realizar una segmentación únicamente por edades?

Entiendo la importancia de una recomendación de consumo, pero **un método anacrónico no es la solución.** Necesitamos una nueva jerga en la que, sobre todo, no se separen obras «femeninas» de «masculinas». Clasificar una historia en estos términos es pretender determinar quién la va a leer y, a día de hoy, no se me ocurre una manera más obusa de entender cómo funciona el grueso de aficionados. **K**

...EL USO DE DEMOGRAFÍAS?

«Dragon Ball, Sailor Moon o One Piece son exitosas porque han sabido romper las barreras de sus respectivas demografías. Sin ellas, sería difícil explicar el motivo de su éxito comercial»

A día de hoy, gracias a los cielos, nos suena muy feo diferenciar el enfoque de un producto entre público femenino y masculino. De hecho, **suenan discriminatorio**, que es peor. A pesar de todo, existe una realidad tan fea como la discriminación: el público habla sin abrir la boca. Y dice cosas que preferiríamos no escuchar.

La mercadotecnia, como todo lo que gravita en torno a las industrias que alimentan nuestras aficiones, se moldea de forma constante en base a los designios del público. Es un ente monstruoso, porque —al contrario de lo que la mayoría de la gente pueda imaginar— no responde a ningún sesgo ideológico, político o moral. El único motor de la mercadotecnia es la obtención de dinero. Y es muy capaz de adoptar **la forma que más nos seduzca** para conseguir que saquemos la cartera. **Cualquier forma.**

En algún momento, el mercado adolescente masculino empezó a consumir un corte de obras concreto y ahí estaba un grupo editorial dispuesto a analizar esos patrones de

MÁS ALLÁ DE LAS SERIES QUE HAN ALCANZADO EL ÉXITO AL ROMPER SUS BARRERAS DEMOGRÁFICAS, ¿QUÉ DATOS OBTENEMOS DE LAS DEMÁS? AHÍ RADICA LA CLAVE DE TODO.

consumo para poner en marcha la «churrería» con la que darles de comer. Una vez congregado ese público, se utilizaron tales datos para atraer anunciantes. Pero, lo primero, fue reunir a ese público. Y se hizo a través de un enfoque editorial.

Recordemos la historia de Kazuhiko Torishima, antiguo editor de *Dragon Ball*, que urdió la concepción de Vegeta con el objetivo de **atraer al público femenino** a sabiendas de que la palanca hacia el éxito comercial exigía romper los límites demográficos. Marcó las pautas de cómo debería ser ese personaje: «arrogante, confiado, rudo...» y, por triste que suene, la jugada le salió bien. Conocía, en su momento, las teclas a pulsar. Con total seguridad, esas teclas a día de hoy están

SÍ

Juan Tejerina



oxidadas. Sin embargo, ¿somos tan ingenuos de pensar que no existen nuevas teclas?

Es interesante saber que *One Piece* —que lleva veintisiete años publicándose— ha sabido perdurar gracias a un buen autor y también a un buen editor que ha timoneado desde las sombras. No sería descabellado pensar que Oda ha contado con la ayuda de su propio Torishima. Sin embargo, ¿podemos decir lo mismo de otras obras? *Sailor Moon* jugó las mismas cartas y atrajo a un grueso de público masculino que lo catapultó a la fama al romper los límites pero, ¿qué hay del resto? ¿Debemos guiarnos por casos de éxito masivo?

Lamentablemente, si esta muralla no ha caído aún, me temo que no se debe a la cabezonería inexistente de una mercadotecnia que solo busca rentabilizar nuestros anhelos. Se debe, seguramente, a que **hay un público que sigue hablando en silencio.** 

¡Gracias!

Si has disfrutado del avance,
hazte con el número completo en

www.kaibun.es

Disponible el

5 de julio de 2023

kaibun

www.kaibun.es