

kai bun



カイブン

ENERO - JUNIO 2022

Nº 1

MECHAS

《メカ》

EVANGELION
GUNDAM

13 SENTINELS: AEGIS RIM
PLUTO
HIDEAKI ANNO

El Universo

PLANETA MANGA

se expande



 Planeta Cómics

BLOG: <http://planetadelibros.com/planetafantasy>
FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic

Palíndromo

Del gr. παλίνδρομος palíndromos 'que recorre a la inversa'.

1. **m.** Palabra o frase cuyas letras están dispuestas de tal manera que resulta la misma leída de izquierda a derecha que de derecha a izquierda; **p. ej.**, *anilina*; *sé verlas al revés*.

En japonés: Kaibun (回文)

Una frase circular. Esa es la traducción exacta de «Kaibun». En japonés, las frases que se leen igual de principio a fin que de fin a principio, reciben el apelativo de *kaibun*. Sin embargo, es importante hacer una apreciación: un nipón nunca te dirá que se lee igual «de izquierda a derecha que de derecha a izquierda». En su lugar, te dirá que se lee igual «de arriba a abajo que de abajo arriba», pues el japonés se escribe —tradicionalmente— en sentido vertical.

Bautizar una publicación es difícil, máxime cuando estamos hablando de una dedicada al mundo de la cultura japonesa. Son demasiados los conceptos e infinitas las traducciones. Buscábamos un nombre corto, fácil de recordar y pronunciar. Un nombre que contuviese una carga semántica capaz de representar lo que debía ser esta revista. Amor por la escritura, respeto por las palabras y pasión por un universo que nace a más de 10.000 kilómetros de distancia de nuestras fronteras. Una palabra capaz de representar, también, lo que significa el papel a día de hoy. Y lo que significa, en concreto, para aquellos que escapamos de nuestro día a día a través de las páginas de un manga.

Un *kaibun* se puede leer en ambos sentidos. En occidente, leemos nuestros libros de izquierda a derecha. En Japón, lo hacen de derecha a izquierda. Nosotros hemos aprendido a leer en ambas direcciones gracias a un universo que nos une. Nosotros, mejor que nadie, podemos entender la grandeza del significado de «Kaibun».

Gracias por acompañarnos en este viaje. 

JUAN TEJERINA

Editor

社 説

EDITORIAL

«shasetsu»

Kaibun

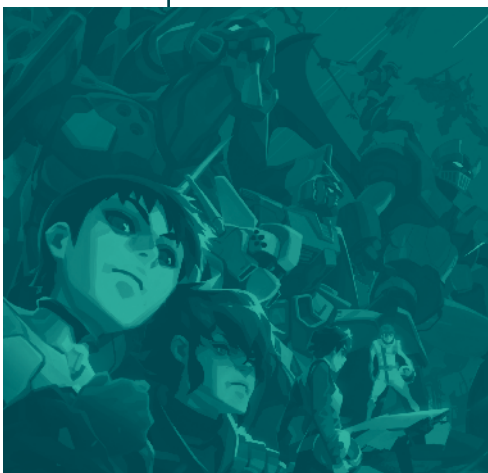
JOSÉ ÁLAMO

Director

Te damos la bienvenida

おかえりなさい

«Okaerinasai»



Si estás leyendo estas líneas, solo puedo darte las gracias. Este primer número de *Kaibun* supone un torrente de emociones para todos mis compañeros y para mí. Hace ya cerca de cuatro años, decidimos poner fin a *koi-nya.net*, nuestra andadura como medio digital enfocado a la cultura japonesa. Fue un momento duro, porque la realidad era implacable: mantener un

proyecto de tal envergadura no era rentable. A nivel personal, el cierre no suponía solo dar carpetazo a diez años de trabajo, también era, en parte, decirle adiós a mi «segunda familia».

Apenas unos días después, me llegó un mensaje. Una editorial que había comenzado a dar sus pasos en el mundo del videojuego llamaba a mi puerta. Una revista llamada *GTM*. Dicen que cuando una puerta se cierra, otra se abre. Del mundo del manga-anime salté al universo de los videojuegos y del inabarcable océano de la prensa online me sumergí en las aguas de los mares de la prensa impresa. Un cambio de aires en el que nunca renuncié a mi pasión por la cultura japonesa.

Durante estos últimos años, he trabajado mes a mes con la redacción de *GTM*. Tras todo este tiempo, donde he reído, me he frustrado y he compartido grandes momentos en su comunidad, no tengo miedo de decir que ellos también son mi «familia». He estado aprendiendo, madurando y entendiendo **cómo funciona una revista** y, a su vez, he podido pasar estos conocimientos a mis compañeros de *koi-nya*, a los que agradezco profundamente su esfuerzo e implicación en este nuevo reto. Por esta razón, *Kaibun* no es solo «una revista sobre manga-anime, videojuegos y cultura japonesa». Más allá del papel y la tinta, la veo como **un encuentro entre**

dos de las partes más importantes de mi vida. Una oportunidad que, posiblemente, nunca hubiera podido darse y, sin embargo, aquí nos encontramos. Por esta razón, me gustaría darte en nombre de todo el equipo la bienvenida a este nuevo hogar. Esperamos de todo corazón **que te sientas cómodo** y nos acompañes a lo largo de cada nuevo número porque, sin ti, no podríamos seguir cumpliendo nuestro sueño. Llegados a este punto, es posible que te estés haciendo una pregunta: «¿Qué voy a encontrarme en *Kaibun*?». Buscamos ofrecerte un punto de vista pasional y crítico sobre la cultura japonesa. Somos amantes de todo lo relacionado con Japón y también de las luces y sombras de su sociedad. Una escala de grises reflejada **en cada una de las obras surgidas de este país.** Obras que, cada vez más, empiezan a llegar a nuestras tierras.

Cada número de la revista tendrá **un tema principal**, que adornará su portada y dispondrá de un rincón especial en cada tomo. En este número, por ejemplo, repasaremos en una sección completa la influencia del género «Mecha» en la industria. No te preocupes, porque la revista no pondrá sus ojos sobre un único género. No nos olvidaremos de obras más actuales y podrás encontrar reseñas de mangas y animes de toda clase de temáticas como *Tokyo Revengers*, *Bloom Into You*, *Insomniacs After School*, *Odd Taxi* o *Kobayashi Maid Dragon*. De la misma forma, trataremos el videojuego japonés con críticas de títulos más de nicho como *Super Robot Wars 30* o *Root Film*, aunque sin descuidar los grandes éxitos del país. Nadie está excluido de nuestras páginas.

También somos conscientes de que detrás de cada gran obra, están las personas. Por eso dedicaremos un espacio a hablar sobre **la industria japonesa**. Daremos a conocer estudios de animación, profesionales y puestos importantes del sector e intentaremos profundizar en detalles más desconocidos sobre el funcionamiento interno del mismo. En la sección de reportajes ahondaremos en distintos temas y reflexiones de diversa índole: desde ensayos sobre los atentados presentes en el anime de *Mawaru Pen-guin-drum*, pasando por los efectos de la pandemia en la industria japonesa o descubriéndote el apasionante mundo de los «Gunpla». No faltará una sección dedicada en exclusiva a otros aspectos culturales de Japón como sus **tradiciones, literatura** más clásica y otro tipo de entretenimientos. Por supuesto, también te ofreceremos nuestras opiniones más sinceras y personales en una sección de columnas con reflexiones más profundas. En definitiva, cada tomo de *Kaibun* reunirá todo aquello que te apasiona de Japón con una visión crítica y constructiva del sector en una publicación **de calidad en todos los sentidos.**

Como ya es seña en esta casa, te estaremos escuchando para saber en qué podemos mejorar y cómo podemos sorprenderte. En estos primeros pasos, lanzaremos dos tomos al año, por lo que queremos ofrecerte **una experiencia única** en cada uno de ellos. Que cada número de *Kaibun* te ofrezca una nueva visión de aquello que amas y, con suerte, te ayude a descubrir historias apasionantes. Ante ti tienes casi un año de trabajo, esperamos que lo disfrutes. Gracias por apoyarnos y bienvenido a casa. 



JOSÉ ÁLAMO

Director

BUSCAMOS OFRECERTE UN PUNTO DE
VISTA PASIONAL Y CRÍTICO SOBRE LA
CULTURA JAPONESA

kaibun

社
説

Dirección

José Álamo
Juan Pedro Prat

Editor

Juan Tejerina

Redacción

Adrián Suárez
David Heredia
Elena Castro
Gonzalo Merchante
Israel Vallejo
Lola Fernández
Nuria Cimas Pita
Silvia Piñeiro

Ilustración de portada

Toni Infante

Ilustración de avatares

Isa Fernández

Diseño y maquetación

Juan Tejerina

Logística y soporte

Ramiro Díez

Corrección

Irene Mira
José M. Camacho
Josep-Oriol Guinovart-Pedescoll

Datos

www.kaibun.es
info@kaibun.es
ISSN: 2794-0136
Depósito legal: M-9169-2022

Editorial

© 2022 GTM Ediciones, C.B.
Camino Fuente de la Mora 9, 1-119
28050 · Madrid



Todas las imágenes ajenas a las de la revista son copyright de sus respectivos propietarios y/o licenciatarios. Se han incluido en los textos a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto histórico y/o artístico. En caso de que existiera cualquier tipo de error en la identificación de los respectivos titulares o ausencia en la identificación de los mismos, puede ponerse en contacto con la editorial para subsanar el posible error en futuras ediciones.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

GTM
EDICIONES

kaibun

Nº1: ENERO-JUNIO 2022

カイブン

Con la colaboración de:

koi-nya

Nº1: Mechas メカ 8

manga 漫画 56

anime アニメ 96

reportajes 記事 140

industria 業界 182

videojuegos ゲーム 198

cultura 文化 218

opinión オピニオン 242



メカ

MECHAS

«mekas»

Kaibun



10 **Introducción:** Mechas, los gigantes del anime

18 **Gundam:** Más de 40 años dando guerra

26 **Macross:** Recuerdos de una melodía de amor

34 **13 Sentinels: Aegis Rim** Justo cuando el fin del mundo se detiene en el tiempo

42 **Evangelion:** Creando en el corazón del universo

50 **Hideaki Anno**

INTRODUCCIÓN

MECHAS

メカ

LOS GIGANTES DEL ANIME

ESCRIBE • **DAVID HEREDIA**

HOY EN DÍA PODEMOS ACCEDER A TÍTULOS CLÁSICOS A LOS QUE QUIZÁ NO DIMOS LA OPORTUNIDAD QUE MERECIÁN EN SU TIEMPO, O QUE SIMPLEMENTE NO SUPIMOS APRECIAR...

ESTO ES
ESPECIALMENTE
CIERTO CON LOS
MECHAS.

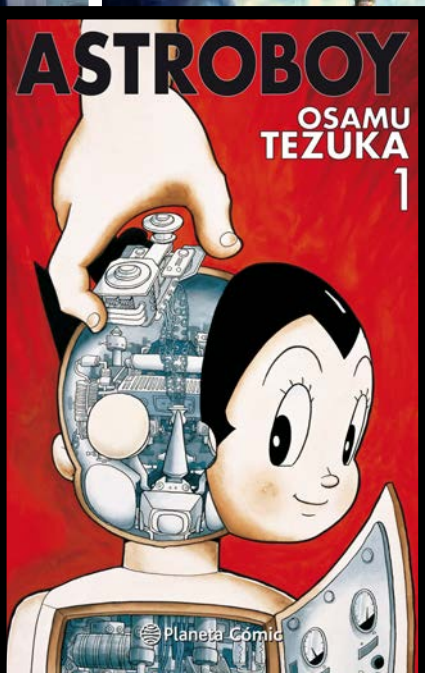
WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

001
KAIBUN





En 2009, la industria de animación americana presentó su visión de Astroboy. Un filme con animación CGI dirigida por David Bowers que cosechó críticas mixtas.



Astroboy

鉄腕アトム - «Tetsuwan Atomu»

Creado por Osamu Tezuka, se publicó entre 1952 y 1968. Fue adaptado al anime en 1963 y se convirtió en la primera serie de animación japonesa capaz de dar el salto a escala internacional.

En 1980 y 2003 recibió nuevas adaptaciones, junto con una película animada por ordenador en 2009. En 2015, se anunció una nueva adaptación.

La obra del legendario *mangaka* aborda la interacción entre máquinas y humanos de forma similar a Isaac Asimov en sus leyes de la robótica y ha inspirado a grandes autores. Entre 2003 y 2009, Naoki Urasawa firmó Pluto (pág. 80), basada en el universo de Astroboy, bajo la supervisión de Makoto Tezuka, hijo del fallecido autor.



Nos encontramos en un momento muy propicio. Hoy en día podemos acceder a más contenido que nunca y eso incluye títulos clásicos a los que quizá no dimos la oportunidad que merecían en su tiempo, o que simplemente no supimos apreciar. Esto es especialmente cierto con los mechas, un género que, por lo general, no ha causado mucha sensación en nuestro país, pero que está ganando un nuevo impulso en la actualidad gracias a la maduración del mercado y al esfuerzo de los estudios por diseminar este tipo de producciones. Y es que, para sorpresa de nadie, **los robots forman parte del espinazo de esa industria animada que tanto nos gusta**. Son una pieza irrenunciable de su identidad y de su evolución como medio, y por eso han perdurado como una firme constante por mucho que las modas cambien de una década a otra.

Su planteamiento es muy directo: se trata de historias con un hincapié especial en la tecnología y, más en concreto, en robots que se usan como eje motor del argumento. Así como la ciencia ficción acoge distintos tipos de robots, androides, ciborgs y demás, **este género se centra, casi de forma exclusiva, en máquinas de gran tamaño que son pilotadas por los protagonistas humanos**. Su forma y capacidades pueden variar de una obra a otra, pero este es el punto que ampara todos los ejemplos bajo un mismo techo. Incluso si la mayoría cuentan con una constitución humanoide, es importante señalar que el género es lo bastante flexible como para permitir alternativas tan curiosas como las de *Zoids* ▶, donde los robots tienen la forma de animales o dinosaurios mecánicos.



▲ Basado en una línea de juguetes de TOMY, *Zoids* debutó como anime en 1999 y cuenta con un sinnúmero de videojuegos.

El nacimiento del género tuvo lugar durante la posguerra, cuando Japón empezaba a experimentar un rápido crecimiento económico y tecnológico mientras se recuperaba de las secuelas que había dejado la Segunda Guerra Mundial. **Durante los años cincuenta, surgieron dos publicaciones que definieron las bases de estas historias**. Por un lado, el clásico ◀ *Astroboy* (1952) de Osamu Tezuka, que sigue las aventuras del héroe titular —un androide de aspecto infantil con emociones humanas y cien mil caballos de potencia— en su lucha por los derechos de los robots y la convivencia igualitaria con los humanos. Por el otro, el *Tetsujin 28-gō* (1956) de Mitsuteru Yokoyama, conocido en Occidente con el nombre de *Gigantor*, donde un chico de 12 años hereda el robot gigante construido por su padre científico para combatir contra varios enemigos que amenazan a la humanidad.

La idea de unos robots que luchan contra otros gigantes mecánicos o monstruos colosales para salvar el mundo fue muy bien recibida por los niños de la época, por lo que no es de extrañar que su popularidad se extendiera aún más con la llegada de los primeros seriales televisivos a principios de los sesenta. Sin embargo, no sería hasta una década después cuando el género experimentaría su primera revolución, gracias a *Mazinger Z* (1972) de Gō Nagai. Contrariamente a la creencia popular, **Mazinger no fue el primer robot en ser controlado por su piloto desde una cabina interna**, dejando obsoletos los controles remotos de las obras de Yokoyama como *Giant Robo* (1967) o la mencionada *Tetsujin 28-gō*. Ese honor recae en *Genshiryoku jinzo ningen* («El humano artificial de energía atómica»), un man-

ESCRIBE

David Heredia

ga publicado por Kazumichi Uno en 1948, tan solo un año después de que Tezuka lanzara su famoso manga *La nueva isla del tesoro*, que le catapultó a la fama. En cualquier caso, las hazañas de Koji Kabuto logran destacar por otro hito tanto o más especial que este.

La aparición de esta obra asentó el subgénero de los llamados «super robot»: gigantes de metal con capacidades extraordinarias —a menudo producto de fuentes de energía de lo más exóticas o incluso el poder de civilizaciones místicas— que suelen hacer frente a enemigos cada cual más abominable que el anterior. Este patrón de «monstruo de la semana» se repetiría en posteriores secuelas de la serie (*Great Mazinger*, *UFO Robot Grendizer*, *God Mazinger...*) y en otras también con firma de Nagai producidas por el pujante estudio Toei Animation. Entre ellas, **Getter Robot (1974) ▶ destaca como una de las más importantes al introducir el elemento de las unidades combinables**, que ayudaría a dar más versatilidad a estas invenciones mecánicas y también a los dibujantes en su esfuerzo por crear nuevas situaciones para ellas. La franquicia continuó de manos de su cocreador, Ken Ishikawa (ya fallecido) y, al igual que *Mazinger Z*, ha desembocado en varios títulos derivados, siendo el último de ellos el anime ▼ *Getter Robo Arc* (2021).



En poco tiempo, nuevos estudios se sumarían a esta corriente, llenando los canales japoneses de más héroes metálicos para gozo de las jugueteras, que **patrocinaban estos animes con el objetivo de aprovechar su fama fabricando toda clase de muñecos**. El recién fundado estudio Sunrise fue uno de los que apostó fuerte por el género y, bajo el liderazgo de Yoshiyuki Tomino, produjo algunos de los títulos más notables de la época. *Brave Raideen* (1975), *Voltes V* (1977), *Zambot 3* (1977), *Daitarn 3* (1978)...

La lista continúa con uno de los animes de mayor calado en el entramado social y cultural de Japón, la serie *Mobile Suit Gundam* (1979). **Tomino cambió para siempre el paradigma de los robots gigantes con una segunda revolución que introdujo el subgénero de los «real robots»**, es decir, máquinas con características más convencionales y realistas que han sido producidas en masa, normalmente con usos bélicos. Olvidando los tropos habituales de sus predecesoras, *Gundam* planteaba un tipo de historia con personajes más complejos que se enfrentan a dilemas éticos y dramas personales, acercándose a la ciencia ficción más dura que abundaba en el panorama literario. Un modelo que, en adelante, seguirían los nuevos animes de los ochenta, desde los más sobrios como *Space Runaway Ideon* (1981) o *Armored Trooper Votoms* (1983) a los más exóticos como *Aura Battler Dunbine* (1983) o *Fight! Iczer One* (1985).



▲ Creada por Go Nakai y el fallecido Ken Ishikawa, en la imagen, Getter Robo introdujo las unidades combinables a la fórmula mecha.

GUNDAM PLANTEABA UN TIPO DE HISTORIA CON PERSONAJES MÁS COMPLEJOS QUE SE ENFRENTAN A DILEMAS ÉTICOS

La sombra de *Gundam* ▼ es tan alargada que llegó a influir también fuera de este círculo, llevando el anime a un nuevo nivel, en el que participaba por fin el público adulto. Por primera vez en veinte años, **el anime era reconoci-**



do como un fenómeno social y no como un simple producto para niños, lo que llevó a expandir el espectro de temáticas para alcanzar a esa audiencia potencial que haría aumentar su base de seguidores. Un buen ejemplo es *Super Dimension Fortress Macross* (1982), de Studio Nue, que nació como una respuesta a esta nueva forma de hacer anime, incorporando al drama y los robots un elemento musical que reflejaba el movimiento *idol* que estaba creciendo en el mundo real, cautivando así a toda una generación de jóvenes adultos que podían identificarse con los personajes y sus tribulaciones.

Huelga decir que el auge de los mechas también tuvo su impacto en la cultura occidental. Una vez que Europa y Estados Unidos empezaron a nutrir sus parrillas televisivas con este tipo de series, los juguetes derivados demostraron ser de lo más rentables. Las **líneas Diaclone y Microman de Takara Tomy introdujeron el concepto de robots que se podían transformar** en otros objetos, como aparatos electrónicos o coches. Precisamente, muchos de los diseños iniciales fueron realizados por Shōji Kawamori (creador de *Macross*), quien ya había puesto en práctica la idea de los robots transformables en su serie unos años atrás. Sus productos llamaron la atención de la compañía estadounidense Hasbro, que en 1984 inició una ambiciosa campaña de *rebranding* de los juguetes para crear una nueva franquicia que se ha convertido en uno de los iconos audiovisuales más famosos de nuestros tiempos: los Transformers.

▲ En la Gundam Factory Yokohama, se puede visitar una reproducción a escala real de un Gundam de dieciocho metros de altura capaz de moverse y adoptar diferentes posturas

Imagen: Hidefumi Ohmichi / UNSPLASH.

007
KRIBUN

No sería el único pastiche que los americanos producirían en su obsesivo esfuerzo por adaptar el contenido japonés a los gustos occidentales. Sin duda, el caso más famoso es el de *Robotech* (1985), la legendaria serie de Harmony Gold. El productor Carl Macek combinó los guiones de tres animés distintos (*Super Dimension Fortress Macross*, *Super Dimension Cavalry Southern Cross* y *Genesis Climber Mospeada*) para ofrecer una trama que se acaba desarrollando a lo largo de tres generaciones, y donde la humanidad se enfrenta a tres guerras en sucesión con el objetivo de hacerse con una poderosa fuente de energía conocida como «protocultura». Ya un año antes, *Voltron* (1984) hizo lo propio combinando los episodios de *Hyakujū Gō Lion* (1981) y *Kikō Kantai Dairugger XV* (1982) para cosechar un nuevo éxito entre el público infantil. Pese a que los más puristas no ven el resultado con buenos ojos, ambos títulos han desembocado en sus propias franquicias y cuentan con entregas bastante recientes.

Pero todo lo que sube tiene que bajar, esto siempre es así. Tras casi dos décadas de éxito continuado, y con solo *Gundam* y *Macross* como grandes abanderados, sucedió lo inevitable: el género empezó a decaer en detrimento de la ciencia ficción

TRAS CASI DOS DÉCADAS DE ÉXITO, EL GÉNERO EMPEZÓ A DECAER EN DETRIMENTO DE LA CIENCIA FICCIÓN MÁS CIBERPUNK

más ciberpunk, con grandes armaduras de combate sustituyendo a los robots en relatos de corte más maduro y violento. Ni siquiera grandes propuestas como *Mobile Police Patlabor* (1988), creada nada menos que por el ilustre Mamoru Oshii junto a su grupo Headgear, lograrían salvar esta caída en picado. Así pues, **los noventa vieron cómo las series «super robot» volvían a sus raíces diri-**

giéndose a un público más infantil que todavía se mantenía fiel a las historias de acción con mechas. Serían series como *Mashin Hero Wataru* (1988), *Madō King Granzort* (1989) o *Genki bakuhatsu Ganbaruger* (1992) las que mantendrían el tipo mientras los tiempos cambiaban y todo apuntaba a su ineludible abandono. Al menos, hasta que llegó *Evangelion*.

No es exagerado afirmar que **la aparición de Neon Genesis Evangelion ▶ (1995) supuso un antes y un después en la forma de realizar el anime**, y es que al terminar su emisión ya se había convertido en un icono absoluto de la industria. Yendo en contra de todas las convenciones del género, supuso una nueva revolución —la tercera ya— que consiguió hacer que el anime fuera respetado como un producto con valor social, filosófico e intelectual. Ya no era un mero pasatiempo, sino un medio igual de valioso que el cine convencional o la literatura. Su revitalización de los mechas se tradujo en varios intentos por emular su fórmula, con títulos como *Brain Powerd* (1998) o *RahXephon* (2001) que adoptaron elementos muy similares, pero que ya no lograron cosechar el mismo éxito. No es tan fácil convertirse en una leyenda.

El gran triunfo de *Evangelion* se tradujo en otro efecto inesperado: recordó a todos que una historia de robots también puede apelar a un público femenino. Por una de esas cuestiones sexistas que abundan en el país (en Japón y en todos los demás, tampoco nos engañemos), las historias de mechas siempre han estado dirigidas a una demografía juvenil masculina, pero **su atractivo no ha pasado desapercibido para el sexo contrario, que ya desde**



Neon Genesis Evangelion

新世紀エヴァンゲリオン
«Shin Seiki Evangelion»

La organización paramilitar Nerv protege a la humanidad de unos seres de naturaleza desconocida llamados «Ángeles». Para combatirlos, la humanidad pilota unidades biomecánicas bautizadas como Evangelion —EVA—. La trama evoluciona hacia un corte psicológico y confuso, con la personalidad de los protagonistas tornándose inestable.



los tiempos de *Gundam* formaba el grueso más importante de los fans.

De hecho, fue precisamente ese colectivo de entusiastas el que salvó la serie de una primera cancelación. Su historia integra deliberadamente varias claves del manga *shōjo*, por no hablar de sus diseños, que bien podrían pasar por creaciones de autoras clásicas como Keiko Takemiya. El apoyo femenino siempre ha estado ahí, y la industria lo reconoce. No faltan ejemplos de historias que apelan sin tapujos a este público «supuestamente» inusual, desde títulos de culto como *Megazone 23* (1985) hasta otros tan icónicos como *La visión de Escaflowne* ▲ (1996), por no hablar del *Magic Knight Rayearth* (1994) de las CLAMP, cuyo manga fue publicado originalmente en una revista para chicas. Separar robots y mujeres es, en resumen, una necesidad.

Con semejante historia a sus espaldas, el género ha continuado creciendo en lo que llevamos de siglo y ahora goza de mejor salud que nunca. Plataformas generalistas como Netflix se enorgullecen de ofrecer títulos punteros como *Code Geass* (2006) o *Darling in the FranXX* ► (2018), y hasta la todopoderosa Amazon ha dado la campanada como licenciataria internacional de *Evangelion: 3.0+1.0 Érase tres veces* (2021), uno de los estrenos más importantes del año. Con **una película de imagen real de *Gundam* apuntando a ser uno de los proyectos cinematográficos más ambiciosos de la década**, queda claro que los mechas japoneses van a ser cada vez más conocidos por todos, y eso es una gran noticia. **K**

▼ *Darling in the FranXX* está serializada en español por la editorial Ivrea y ha recibido una reciente adaptación al anime.





40 YEARS FIGHTING

MÁS DE 40 AÑOS DANDO GUERRA

ESCRIBE • ISRAEL VALLEJO ガンダム

GUNDAM



TRAS MÁS DE CUATRO DÉCADAS DE ÉXITOS, LA FRANQUICIA GUNDAM SE ENFRENTA AL RETO DE CONQUISTAR TODO EL PLANETA SIN PERDER DE VISTA SUS RAÍCES.

Que el manga y el anime son un fenómeno cultural con cada vez más presencia internacional es algo indiscutible. La juventud que creció viendo *Dragon Ball*, *Akira* o *Sailor Moon* ya ha alcanzado la madurez e influye cada vez más en las modas imperantes. Lo que hace veinte años era minoritario, cada vez tiene más impacto en la cultura de masas fuera de Japón. Y si hablamos de cultura popular japonesa, sobre todo en relación con el mundo del anime, **uno de los mayores iconos pop surgidos en el país es Gundam.**

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

001
KAIBUN



Pongamos un ejemplo bastante reciente: en la novela *Ready Player One* (2011) de Ernest Cline, un personaje participa en una batalla pilotando el RX-78-2, la unidad más icónica de la franquicia. Con motivo de la película dirigida por Steven Spielberg en 2018, los productores de la cinta consiguieron los derechos para su aparición en la gran pantalla. Como curiosidad, en la citada batalla aparecen otros mechas como Raideen, de *Yuusha Raideen* (1975-76); Minerva X, de *Mazinger Z* (1972-74); o Leopardon, de la serie *tokusatsu* —producciones con actores y gran cantidad de efectos especiales— de *Spider-Man* (1978-79), que no tuvieron la suerte de dar el salto al cine.

PERO ¿CÓMO UNA SAGA COMO ESTA CONSIGUE RESONAR CON TANTA GENTE A LO LARGO DEL PLANETA?

Tras tantas décadas de emisión y tantas producciones, no es sencillo dar una respuesta estandarizada. Sin embargo, suele deberse a alguno de los tres elementos clave sin los

cuales *Gundam* no sería la franquicia que conocemos. Primero, un conflicto armado en el que la humanidad o parte de ella se enfrenta entre sí. Tengamos en cuenta que en 1979 la Segunda Guerra Mundial todavía no era un recuerdo tan lejano y la Guerra Fría seguía su curso.



001
KAIBUN

Segundo, **un joven o un grupo de jóvenes** ▲ deben dejar su vida cotidiana para pelear en el conflicto. Por regla general, los protagonistas de *Gundam* suelen ser adolescentes o adultos jóvenes obligados, en mayor o menor medida, a participar en una gran contienda. Los espectadores somos testigos de los cambios que la guerra provoca en su personalidad, de sus dolorosas pérdidas y su evolución hacia la adultez. E incluso, en varias sagas, vemos cómo despiertan un poder superior, cómo dejan atrás al viejo *homo sapiens* al convertirse en una raza más preparada para la vida lejos de la Tierra. Nos referimos, cómo no, al concepto de «newtype», que daría para una tesis doctoral si quisiéramos profundizar en él.

Y tercero y último, los robots de combate llamados *mobile suits*. Porque, como ya se comentó, gran parte de la popularidad de la franquicia se debe a la

venta de maquetas. Kunio Okawara, Hajime Katoki o Jun'ya Ishigaki, solo por citar varios diseñadores mecánicos, nos han hecho soñar (y de hecho siguen haciéndolo) con enormes máquinas de los más diversos colores y formas. Una vez dentro de este mundo, es muy difícil salir de él.

Todo esto y mucho más ha llevado a esta franquicia a ser una de las más rentables a nivel multimedia en todo el mundo. Resulta curioso comparar su influencia actual con su difícil comienzo. Cuando **Yoshiyuki Tomino** ▶ propuso a Sunrise la idea de *Gundam* en 1979 no pensaba en llegar tan lejos. Ciertamente es que con esta serie **quería alejarse de las producciones de super robots de la época**, de la clásica fórmula del «monstruo de la semana». Su pensamiento iba por otros derroteros: mostrar la crueldad de la guerra a través de los ojos de un joven que no quiere combatir, pero debe hacerlo a los mandos de un robot *mobile suit*. Sin embargo, los patrocinadores —con la extinta empresa juguetera Clover a la cabeza— tenían otra idea. **Gundam debía vender muchos juguetes y artículos relacionados** ▶, cuantos más mejor. Sunrise, por otro lado, llevaba siete años en la industria y necesitaba un éxito que diera pie a una película para continuar produciendo series originales.



▲ Imagen: Senad Polic / UNSPLASH.



Aun así, Tomino recibió luz verde para dirigir el proyecto. Para ello contó con la colaboración de personalidades como ◀ **Yoshikazu Yasuhiko**, diseñador de personajes y director de animación, o **Kunio Okawara** ▼, diseñador mecánico. *Mobile Suit Gundam* se estrenó el 7 de abril de 1979 en los canales de la red de radiodifusión Nagoya Broadcasting Network y los canales afiliados pertenecientes a All-Nippon News Network. Pese al gran esfuerzo del personal del Studio 1, los datos de audiencia de los primeros episodios fueron mediocres. A pesar de ello, la moral del equipo seguía siendo alta porque creían en lo que estaban haciendo. Como recuerda Ichiro Itano —uno de los animadores— en un documental de la cadena de televisión japonesa NHK, tanto Tomino como Yasuhiko «actuaron como cortafuegos contra las críticas para que el equipo pudiera concentrarse en la producción».

Por desgracia, los datos de audiencia y las ventas de juguetes no mejoraron, lo cual llevó a tomar la **decisión de eliminar los últimos trece capítulos aunque, al**



UN NEGOCIO COLOSAL

La venta de maquetas es un negocio de proporciones titánicas y está íntimamente ligado al género mecha.

En la imagen, se puede ver el tamaño de un poster promocional del RX-78-2, uno de los modelos de gunpla más conocidos. En las calles de Osaka, se puede encontrar una fachada dedicada a la promoción de este hobby.

En la página 166 encontrarás un reportaje detallado sobre los gunpla.

final, lograron convencer a los patrocinadores para terminar en el número cuarenta y tres, lejos de los cincuenta y dos previstos.

Pese a la lógica frustración del equipo, la decisión fue recibida con alivio debido a las condiciones de trabajo cada vez más complicadas. Merece la pena destacar que, según Yoshikazu Yasuhiko, *Gundam* no contaba con el mejor personal de Sunrise, inmerso en la producción de proyectos subcontratados para la todopoderosa Toei: «Sunrise estaba debilitando un trabajo original. No tenía sentido». Si tenemos en cuenta que el futuro del estudio dependía de *Gundam*, sus decisiones fueron, cuando menos, discutibles.

La serie debía terminar de la mejor manera posible, pero los problemas no dejaban de surgir. **Yasuhiko sufrió una pleuresía** —inflamación de la pleura— **que le impidió participar en el final de la producción.**

La ausencia del director de animación supuso un duro golpe en el nivel de calidad de la serie, el cual bajó de forma ostensible. El propio Tomino, ya bastante ocupado con la dirección, se acabó encargando de elaborar los cortes —el equivalente en la animación a las tomas en el cine—.

Curiosamente, tras la decisión de recortar la serie, los datos de audiencia comenzaron a mejorar. *Gundam* había encontrado al fin su base de aficionados entre la audiencia adolescente, con gran presencia de un público femenino muy interesado en las relaciones entre los tripulantes de la nave protagonista *White Base*. Pero ya era tarde para dar marcha atrás.

Lo que en realidad salvó a *Gundam* del olvido fue, en un sorprendente giro del destino, la venta de productos relacionados. Si bien los juguetes originales no funcionaron bien a nivel de ventas, la compañía juguetera Bandai decidió escuchar a los aficionados y arriesgarse con la producción de maquetas de plástico de los robots de la serie, lo que hoy en día conocemos como *gunpla* —contracción de *Gundam* y *plastic model*—. Los primeros *gunpla* salieron a la venta tras la emisión del último capítulo de la serie, el 26 de enero de 1980, convirtiéndose de forma rápida en un gran éxito de ventas.

Las tornas estaban cambiando para Tomino y su equipo. La serie volvió a emitirse, esta vez en canales nacionales, consiguiendo sumar nuevos seguidores. Además, se anunció la producción de una película, el objetivo original de Sunrise. El director también quiso hacer las cosas a su manera en este punto. En vez de comprimir toda la serie en un único filme, decidió incluir solo el primer arco argumental de la serie —trece capítulos—. Y todo esto a pesar de no tener la seguridad de que podría haber secuelas para cubrir toda la historia.

Se trataba de una apuesta muy arriesgada. Si la película conseguía una recaudación en torno a los 300 millones de yenes, las secuelas quedarían descartadas. Por suerte, el público respondió y el filme recaudó cerca de 1.000 millones de yenes, lo cual aseguró la producción de otras dos películas. Un recuperado Yoshikazu Yasuhiko tuvo la oportunidad de arreglar buena parte de los problemas de animación surgidos durante su convalecencia.

No fue esta la única excentricidad de Tomino en aquella época. Antes del estreno de la primera película de la trilogía, prometió un discurso titulado una

«**declaración de la nueva era del anime**». El director esperaba la asistencia de los fans más acérrimos de la serie, pero la realidad superó sus expectativas. La mañana del 22 de febrero de 1981, la salida este de la estación de metro de Shinjuku, cercana al Cine Shochiku en el que iba a tener lugar el estreno, se llenó con miles de aficionados esperando oír sus palabras.

A la hora de la verdad no fue Tomino quien dio el discurso, sino dos fans disfrazados de Lalah Sune y Char Aznable. Ella, Maria Kawamura, era una actriz de voz que ya había trabajado con el director y acabó interpretando al personaje Beltorchika Irma.

EN
DE
RE
LA
DE



Él, Mamoru Nagano, consiguió un lugar de honor en la industria del manganime con su obra *The Five Star Stories*. Curiosamente, Tomino y su esposa ejercieron como casamenteros de la pareja, que contrajo matrimonio una década después.

SI BIEN LA PROMESA INICIAL SE PODRÍA CALIFICAR COMO GRANDILOCUENTE, O INCLUSO PRETENCIOSA, LO CIERTO ES QUE AQUEL DÍA LA PERCEPCIÓN DE LA SOCIEDAD NIPONA SOBRE EL ANIME CAMBIÓ PARA SIEMPRE.

De ver la animación como algo exclusivo para la infancia, el público general empezó a percibir el medio como una afición que no entiende de edades. A este cambio también contribuyó, unos años antes, *Space Battleship Yamato* (1974-75).

La declaración, impresa a una cara, se refería a *Mobile Suit Gundam* como el anime de la generación de los asistentes al evento; una generación que debía aceptar los contratiempos de la vida con perseverancia y la esperanza de un mundo mejor. Para ello habría que buscar el «mundo interior» de cada persona, entrar en contacto con su *newtype* interior.

El 13 de marzo de 1985, exactamente tres años después del estreno de la tercera película resumen, **Tomino volvió a la carga con la secuela para televisión Zeta Gundam**, confirmando el éxito de la franquicia. Con posterioridad, dirigió otra secuela para la pequeña pantalla, *Gundam ZZ* (1986-87), tras la que llegó el, por aquel entonces, final de la historia: la película *Char's Counterattack* (1988).

En los siguientes años, la franquicia se posicionó como el fenómeno cultural del que hablamos al principio del texto. Sunrise siguió profundizando en el Universal Century —abreviado de forma habitual como UC—, la línea cronológica de la serie original, con más animes para televisión, OVA (producciones lanzadas directamente al mercado de vídeo doméstico), películas, novelas o videojuegos. Algunas de esas obras volvieron a contar con Tomino como pilar central, como la película *Gundam F91* (1991) o la serie *Victory Gundam* (1993-94), por supuesto, con muchos más *gunpla*.

Precisamente tras *Victory Gundam* tuvo lugar un punto de inflexión. Tras varios años de un cierto declive de la franquicia, palpable tanto en las ventas de *gunpla* como los datos de audiencia, **Sunrise decidió apostar por la primera serie centrada en un universo alternativo, Mobile Fighter G Gundam** (1994-95). Tras ella llegaron otras series alejadas del Universal Century, aunque siempre se ha vuelto de alguna manera u otra a ese universo. De hecho, en los últimos años hemos asistido a un renacimiento del UC con producciones como *Unicorn* (2010-14), *Thunderbolt* (2015-17) o *The Origin* (2015-19). Se da la curiosa circunstancia de que esta última obra es una adaptación del manga homónimo de Yoshikazu Yasuhiko.

El futuro de Gundam parece asegurado, al menos en los próximos años. A la trilogía de películas que adapta las novelas *Hathaway's Flash*, escritas por el mismísimo Yoshiyuki Tomino, se añaden el proyecto multimedia

Gundam Breaker: Battlogue, el anime para televisión *The Witch From Mercury*, la tanto tiempo esperada película de *Gundam SEED* o el filme *Cucuruz Doan's Island*.

Volviendo al primer párrafo del texto, la escala de *Gundam* como fenómeno cultural es cada vez más global. Sin ir más lejos, la primera película de *Gundam Hathaway* llegó a Netflix pocas semanas después de su estreno en cines japoneses. Tampoco podemos olvidar la película de imagen real dirigida por Jordan Vogt-Roberts, reconocido fan de la franquicia, que cuenta con la producción de Sunrise y Legendary Entertainment —responsable de las últimas películas de *King Kong* y *Godzilla* así como de *Pacific Rim*— y se podrá ver en Netflix. Si la apuesta de esta última obra es exitosa, *Gundam* podrá instalarse de forma definitiva en el imaginario colectivo occidental.

Los fans también ayudan a extender el conocimiento de la franquicia hablando de ella en redes sociales, por ejemplo. En lengua española contamos con **Gundam Spain**, una comunidad activa principalmente en redes sociales y Discord. Con estos esfuerzos combinados, quizá, **el público más generalista deje de confundir los *mobile suits* con los robots de la franquicia *Transformers*.** (K)

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

**DIVERSOS
UNIVERSOS.
SABORES
SIMILARES**

40 años dan para muchísimo material, tanto animado como en otros formatos. Si a eso le añadimos la existencia de diversas líneas temporales o universos, cualquier persona que quiera iniciarse en *Gundam* podría verse un poco perdida. A continuación resumimos las líneas temporales:



Universal Century

El universo original y el más extenso, con producciones como la serie original, *Z Gundam* o *Char's Counterattack*.



Future Century

El primer universo alternativo se aleja de las tramas políticas. *G Gundam* se centra en combates con técnicas poco realistas.



After Colony

Gundam Wing y sus proyectos secundarios van en línea de las series originales y añaden protagonistas *biShōnen*.



After War

Recupera el concepto *newtype* —humanos evolucionados para el espacio— del Universal Century con *Gundam X*.



Correct Century

Está representada por *Turn A Gundam*. Es el futuro de las líneas anteriores, en la cual la humanidad pasa por otra «edad oscura».



Cosmic Era

Es la segunda línea temporal más desarrollada. Sus exponentes son *Gundam SEED* y su secuela, *SEED Destiny*.



Anno Domini

Sus eventos tienen lugar 300 años en nuestro futuro. Cuenta con *Gundam 00* y su película, *Awakening of the Trailblazer*.



Advanced Gen.

Surge de la colaboración de Sunrise con el estudio de videojuegos Level-5. Su obra más importante es la serie *Gundam AGE*.



Regild Century

El regreso de Tomino dio como resultando *Gundam Reconquista in G*. Ocurre mil años después del fin del Universal Century.



Post Disaster

El último universo. Pone el foco en los niños soldado con las temporadas de *Gundam Iron-Blooded Orphans*.



Ilustración: Yoshiyuki Takani



MACROSS

RECUERDOS DE UNA MELODÍA DE AMOR

ESCRIBE • ELENA CASTRO

En diciembre de 1914, apenas unos meses después del estallido de la Primera Guerra Mundial, ocurrió un **verdadero milagro navideño**. En el Frente Occidental, alemanes y aliados saltaban a tierra de nadie en treguas no oficiales. Los bandos se mezclaban amigablemente e intercambiaban regalos, puros o periódicos. Durante unos esperanzadores instantes, **las penurias de la guerra daban paso a la fraternización y a algunos partidos de fútbol**. Suscitados por cierto paréntesis militar y la ausencia de los cruentos conflictos que se producirían más adelante, estos ceses al fuego son conocidos hoy día como la «Tregua de Navidad».

マクロス

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

001
KAIBUN

Durante estas interacciones pacíficas se liberaban prisioneros, se visitaban las trincheras del enemigo y se realizaban entierros conjuntos. A lo largo de estos momentos de tranquilidad, la música fue clave. En las trincheras, ya no se oían canciones del campo de batalla, sino que los **soldados se turnaban para cantar villancicos y compartir con sus vecinos su cultura y tradiciones.**



▲ Representación artística publicada en *The Illustrated London News*, el 9 de enero de 1915 en la que soldados de ambos bandos —británicos y alemanes— intercambian regalos y conversan animadamente.

Este fenómeno no minimiza la crueldad de la Gran Guerra, pero constituye toda una oda a la paz. Transmite un mensaje de hermandad entre pueblos y la idea de que otro relato bélico es posible. Por muy oxímoron que resulte, y salvando con prudencia las distancias con la realidad, **la guerra como elemento narrativo puede dar pie a historias sensibles** que no se centren en los enfrentamientos armados.

Conocí estos eventos gracias a la película *Feliz Navidad* (2005). Desde el primer momento, no pude evitar las comparaciones con la saga de la que hablaré en este artículo. Al igual que en la cinta francesa, las historias de *Macross* se enmarcan en una guerra, pero los combates no acaparan el desarrollo de la trama. Y aunque el anime no es un formato en el que se hable de manera directa de las diferentes actuaciones militares japonesas, las categorías *mecha* y ciencia ficción siempre han sido una excusa para presentar enfrentamientos inspirados en conflictos entre facciones reales. Por ello, a finales de los setenta, la galaxia del anime estaba dominada sin concesiones por series como *Space Battleship Yamato* (1974) o *Mobile Suit Gundam* (1979). Mientras estos títulos se asimilan a largometrajes bélicos clásicos, ***Macross* prefirió explorar latitudes parecidas a los hechos narrados en *Feliz Navidad*.** Pero ¿cómo se pasa de una visión brutal y tradicional de la guerra a un producto más distendido? ¿De dónde surgió el interés?

Yamato y Gundam inculcaron el amor por las aventuras espaciales a la joven audiencia japonesa aficionada a la animación. La ciencia ficción escapaba poco a poco de su nicho para llegar a un público más generalista; mientras los nuevos creadores de anime deseaban contar las historias que los habían formado como *nerds*. A pesar de todo, esta generación disintió de su predecesora. Yoshiyuki Tomino, autor tras *Gundam*, nació en 1941. Con una **infancia definida por la Segunda Guerra Mundial**, los **bombardos nucleares por parte de Estados Unidos** y la **dura posguerra nipona**, Tomino trabajó en su título insignia con 40 años. A partir de estos precedentes es fácil imaginar por qué la propuesta de Sunrise era cruda y de carácter militarista. En contraposición, sus **fans veinteañeros habían crecido en la década de los años sesenta, durante el conocido «milagro económico japonés»**. En esta época, el país se posicionó financieramente por delante de Europa Occidental, afianzó su influencia a nivel mundial y su alianza con Estados Unidos pareció enterrar su participación en la Segunda Guerra Mundial. Obviando análisis socioeconómicos más profundos, podríamos decir que los jóvenes que disfrutaron de *Gundam* durante los primeros años tras su estreno lo hicieron en un período menos turbulento.

Shōji Kawamori ▶, uno de los principales creadores de *Macross*, formaba parte de dicha generación. Reclutado por Studio Nue siendo apenas un estudiante de instituto, Kawamori y sus compañeros pasaron de crear material *doujin* de *Gundam* y de *Yamato* a **dar un golpe sobre la mesa del statu quo del anime de ciencia ficción**. Los miembros más noveles del estudio eran conscientes de sus raíces, del tipo de series que los habían cautivado, pero deseaban dar forma a un estilo propio alejado de la perspectiva y el modo de operar de sus mayores. *Super Dimension Fortress Macross* no fue una ópera espacial más, sino que se produciría con **una visión renovada centrada en la originalidad y atraer al público joven**. Por su parte, Studio Nue confiaba sin reservas en Kawamori y sus colegas. La compañía apostó por una fórmula en la que la juventud hablaba cara a cara con la audiencia como iguales. En consecuencia, *Macross* fue un éxito desde su estreno en 1982.

ESTE HECHO ME HACE REFLEXIONAR SOBRE LO SIGUIENTE. EXISTE CIERTA NARRATIVA EN TORNO A LOS RELATOS JUVENILES. SE TIENDE A PENSAR QUE LO QUE NO QUEDE CATALOGADO COMO «MADURO» CARECE DE PROFUNDIDAD O CALIDAD.

aportaciones de una historia. Una verdad puede ser transmitida de muchísimas maneras y lo juvenil puede aportar algo más que buenos productos de entretenimiento. En este sentido, ***Macross* podría considerarse menos militarista que *Gundam*, pero sus virtudes la hacen brillar con luz propia** dentro de la cronología del anime.



Shōji Kawamori

河森 正治

En la universidad, fundó un club de fans de Gundam llamado «Gunsight One». Posteriormente, dio el salto a la industria como diseñador de mechas en *Crusher Joe* y *Eureka Seven*. Es el diseñador de los cazas variables de todas las series de la saga *Macross*.

En las narraciones bélicas, el pacifismo se ve como simplista e ingenuo. Con todo, el uso de un lenguaje y un imaginario específicos no determina las posibilidades y las

マクロス

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

karibun



001
KARIBUN

A lo largo de sus series, películas, mangas y videojuegos, Macross nos narra unos sucesos tradicionales dentro de la ciencia ficción en los que la humanidad recorre el espacio mientras se enfrenta a diversas entidades y peligros extraterrestres. Sin embargo, sus sugerencias nunca se han quedado estancadas y, tras cuatro décadas, ha sabido renovarse a la vez que ha mantenido vivo el espíritu que lo hizo grande en los años ochenta.

Hablar de Macross es mencionar tres elementos: robots, canciones y romance. Como decía, en esta saga, la resolución bélica no depende en exclusiva del poder militar. En contraste con tramas en las que el mecha más avanzado domina la balanza, Macross llegó al panorama del anime dando énfasis a sus personajes, las relaciones entre los mismos y el intercambio cultural a través de la música como punto de inflexión. Lo que a día de hoy consideramos evidente, fue una novedad con el estreno de esta obra.

Es a Macross a quien debemos atribuir la existencia de *idols* virtuales en el anime. Aunque en los años sesenta y setenta ya se produjeron algunos *hits* relacionados con el *anison*, Studio Nue fue **pionero en la creación de una cantante que, dada a conocer como personaje ficticio, también tendría una carrera musical** en el mundo real. Hoy día, este fenómeno está en auge gracias a la asombrosa capacidad de adaptación de la industrial *idol* y su distribución de cantantes como producto en diferentes medios. Los mecanismos de este modelo de negocio se antojan evidentes a estas alturas y el pop (occidental o asiático) nos deja claro que un artista puede vender



muchísimo si además se explota su individualidad como bien de consumo. Esta idea de creación de estrellas es de sobra conocida en la actualidad en el mundo *otaku* con franquicias millonarias como *THE IDOLM@STER*, *Love Live!* o *Aikatsu!*, productos de ficción en los que sus protagonistas son aspirantes a *idols* y cuyas actrices de voz y canto mueven grandes sumas de dinero con *merchandising*, conciertos o lanzamientos discográficos. Así, lo que ya no sorprende a nadie en cada nueva temporada de anime fue innovador con **Lynn Minmay** ► (personaje) y Mari Iijima (cantante), quienes fueron **un claro reflejo de la «edad dorada» de las idols en la década de los años ochenta**. Asimismo, cabe destacar la buena conjunción de invención y adaptación de tendencias a lo largo de toda la saga de *Macross*, donde hemos visto a un holograma ser cantante antes que Hatsune Miku (*Macross Plus*, 1994), el despegue de una banda en pleno apogeo del J-Rock (*Macross 7*, 1994) o el retorno del mercado del *anison* (*Macross Frontier*, 2008) para dar paso a un grupo de *idols* (*Macross Delta*, 2016).

El apartado mecánico también fue revolucionario. Kawamori **popularizó un nuevo concepto vital en la crónica de los mecha: los robots transformables**. En *Macross*, los *Variable Fighters* son aviones de caza que poseen la funcionalidad de transformarse en robots bípedos. El diseñador cerró el círculo sirviendo de inspiración a Sunrise, quienes presentaron sus primeros *mobile suits* transformables en *Mobile Suit Zeta Gundam* (1985), pero su mayor logro sería dar un giro de tuerca al género de los *real robots* inaugurado por Tomino y Kunio Okawara. Mientras estos robots se asemeja-

Lynn Minmay



Gracias a la interpretación de este personaje, Mari Iijima alcanzó la fama como cantante. Lynn Minmay, de *Macross*, es uno de los precursores del fenómeno idol virtual.

ban a armaduras mecánicas descomunales, los **diseños de Kawamori incluían todos los detalles necesarios para que un vehículo pudiese cambiar de estructura.**

Este afán de acercamiento a la realidad fue abordado teniendo en cuenta todos los frentes posibles. En una entrevista para la revista *Forbes*, el diseñador comentaba que suele comenzar a trabajar desde las bases de la historia. Así,

«NO ES TANTO DISEÑAR LAS PARTES MECÁNICAS, SINO PENSAR CÓMO LAS IDEAS FUNCIONAN COMO UN TODO»

– SHOJI KAWAMORI (FORBES)

Kawamori construyó un escenario coherente, en donde los objetos no eran independientes a los personajes que los manipulaban. Al contrario, el nivel tecnológico estaba limitado por la historia y sus usuarios. Y aunque el guion se acomodaba a veces a los diseños más fantasiosos, siempre se hacía desde un punto de vista simbiótico que ayudaba a dar forma a *Macross* como conjunto y a implicar a los creadores como un verdadero equipo.

Esta originalidad no fue bien vista por los inversionistas al principio. **La creación de la ópera espacial no estuvo exenta de baches** durante las primeras fases del proyecto. Esto provocó que Studio Nue tuviera que aliarse con más de una empresa que prefería vender juguetes antes que contar una historia concreta. Así, compañías como Big West o Tatsunoko Productions marcarían un antes y un después al querer exportar el mundo de *Macross* más allá de Japón. Esta intención de expandir el mercado de *merchandising* fue tan peculiar que dio pie a un nuevo capítulo de la animación japonesa en tierras extranjeras. Junto a otras dos series de televisión, ***Macross* fue adaptada para el público occidental en una nueva obra que se titularía *Robotech* (1985).** Este estreno asentó ciertas bases en la difusión del anime en Estados Unidos, amén de su salto desde allí al resto del mundo, y sumó un éxito más a la lista de la franquicia de Studio Nue. Sin embargo, y a pesar de todos los aficionados que creó la producción, ***Robotech* resultó ser un tremendo lío legal de licencias por culpa del merchandising.** Esto frenó de forma directa la distribución de las obras más recientes de *Macross* en Occidente hasta el año 2021.

Estos problemas legales que impidieron un buen crecimiento de *Macross* por Occidente, unido al hecho de que no se trate de una saga tan prolífica como otras obras del género, han provocado que la franquicia de Studio Nue haya perdido fama en el panteón *otaku*. Pero se debe recordar que *Macross* supuso un antes y un después en la animación japonesa dedicada a la ciencia ficción, las naves espaciales y los *mecha*. Además, su estilo inconfundible y la participación de una persona tan importante en la industria como Shoji Kawamori, la convierten en una franquicia *mecha* imprescindible. Puede que la escasa continuidad narrativa dentro del propio universo o su estilo juvenil no casen con el clásico amante de los robots, pero se debe reconocer que **la historia de la tripulación de la SDF-1 irrumpió con ideas frescas y que supuso un nuevo tipo de expresión en el anime bélico.** Por eso, confío en que *Macross* no se quede atrás respecto al resurgimiento de nombres tan potentes como *Gundam* y haga honor a sus métodos visionarios para seguir narrando su épica travesía espacial.

マクロス

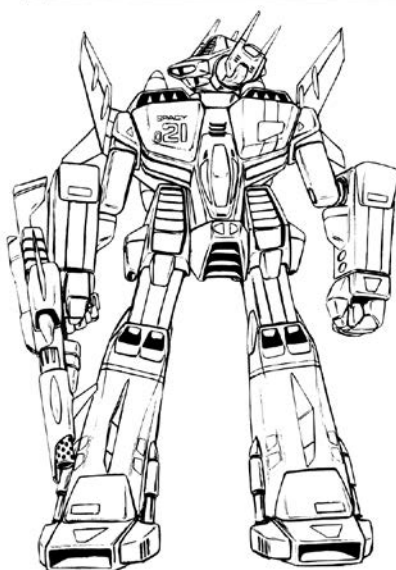
WARNING

KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

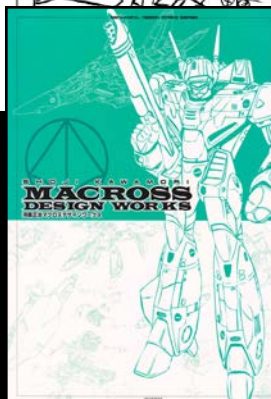
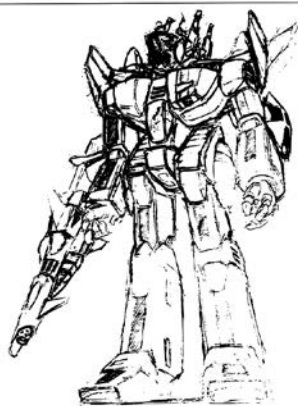
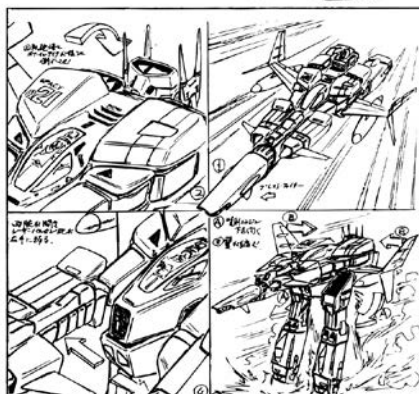
FINISHED DESIGN

BREAST FIGHTER & BREAST SOLDIER

プレストファイター&プレストソルジャー



人型のプレストソルジャーには、胸部や頭部の形状は、VF-1バトロイド形態の基本ラインが継承される。飛行形態のプレストファイターにはVF-1との共通点は少ないが、ロケット形態の腹部が飛行形態での主推進源となる設定は、この時点で確立したようだ。両機に搭載したエンジンタイプにより、機首にエンジンがあることがわかる。



スーパーの変形過程。胸部に収納される主VF-1に連動する機軸である。設定の4機種の前図に当たると思われる。

Mientras tanto, podemos volver a Macross cuando queramos apreciar el detallismo de sus aviones o de su ecosistema espacial. Permitamos su tragedia romántica en pos de una aventura clásica de ciencia ficción en la que sus personajes representan el poder de la cultura y las relaciones humanas. Pero, sobre todo, regresemos cuando deseemos creer que el vigor de una canción tiene la influencia necesaria para iniciar o apaciguar una batalla. **K**

▲ En la imagen, uno de los diseños de Kawamori recogidos en el libro *Shōji Kawamori Macross Design Works*. Se puede apreciar cómo el diseñador concibe la estructura de los robots para que sus posibilidades transformables sean viables.

鞍部十郎

JURO
KURABE

START

13 SENTINELS:
AEGIS RIM 十三機兵防衛圈

0013 SENTINELS AEGIS RIM

十三機兵防衛圈

JUSTO CUANDO EL FIN DEL MUNDO SE DETIENE EN EL TIEMPO

ESCRIBE • **ADRIÁN SUÁREZ** ILUSTRA • **TONI INFANTE**

LOS VIDEOJUEGOS SON MUY CURIOSOS.
QUIEREN CONTARTE UNA HISTORIA RÍGIDA Y
CERRADA, PERO TAMBIÉN PERMITIRTE JUGAR
DE FORMA FLEXIBLE Y DOMINAR SU REALIDAD.

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

Siempre me ha hecho especial gracia cuando estamos en el último tramo de uno, alguien nos suplica que corramos con nuestro caballo a detener a un villano para evitar la destrucción del mundo; pero no lo hacemos. Preferimos ir a por las misiones secundarias, subir de nivel y recopilar todas las armas legendarias que podamos.

SPOILERS

ESTE ARTÍCULO
CONTIENE DETALLES
RELEVANTES DE LA
TRAMA

En el momento que decidimos hacer eso, obviar lo que el juego quiere e ir a lo nuestro, el tiempo se congela. **El universo del juego se detiene y sucede algo disparatado.** Como si fuéramos el protagonista de *El Show de Truman*, todos los personajes fingen. Ninguno nos dice: «eh, imbécil, que tienes que detener a ese hechicero maligno que va a destruir el mundo». No, prefieren fingir que no ocurre nada y echar una partidita de cartas con nosotros, darnos una tareíta a cambio de puntos de experiencia o charlar de tonterías.

Yo adoro estos instantes. Son momentos tremendamente inspiradores que solo suceden en el videojuego. **¿En qué otro medio se produce esta tensión entre lo que el medio desea y lo que el que protagoniza la acción quiere hacer?** Solo se me ocurre el teatro cuando a un actor le da por improvisar. Clint Hocking, en el año 2006, llamó a esto **disonancia ludonarrativa** en su blog, y lo hizo de forma peyorativa. Pero no podía estar más equivocado. No son situaciones desafortunadas, son espacios de oportunidad para construir algo mágico.

13 SENTINELS: AEGIS RIM DESARROLLA TODA SU ACCIÓN EN ESE INSTANTE, JUSTO CUANDO EL FIN DEL MUNDO SE DETIENE EN EL TIEMPO.

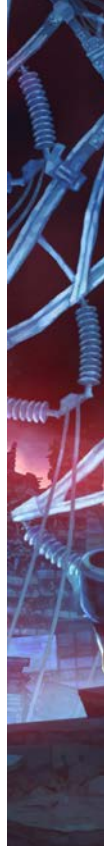
Y riéndose de lo que se supone que es disonante y lo que no, **hace que la acción avance y esté congelada a la vez.** Siempre y nunca, vida y muerte, hoy y ayer fusionados. Jugando, haces avanzar la historia; pero la narración te para y te empuja de nuevo hacia atrás. Esto solo lo puede hacer un videojuego, y es fascinante. Hasta podemos ver cómo los hilos de la trama se hacen y se deshacen. Pude entrevistar al productor de Atlus hace un par de años sobre esta cuestión y me dijo lo siguiente:

«13 *Sentinels: Aegis Rim* es un ambicioso intento de recrear esa excitante emoción de ser lanzado a un torbellino de información; uno en que las piezas clave de la historia están repartidas y diseminadas de una forma en la que nunca seas capaz de adivinar a dónde te están llevando». Ese es el objetivo de hacer esto, de ser disonante a propósito, porque **quiere generar una tremenda y excitante confusión en el jugador que le haga interactuar**, no solo con los mandos, también con su mente y su imaginación.

Trece chicos congelados en el tiempo. Trece vidas viviendo presente, pasado y futuro a la vez, y un torbellino de información bombardeando la cabeza del jugador con cada nuevo descubrimiento. Pero el tiempo no pasa, siempre está detenido. Y para conseguir este efecto, **la unión entre decisiones artísticas y videojuego clásico funciona de forma estupenda.** Benditos sean los pinceles y la profesión de este estudio.

Vanillaware es un equipo que, por encima de todas las cosas, destaca por el estilo de sus producciones. Todos sus videojuegos son visualmente emocionantes. Todavía intento buscar algo de tiempo al año para volver a jugar a *Odin*

007
KAIBUN





Sphere Leifthrasir o a Muramasa Rebirth en PSVita, la consola en la que, en mi opinión, más brilla el trabajo del estudio. **Vanillaware pinta, hace cuadros, recrea instantes y momentos.** No genera personajes con una gran movilidad o con muchas animaciones, y sus fondos también son muy estáticos.

Tanto sus héroes como sus escenarios son los habituales que encontramos en un videojuego de Mega Drive o de Super Nintendo en su presentación. **Todo está muy quieto y rígido, como si fueran las viñetas de un manga.** Presentar esto en aquella época, en los 90, era lo natural, pero en 2020 es raro; es hasta disonante. Sin embargo, funciona maravillosamente bien cuando lo que estás retratando es un fin del mundo que nunca llega.

Por eso son tan acertados los fondos de *13 Sentinels: Aegis Rim*. Son muy atmosféricos, muy ambientales, muy climáticos. La noche que quiere ser amanecer, el atardecer emperrado en no cederle su sitio a la luna, la mañana terca que se empeña en no regalarle al día sus primeros rayos de sol... Esos son los escenarios de este videojuego. Y no se mueven, como tampoco es que lo hagan mucho sus personajes.

En principio, esto también sería disonante, «¿cómo es que todo está detenido? ¡El fondo de un videojuego no es el decorado de una obra de teatro, sus elementos tienen que moverse!» Pero nos hemos acostumbrado a esto, creemos que es una forma bonita de abaratar costes y hacer un guiño a los 16 bits. Pero Vanillaware los acaba empleando para **reforzar el concepto central de su obra, su gran farsa.**



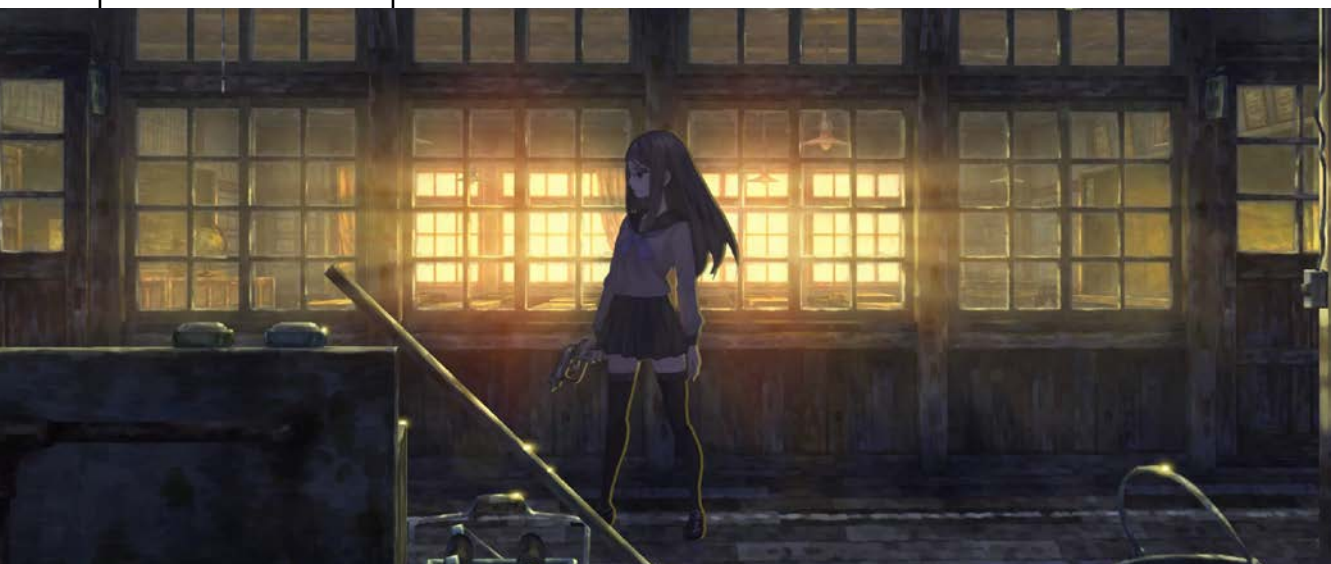
▲ El arte de la obra de Vanillaware es uno de sus elementos diferenciadores. En las imágenes, por orden, *13 Sentinels Aegis Rim*, *Odin's Sphere Leifthrasir* y *Muramasa Rebirth* hacen gala de un gusto estético con personalidad propia.

十三機兵防衛圈

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

Byung-Chul Han, en su libro *Ausencia: acerca de la cultura y la filosofía del Lejano Oriente* escribe: «como una esponja de luz, el papel de arroz blanco mate de la casa japonesa absorbe con suavidad la luz, y es como si la detuviera (...). El papel de arroz tiene en sí mismo una materialidad de vacío y de ausencia. Su superficie no brilla. Y es tan suave como la seda. Si se lo pliega, apenas genera sonido, como si fuera una quietud estancada en un blanco mate».

Recojo esta cita de Byung-Chul Han porque estos fondos planos y quietos del juego, con distintas luces ambientales como protagonistas, funcionan como el papel de arroz de las puertas japonesas. **Recogen la luz sin detenerla, la absorben y crean una agradable sensación de ausencia.** Para entender esto, solo tenemos que pensar en uno de los escenarios que, a priori, puede parecer el más soso del juego: el **pasillo del edificio antiguo de la escuela ▼**.



007
KAIBUN

ESTE CORREDOR DE MADERA VIEJA TIENE AL FONDO UN ENORME VENTANAL. POR ÉL, SE CUELA FILTRADA, TAMIZADA Y COMPACTADA LA LUZ DE LA PUESTA DE SOL.

Me gusta mucho este escenario. El resto de **los fondos de 13 Sentinels: Aegis Rim sugieren historias**: una calle en la que la gente hace su vida, un comedor en el que los alumnos se pelean por conseguir el mejor bocadillo, un patio en el que chicos y chicas hablan... Pero este pasillo es solo madera y luz, es una cápsula del tiempo que ejemplifica lo que estoy contando. Es una jaula que absorbe el calor del sol y te lo entrega para que te abrace. Y se separa y se aísla del resto del mundo.

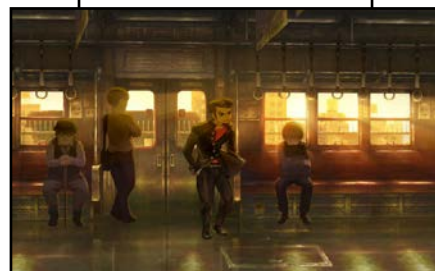
Esta composición de escenarios para **capturar la luz anaranjada del ocaso no solo se ve en 13 Sentinels: Aegis Rim**. De hecho, es un recurso estético bastante usado en las producciones japonesas. En Majula, en *Dark Souls II*, el sol que se ve a lo lejos jamás desaparecerá en el horizonte marino. Siempre estará ahí. Drangleic está separado del mundo como el edificio antiguo de la escuela del juego de Vanillaware. Acoge a los perdidos y los reconforta con un calor frío.

Porque tanto la luz de Majula como la luz de *13 Sentinels: Aegis Rim* no acaba de calentarnos, ¿verdad? Es, más bien, un calor ahogado, una alegría triste y melancólica. Lo mismo sucede con esa preciosa puesta de sol de Villa Crepúsculo de *Kingdom Hearts II*. Esta luz es como **el deseo imposible de querer congelar los últimos días de verano**. Al notar su calor nos sentimos felices al recordar los días en la playa, pero tristes porque sabemos que la rutina de la escuela o el trabajo están a punto de regresar. Todos hemos sentido eso alguna vez en nuestra vida.

Tanto Villa Crepúsculo como *Dark Souls II* explican a través de su historia y de su narración el motivo por el que ese sol nunca cae. Lo potente de *13 Sentinels: Aegis Rim* es que no necesita explicarlo de forma manifiesta. Al ser un juego en dos dimensiones, creemos que ese fondo tiene que ser estático porque también lo es el de *El Rey León* de Mega Drive, pero lo que se hace es usar esa preexistencia del medio, el lenguaje clásico del videojuego para congelar el tiempo sin que parezca que el título lo está haciendo en realidad. ¿Veis la diferencia? ¿Veis cómo se llega a la farsa de la narrativa a través del arte? Sí, es a través de lo estético, de las particularidades propias del medio y de lo que se entendería como disonante cómo se consiguen cosas maravillosas. Porque **lo disonante no es más que un espacio de oportunidad para los creativos audaces**, no un problema.

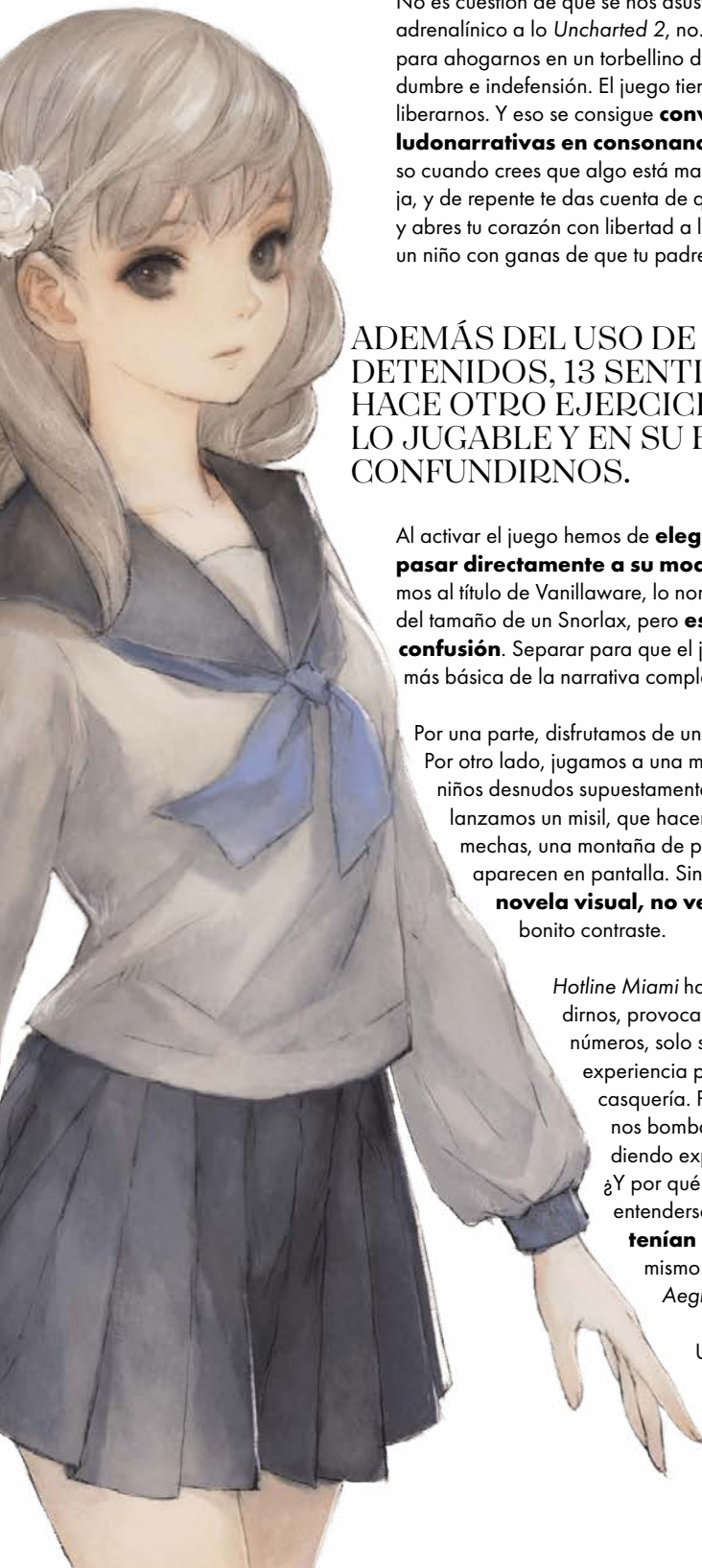
Y es que todo lo que vemos y vivimos en **13 Sentinels: Aegis Rim es una simulación, una mentira, como también lo es un videojuego en sí mismo**. Es el truco de un mago que nos engaña por no poder seguir el rápido movimiento de sus manos. Y en eso reside también la magia de la narrativa del medio. El lore desmenuzado de Hidetaka Miyazaki, los finales infinitos de Yoko Taro y las mentiras y giros constantes de *13 Sentinels: Aegis Rim* son eso: los trucos narrativos de un prestidigitador que convierten una historia en magia. **La narrativa es un hechizo**.

Pero, ¿por qué? ¿Cuál es el motivo de todo esto? El objetivo lo encontramos en lo que el productor del videojuego me explicó: «recrear esa excitante emoción de ser lanzado a un torbellino de información». Los giros del argumento, la trama cortada y repartida entre los trece protagonistas, y los datos que se entregan con malicia y ocultando su verdad, son ese torbellino de información, pero antes hay que preparar al jugador para que sienta una «excitante emoción».



十三機兵防衛圈

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT



No es cuestión de que se nos asuste, o de que nos inyecte tensión o un ritmo adrenalínico a lo *Uncharted 2*, no. La excitante emoción que hemos de sentir para ahogarnos en un torbellino de narrativa compleja es confusión, incertidumbre e indefensión. El juego tiene que desarmarnos, que vaciarnos y que liberarnos. Y eso se consigue **convirtiendo las supuestas disonancias ludonarrativas en consonancias absolutas**. Y es que ¿no es maravilloso cuando crees que algo está mal planteado en un videojuego, que no encaja, y de repente te das cuenta de que sí? Ahí quedas derrotado como jugador y abres tu corazón con libertad a lo que el título te quiera dar. Vuelves a ser un niño con ganas de que tu padre te cuente un cuento.

ADEMÁS DEL USO DE LOS ESCENARIOS DETENIDOS, 13 SENTINELS: AEGIS RIM HACE OTRO EJERCICIO MUY CURIOSO EN LO JUGABLE Y EN SU ESTRUCTURA PARA CONFUNDIRNOS.

Al activar el juego hemos de **elegir si queremos seguir la historia o pasar directamente a su modo de combate**. La primera vez que jugamos al título de Vanillaware, lo normal es que esto nos parezca una chapuza del tamaño de un Snorlax, pero **es una triquiñuela más para crear confusión**. Separar para que el jugador una lo separado es la estrategia más básica de la narrativa compleja, y aquí se hace desde el propio menú.

Por una parte, disfrutamos de una historia protagonizada por adolescentes. Por otro lado, jugamos a una mezcla de *Front Mission* y *Evangelion* con niños desnudos supuestamente metidos dentro de robots. Y cada vez que lanzamos un misil, que hacemos daño o que subimos de nivel a nuestros mechas, una montaña de puntos imposibles de abarcar con la mente aparecen en pantalla. Sin embargo, **al disfrutar de la parte de novela visual, no vemos ni un numerito en pantalla**. Qué bonito contraste.

Hotline Miami hacía algo parecido también para confundirnos, provocarnos y desarmarnos. Al jugar, no veíamos números, solo sangre, destrucción y pixelotes. Era una experiencia puramente lúdica, un *Super Mario Bros.* de casquería. Pero en la transición de fase a fase, el juego nos bombardeaba con datos ininteligibles pretendiendo explicarnos el rendimiento en nuestra misión. ¿Y por qué no se entendían? Porque no tenían que entenderse, porque tenían que ser absurdos, porque **tenían que desarmarte mentalmente**. Y lo mismo ocurre con estos tramos de *13 Sentinels: Aegis Rim*.

Una de las críticas más recurrentes al juego de Vanillaware fue que el acabado artístico de estos tramos era mediocre. Porque

nosotros no veíamos a los robots, solo iconos que los representaban a ellos y a sus enemigos. De nuevo, esto parece disonante o raro al menos, ¿verdad? Durante la historia vemos a los robots ricamente dibujados. Su forma y tipología son fundamentales para la historia, pero, ¿en las peleas solo vemos puntos de luz y cuadraditos?

Esto, a la postre, resultó ser una genialidad. Analicé el juego para la desaparecida web *Mundogamers*. Desde el primer momento que inicié el primero de los combates pensé: «menuda cagada, ¿cómo se puede ser tan cutres? Voy a ponerlo como punto negativo en el análisis». Pero tras 25 horas de juego se desvela la verdad: no había tales batallas, no había robots, **todo era justo lo que como jugador estabas viendo**: nada más que una simulación.

El valor de hacer esto me parece inmenso, y va muy en la línea de todo lo que estoy contando en este artículo. *13 Sentinels: Aegis Rim* es un ejemplo enorme de cómo crear narrativa compleja en un videojuego, ¿y cómo? Pues siguiendo el consejo que le dio Hideo Kojima al director de la próxima película de *Metal Gear Solid*: «**traiciona al fan**», le espetó a Jordan Vogt-Roberts, «traiciona a tu audiencia». Y en la forma en la que lo hace este juego está todo su mojo.

¿Te parece pobre que los personajes apenas tengan animaciones? Pues eso lo emplea el juego para que no sepas quién es un humano, una IA o un robot. ¿No te gusta que no haya cambios climáticos? Ya, pero es que eso sirve para explicar sin hacerlo que el tiempo está detenido; o que no hay tiempo en realidad. ¿Te parece estúpido separar el juego activo del juego leído? Pues con eso se exagera la gran mentira que es *13 Sentinels: Aegis Rim*.

En mi opinión, el valor de este videojuego de Vanillaware es gigantesco por muchos motivos. El principal es que George Kamitani, su director, nos ha regalado un inventario de trucos narrativos fantásticos para generar complejidad. **Acudir a los fundamentos del videojuego clásico y usar sus limitaciones a favor del tono y la narrativa** es maravilloso, y es así cómo evoluciona el lenguaje del medio. Pero también ofrece algo más: dudar de ese término que, personalmente, me parece tan desafortunado. Clint Hocking propuso lo de disonancia ludonarrativa hace casi 20 años, y sirvió como aviso de que si llevamos ideas propias del cine o de la narrativa literaria al videojuego, iban a fallar cosas; pero fue solo eso: un aviso. **En esas incoherencias o tensiones entre jugabilidad y narración es dónde el medio tiene que proponer sus propios trucos** narrativos para sorprendernos, como hace *13 Sentinels: Aegis Rim*. Porque el videojuego, como medio, es disonante, y en esas disonancias está su magia. Por cierto, Clint Hocking, además de bloguero, es el director de *Watch Dogs: Legion*. En fin, «solo soy una estudiante, pero tengo un robot gigante». 



▲ La ruptura jugable y visual entre el apartado narrativo del juego y sus fases de combate es el reflejo de la búsqueda intencionada de construir la «gran farsa» sobre la que se erige la obra de Vanillaware.

**13
SENTINELS:
AEGIS RIM**

CREANDO EN EL CORAZÓN DEL UNIVERSO

ESCRIBE • ELENA CASTRO ILUSTRA • TONI INFANTE

DECÍA DELACROIX QUE LA
MOTIVACIÓN DE UN GENIO NO
RESIDE EN LA BÚSQUEDA DE
NUEVOS CONCEPTOS, SINO
EN LA OBSESIÓN ALREDEDOR
DE UNA IDEA QUE NO HA SIDO
TRABAJADA LO SUFICIENTE.

En sus diarios, el artista francés hablaba de su famosa «Medea furiosa», una pintura a la que volvía de manera recursiva. A través de bocetos, escritos y cuadros, Delacroix revisitaba a la sacerdotisa griega a escasos segundos del infanticidio de sus propios hijos. Incluso poco antes de su muerte, el pintor no pudo ignorar el mito y he ahí el motivo por el que existen hasta dos versiones de la obra expuestas al público.

新世紀エヴァンゲリオン

WARNING

KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT



Al igual que Delacroix, **es habitual que los artistas se dejen poseer por temas e imaginarios concretos**. Se ha escrito mucho sobre cómo se configura el talento. Nos preguntamos si los genios nacen o se hacen. Pero yo estoy bastante segura de que la resiliencia es un elemento clave en la misteriosa ecuación. Ya sea una novelista revisando una frase hasta la extenuación, o un cocinero rehaciendo cierta receta hasta entumecer su paladar, todo proceso creativo puede resumirse en las ganas que tengas de derribar una pared a base de cabezazos. Puedes dejarlo poco antes de rayar la superficie. O tal vez derrumbes lo justo para vislumbrar un halo de luz al otro lado. Sea como sea, cuándo detenerte lo marca tu nivel de obstinación, tu tolerancia a la frustración y, por qué no decirlo, los caprichos del mercado de consumo.

SE SUELE COMENTAR QUE LAS OBRAS DE ARTE NO SE TERMINAN, SINO QUE SE ABANDONAN.

Secuestrados por un espíritu de la escalera perpetuo, los mejores creadores son incapaces de obviar la idea de que su trabajo siempre puede ser mejorado de algún modo. Sin embargo, hasta la obsesión más profunda debe hallar un

fin. En caso contrario, se corre el riesgo de perder el control y ahogarse en un abismo infinito e insano. Toda experiencia necesita una conclusión. Y, francamente, pocas leyendas de la animación japonesa reflejan mejor este inicio, nudo y desenlace que *Evangelion*.



Creo que no exageraría si dijese que *Neon Genesis Evangelion* fue la serie de anime más importante de la década de los años noventa. Y lo fue gracias a una obsesión; a un pensamiento del que su padre, **Hideaki Anno**, no podía escapar. El director deseaba plasmarse en el papel y en los personajes de una historia. **Necesitaba dar un propósito a su vida como creador**. *Evangelion* contiene muchas aristas pero, ante todo, representa la producción de animación como obra de autor en su máximo esplendor. Y más allá de robots *mecha* con diseños

atractivos, personajes carismáticos o un desarrollo dinámico, lo que desmarca a *Evangelion* de sus coetáneos es la capacidad de análisis e implicación de Anno. El director no solo se observa a sí mismo y a su entorno, sino que no tiene miedo de mostrar las vulnerabilidades que lo hacen un ser social y humano. Mientras que otros estudios solo presentaban un modo de huir de la realidad a través de mundos de fantasía, el animador no se encogía a la hora de usar el formato y las mecánicas que le apasionaban para representar el dolor —y junto a él, las alegrías— de vivir.

Tal vez por eso me dé tanto vértigo este artículo. *Evangelion* abarca tanto que me da miedo limitarme a lo obvio. ¿Cómo resumir casi treinta años de saga? ¿Cómo redactar de manera concisa las pretensiones y anhelos de una persona creativa? Hacer algo así es tan complicado que durante semanas me consagré a la procrastinación leyendo foros y viendo vídeos sobre la franquicia. No sé qué esperaba encontrar pero, por algún motivo, no conseguía dejar de pensar en cierto momento de la historia de Shinji y compañía. Ofuscada por el enfoque que deseaba mostrar aquí, me enfasqué en largos hilos de Reddit, donde personas de todo el mundo ofrecían su variopinta visión sobre lo que les había hecho sentir el comienzo de la película *The End of Evangelion*.

El largometraje, continuación directa de la serie *Neon Genesis Evangelion*, da comienzo con una escena tan criticada como incómoda. Ante una Asuka catatónica, Shinji se masturba. Mientras contempla lo que ha hecho, el protagonista de Anno se da asco a sí mismo. Han pasado muchos años desde mi primera toma de contacto con la cinta, pero **esta apertura continúa provocando en mí desconcierto y fascinación** a partes iguales. El acto en sí me repugna, dejémoslo claro. Pero ¿cómo es posible que unos pocos segundos sinteticen de manera tan exacta todo lo que implicó *Evangelion*? La mayoría del público rechaza a este Shinji despreciable. Algunas personas reducen la obra a la famosa escena



del hospital e invalidan cualquier comentario que intente obviar la vulneración de la dignidad de una chica indefensa. En general, se coincide en la intención del director por epatar a su audiencia. O tal vez de criticar fervientemente a aquellos *otakus* que fantaseaban con niñas de apenas 14 años. En un rincón, algunos fans realizan sesudos análisis narrativos sobre el peso del hecho en la trama. Junto a ellos, hay quien ríe que se le dé tanta importancia a una historia de ficción. Y examinando a todos, estoy yo. Alguien que no puede evitar pensar que **cada uno de ellos tiene razón**.

A día de hoy, veo la escena y no veo a Shinji siendo un cretino. Veo a una audiencia que no da crédito. Veo la cara más oscura del universo de la animación japonesa. Una estructura narrativa tan sutil que no es de extrañar que parezca arbitraria. Imagino a Anno revisitando la escena una y otra vez, de modo compulsivo, para utilizar su imaginario de las manos atrozmente y así sumir a su protagonista en el autodesprecio. Distingo al director señalando a su entorno, lo descubro a él mismo señalándose. Veo a unos fans atrapados en un bucle que no puede ofrecerles las respuestas concisas por las que suspiran. Al final, comprendo que la grandeza de *Evangelion* reside en que no deja indiferente. **Cada espectador tiene su versión de los hechos**. Pero, sobre todo, el derecho y la satisfacción de compartirla con el resto del mundo.

«*Evangelion* es como un puzzle», comentaba Anno en una entrevista para la revista *Newtype* en 1996. «Cualquier persona puede verla y dar su propia respuesta. En otras palabras, ofrecemos a los espectadores la oportunidad de pensar por ellos mismos. (...) Parte de la audiencia de *Evangelion* espera que le demos un manual de “Todo sobre Eva”, pero no existe algo así. (...) Cada uno debemos hallar nuestras propias conclusiones».

▲ «*Estoy tan jodido...*» En la polémica escena, Shinji siente repulsión de sí mismo.

新世紀エヴァンゲリオン

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

karibun



Las obras con las que conectamos son aquellas que nos transforman. Disfrutar de una buena historia de ficción y cambiar a través de ella es como ir a terapia. **Un mismo sistema de exploración personal no tiene por qué funcionar de la misma manera para todo el mundo.** Y eso es algo tremendamente positivo. Los personajes de *Evangelion* me cuentan cosas sobre mí misma que no tienen por qué coincidir con la perspectiva o la sensibilidad de otras personas. Al mismo tiempo, intercambiar esas opiniones, debatir y descubrir un punto de vista que no habías tenido en cuenta hasta entonces es lo que logra alargar la vida de la saga en el tiempo. Conseguir que una serie sea relevante para los espectadores décadas después de su estreno es lo que reactiva su valor.

OS ANTE ANQUICIA UE ES BLE NDIR DE LA NCIA DEL

新世紀エヴァンゲリオン

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT

Gainax dio carta blanca a Anno para realizar su proyecto más ambicioso; y el hacedor de *Evangelion* aprovechó la oportunidad para volcar todo su ser en la producción. Tras cuatro años de amarga depresión, un Anno que se veía constreñido por el modelo de negocio de la animación japonesa quiso revolucionar la industria. El creador había fundado junto a sus compañeros universitarios un estudio con el que seguir creciendo tras haber alcanzado un éxito nada despreciable con sus cintas *amateurs*. Como fanático del medio audiovisual, el director y animador

siempre había trabajado sin descanso para desarrollar ideas que él mismo pudiera considerar interesantes o divertidas. Pero tras la libertad del *doujin*, descubriría que la esfera profesional no era como los cortos que realizaba junto a sus amigos. Su creatividad se veía limitada por intervenciones de empresas subcontratadas, exigencias de inversores, fechas de entrega y las restricciones propias de los medios de producción. En una sociedad que gira en torno al capital y a la optimización de recursos para lograr el mayor beneficio posible, las inquietudes de un *freak* de la cinematografía son desdeñadas sin miramientos. **Resulta que la mayoría de inversionistas no quieren a alguien que se detenga a crear.** Buscan a una persona que haga su trabajo bien y rápido, como quien va manteniendo una máquina que es muy eficiente en aquello para lo que se la ha construido. En este contexto, es fácil empatizar con un Anno que había perdido su determinación como animador. Es sencillo llegar a la analogía que une a Shinji con el autor. **Podemos imaginar sus frustraciones con la misma nitidez que sentimos los tormentos del protagonista.**

ESTA INQUIETUD DE TRANSPORTARSE A LA OBRA FUE UNA NUEVA FORMA DE CREAR ANIMACIÓN JAPONESA.

Anno pretendía romper los límites de la industria. En numerosas entrevistas afirmó que solo quería «echar abajo» las barreras de lo que puede ser expresado a través de la animación. Es decir, aspiraba a alejarse de la pobreza narrativa que parecía estar apoderándose de la

industria en los años noventa. Su pretensión estaba dirigida a dar un toque de atención a los autocomplacientes *otakus* que usaban el anime como escapismo; pero también a **aquellas productoras que no se arriesgaban alejándose del *statu quo*.**

Pero en nuestra pequeña narrativa de la obsesión, este objetivo originó un nuevo ciclo. A pesar de su innovación, la serie casaba a la perfección con los intereses clásicos de los fans del anime: robots de diseños atractivos, militarismo y un innegable *fanservice*. Sin duda, estos factores fueron clave a la hora de cultivar la popularidad de la obra. No podemos olvidar que el verdadero boom de la serie llegó con su paso a la franja nocturna de la televisión nipona, el territorio de los aficionados al anime como nicho. Los *otakus* habían aceptado rápidamente la propuesta de **Gainax**, pero algunos se quedaron en la superficie. En vez de buscar dentro de ellos mismos como Anno sugería, no supieron ver más allá de la intrincada trama sobre ángeles y organizaciones secretas. Lejos de admirar **dos de los episodios más importantes jamás producidos para el anime de televisión**, criticaron feroz e injustamente al estudio al final de la serie. Acostumbrados a tramas que se explicaban por sí solas y a inversores que solo pretendían vender *merchandising*, parte de los espectadores centró su atención en las incógnitas y se cruzó de brazos ante la experimentación. Y aquí no aceptaré medianías. Podemos coincidir en que algunas conclusiones del argumento de *Evangelion* están pobremente desarrolladas, que se juega continuamente al despiste y que es evidente que las producciones de **Gainax** estaban envueltas en un caos absoluto. Reitero mi afirmación de que cada persona está en su derecho de realizar diferentes interpretaciones de una obra. Pero no titubearé al decir que **acotar *Evangelion* a su falta de exposición es confirmar una**

desconexión total con la franquicia. Un hecho lícito, como es evidente, pero que difícilmente puede ser reprochado a un director que siempre ha declarado que su manera de trabajar responde más a la improvisación que a una planificación metódica.

A pesar de todo, la ironía está servida: la obsesión en la que desembocó *Evangelion* hizo posible que la obra llegara a más gente. Con la venta de figuras y productos derivados de la obra principal, **Gainax** ganó muchísimo dinero. El estudio explotó la marca hasta la extenuación. La rueda seguía girando. Y Anno veía cómo su deseo de acercar la realidad a los espectadores se diluía en una pescadilla que se mordía la cola. Se cuestionaba si no había podido transmitir de manera certera todo lo que quería expresar. Si ciertos espectadores se quedaban con el regusto de haber visionado una obra incompleta es que **había fracasado como comunicador.** Durante un tiempo, la espinita quedó clavada en un rincón.

El director escribió sobre su pareja, la *mangaka* Moyoco Anno, que su estilo encarna todo aquello que él no pudo lograr con *Evangelion*. «Lo increíble del manga de mi esposa es que no crea una “salida” de la realidad. [Su obra] deja a los lectores con la energía suficiente para volver al mundo (...) y querer hacer cosas».

Creo que esta cita define muy bien el propósito de Anno como creador pero, sobre todo, como autor de *Evangelion*. Asimismo, nos ayuda a comprender su ánimo de poner fin a la franquicia haciéndola suya de nuevo con su propio estudio: **khara**.

La tetralogía *Rebuild of Evangelion* es una declaración de intenciones con la que nos da el ánimo de decir adiós a todo el imaginario de los EVA. Es una carta de amor con la que nos da palmaditas en la espalda y nos pide explícitamente que nos centremos en las oportunidades que nos da la vida más allá de las pantallas. Da a sus personajes la oportunidad de estar en paz con ellos mismos y, de este modo, reconciliarnos con nuestras tinieblas. Al igual que le pasaba a Delacroix con su «Medea furiosa», Hideaki Anno ha terminado su andadura en el anime ofreciéndonos una visión sobre los mismos temas. Pero esta perspectiva se encuentra renovada gracias a la experiencia y la evolución personal y profesional. El director se desprende finalmente de *Evangelion* con una conclusión **sin réplica** de una obsesión como creador, pero también como espectador. Es la forma final de todo lo que siempre quiso haber hecho. Pero, ante todo, es la prueba inequívoca de que el anime puede transformarnos y ser usado como un medio inteligente y bello. **K**

新世紀エヴァンゲリオン

WARNING
KAIBUN - 001 IS
NOT SUITABLE FOR
COMBAT



HIDEAKI ANNO

ESCRIBE • **DAVID HEREDIA** ILUSTRA • **ISA FERNÁNDEZ**

POCOS NOMBRES DESTACAN CON TANTA CLARIDAD EN UN MEDIO COMO EL ANIME Y AÚN MENOS LOS QUE CONSIGUEN QUE ESE RECONOCIMIENTO SE EXTIENDA A NIVEL MUNDIAL, PERO HIDEAKI ANNO Y SU EVANGELION HAN CONSEGUIDO CONVERTIRSE EN ICONOS DE UNA INDUSTRIA QUE LOGRARON EVOLUCIONAR Y QUE AHORA INTENTA SEGUIR SU ESTELA



El mundo entero ha pasado —y sigue pasando— por duros momentos en el último año y cualquier alegría es poca para compensarlo. Pero incluso en estos tiempos inciertos, hay una realidad inequívoca: el proyecto *Rebuild of Evangelion* ha finalizado. Cuatro años han hecho falta para que Hideaki Anno completara la producción de la esperadísima *Evangelion: 3.0+1.0 Éra-se tres veces*, que **cierra un episodio clave en la carrera del director y, hasta cierto punto, en la historia de la animación japonesa.**

Lejos de lo que pueda transmitir su fama, Hideaki Anno es un hombre sencillo. Le gusta beber, tiene sus manías con la comida, es un apasionado del anime y las series *tokusatsu* y, por encima de todo, le encanta crear. La mitificación de su figura la ha terminado desfigurando hasta un punto irreconocible y no son pocas las leyendas que circulan sobre su vida y personalidad, aunque raramente son ciertas. Siendo Anno una de las voces con mayor relevancia en la industria, lo justo, cuando menos, es empezar a conocerlo en mayor profundidad.



Tokiwa Park, en Ube • Imagen: Isado / FLICKR

001
KAIBUN

Volvamos atrás en el tiempo. Su ciudad natal de **Ube ▲**, en la prefectura de Yamaguchi, no es lo que podríamos llamar «pintoresca», desde luego. Durante el siglo pasado, sus antiguas minas de carbón dieron paso a un paisaje marcadamente industrializado que, incluso a día de hoy, se caracteriza por sus enormes chimeneas y la constante presencia del metal, que se puede encontrar por doquier. Es en este entorno donde creció el pequeño Hideaki, nacido en 1960, y no hay duda de que el panorama ha influido mucho en él: solo hay que ver su obsesión con los postes eléctricos, los edificios en construcción y las estructuras de acero para darse cuenta de que quizá lo suyo no es una cuestión de gustos, sino de mera cercanía.

El recorrido profesional de Anno sí lo conocemos de sobra: estudiando en la Universidad de Arte de Osaka, fue reclutado para realizar el corto animado que abriría la feria de ciencia ficción Daicon III y que derivó en la formación

de Daicon Films, donde el joven crearía sus primeros proyectos semiprofesionales, y que serviría de germen para la conformación del estudio Gainax en la Nochebuena de 1984. Aquí pasó la primera mitad de su carrera, trabajando primero como animador (demostrando lo aprendido con **sus ilustres mentores Ichirō Itano y Hayao Miyazaki**) en la película *Royal Space Force* (1987) y luego, un poco por accidente, como director en las series *Top wo nerae! Gunbuster* (1988), *Nadia, el misterio de la piedra azul* (1990) y, cómo no, *Neon Genesis Evangelion* (1995).

El impacto social de esta última dentro de Japón fue toda una sorpresa para los integrantes del equipo que trabajaron en ella, mucho más de lo que podrían haber esperado y, en el caso del director, de lo que hubieran deseado. Porque sí, es indudable el éxito que cosecharon con su atrevida propuesta, pero no hay que olvidar el calvario que supuso su producción, acumulando retrasos, haciendo malabares con el presupuesto y poniendo a prueba los límites de su salud mental que, en el caso de Anno, se vio seriamente afectada. Muchos piensan que fue una depresión lo que llevó al director a crear la sombría y singular introspección que viven los personajes en los últimos compases del serial, pero la realidad es que **esa depresión tuvo lugar más tarde, provocada por el intenso estrés del trabajo y las críticas de los fans más tóxicos**, que llegaron a convertirse en amenazas de muerte. Ante esta situación, el director decidió apartarse un tiempo del medio que siempre había adorado para perseguir sus ambiciones creativas a través del **cine de imagen real** ▶, lo cual llevó a un lógico distanciamiento con su estudio que finalmente terminó en separación completa.

A menudo se banaliza su recorrido por el cine convencional como una mera fase o una salida para su vena más experimental, pero lo cierto es que el talento de Anno brilla con la misma intensidad cuando emplea a personas reales que cuando usa dibujos para desplegar su narrativa. Incluso como actor, que también lo es, no esconde su perfeccionismo ni tampoco admite nada fuera de esa visión del plano ideal que imagina en su mente. **Para quienes solo conocen su vertiente como director de animación, ver estas películas puede ser una experiencia muy refrescante**, aunque quizá sean sus títulos más recientes los que resultan más accesibles para el público general. No obstante, está claro que controlar la cámara podrá igualar pero nunca sustituir su amor por esa animación sobre la que siempre ha girado todo su mundo.

En retrospectiva, el divorcio con Gainax fue doloroso pero necesario. La empresa llevaba más de una década funcionando de forma desastrosa y no ayudó que el escándalo de evasión fiscal de su presidente, Takeshi Sawamura, pusiera en peligro todo lo que habían conseguido con el reciente éxito de *Evangelion*. Por tanto, desvincularse lentamente de su casa madre para establecer un entorno seguro con el que trabajar manteniendo el control completo sobre sus creaciones se volvió no solamente una necesidad, sino también un modo de asegurar que podría mantener algo de paz a su alrededor.

Shin Godzilla シン・ゴジラ



Su afición por las series tokusatsu llevó a Hideaki Anno a escribir el guion y dirigir *Shin Godzilla* en el año 2016.



▲ Moyoco Anno firma *Insufficient Direction*, una pseudobiografía

© Luigi Novi / WIKIMEDIA COMMONS

A este efecto, **es imprescindible aludir a la importantísima labor de su esposa**

◀ **Moyoco Anno**, famosa dibujante e ilustradora (*Tokyo Style*, *Sakuran*, *Gorda*), que ha sido un pilar en la vida del director. La presencia de Moyoco en este periodo de tribulaciones personales fue un bálsamo para el director, un clavo al que agarrarse en los momentos difíciles y con el que ha aprendido a no hundirse. Y por lo que la artista cuenta en su divertidísima obra pseudobiográfica *Kantoku Fuyuki Todoki* (editada en inglés por Vertical como *Insufficient Direction*), parece que se trata de un apoyo recíproco, lo cual no hace más que reafirmar lo importante que es esta relación para ambos, más cuando viven sometidos a la continua presión de sus respectivos trabajos, que no es poca.

Con la creación del estudio khara en el año 2006, **la misión de Anno se convirtió en hacer las paces consigo mismo y con su serie fetiche**, presen-

tando una nueva colección de películas que sirvieran como un nuevo punto de partida para la franquicia. El desafío de reconstruir la leyenda de *Evangelion* fue eso mismo, un auténtico desafío.

El proyecto pretendía ir más allá

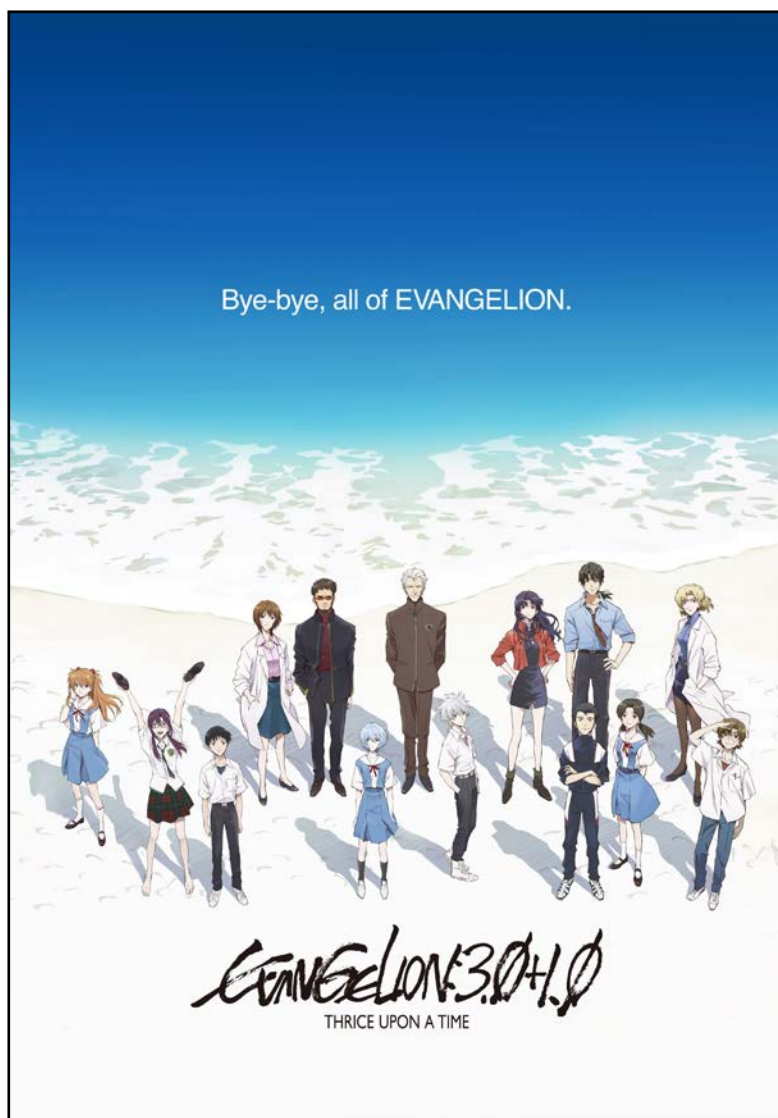
del simple *remake* para hacer realidad aquello que no pudo ser, para crear la historia definitiva, aunque el esfuerzo no sería tan sencillo como pretendían. Para desmayo del equipo, las claves de la historia original eran tan sólidas que resultó muy difícil crear algo nuevo sin traicionar el espíritu de la serie y Anno tuvo que verter todo su ser para conseguir un resultado satisfactorio, de nuevo, a costa de su salud.

Terminada la tercera entrega de esta tetralogía, el director decidió que lo mejor era dar un paso atrás y retirarse temporalmente para recuperar fuerzas. Durante los siguientes años, lejos de dedicarse al descanso que sin duda necesitaba, vivió una serie de experiencias que le ayudarían a afrontar su siguiente y más importante proyecto. Nuevas amistades, nuevos trabajos, nuevos lugares. **Ese lustro de espacio entre una producción y otra se**

ve perfectamente reflejado en la última entrega del *Rebuild of Evangelion*, poniendo de manifiesto cuán importante ha sido este periodo en su recuperación y en la forma que tendrá de crear sus próximas obras. Lo que se había vaciado vuelve a estar lleno, y aunque vuelva a verterlo para dar forma a sus historias, esta vez hay suficiente para que dure mucho tiempo.

Veinticinco años después de que la *Evangelion* original se emitiera en la televisión japonesa, la franquicia se despide por todo lo alto dejando el recuerdo de una historia que revolucionó el medio y que ha vuelto a recordarnos su excelencia con esta nueva iteración. En adelante, Anno se enfrenta a nuevos retos como los ya anunciados *Shin Ultraman* y *Shin Kamen Rider* —regresando a grandes favoritos de su infancia— y **esta vez lo hará libre de la maldición que lo encadenaba a *Evangelion***. Tras un cuarto de siglo, el director podrá volver al anime sin remordimientos, y ya suena con fuerza una nueva adaptación de *Nausicaä del Valle del Viento* autorizada *ex profeso* por el propio Miyazaki. Sea cual sea su nuevo proyecto, sabemos que habrá que prestar atención porque directores de animación hay muchos, pero solo uno es Hideaki Anno, y es inimitable. **K**

Pósteres promocionales de las cuatro películas que conforman *Rebuild of Evangelion* ►



漫
画

M A N G A

«manga»

Kaibun

Insomniacs After School	58
Ataque a los Titanes	64
Tokyo Revengers	70
Metamorfosis BL	76
Pluto	80
Chainsaw Man	86
Bloom Into You	92



君は放課後インソムニア

INSOMNIACS AFTER SCHOOL

君は放課後インソムニア
«Kimi wa Hōkago Insomnia»

Según los datos de la Sociedad Española de Neurología, entre un 25% y un 40% de la población española sufre algún tipo de insomnio (crónico o transitorio). En otras palabras, casi un tercio de las personas de nuestro país tienen problemas para conciliar el sueño. Todas ellas se enfrentan a un día a día que no está adaptado a su ritmo de vida y sufren problemas de todo tipo a causa de ello.

Yo, por suerte, solo he sufrido este trastorno del sueño un par de veces en mi vida. Sin embargo, recuerdo esos días con cierto agobio. Fue pocos meses después de empezar en mi primer trabajo. Me acosté, cerré los ojos y, al contrario de lo que me suele pasar, no era capaz de relajarme y, por

lo tanto, dormir. Miraba el reloj de forma constante y eso únicamente me agobiaba más: las agujas pasaban y cada vez tenía menos horas para descansar, el despertador sonaba temprano y al día siguiente me esperaba una larga jornada laboral. Supongo que fue por puro agotamiento, pero al final caí rendida. Ese día fui a la oficina hecha un trapo, con un par de horas de sueño a mis espaldas, y tenía problemas para concentrarme. La situación se volvió a repetir el resto de la semana. Fue un auténtico espanto.

Cuando empecé a leer *Insomniacs After School* no pude evitar sentirme representada. Isaki y Ganta, los protagonistas de esta obra, son dos estudiantes de secundaria insomnes. No son capaces de pegar ojo por la noche y eso les repercute en su vida estudiantil. Ganta se queda dormido en clase y siempre está irascible. No tiene muchos amigos y sus compañeros mantienen las distancias con él. Confunden su mal humor por la falta de sueño con

ESCRIBE

Silvia Piñeiro

arrogancia. Nada más lejos de la realidad. Ambos se conocen en el viejo observatorio de la escuela, usado en la actualidad como almacén, buscando una zona tranquila donde poder descansar. En los primeros días, Ganta e Isaki utilizan el observatorio abandonado solo para desconectar y dormir, pero cuando una profesora les descubre no les queda otra que formar, de nuevo, el club de astronomía, clausurado años atrás.

Tanto el título de la obra como la sinopsis me dejan claro desde un principio el tema principal de esta historia. Sin embargo, al avanzar mi lectura me he dado cuenta de que esto no es más que la punta del iceberg. Makoto Ojiro, la autora del manga, utiliza el insomnio como elemento distintivo para llamar la atención de los lectores. Lejos de quedarse ahí, **Ojiro se zambulle en un relato capaz de tocar una gran variedad de temáticas**, desde la aceptación hasta la superación, mientras toca otras enfermedades igual de importantes como son el estrés y la ansiedad.

El peso de la historia recae sobre los dos protagonistas y su relación única a través del insomnio. Si tuviera que definirla con una palabra, seguramente sería «inocencia». Ganta e Isaki se conocen por puro azar, y empiezan a entablar amistad prácticamente por conveniencia. Es mucho más fácil escabullirse durante las horas lectivas para dormir cuando no le tienes que explicar a tu compañero por qué lo haces. No obstante, lo que empieza siendo un trato de lo más formal e

ENTRE UN 25%
Y UN 40% DE
LA POBLACIÓN
ESPAÑOLA SUFRE
ALGÚN TIPO DE
INSOMNIO

insignificante acaba creciendo hasta convertirse en algo más.

Como espectadora, me emociona ver cómo la aprensión inicial de ambos personajes deja paso al afecto. Sin pretenderlo, la amistad que empieza a nacer entre ellos influye en sus vidas. Es complicado, sobre todo como adolescente, enfrentarse a un problema como el insomnio, pero, como suele suceder en la mayoría de casos, este tipo de situaciones son más fáciles de gestionar con compañía. A medida que cogen confianza, Ganta e Isaki se tienden la mano y dejan claro que van a estar ahí cuando el otro necesite apoyo. Lejos de lo que pueda parecer en un principio, **los protagonistas no solucio-**

LOS PERSONAJES NO SOLUCIONAN SUS PROBLEMAS GRACIAS AL «PODER DE LA AMISTAD»

cionan sus problemas gracias al «poder de la amistad», tan manido en infinidad de obras.

No es una amistad todopoderosa capaz de cambiar el devenir del mundo, simplemente es ese hombre en el que te puedes apoyar para recuperar las fuerzas. Una amistad capaz de darte el valor suficiente para enfrentarte a tus problemas porque, si te caes, alguien estará ahí para levantarte.

En los tomos publicados hasta el momento por Milky Way Ediciones **me he encontrado con una historia muy tierna, capaz de reflejar la ingenuidad y sencillez con la que los humanos entablamos relaciones y cómo estas nos acaban cambiando.** Por esa misma razón, cuando quise darme cuenta, me había sumergido de lleno en la obra. No podía evitar sentir que los personajes me estaban hablando directamente a mí, y que sus dudas y problemas eran realmente los míos. La facilidad con la que he conseguido conectar se debe a la fidelidad de la trama con la propia vida, su ternura y naturalidad.

Como buen *slice of life*, el instituto se convierte en la localización central de la obra, el lugar donde los adolescentes se enfrentan a ese proceso de cambio de la niñez a la madurez. Sus problemas, preocupaciones, experiencias y su capacidad —o incapacidad en este caso— de relacionarse quedan reflejados en sus páginas a través de sus personajes. Es ya un habitual



INSOMNIACS AFTER SCHOOL

君は放課後インソムニア

«Kimi wa Hōkago Insomunia»

Título original: Kimi wa Hōkago Insomunia

Autor: Makoto Ojiro

Demografía: Seinen

Género: Slice of life

Serializado en: Weekly Big Comic Spirits

Editorial japonesa: Shogakukan

Editorial española: Milky Way Ediciones

Primera publicación: 12 de septiembre de 2019

Estado de la serie: Abierta

Número de tomos: 6

Páginas: 192

P.V.P: 8,50€

PUEDE QUE INSOMNIACS NO ME AYUDE A CONCILIAR EL SUEÑO CUANDO NO CONSIGA PEGAR OJO, PERO PUEDE CONVERTIRSE EN UN BÁLSAMO MARAVILLOSO PARA ILUMINAR ESAS NOCHES MÁS OSCURAS.

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER



en el género utilizar el centro de estudios como lugar donde ocurre esta transformación, pero su autora lo usa, sobre todo, para catapultar a sus



personajes. La historia comienza en el instituto, un lugar recurrente en la propia historia de la obra. Como me han dicho más de una vez, para crecer debemos salir de nuestra zona de confort o, en este caso concreto, las cuatro paredes del recinto estudiantil. Por esta razón, aunque la obra dé sus primeros pasos entre clase y clase, los momentos fuera de las aulas van cogiendo más fuerza según pasan las páginas.

Pese a que Ganta e Isaki son las figuras principales del manga, sus compañeros y amigos tienen también hueco entre sus páginas. De entre todos ellos, Yui Shiromaru tiene un papel más relevante en esta historia. Esta antigua estudiante del instituto, y última integrante del Club de Astronomía, es una amante de la fotografía que guiará a Ganta en su nuevo aprendizaje. Porque además del insomnio y el firmamento, las instantáneas se convertirán en uno de los puntos centrales de la obra.

Nada de esto sería posible sin el gran trabajo de la autora, Makoto Ojio. **El dibujo es detallado y consigue plasmar a la perfección no solo los sucesos protagonizados por estos dos adolescentes, sino también sus sentimientos.** Me sorprendió mucho la expresividad de los personajes en los momentos más álgidos de cada capítulo, donde sus miradas y sonrisas hablan por sí solas.

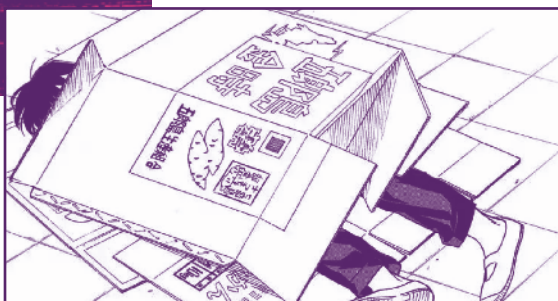
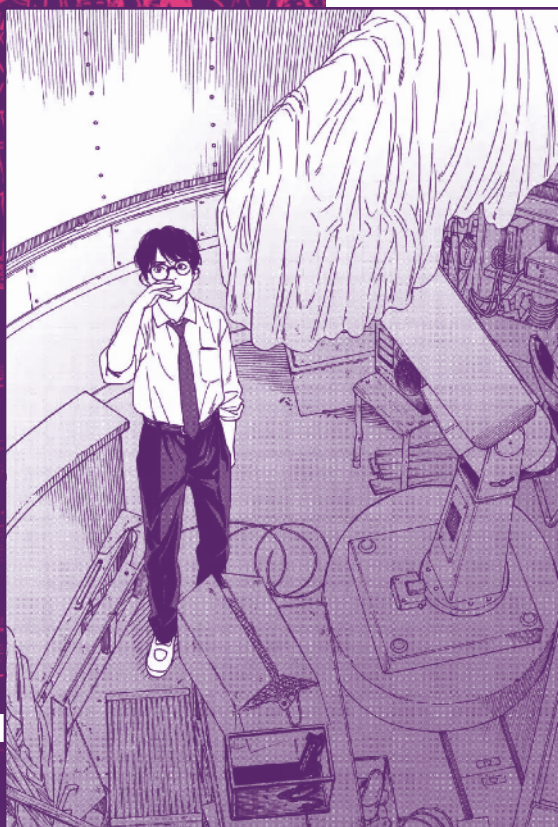
HAY PÁGINAS SIN NINGÚN TIPO DE TEXTO SIMPLEMENTE PERFECTAS. EN INSTANTES ASÍ ES CUANDO ME DOY CUENTA DEL TRABAJO IMPECABLE DE LOS GRANDES MANGAKAS, Y LO BIEN QUE SABEN MEDIR LOS TIEMPOS PARA LLEGAR A LOS LECTORES PROFUNDAMENTE. HAY SITUACIONES EN LA PROPIA VIDA DONDE LAS PALABRAS SOBRAN Y LO MISMO PASA CON ESTA HISTORIA. REALIDAD Y FICCIÓN VAN DE LA MANO UNA VEZ MÁS.



**LA MINUCIOSIDAD
Y RIGUROSIDAD
DE SU AUTORA
SON DIGNAS DE
APLAUSO**

Los entornos y paisajes tampoco se quedan atrás. El hábitat principal de la serie es el centro estudiantil en general y el observatorio en particular. Sin embargo, **cada vez son más las páginas dedicadas a la naturaleza y es aquí donde la**

obra brilla con mayor esplendor. Los ríos, las montañas, la ciudad y el propio firmamento cobran otro matiz gracias a la pluma de Ojiro. Hay secuencias capaces de detallar al milímetro las espectaculares panorámicas que visualizan los protagonistas. La minuciosidad y rigurosidad de su autora son dignas de aplauso.



No puedo dejar de hablar de esta obra sin mencionar el fantástico trabajo realizado por Milky Way Ediciones en la edición española. El formato B6 de tapa rústica es, sin duda, uno de mis favoritos por lo agradable que resulta al tacto y lo cómodo de su lectura. Las páginas tienen el suficiente espacio para mostrar las viñetas centradas. De esta forma, evitan ocultarlas en el encuentro entre las páginas de los tomos. Puede parecer una tontería, pero no es la primera vez que debo forzar la vista para leer frases cortadas por la falta de margen interior y su proximidad a la hoja de al lado. Me parece imprescindible que el lector pueda disfrutar de la obra con facilidad. Por esta razón, los valores de producción, incluyendo la maquetación, preimpresión e impresión deben estar a la altura de la misma.

INSOMNIACS AFTER SCHOOL ES UNA SERIE ABIERTA SIN FECHA DE FINALIZACIÓN EN EL MOMENTO DE ESCRIBIR ESTA RESEÑA Y SOLO ESTOY RASCANDO SU SUPERFICIE. NO SÉ A DÓNDE ME SEGUIRÁ LLEVANDO LA OBRA DE MAKOTO OJIRO, CUÁNTO CRECERÁN TODOS SUS PERSONAJES, O CÓMO TERMINARÁ, PERO SÍ ESTOY SEGURA DE UNA COSA: QUIERO SEGUIR A GANTA E ISAKI HASTA EL FINAL.

No solo por acompañarlos a lo largo de este viaje de autodescubrimiento, sino por todas las emociones que me contagian con cada tomo. Puede que *Insomniacs* no me ayude a conciliar el sueño cuando no consiga pegar ojo, pero puede convertirse en un bálsamo maravilloso para iluminar esas noches más oscuras. 

ATAQUE A LOS TITANES

進撃の巨人

«Shingeki no Kyojin»

❗ AVISO DE SPOILERS

Aunque hoy parezca mentira, la historia de **Ataque a los Titanes empezó con un «no»**. Un joven mangaka de 19 años llamado **Hajime Isayama** presentó un único capítulo como candidato a publicarse en la edición semanal de la revista *Shōnen Jump*. La historia –humanos contra titanes– encajaba en la línea editorial de Shueisha, pero rechazaron la propuesta. Buscaban algo más vistoso y el dibujo de aquel piloto era, cuando menos, mediocre. La competidora Kodansha no pensó igual y le concedió un premio que más tarde le abriría las puertas a su publicación en la *Bessatsu Shōnen Magazine*. Como

UNA OBRA NO NECESITA UN DIBUJO INCREÍBLE PARA ATRAPARTE Y VENDER MUCHOS TOMOS tantos otros autores de grandes éxitos, Isayama reconoció que conseguir una oportunidad fue muy difícil y estuvo cerca de rendirse. Por suerte –como suele suceder en muchas ocasiones–, otra editora vio potencial y aquella apuesta arriesgada **terminó convirtiéndose en uno de los mangas más famosos de todos los tiempos**.

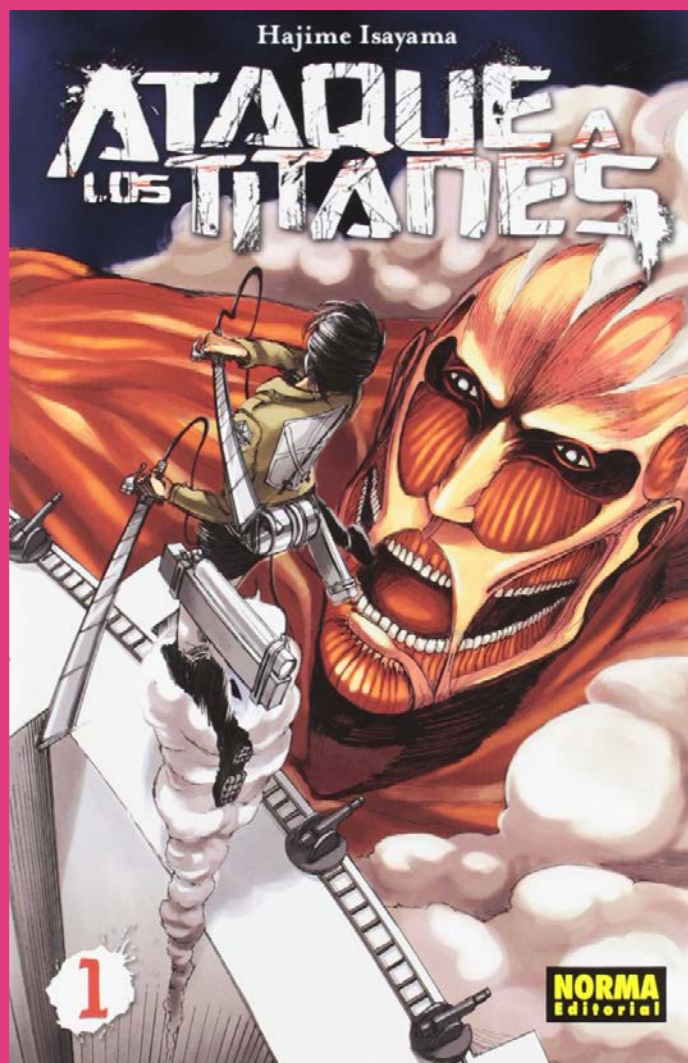
No hay que juzgar un libro por su portada y, en este caso, el dicho le viene al dedillo a la obra de Isayama. El dibujo de los primeros capítulos de *Ataque a los Titanes* es paupérrimo. Mejoró un poco con el paso de los años y, aun así, no llegó a estar a la altura del éxito cosechado. No es lo mismo leer páginas con un dibujo limpio y cuidado que ver una viñeta con un estilo un tanto sucio, con fondos vacíos y donde cuesta distinguir quién es quién entre tantos personajes. Aun así, autores como ONE (*One Punch-Man*, *Mob Psycho 100*) han demostrado que **una obra no necesita un dibujo increíble para atraparte y vender muchos tomos. Isayama pertenece a este grupo de artistas que saben hilar una**

ESCRIBE

Lola Fernández

buena historia y tienen un plan muy claro, aunque su punto fuerte no sea plasmarlo en papel. **Y así está bien**, aunque sea objeto de críticas y, a veces, hasta de burlas.

A estas alturas, la premisa de *Ataque a los Titanes* y sus elementos fantásticos no necesitan introducción. Tampoco sus personajes, que no son precisamente insuficientes y aburridos. Quizá sí se pueda ahondar en las ideas con las que jugó su autor durante la publicación de sus 139 capítulos. La historia comienza planteando una serie de cuestiones interesantes y, a su vez, un tanto básicas: qué son los titanes, cómo van a derrotarlos y por qué el protagonista puede transformarse en uno. Todas ellas tienen respuesta en torno a la mitad de la función. Para suplirlas se plantean otras incógnitas más complejas: si hay algo más allá de las murallas, cuál es el proceso para convertir a alguien en titán y si todo lo enseñado en los libros de historia de este universo es verídico. Aquí es donde la trama se pone interesante de verdad y donde **al argumento principal se suman tramas secundarias que, al menos a grandes rasgos, giran en torno a dos ideas: mentiras y traición**. *Ataque a los Titanes* muestra la cara más amarga de ambos conceptos y de cómo los humanos recurrimos una y otra vez a estas prácticas para sobrevivir en un mundo donde es difícil no ser aplastado. A pesar de tratarse de una serie de ficción, utiliza escenarios trágicos que hemos visto a lo largo de la historia de la humanidad –y de los que no parecemos aprender–. De esta manera lo-



進撃の巨人

gra, con un mínimo de contexto, que entendamos la magnitud de los temas abarcados mientras nos transmite un sentimiento de familiaridad.

Intuir por dónde van los tiros es sencillo cuando se descubre qué hay al otro lado del mar. Más allá de donde alcanza la vista, y contradiciendo aquello que hasta entonces se tomaba por la verdad absoluta en este universo, existen otras civilizaciones. Pero no es un descubrimiento dichoso: detrás de este yace un conflicto racial que alimenta las llamas de una guerra inminente. Bajo el yugo de una de las naciones vecinas, vive una comunidad que antaño se separó de los isleños a pesar de pertenecer a la misma especie. Ahora viven discriminados y desde las

sombras maquinan una revolución violenta –la única forma real de conseguir algo, aunque duela reconocerlo en según qué casos– para librarse de la opresión.

ISAYAMA HACE UN ESFUERZO POR NO RETRATAR A UNO DE LOS BANDOS COMO ÚNICO CULPABLE

Sin duda, esta parte del manga es el punto de inflexión en su desarrollo. Tras acompañar a uno de los bandos durante años, ahora estamos en los zapatos de su contraparte. **Lo que antes se dividía en blanco o negro, en bueno o en malo, ahora gana matices intermedios.** La única vía para entablar contacto con el enemigo no se reduce al combate, pero sus convicciones están tan enfrentadas y radicalizadas que la violencia se recrudece y las armas son el lenguaje en común. **Isayama hace un esfuerzo por no retratar a uno de los bandos como el único culpable de todas las desgracias;** al fin y al cabo, piezas de la historia de ambos están construidas sobre verdades a medias que sus gobiernos utilizan como método para alimentar el odio y controlar a la sociedad. En ambos lados hay personas bondadosas, pero algunos nacieron y crecieron bajo una instrucción que les hizo creer en el derramamiento de sangre como el curso natural de las cosas y una causa justa por la que morir.

Lógicamente, no todo iba a ser objeto de elogio. Sumándose a los reproches sobre la calidad del dibujo, también se puede citar **la maquetación de las viñetas.** Ataque a los Titanes procura no dejar nada a la imaginación, lo que



ATAQUE A LOS TITANES

進撃の巨人

«Shingeki no Kyojin»

Título original: Shingeki no Kyojin

Autor: Hajime Isayama

Demografía: Shōnen

Género: Acción

Serializado en: Bessatsu Shōnen Magazine

Editorial japonesa: Kodansha

Editorial española: Norma

Primera publicación: 9 de septiembre de 2009

Estado de la serie: Finalizada

Número de tomos: 34

Páginas: 192

P.V.P: 8€

EL MUNDO DE ESTE AUTOR ESTÁ PLAGADO DE SERES DESPRECIABLES QUE HARÍAN CUALQUIER COSA POR SOBREVIVIR. LOS DÉBILES MUEREN DE FORMA PATÉTICA Y LOS VALIENTES PIERDEN LA VIDA POR COMETER ERRORES IMPREVISTOS.

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER



llega a ser, en especial al arco de Marley, a ser un tanto pesado. Varios capítulos se componen de páginas consistentes en cuatro o cinco viñetas con bocadillos de texto que ocupan la mitad de la imagen, mientras en el dibujo acompañante aparecen personajes casi calcados. Es una práctica más tradicional de un libro o una novela –donde describir qué ocurre alrededor es inútil– que de un manga. Y respecto a **los puntos de la narrativa que generan**

al día. Pero también tuvo su parte mala: conectar profunda y emocionalmente con un ente ficticio puede influir en tu día a día, en la forma en la que te relacionas con los demás –en especial dentro de ese vasto espacio anónimo llamado internet– y crea en ti una serie de expectativas que no siempre se cumplen.



discusiones y polémica, he llegado a varias conclusiones.

En **primer** lugar, he notado que, poco a poco, la línea entre el lector y el personaje se ha desdibujado tras tantos años de paciente espera entre capítulo y capítulo. Esta sensación la he notado aún más con *Ataque a los Titanes*, un hito tan conocido a nivel mundial y seguido mes a mes por miles de personas en todo el globo. Cada día nueve de cada mes veía los nombres de ciertos personajes siendo *Trending Topic*. Es bonito, porque siempre hubo con quien compartir la emoción de llevarlo

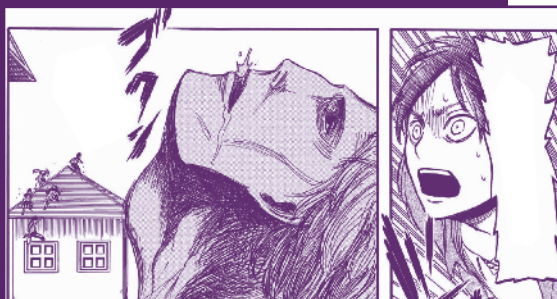
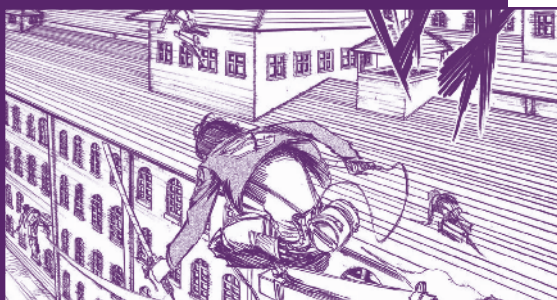
De esta primera conclusión deriva la **segunda**, dedicada a **Eren Yeager**. En el último arco experimenta **una transformación de héroe a antihéroe**. Es un cambio bastante criticado porque rompe con la imagen que se había construido del protagonista hasta ese momento. Para algunos no tiene sentido. Para otros, él solo se arruina como personaje en tiempo récord. Se acusa al guion de estar mal llevado y de haber perdido coherencia. Yo lo veo como el fruto de cargar a alguien tan joven con una responsabilidad tan pesada. Me re-

cuerda a lo sucedido en otras obras como *Madoka Magica* (SHAFT, 2011) o incluso *Toradora!* (J.C. Staff, 2008). «No me creo que llegase a ese extremo», se dice sobre un grupo de niñas de 14 años; o se comenta que «las relaciones de pareja son muy tóxicas y popularizan malos ejemplos» sobre unos estudiantes que apenas tienen 17 años. Ese tipo de comentarios suelen venir de personas –entre las que me puedo incluir– que de forma inconsciente obvian el contexto, pero saben reconocer el origen de los problemas desde una perspectiva más adulta. A Eren le pasa lo mismo: sufre un escrutinio en el que se pasa por alto su condición de joven de 21 años al que se le ha encomendado la difícil tarea de salvar a la humanidad de unos terribles monstruos y, de paso, poner fin a un conflicto social y político que se ha alargado durante muchos años.

**TAL VEZ NO
MERECE LA PENA
EL SACRIFICIO DE
TANTÍSIMAS VIDAS
DE AMIGOS POR
LA CAUSA**

Esto no significa que hiciese las cosas bien o al gusto de todos. Al contrario, entiendo a quien alaba el manga hasta el capítulo 123 y tacha de decepcionante el último arco argumental. **En términos generales, el final es agrio.** Aquellos que Eren aprecia terminan relativamente bien, pero no se puede decir lo mismo de los demás. La pregunta que el manga formula en numerosas ocasiones tiene una posible respuesta: no, tal vez no mereció la pena el sacrificio de tantísimas vidas de amigos y compatriotas por la causa. Si bien era irremediable tachar nombres de la lista de supervivientes con el transcurso de una historia de 139 capítulos, quizá el precio a pagar es muy alto. Y ya no solo por estos personajes con cara y nombre, sino también de los millones de desconocidos que perecieron en esa purga llamada «El Retumbar» y cuyo culpable es Eren. Es **un egoísmo característico de una persona que quiere proteger a sus seres queridos y que conoce una realidad muy distinta a la del resto.** Y peor aún: que solo es una estrategia para ganar algo de tiempo, pues el destino es volver a tropezar con la misma piedra.

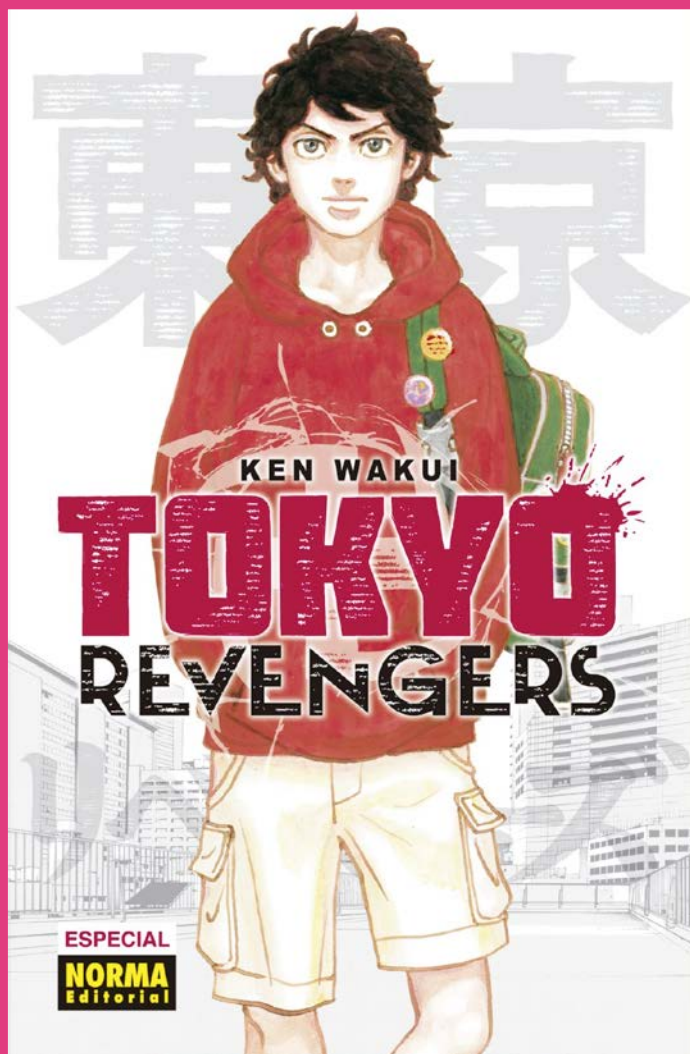
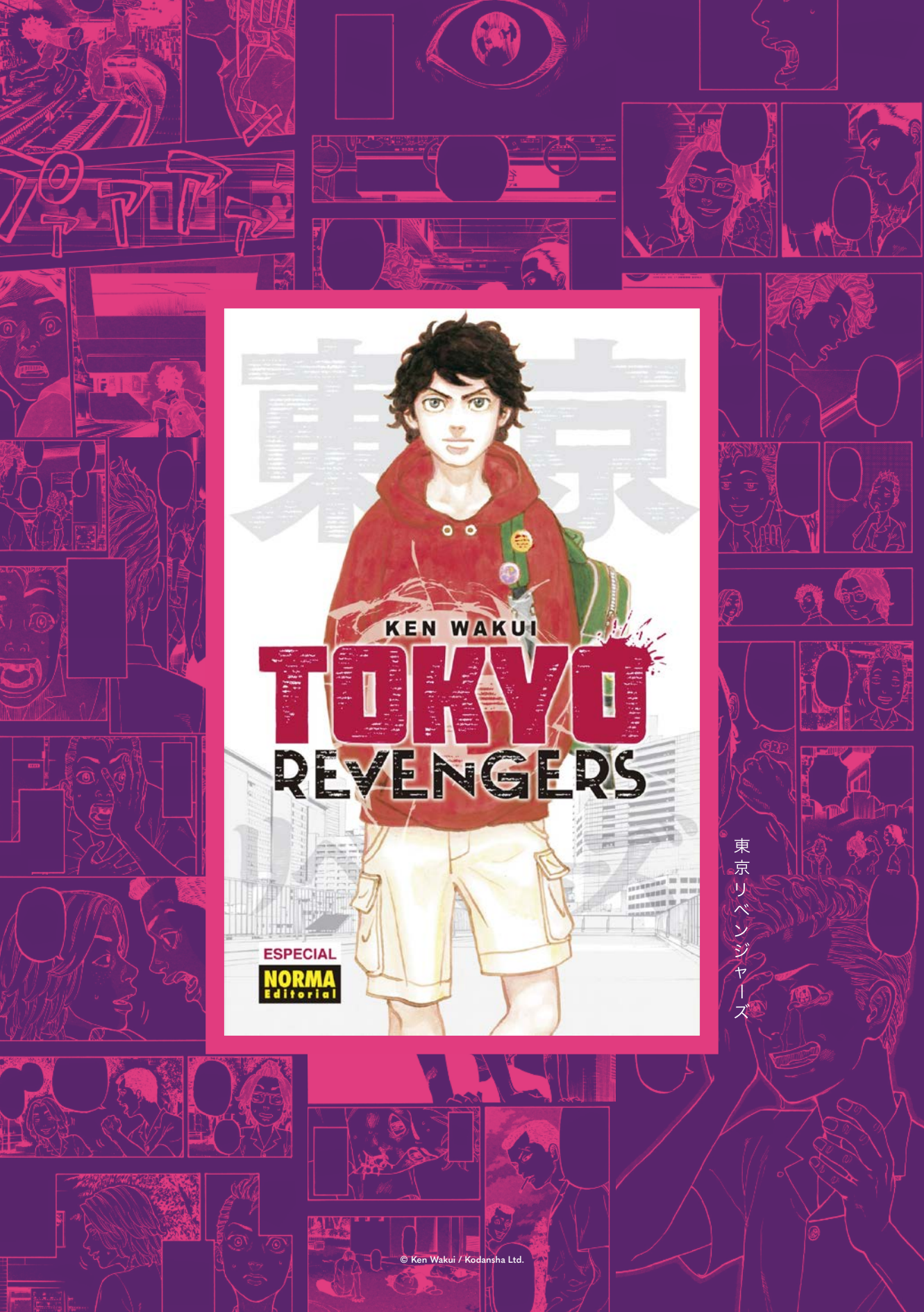
Finalmente, la **tercera** tiene que ver con algo que Isayama ha reiterado varias veces: **el final ya estaba escrito desde el capítulo 1.** Cuando se presentó el borrador de la historia con sus puntos clave, los editores supieron cuál sería la conclusión y así se le dio el visto bueno. Estoy convencida de su sinceridad por dos motivos. El más obvio son las referencias y conexiones existentes entre el primer y el último capítulo; el otro es la claridad con la que se exponen las ideas sobre las que se construye la columna vertebral de la historia. De lo que quizá sí se pueda dudar es de si estaban planeados todos los acontecimientos que surgen durante el desarrollo de la historia, haciéndola aún más fantástica, si cabe. Eso sí puede llevar al lector a esperar un final menos humano y más artificioso. Sin embargo, **Isayama solo ha enseñado cómo ve el mundo a través de sus ojos.** Cuando es tan evidente que está exponiendo su visión personal sobre un tema, es imposible que su opinión coincida con la de todos sus seguidores. El mundo de este autor es uno plagado de seres despreciables que harían cualquier cosa por sobrevivir. Los débiles mueren de forma patética. Los valientes a veces pierden la vida por cometer errores imprevistos. Los fuertes, los valerosos y los afortunados salen airoso de los peores contratiempos. Pero **todos terminan pagando un precio muy alto por vivir un día más.** Isayama nos manda un mensaje tan ilusorio como motivador con Armin: a lo mejor empiezas siendo un blandengue cobarde, pero posees un don especial del que valerte para salir adelante. En Mikasa contemplamos cómo el amor es un bien preciado y, a su vez, muy peligroso, porque nos hace tan fuertes como débiles. Las personas con ideales y determinación como Levi, Zeke, Gabi, Erwin o Floch son aquellas capaces de cambiar el mundo y hacer girar las agujas del destino. Y en



Eren nos recuerda que errar es de humanos y que incluso la búsqueda más desesperada de lograr el bien puede desatar un mal equivalente y un final agri dulce.

ATAQUE A LOS TITANES SE HA CONVERTIDO EN ALGO MUY IMPORTANTE PARA VARIAS GENERACIONES DE ADMIRADORES DE LA CULTURA POPULAR JAPONESA. NO SOLO POR CONSEGUIR QUE MUCHÍSIMAS PERSONAS EN TODO EL MUNDO SE INTERESEN POR NUESTRA INDUSTRIA Y HAYA SIDO UNA FUENTE DE DIVERSIÓN DURANTE AÑOS, SINO TAMBIÉN POR LO IMPORTANTE DEL MENSAJE QUE HA INTENTADO INTERIORIZAR

Todos nos equivocamos y eso no justifica cometer atrocidades, pero debemos intentar ser la mejor versión de nosotros mismos. Tenemos la obligación de cuidar a los niños sin inculcarles extremismos, pues de ellos depende el futuro de una sociedad brillante o una condenada a derrumbarse. El fascismo, el racismo y la xenofobia son parásitos que crecen en las raíces de la sociedad y la enferman. La guerra solo lleva al odio, a la muerte y a la destrucción de civilizaciones, en donde se cobra la vida de civiles indefensos. La militarización es la respuesta natural al miedo de ser aniquilados por naciones más poderosas y, a pesar de todo, la primera opción siempre debe ser la diplomacia. El amor es un regalo que debemos compartir con los demás y una semilla que cultivar al aire libre en lugar de en cautiverio, donde se marchita. La dura realidad es que no existen los finales plenamente felices y cualquier objetivo requiere un sacrificio equivalente. **(K)**



東京リベンジャーズ

TOKYO REVENGERS

東京リベンジャーズ
«Tōkyō Ribenjāzu»

ESCRIBE

José Álamo

CUANDO ME REMONTO A MI NIÑEZ Y A ESAS PELÍCULAS O SERIES DE MI ÉPOCA, SIEMPRE RECUERDO A LOS VILLANOS COMO PERSONAJES PLANOS O CON AMBICIONES BANALES COMO «CONQUISTAR EL MUNDO» O «CONSEGUIR PODER». CON TOTAL SINCERIDAD, NO RECUERDO SI HABÍA MAYORES TRASFONDOS DETRÁS DE SUS AMBICIONES. EN MI CABEZA SOLO PENSABA EN QUE ERAN MALOS POR NATURALEZA.

Conforme he ido madurando y la vida me ha dado algún que otro palo, la realidad me ha abierto los ojos: **no existen el bien o el mal, solo una escala de grises que inunda nuestro día a día.** La gente delictiva o alejada de una vida considerada «normal» es posible que se encuentre en esta situación por razones alejadas de su propio control, como vivir en una familia desestructurada o el mero hecho de nacer en un barrio determinado. Este tipo de situaciones tan complejas afectan sin duda a la conducta de muchos jóvenes, cuya única escapatoria es sobrevivir de la mejor forma posible dentro de una sociedad voraz. No estoy descubriendo la pólvora, desde luego, y ahí fuera tenemos cientos de obras tratando esta problemática, desde *West Side Story* a *Crows* de Hiroshi Takahashi. Aun así **no he podido parar de pensar en ello a lo largo de mis tardes con Tokyo Revengers.**

Cuando comencé a leer este manga, sentía curiosidad por el tremendo éxito de la obra de Ken Wakui. ¿Qué había detrás de tanto ruido en una historia sobre bandas japonesas? Hasta entonces, solo conocía **una vaga polémica en redes en torno al nombre de la agrupación de los protagonistas:** «Tokyo Manji Gang», en japonés 東京卍會. La censura de la versión occidental y el desconocimiento de parte del público llevó a muchos usuarios a **confundir el símbolo Manji (卍) con la esvástica nazi (卐).** El Manji representa las huellas de Buda y su significado nos habla de esperanza, prosperidad y buena suerte, conceptos del todo opuestos a la simbología de la Alemania nazi. Polémicas aparte, al devorar un tomo tras otro, comencé a darme cuenta del por qué de este éxito: **sus personajes e historias daban humanidad a un mundo plagado de violencia y «maldad».**

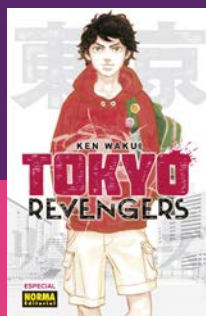
La historia de *Tokyo Revengers* comienza en un día cualquiera de Takemichi Hanagaki. Su vida podría decirse que es mediocre y no ha conseguido nada relevante a lo largo de ella. Sin embargo, todo da un vuelco cuando descubre que su antigua novia, Hinata Tachibana, ha sido asesinada por la *Tokyo Manji Gang*, un grupo de famosos delincuentes. En su búsqueda por saber qué ha sucedido, Takemichi acaba viajando doce años al pasado, cuando aún mantenía una relación con Hinata. A partir de este momento, buscará infiltrarse en la banda —también conocida como «Toman»— para salvarla de su trágico destino y, de paso, cambiar su futuro.

LOS VIAJES EN EL TIEMPO SIRVEN COMO RECURSO PARA DOTAR A LA HISTORIA DE CIERTO MISTERIO

No voy a engañar a nadie, cuando me enteré de que **la serie contaba con viajes en el tiempo**, tuve que arquear la ceja. Cuando este tipo de herramientas narrativas se cruzan conmigo, **siempre tengo el**

mismo pensamiento: es muy fácil enrevesar en exceso la historia. En este sentido, Ken Wakui se complica lo justo para utilizar los viajes en el tiempo como un pretexto para dotar de cierta intriga a su historia. Establece unas reglas simples para los viajes del protagonista, el cual se transporta de forma directa a su cuerpo de hace doce años y, una vez alterado el pasado, el futuro cambia de inmediato al regresar. Esta forma de tratar los viajes temporales genera muchas incógnitas. ¿Qué sucede con el Takemichi del pasado? ¿Un único cambio en el pasado puede alterar todo un futuro? Muchas de ellas no tienen explicación o en otros casos resultan demasiado vagas. Al final, la obra **acaba pecando de los temidos «Deus Ex Machina»** y ciertas licencias que, como en toda historia de viajes en el tiempo, hay que conceder al autor.

Aun así, Wakui sabe jugar bien sus cartas. Un acierto dentro de la narrativa de *Tokyo Revengers* está en el propio ritmo de la historia. Aunque conozcamos el desenlace en el futuro, **el autor siempre guarda giros de guion y situaciones inesperadas** para mantener al lector en constante tensión. Y puedo asegurar que lo logra con éxito. En todo momento, parece tener la estructura de cada arco bajo control, con los objetivos de Takemichi muy claros a la



TOKYO REVENGERS
東京リベンジャーズ
«Tōkyō Ribenjāzu»

Título original: Tōkyō Ribenjāzu

Autor: Ken Wakui

Demografía: Shōnen

Género: Acción

Serializado en: Shōnen Magazine

Editorial japonesa: Kodansha

Editorial española: Norma

Primera publicación: 1 de marzo de 2017

Estado de la serie: Abierta

Número de tomos: 24

Páginas: 384 en B7N + 10 a color.

P.V.P: 16€

KEN WAKUI NO TIENE MIEDO A LA HORA DE PONER A SUS PERSONAJES EN SITUACIONES LÍMITE, SIN DESCUIDAR SU PARTE MÁS INOCENTE, PORQUE NO OLVIDA QUE HABLA DE UNA HISTORIA DE JUVENTUD.

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER



hora de cambiar el futuro, las acciones a seguir y, a su vez, no olvida que esta obra no gira en torno a los viajes en el tiempo. Después de todo, **los personajes son su auténtica alma.**

Como comento al principio de esta reseña, poco a poco me he dado cuenta de los distintos matices que forjan nuestra forma de ser y, a la larga, nos hacen actuar de una manera determinada. En

guerras de bandas. **Los protagonistas no son ningunos héroes: cada personaje cuenta con sus luces y sombras.** Todos ellos con sus propios problemas e historias particulares que dan forma a personalidades únicas y atrayentes.

Los principales amigos de Takemichi: Mikey, Draken o Chifuyu y todos los rivales a los que se enfrentan no dejan de ser adolescentes descarria-



Tokyo Revengers, sus principales protagonistas son jóvenes problemáticos cuya forma de sobrevivir es aferrarse a aquello que les protege: sus bandas. Desde el comienzo, Ken Wakui deja claro sus orígenes dentro del género *Seinen* para dotar de elementos más adultos a esta historia con raíces más arraigadas al *Shōnen*. El autor no esconde sus inicios en la industria y presenta un mundo de violencia, donde las agresiones, los asesinatos, las drogas y las violaciones forman parte de las

dos con familias desestructuradas o sin referentes capaces de darles el apoyo necesario. Ken Wakui, en este sentido, demuestra **un tacto especial al contar estas tramas**, a través de *flashbacks* y el apoyo de otros personajes secundarios, capaces de complementar las distintas personalidades del elenco principal. Gracias a esta forma de desarrollar sus historias, me ha resultado muy fácil empatizar con casi todos los personajes. Incluso aquellos cuya maldad parece no tener razón de ser acaban

mostrando su lado más humano a través del buen hacer del autor. Al final de muchos arcos, **es duro darse cuenta de que la mayoría de personajes solo buscan formar parte de un grupo** donde sentirse queridos y cuidados.

En varias ocasiones, me ha resultado difícil ver que solo estaba ante un grupo de adolescentes incapaces de lidiar con sus problemas. La *Tokyo Manji Gang* es el perfecto ejemplo de ello, porque, después de todo, Mikey, su líder, pretende crear «una nueva era para los delincuentes». Una época de esperanza y prosperidad como simboliza el *Manji* de su nombre. Una idea que, al principio, me pareció inocente y —con el paso de los capítulos— se condensa en que tan **solo son niños y niñas jugando a ser adultos**.

EL CARISMA DEL PROTAGONISTA NO ESTÁ AL NIVEL DEL RESTO DE PERSONAJES SECUNDARIOS

Jóvenes que responden a un mundo que les ha dado la espalda a través de la violencia. El único lunar que encuentro dentro de la historia en cuanto a personajes se refiere, lo tengo con su protagonista «oficial». Takemichi Hanagaki no cuenta con el carisma de otros personajes como el mencionado Mikey; Draken, su segundo al mando, o el detestable Tetta Kisaki, villano principal de la obra. Takemichi es el arquetípico llorón y sin apenas destreza, un joven cuya única virtud es su cabezonería por lograr aquello que se propone. No tengo problemas con este tipo de personajes carentes de habilidades y, sin embargo, resulta muy cargante en demasiadas situaciones. De todas formas, entiendo por qué actúa de esta forma —no deja de ser un pobre chaval en medio de un sinfín de matones—, su desarrollo como personaje es constante y, además, su personalidad permite hacer brillar aun más al resto de personajes.

La pluma de Ken Wakui también tiene gran parte de la culpa de ese carisma que irradian todos ellos. El dibujo del *mangaka* dota de detalles, con un nivel casi enfermizo, a todos ellos: **sus miradas, características físicas o vestimentas les confieren un aire único** en sus distintas etapas —niñez, adolescencia y en el futuro—. Con cada una de ellas es habitual ver importantes cambios en su forma de ser o vestirse y, a pesar de todo,

ciertos gestos o rasgos de sus rostros les identifican en todo momento. Este amor por el detalle queda reflejado a lo largo de la obra con viñetas espectaculares. Más allá de los primeros planos, otros aspectos como la composición, la escenografía y las escenas de acción cuentan con unos trazos de muy alto nivel.

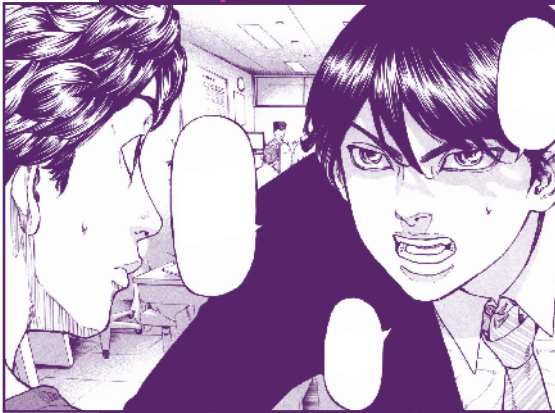
Tokyo Revengers me ha sorprendido para bien y no es algo que me cueste reconocer.

Cuando escuché unas primeras impresiones sobre esta obra, no pude evitar caer en el prejuicio de pensar que sería el típico *Shōnen* de la temporada. Y, por supuesto, no esquivo varios de los tropos habituales del género. Cuando echo la vista atrás, tengo que reconocer el buen hacer de Ken Wakui a la hora de apostar por esas pinceladas de *Seinen* dentro de las aventuras de Takemichi. Aun así, tampoco estamos ante una historia perfecta. Los viajes en el tiempo, por ejemplo, no vienen exentos de ciertas problemáticas a la hora de estructurar su narrativa y, en demasiadas ocasiones, Wakui deja muchas incógnitas en el aire y abusa de los «Deus Ex Machina». Ciertas concesiones que, por mi parte, acepto, aunque también me han hecho arquear la ceja en alguna que otra ocasión.

A pesar de ello, cuando te sumerge en la parte de la guerra de bandas y el día a día de los protagonistas, Wakui brilla con luz propia. Tocar temas tan duros como las drogas o la violencia —tanto física como sexual— en un manga de estas características puede resultar muy problemático y el autor resuelve todas estas tramas con madurez.

No tiene miedo a la hora de poner a sus personajes en situaciones límite y tampoco descuida su parte más inocente,

porque siempre acaba recordando al lector que estamos en una historia sobre la juventud. Ese juego entre la luz y oscuridad de sus personajes ayuda a crear un contexto donde refleja una realidad muchas veces olvidada por la sociedad: la violencia suele nacer de situaciones extremas, nacidas del abandono o la falta de referentes. *Tokyo Revengers*, en su núcleo, es un manga sobre un grupo de chavales con la única necesidad de tener un hogar. **K**



METAMORFOSIS BL

メタモルフォーゼの縁側

«Metamorufōze no Engawa»

Quiero hablar con total sinceridad: en cuanto me dieron la premisa de este manga me lancé a leerlo. Esta obra trata sobre una señora de 75 años y una estudiante de bachillerato que se hacen amigas a partir de su afición al manga BL (boys' love). Un argumento **sencillo, aunque original**, como la obra en sí misma. Comencé a leer *Metamorfosis BL* en 2018, cuando *Comic Newtype* estaba empezando a publicar la historia en japonés en formato webcomic. Después llegarían los premios y el interés internacional, así como la licencia del manga por parte de Norma Editorial en nuestro país. Por si esto fuera poco, el Manga Barcelona invitó a la autora, Kaori Tsurutani, a su edición online en 2020 y Ediciones Fújur apostó por su otra obra, *Don't like this*.

Pese al indudable éxito de *Metamorfosis BL*, me cuesta señalar cuál es el encanto en concreto de este manga. Quizá se halla, precisamente, en la capacidad de Tsurutani de plasmar lo más sutil, tanto en el dibujo como en la narrativa. Cinco tomos de una historia cotidiana en su totalidad y sin elementos insólitos que consiguen presentar todo un abanico de perspectivas de lo humano y lo rutinario. **Lo común se vuelve, en cierto modo, extraordinario.** En este sentido, la cuestión que más destaca, por descontado, es la diferencia de edad de las protagonistas. Tsurutani es capaz de trasladarnos de las reflexiones y preocupaciones de Urara, una chica de 17 años, a las de Ichinoi, una señora de 75, con agilidad pasmosa.

Lo más curioso es que no me descubre nada nuevo al hacerlo y, a pesar de ello, me ha hecho **recordar aspectos cotidianos de la vida que tendemos a olvidar.**

ESCRIBE

Nuria Cimas Pita

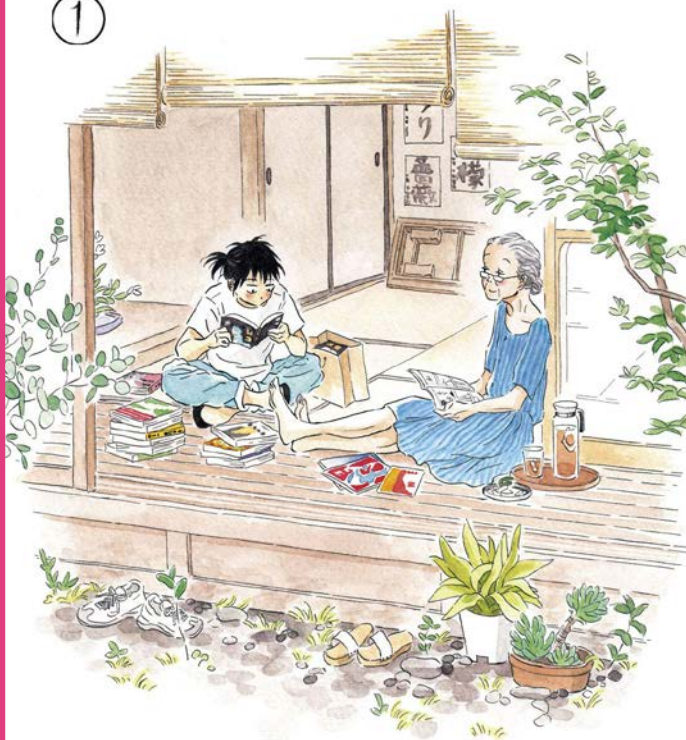
CUESTIONES COMO LA CONCEPCIÓN DEL TIEMPO, LA FAMILIA, LAS RELACIONES SOCIALES O EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS APARECEN RETRATADAS CON LA MISMA NATURALIDAD CON LA QUE BULLEN EN NUESTRO DÍA A DÍA.

Tratándose de un manga, la perspectiva juvenil de Urara puede resultar más corriente que la septuagenaria de Ichinoi. A fin de cuentas, resulta infinitamente más fácil encontrar mangas e historias centrados en la juventud que en la senectud. La figura de Ichinoi le da a la obra un toque de originalidad por sí sola. Sin embargo, la cuestión no reside solo en las edades y en lo que representan. Dentro de sus circunstancias vitales, tanto Ichinoi como Urara son personajes polifacéticos. Tsurutani es capaz de acercarnos a sus vidas cotidianas de una manera muy completa, en la que los numerosos aspectos que conforman **sus identidades van encajando entre sí con total naturalidad.**

Por supuesto, no hay que olvidar lo que el manga, como medio para contar historias —y en concreto el género BL—, representa en esta obra. No diría que *Metamorfosis BL* es un homenaje al género; más bien me parece una celebración del mundo que lo rodea. El punto de vista principal es el de las lectoras: Ichinoi, que acaba de descubrirlo; Urara,

Kaori Tsurutani

①



Metamorphosis Bl

metamorphose to engawa

メタモルフォーゼの縁側

ya veterana, que le sirve de guía. No se trata solo de la experiencia de las protagonistas con el género, sino de todo lo que esta experiencia implica, tanto dentro del mundillo como en su interacción con personas ajenas a él. *Metamorfosis BL* muestra, además de estas perspectivas, pinceladas de una obra, de la experiencia de su autora, de los distintos sistemas de serialización de manga, de los formatos y puntos de venta, y, por supuesto, de los eventos y de los *doujinshi*, creaciones fan alternativas e inspiradas en las obras profesionales. Esto último es esencial, porque **el BL es un género en el que lo oficial y lo fan se retroalimentan**. La comunidad de fans es un ente social en sí mismo, plenamente activo y participativo, y en Japón tiene un peso considerable.

**TSURUTANI ES
CAPAZ DE HACER
HUECO EN SU
PÚBLICO PARA
PERSPECTIVAS
MUY DIVERSAS**

Digo en Japón porque, ante todo, no creo que lo que se relata en este manga pueda extrapolarse tal cual a la experiencia española, ni de publicación ni de interacción con las obras, ni, dicho sea de paso, de experiencias cotidianas. No pretendo decir, ni mucho menos, que no existan movimientos fan en España, pero creo que tienen una constitución y características que, si bien cuentan con aspectos comunes, también tienen elementos propios que no son comparables con los japoneses. Por descontado, sí existen ciertas equivalencias que pueden encontrarse en la obra.

Metamorfosis BL no es una guía sobre el fenómeno del BL en Japón, pero sí es una invitación a pasearse por este mundo, una ventana a contemplarlo o a descubrirlo. Quien ya lo conoce puede encontrar en él elementos y experiencias en las que reconocerse; quien no, puede, como Ichinoi, descubrir no solo un manga, sino toda una nueva realidad. En cualquier caso, la obra tiene espacio para todo tipo de lecturas. No creo que sea necesario haber leído BL o conocer el mundillo para entender o disfrutar de la obra.

Como en el manga, Tsurutani es capaz de hacer hueco en su público para perspectivas muy diversas. 



**METAMORFOSIS
BL**

メタモルフォーゼの縁側

«Metamurufôze no Engawa»

Título original: Metamurufôze no Engawa

Autora: Kaori Tsurutani

Demografía: Seinen

Género: Slice of life

Serializado en: Comic Newtype

Editorial japonesa: Kadokawa Shoten

Editorial española: Norma

Primera publicación: 17 de noviembre de 2017

Estado de la serie: Finalizada

Número de tomos: 5

Páginas: 146

P.V.P: 9€

**NO ES UNA GUÍA SOBRE EL
FENÓMENO BL EN JAPÓN, PERO SÍ
ES UNA INVITACIÓN A PASEARSE
POR ESTE MUNDO, UNA VENTANA A
CONTEMPLARLO O A DESCUBRIRLO.**

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER





De ASTRO BOY "El mejor robot sobre la faz de la Tierra"

PLUTO

001

NAOKI URASAWA × OSAMU TEZUKA
COAUTOR TAKASHI NAGASAKI
SUPERVISADO POR MACOTO TEZUKA
CON LA COOPERACIÓN DE TEZUKA PRODUCTIONS

 Planeta Cómics

ブルートウ

PLUTO

プルートウ

«Purūtō»

Cuando terminé *Pluto*, tuve una poderosa necesidad de expresar lo vivido tras la lectura. Algo que me comía por dentro y que, expresado en palabras, no era otra cosa que intentar dar una explicación a por qué Naoki Urasawa había decidido hacer su propia versión de una historia de Osamu Tezuka. Era como si hubiese conectado con el autor; como si hubiese sido capaz de entender a la perfección el mensaje escondido en esas páginas. Una situación que vivo muy pocas veces, tantas como cantidad de ocasiones en las que tengo la oportunidad de compartir con alguien más mis pensamientos.

Pluto es una trampa muy bien elaborada.

Un espectáculo ofrecido al lector con el fin de ocultar el verdadero motivo de su existencia. En la superficie, una historia de ciencia-ficción inspirada en «El mejor robot sobre la faz de la Tierra» —de *Astroboy*—; en el fondo, un acto de amor y egoísmo que solo alguien como Naoki Urasawa es capaz de orquestar con la suficiente maestría como para cumplir con sus deseos y, al mismo tiempo, regalar al mundo una historia inolvidable.

**PLUTO ES UN
ACTO DE AMOR
Y EGOÍSMO QUE
SOLO URASAWA
ES CAPAZ DE
ORQUESTAR**

Las páginas de este manga presentan a **Gesicht**, un androide alemán que trabaja para la Europol como detective. Su rutina como inspector se ve de repente alterada al toparse con una serie de salvajes asesinatos de humanos y robots con muchas similitudes entre ellos. Para rizar el rizo, se descubre que el autor de tales actos de violencia es otra máquina. De acuerdo con las leyes de la robótica de Asimov, un robot no puede atacar a un ser humano, hecho que hace saltar todas las alarmas al tratarse del primer asesinato humano a manos de

ESCRIBE

Juan Pedro Prat

SOY FAN ACÉRRIMO DE LA CIENCIA-FICCIÓN, UN GÉNERO EN EL QUE NO ES NADA FÁCIL INNOVAR. POR ESO ADMIRO TODAVÍA MÁS A NAOKI URASAWA, QUIEN HA DEMOSTRADO SER CAPAZ DE LLEVAR ASTROBOY A SU TERRENO, CONVERTIRLO EN UNA HISTORIA CON VARIAS CAPAS DE PROFUNDIDAD Y MANTENER, AL MISMO TIEMPO, LA ESENCIA DE UN CLÁSICO DEL MANGA JAPONÉS.

un androide en los ocho últimos años. La historia se retuerce aún más cuando las masacres las empiezan a sufrir los autómatas más avanzados del planeta.

Una premisa muy clásica en la ciencia-ficción; si me apuras, podríamos considerar como la base de este género plantear esa **«revolución de las máquinas»** que pone en énfasis la soberbia humana y su hegemonía sobre lo artificial. Aunque de premisa convencional, *Pluto* tiene poco de corriente. Urasawa coge unas bases establecidas para elaborar su propio camino.

En lugar de centrarse en la acción y en el conflicto, el autor de *20th Century Boys* le da la vuelta a la historia para centrarse en sus protagonistas y no tanto en lo que ocurre a su alrededor. El japonés **convierte lo extraordinario en ordinario** e insufla alma a personajes que, por definición, no deberían ni ser capaces de sentir emociones. Formar una familia, aprender a tocar el piano o disfrutar de unas vacaciones, son los verdaderos conflictos a los que se enfrentan los personajes contruidos por Naoki Urasawa.

Porque si algo caracteriza al *mangaka* de Fuchu es la creación de figuras pura y esencialmente humanas: son imperfectas, se equivocan, se enfadan, se ríen, se ilusionan y sienten culpa. Un sentimiento, este último, que vertebra la historia desarrollada a lo largo de los ocho tomos de la colección. Si entender las preocupaciones que atenazan el frío corazón de un androide no es suficiente, Urasawa los pone en una situación de igualdad hacia sus creadores, y los hace reflexionar sobre cómo han sido capaces de masacrar a miembros de su misma especie (la robótica) en una guerra iniciada por el hombre. Arrepentimiento, culpabilidad y **un desgarró interno solo alcanzable, en teoría, por aquellos con sangre fluyendo por sus venas.**

Reflejar y transmitir la humanidad en un relato protagonizado casi en su totalidad por máquinas supone un reto abismal. Sobre el papel, bastaría con dibujar lágrimas en los ojos de un



PLUTO
ブルートウ
«Purūtō»

Título original: Pluto

Autor: Naoki Urasawa

Demografía: Seinen

Género: Ciencia-ficción / Thriller

Serializado en: Big Comic Original

Editorial japonesa: Shōgakukan

Editorial española: Planeta Cómic

Primera publicación: 9 de septiembre de 2003

Estado de la serie: Finalizada

Número de tomos: 8

Páginas: 192

P.V.P: 8,95€

NAOKI URASAWA HA QUERIDO RECORDAR A UNA DE LAS GRANDES FIGURAS DEL MANGA Y LANZAR UN GRANDÍSIMO Y PRECIOSO SALUDO A UNO DE LOS PERSONAJES CLÁSICOS MÁS CONOCIDOS DE LA INDUSTRIA DEL BLANCO Y NEGRO.

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER



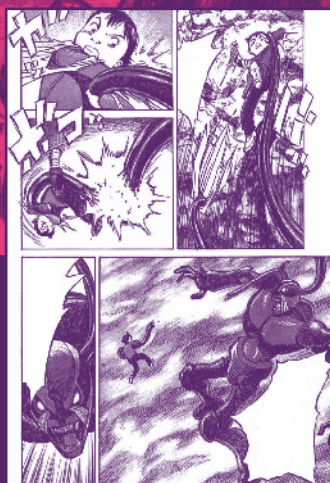
androide, pero eso sería una mera representación plástica. Una imagen. Es como repetir unas frases predefinidas cuando se intenta actuar. No deja de ser una simple lectura. Con *Pluto*, Naoki Urasawa **quiere mostrar que sentir es algo más que mostrar un sentimiento**, que es más que una risotada o soltar lágrimas. Es conectar, es transmitir, es compartir. Todo ello a través de siete androides completamente diferentes.

A PESAR DE HABER HECHO, A LO LARGO DEL TEXTO, ESPECIAL HINCAPIÉ EN LA CONSTRUCCIÓN DE PERFILES Y EN SU BASE DE CIENCIA-FICCIÓN, PLUTO ES, TAMBIÉN, UN THRILLER DE MISTERIO CAPAZ DE ENGANCHAR AL LECTOR GRACIAS A LAS MUCHAS INTRIGAS QUE SE VAN GENERANDO MIENTRAS SE RESUELVEN OTRAS. NO HAY TIEMPO PARA RELAJARSE; EL AUTOR SABE MEDIR MUY BIEN LOS TRAMOS EN LOS QUE IR INTERCALANDO REVELACIONES CON INCÓGNITAS.

Con todo, el truco de Urasawa no consiste en dotar de más dimensiones el drama de la ciencia-ficción, sino en hacer que el lector vaya descubriendo, poco a poco, **quién es el verdadero protagonista de esta historia**. Si bien Gesicht hace las veces de Maestro de Ceremonias, conforme pasan las páginas se desvela que este androide solo es la antesala del espectáculo principal.

A lo largo de *Pluto*, hay un personaje que, aunque secundario en su desarrollo, resulta ser el más importante de todos: **Astroboy**. El personaje de Osamu Tezuka es **la fulgurante estrella** de esta obra, en torno a quien gira todo y el motivo de la existencia de este manga. Es hora de contar la verdad, pues cuando uno la asimila, no puede evitar sentir una sensación de satisfacción infinita.







Pluto existe con un doble objetivo; ya lo comentaba antes, y ahora es momento de entrar en detalle.

Naoki Urasawa creció con las obras de Tezuka, de entre las que destaca *El mejor robot sobre la faz de la Tierra*, una de las muchas aventuras del pequeño robot creado por el Dr. Tenma. El secreto tras este manga está en que se trata, simple y llanamente, de **una historia elaborada por Urasawa para él mismo, para su disfrute, como homenaje** a un personaje que consiguió disparar su imaginación y, con el tiempo, se convirtió en uno de los representantes del manga japonés.

No me cabe la menor duda de que el autor guardará para siempre un recuerdo especial de *Pluto*, con el cual, además, quiere cumplir una misión adicional. Si uno se para a leer los breves interludios incluidos en la edición en castellano de esta obra, descubrirá que Osamu Tezuka llegó a rechazar a su pequeño Astroboy. Casi como si de una autobiografía profética se tratase, **Tezuka se convirtió en una especie de Dr. Tenma, quien rechazó a Atom** por no haber resultado conforme a sus ideas iniciales. Analogías aparte, el «Dios del Manga» acabó un poco harto del personaje debido a unas desavenencias con la adaptación al anime de su obra de ciencia-ficción.

URASAWA CONCIBE *PLUTO* NO SOLO COMO HOMENAJE, SINO COMO UNA FORMA DE REUNIR Y RECONCILIAR A PADRE E HIJO. EL MANGAKA JAPONÉS QUIERE CURAR CUALQUIER POSIBLE HERIDA, SALVAR CUALQUIER DISTANCIAMIENTO QUE PUDIERA PRODUCIRSE ENTRE AMBAS PARTES PARA CONTINUAR EL CAMINO DE LA MANO, COMO SIEMPRE DEBIÓ SER.

La trayectoria de Naoki Urasawa está repleta de éxitos, todos ellos marcados por un fuerte carácter único en su planteamiento. Precisamente por ello, en esta ocasión, **el autor ha querido mimarse un poco**, recordar a una de las grandes figuras del manga y lanzar un grandísimo y precioso saludo a uno de los personajes clásicos más conocidos de la industria del blanco y negro. **K**

CHAINSAW MAN

チェンソーマン

«Chensō Man»

! AVISO DE SPOILERS

Me declaro culpable de todos los cargos. Desde que comencé el proyecto editorial de *GTM*, dejé de lado mi afición por el manga para centrarme por completo en el aspecto cultural de otra de mis aficiones: el videojuego. Mi abandono con el manga no fue una decisión premeditada, sino la consecuencia de **volcarme en cuerpo y alma** a hacer realidad un sueño. Tardé muchos años en darme cuenta de lo que había quedado a mis espaldas: una biblioteca inabarcable, repleta de obras de una calidad incuestionable. Una librería que, desde hacía muchos años, no le había dado la bienvenida a nuevos compañeros de balda.

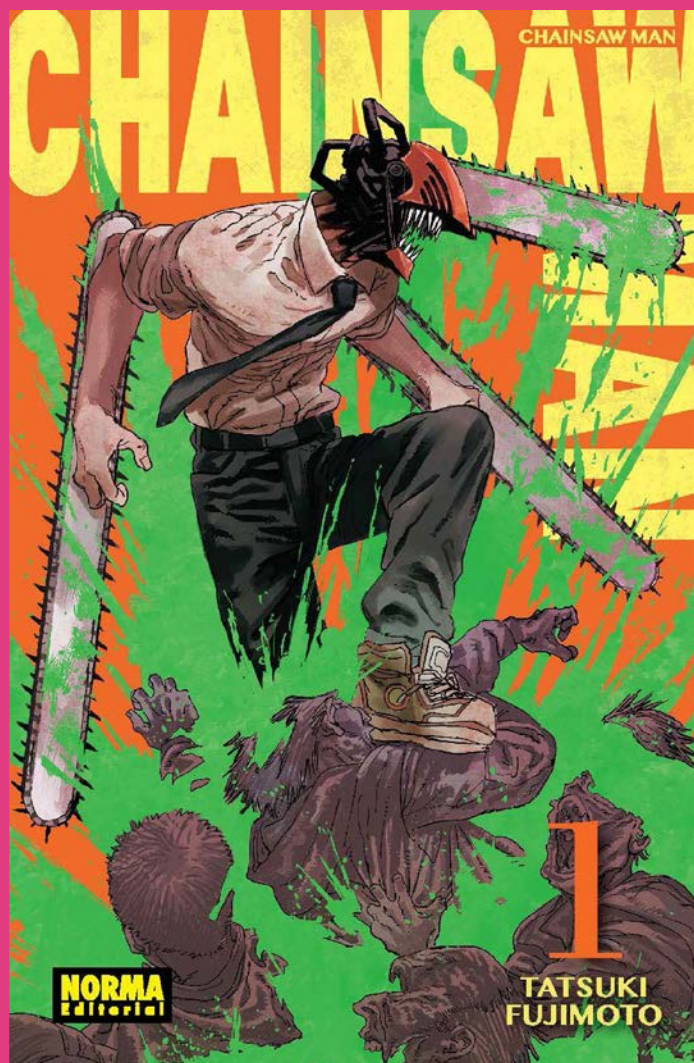
Es difícil de explicar, pero sentí una tristeza muy honda. Al fin y al cabo, fue la lectura de grandes autores —y la inspiración que me despertaban— la principal culpable de que una jovencísima versión de mí mismo publicase su primera novela con apenas veinticinco primaveras. De algún modo, siempre he sentido que el manga llenaba una parte de mí a todos los niveles. Y eso, en una mente creativa, es algo muy importante.

Ese mismo día, decidí salir de paseo a mi librería favorita con la intención de volver a reencontrarme con la lectura. Con el afán de romper los muros impuestos por siete años de escritura centrada en el mundo del videojuego. Por aquel entonces, la revista que sostienes entre tus manos era un proyecto en ciernes y mi compañero José Álamo me pidió que escribiese una reseña sobre *Chainsaw Man*. A decir verdad, hubiese sido mucho más feliz debutando en estas páginas con una obra de Naoki Urasawa, pero eso no lo podía saber cuando acepté su petición. Al fin y al cabo, *Chainsaw Man* era «el manga del momento» y tenía muy buena pinta...

ESCRIBE

Juan Tejerina

SENTÍ QUE, DE ALGÚN MODO, LE HABÍA SOLTADO LA MANO A UN GRAN COMPAÑERO DE BATALLAS. QUE ME HABÍA DEJADO **UNA PARTE DE MÍ MISMO POR EL CAMINO**. QUE MÁS QUE HABER ABANDONADO LA LECTURA DEL MANGA, HABÍA OLVIDADO UNA FACETA MUY IMPORTANTE DE MI PERSONA.



Llegué a mi librería con ganas de comprar el primer tomo de *Chainsaw Man*. Era la obra del momento, una excelente oportunidad para volver a leer y —además— el motivo de mi debut en *Kaibun*. ¡No podía tener más ganas! Mi primera gran decepción con la obra de Tatsuki Fujimoto no tardó en llegar: **estaba agotado**. Lejos de descorazonarme, ese dato hizo que mi hambre de manga fuese en aumento. ¡Agotado! En mis tiempos, el manga no se agotaba.

Me ahorraré, con tu permiso, la historia de cómo conseguí hacerme con un ejemplar. Lo que sí te diré es que, cuando por fin pude hincarle el diente, el sabor no pudo ser más agri dulce. ¿«Esto» era el manga del momento? ¿Agotado por todas partes? No salía de mi asombro. Y lo que es peor: fue en ese preciso instante en el que los siete años de distanciamiento con el manga me pesaron como una losa. Fue entonces cuando me dí cuenta de que, realmente, habían pasado siete años sin comprar un solo tomo. Quizás demasiados años. O eso pensé entonces.

CREÍ QUE LA INDUSTRIA HABÍA CAMBIADO MUCHÍSIMO Y YO ME HABÍA QUEDADO FUERA

Lo primero que pensé es que la industria había cambiado muchísimo y yo **me había quedado fuera**. No alcanzaba a comprender qué tenía de especial la obra de Fujimoto. Y ahí es cuando me tocó lamentar mi suerte: no hay nada más triste, en el ámbito cultural, que enarbolar una crítica con la premisa de que «cualquier tiempo pasado fue mejor». Es un argumentario que huele a naftalina y que **detesto profundamente**. Creo en el arte y en su evolución. Creo en el futuro. Y ahí estaba yo, leyendo *Chainsaw Man* en mi sillón mientras me preguntaba si seguían teniendo cabida en la actualidad autores del calado de Takehiko Inoue, Yasuo Ohtagaki, Hideo Yamamoto, Makoto Yukimura, Masakazu Katsura, Kentaro Miura o el ya mencionando Naoki Urasawa. Y sintiéndome viejo. Y **oliendo a naftalina**.

El desinterés hizo que me llevase un tiempo acabar de leer *Chainsaw Man*. Leí hasta la última de sus páginas con la vana esperanza de encontrarme con un giro revelador. Con algo inesperado que fuese capaz de cambiar por completo mi percepción de la obra. Los nombres



CHAINSAW MAN

チェンソーマン

«Chensō Man»

Título original: Chainsaw Man

Autor: Tatsuki Fujimoto

Demografía: Shōnen

Género: Acción

Serializado en: Shūkan Shōnen Jump

Editorial japonesa: Shueisha

Editorial española: Norma

Primera publicación: 3 de diciembre de 2018

Estado de la serie: Finalizada

Número de tomos: 11

Páginas: 192

P.V.P: 9€

AL ESTILO DE DIBUJO IRREGULAR DE FUJIMOTO SE LE UNE UN PERFIL NARRATIVO DE IMPROVISACIÓN ABSOLUTA, DE TRATAR DE CAMUFLAR BOQUETES EN EL GUION CON ESCENAS A DOBLE PÁGINA LLENAS DE SANGRE Y VÍSCERAS.

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER



de los autores que he mencionado anteriormente no son casualidad: algunos de ellos destacan por su narrativa, otros por su capacidad artística y muy pocos por su maestría en ambos campos. Pensé, en mi error, que Fujimoto brillaría como narrador. Al fin y al cabo, sus dotes como dibujante quedaban en evidencia desde la primera viñeta.

Un dibujo vago, descuidado y con nociones anatómicas cuestionables no podían ser la clave del éxito de *Chainsaw Man*. Tampoco su exigua habilidad con las técnicas de dibujo digital. El uso de pinceles con calado y un pobre dominio de la valoración de línea no podían ser la antesala del cartel de «agotado en todas partes». Y no me importaba, porque en el manga **la calidad del dibujo no es lo más importante**.

Leí y leí página tras página. En honor a la verdad, fui capaz de apreciar una levisima evolución en el estilo de dibujo del autor. Con muchos altibajos y contrastes en las calidades, fueron apareciendo a lo largo de la narración **viñetas explosivas** que se veían deslucidas por otras muy poco trabajadas. Al fin y al cabo, *Chainsaw Man* es la segunda obra importante de Fujimoto. Había que concederle el beneficio de la duda y la certeza de la evolución. Porque cualquier lector de huesos amarillos sabe que los autores se transforman a lo largo del transcurso de sus obras.

Chainsaw Man plantea las desventajas de Denji, un protagonista cuyo esqueleto promete no romper ningún molde: un adolescente huérfano, rechazado por la sociedad y de orígenes humildes. Solitario y desvergonzado, sus máximas

aspiraciones gravitan en torno a la **comida** y las **mujeres**. Como en cualquier shōnen que se precie, lo importante es dónde colocar a este personaje en cuanto lo sacas del molde. En el universo de Fujimoto, el bueno de Denji cae en un mundo en el que existen los demonios. Dado que es una temática tan poco habitual como un personaje principal pasado de hormonas, Fujimoto decide darle un giro al planteamiento y establece unas bases en las que los demonios nacen y viven de los miedos de los humanos. Algo que, reconozco, me sorprendió

gratamente. Ligar la existencia de seres que encarnan la más pura maldad a los miedos de la humanidad me pareció una manera muy elegante de retratar el origen de muchos de los males de nuestro mundo. Como no podía ser de otro modo, la existencia de estos seres justifica la inclusión de aquellos que se dediquen a darles caza. Al fin y al cabo, sin conflicto no hay historia.

Con un mundo plagado de demonios, un grupo dedicado a darles caza y un chaval sin

futuro, tan solo faltaba ponerle la guinda: conferirle el poder del enemigo al protagonista, en aras de que lo use para el bien. Fujimoto aplica la fórmula shōnen al dedillo y **sin salirse del guion**.

Todo esto se lo puedo perdonar a prácticamente todos los shōnen, a pesar de que valoro muy positivamente a los poquísimos valientes que rompen con lo establecido. Puedo pasar por alto un dibujo descuidado y la repetición de clichés, pero exijo una historia interesante, un buen número de secundarios y combates en los que haya, a ser posible, algo más que hostias como panes. Ninguna de estas tres exigencias personales concurren en *Chainsaw Man*.



CUANDO UN MANGA SOLO PROPONE
SANGRE Y VIOLENCIA DESMEDIDAS,
LLEGA UN PUNTO EN EL QUE **PIERDE**
CUALQUIER TIPO DE IMPACTO EN EL
LECTOR

Por un lado tenemos a Denji, el protagonista que recibe el don de convertirse en un «demonio de la motosierra» y que en ningún momento muestra **ningún tipo de evolución**. Ni a nivel personal, ni tampoco en su faceta como combatiente. Denji nunca se llega a ver amenazado en toda la obra. Sus victorias son fáciles, sencillas y no se muestran en ningún momento como un reto para el protagonista. Denji descuartiza a quien se pone en su camino, sin más. Cada combate es una explosión de un «gore» muy visceral que ahoga su falta de enjundia en litros sangre. Fujimoto abusa de los fuegos artificiales, pero **es incapaz de captar la atención del que no se deja cegar por ellos**.

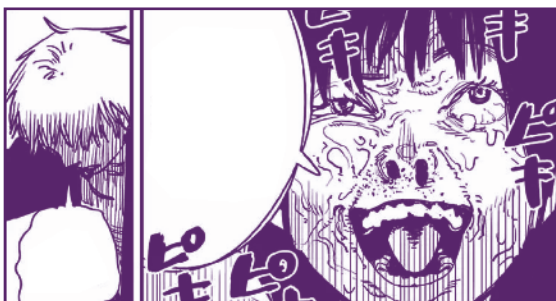
A nivel narrativo, los personajes secundarios de la obra se tornan, cuando menos, olvidables. A medida que transcurría la lectura me daba cuenta de que me importaban tanto o menos que el propio protagonista. No evolucionan. No protagonizan diálogos memorables. No libran combates dignos de mención. Simplemente están ahí y, cuando dejan de estar, solo hay en el mundo una persona a la que le importa menos que al propio lector: Tatsuki Fujimoto.

El autor hace gala de **no tenerle ningún cariño a sus personajes**. No es algo que se refleje tan

solo en unos diseños poco inspirados, es algo que se ve en su forma de tratarlos a lo largo de la narración. Carentes de evolución o mimo narrativo, cuando a algún protagonista le sobreviene la muerte se trata como algo tan mundano como verles comer una pizza. **Mueren en una viñeta y son olvidados en la siguiente**. Y si bien esto puede gustar a un tipo concreto de lector, yo —que huelo a naftalina— prefiero una narrativa que sepa medir cada uno de sus picos y edificar sus puntos álgidos. La habilidad de un narrador está en saber contar las cosas.

A unos protagonistas unidimensionales, sin ningún tipo de profundidad ni evolución, incapaces de brillar ni tan siquiera en el momento de sus muertes, se le suma una historia arrítmica, anegada de lagunas y *deus ex machina* que imposibilitan la inmersión. A lo largo de mi lectura, no podía dejar de preguntarme si Fujimoto se piensa que los lectores son idiotas. O si el idiota era yo.

El *mangaka* se pasa más de media obra anticipando la llegada de un demonio temible. Un ser que, como todo villano del género, es capaz de aniquilar a toda la población. Cuando por fin se presenta, su aparición es anecdótica. Se le ve en, literalmente, dos viñetas y no se vuelve a saber de él. Sin

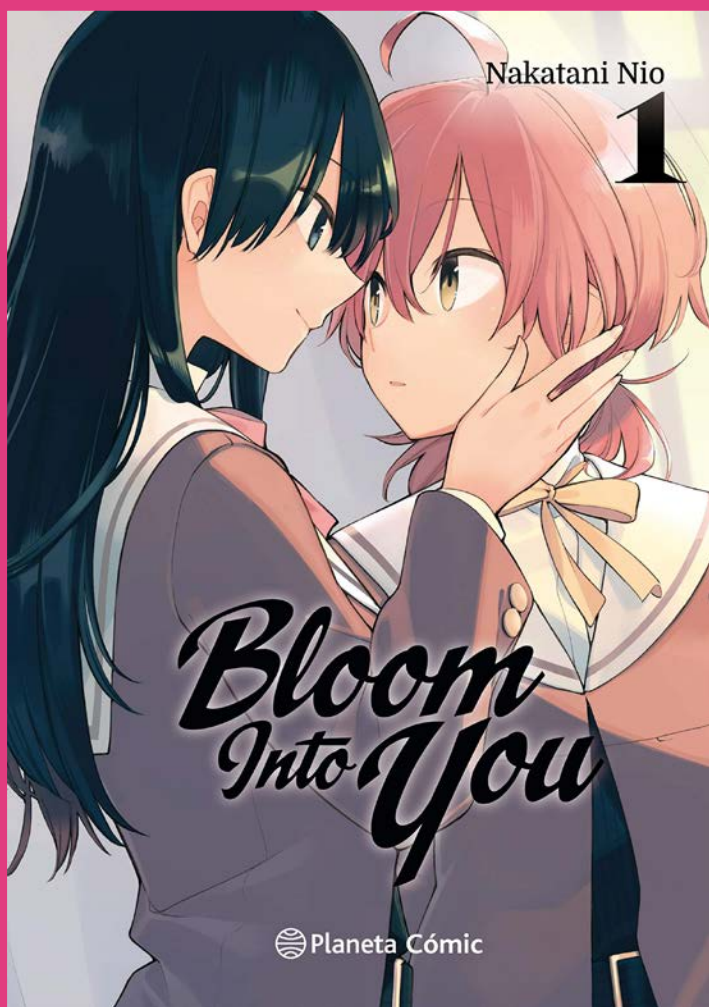


mostrarlo —o sin querer dibujarlo— Fujimoto nos cuenta todo lo que ocurrió tras su aparición aunque, sobre el papel, no se aprecian las consecuencias en el mundo creado por el dibujante. Aquello para lo que se prepara al lector a lo largo de mucho tiempo nunca ocurre. Y queda la sensación de que Fujimoto no ha sabido cómo abordarlo.

AL EVITAR DIBUJAR UN MOMENTO TAN ANTICIPADO, DA LA SENSACIÓN DE QUE EL AUTOR SE SIENTE INCAPAZ DE ESTAR A LA ALTURA DE LAS EXPECTATIVAS QUE ÉL MISMO HA LEVANTADO.

Al estilo de dibujo irregular de Fujimoto se le une un perfil narrativo de improvisación absoluta, de tratar de camuflar boquetes en el guion con escenas a doble página llenas de sangre y vísceras. Una historia que le exige al lector no hacerse demasiadas preguntas si no quiere salirse de su propuesta.

Chainsaw Man no me ha enamorado. Es incapaz de brillar en ninguno de los apartados que debe hacerlo. Y lo que es peor: pretende cegar al lector con fuegos artificiales. El shōnen tiene obras de las que sentirse plenamente orgulloso. Así sea en el devenir de la historia, en la evolución de personajes memorables, en la construcción de momentos que quedan grabados a fuego o en un estilo de dibujo capaz de influenciar generaciones, el género tiene grandes exponentes. *Chainsaw Man* no entra en esta lista, aunque suene a que «cualquier tiempo pasado fue mejor» y huela a naftalina. **K**



やがて君になる

BLOOM INTO YOU

やがて君になる

«Yagate Kimi ni Naru»

En las archiconocidas convenciones Comiket, celebradas de forma anual en Japón, se abren amplios espacios donde artistas noveles publican sus trabajos, en su mayoría basados en obras ya existentes. Lo que en principio es un evento por y para fans, sirve también de escaparate para futuros mangakas, los cuales comienzan publicando material *doujin* —publicaciones no originales— y se abren paso hacia una carrera profesional donde ven la luz sus trabajos propios. **Nio Nakatani**, autora de *Bloom Into You*, es uno de estos casos. Gracias a mi compañera Elena, allá por 2012 empecé a leer *doujinshi* de *Touhou*, a pesar de no saber casi nada de la franquicia. Empujada por el deseo de adentrarme en un extenso mundo de material para

**NIO NAKATANI,
AUTORA DE
BLOOM INTO YOU,
SE ABRIÓ PASO A
TRAVÉS DE UNA
COMIKET**

fans que prometía horas y horas de entretenimiento, empecé a leer antologías y a aprender algo de japonés. Entre aquellas páginas conocí a una autora cuyas historias autoconclusivas me gustaban en especial. Por eso, cuando Nakatani anunció en 2015 su debut como profesional en la revista mensual *Dengeki Daioh* con un **trabajo yuri original**, a parte de no sorprenderme en absoluto, supe que sería una fantástica noticia para el género y que se convertiría en un título memorable. Y no me equivoqué en lo más mínimo.

En el primer capítulo, **Yuu Koita** es incapaz de enamorarse. Disfruta de historias y canciones románticas, pero no siente atracción por nadie. Y, pese a intentar restarle importancia, se cuestiona a cada rato qué está mal en ella. Al contrario, **Nanami Touko** huye del romance y está cansada de que todo el mundo se cuele por ella. No es de extrañar, pues es una estudiante modelo, impecable tanto en apariencia física como en modales,

ESCRIBE

Lola Fernández

y tiene todas las papeletas para convertirse en la nueva presidenta del Consejo de Estudiantes. Gracias a este contraste, cuando se conocen de forma casi accidental, se sienten ligadas al instante. Yuu encuentra en Touko a otra persona incapaz de sentir algo cuando se le declaran, mientras Touko ve en Yuu a alguien que no va detrás de ella con segundas intenciones.

Aunque leo mangas y novelas *yuri* desde hace muchos años, **hasta *Bloom Into You* no me había sumergido tanto en una historia**. En alguna ocasión he logrado proyectarme en personajes, pero su conclusión me pareció demasiado dramática y alejaba su realidad de la mía; era capaz de compartir rasgos de sus personalidades y alguna experiencia, pero la conexión se reducía a algo superficial. Sin embargo, aquí me sentí reflejada y comprendida. No es extraño, pues **es en sus personajes donde reside el mayor encanto**. Da la sensación de que las protagonistas y algunos personajes secundarios son una única persona en diferentes épocas de su vida. Una persona que, al principio, no sabe gestionar sus relaciones y se siente superada por las circunstancias. Luego, intenta negar una parte de sí misma que cada vez cobra más importancia y la condiciona. Con el tiempo, acepta sus sentimientos y decide enfrentar sus problemas, aunque no sea tarea fácil. Después, se adapta a una nueva realidad, pero todavía se siente reacia a compartir su experiencia con todo el mundo. Y, al final, termina por ser una persona que no solo ha visto la cara más amable y la más

amarga del amor, sino que se ha propuesto ayudar a quien esté atravesando todo ese proceso.

Es fácil identificarse con uno o varios personajes, y no porque Nakatani sepa construir buenos perfiles, sino porque **son tan humanos y realistas** que me cuesta no pensar en **una historia contada desde la experiencia**.

Dicho de otro modo, *Bloom Into You* no nace puramente de la imaginación, sino también de las vivencias por las que la autora —y personas como yo— ha atravesado durante los años y han configurado sus relaciones afectivas. Esto casa muy bien con los conflictos que se presentan, situaciones típicas de quien comienza a experimentar y cuestionar su sexualidad.

BLOOM INTO YOU NACE DE LAS VIVENCIAS QUE LA AUTORA HA ATRAVESADO EN SU VIDA

Además, la historia transcurre en un **contexto actual y plural**. Se queda atrás el tropo rancio donde el «romance unisex» florece porque no hay otra opción. Y no se limita solo a relaciones homosexuales; hay personajes heterosexuales, bisexuales, asexuales y arrománticos. Hay parejas ya establecidas y **el elenco cuenta con jóvenes y con figuras adultas**, reforzando la idea de que no se trata de algo pasajero. Igualmente es de agradecer la mención a la posibilidad de que ciertas relaciones no sean aceptadas por la familia y los amigos, pero sin descartar su existencia y normalización. Es un método fantástico para situar al lector en un presente y no limitarlo a la sociedad japonesa y su visión sobre la sexualidad.

Otro aspecto que *Bloom Into You* sabe ejecutar muy bien es llegar a conclusiones, y eso se refleja en mi **plena satisfacción con el final del manga**, intachable. El único disgusto en su día fue la falta de protagonismo de mi personaje favorito, **Sayaka Saeki**, pero para ello se publicaron tres novelas ligeras protagonizadas por ella, situadas tras el octavo tomo y poniendo punto y final a todo lo que esta historia puede ofrecer. Hablando de Sayaka, y con permiso de esas capas de drama camufladas alrededor de Yuu y Touko, he podido comprobar que es el **personaje cuyo papel encaja mejor con muchas lectoras**, grupo donde me incluyo. Es un personaje con conflictos demasiado cercanos a la realidad. Por ello, no solo siento empatía por



BLOOM INTO YOU

やがて君になる

«Yagate Kimi ni Naru»

Título original: Yagate Kimi ni Naru

Autor: Nio Nakatani

Género: Yuri / Psicológico

Serializado en: Dengeki Daioh

Editorial japonesa: ASCII Media Works

Editorial española: Planeta Cómic

Primera publicación: 27 de abril de 2015

Estado de la serie: Finalizada

Número de tomos: 8

Páginas: 192

P.V.P: 8,95€

ES UNA GUÍA PARA PERSONAS QUEER EN ÉPOCAS COMPLICADAS, DONDE NO TERMINAS DE VER LA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL. UN VIAJE DONDE ACOMPAÑAS A UNAS CHICAS ENTRAÑABLES MIENTRAS SE CONOCEN A SÍ MISMAS Y MADURAN.

DISPONIBLE EN OTAKU CENTER



ella, sino también representación. Y, gracias a la serenidad y madurez con la que busca respuestas y planta cara a sus temores, es un ejemplo a seguir.

LA NARRATIVA VISUAL DE BLOOM INTO YOU ES MARAVILLOSA. SALTA A LA VISTA EL DIBUJO BONITO Y LIMPIO, Y LOS TRAZOS FINOS Y DELICADOS, PERO SU CARISMA NO RESIDE AHÍ. EL SELLO PERSONAL DE NAKATANI ES LA DISTRIBUCIÓN DE LAS VIÑETAS, LAS METÁFORAS Y EL USO DE LAS LUCES Y LAS SOMBRAS.

Esto último se palpa desde el primer capítulo, donde la luz transmite cómo se siente Yuu sin necesidad de describirlo mediante texto. Cuando se toca un tema que le incomoda, aparece en la sombra o con parte de su rostro oculto. En cambio, cuando se siente relajada y alegre, está rodeada por claridad. De igual modo, la forma de Nakatani de distribuir viñetas es capaz de contar por sí sola una historia. Una vez más, el texto y los diálogos son un complemento prescindible y una única página dividida en seis viñetas configuradas de forma idéntica, plasma lo que a veces cuesta exponer en palabras.

En cuanto a las mencionadas metáforas o simbolismos, encuentro dos ejemplos que me fascinan. El más sutil —y un tanto rebuscado— se trata de un proyector de estrellas. Lo vemos por primera vez en el cuarto capítulo y por última en el treinta y siete, pero su uso es muy diferente. En el tomo uno proyecta una luz artificial en una habitación cerrada y a oscuras, acompañando silenciosamente a Yuu mientras reflexiona sobre el amor. En cambio, en el penúltimo tomo, aparece en la página final de un capítulo donde el desarrollo de los personajes está llegando a su culmen y el proyector se halla en el alféizar de una ventana abierta, apagado y en dirección a un cielo estrellado natural.

El otro, menos escondido y al mismo tiempo más abierto a interpretación, tiene lugar durante **la obra de teatro del instituto** —que recuerda a *Hamlet* y de la cual podría escribir una reseña independiente debido a su originalidad—. Aun cuando la función se divide en varios actos, en todos se utiliza una misma flor de adorno. Se trata de las gerberas, unas plantas acostumbradas a mantenerse abiertas al sol y a las que se les atribuye el significado del comienzo de un amor inocente y la celebración de una amistad honesta. Junto al contraste entre la luz y la oscuridad para señalar hacia qué dirección se dirige cada chica, las gerberas simbolizan las dos opciones entre las que deben elegir al final: una relación de pareja o una amistad.

Para mí, ***Bloom Into You* es un manga terapéutico** con varios usos. Es una guía para personas *queer* en épocas complicadas, donde no terminas de ver la luz al final del túnel. Es un viaje donde acompañas a unas chicas entrañables mientras se conocen a sí mismas y maduran, convirtiéndose en una obra **de confort que invita a aceptarte tal y como eres**. Desmarcándose de esa amplia parte del catálogo de obras *yuri* fetichistas y dramáticas en exceso, Nio Nakatani se decanta por una historia transcurrida en la actualidad, con protagonistas que se comportan acorde a su edad y están plagados de inseguridades. Este manga demuestra que ser una buena artista no siempre consiste en tener un dibujo espectacular y un guion original, sino en ofrecer la mejor historia posible aprovechando los instrumentos a mano, poniendo mimo en pequeños detalles a descubrir con cada nueva lectura, y encontrando soluciones creativas para ejecutar las ideas. Y, en eso, *Bloom Into You* brilla con luz propia. 

アニメ

ANIME

«anime»

Kaibun

Jujutsu Kaisen	98
Wonder Egg Priority	104
Gunbuster & Diebuster	112
Promare	118
Odd Taxi	126
Kobayashi-chan chi no Maid Dragon	132

JUJUTSU KAISEN

呪術廻戦

«Jujutsu Kaisen»

ESCRIBE

Lola Fernández

Una de las aspiraciones de cualquier aficionado a la cultura popular japonesa es viajar al país de sol naciente. Visitar los famosos barrios de la capital y hacer un «tour otaku» recorriendo localizaciones reales de las distintas series. En resumidas cuentas, ser parte de su afición. Poder dar fe de la existencia de una conexión entre ambos mundos, aunque el anime ofrezca infinitas posibilidades imposibles de recrear en la realidad. A **Gege Akutami** —cuyo nombre real desconecemos— parece sucederle algo similar a pesar de ser japonés. Nacido en la lejana prefectura de Iwate, **la fijación del autor por Tokio es palpable en Jujutsu Kaisen casi desde su inicio**. Solo hay que ver la ilusión del trío de protagonistas al afrontar el reto de exorcizar a un demonio allí, pues podrán aprovechar para hacer turismo. También se ve reflejado en *Lost Paradise*, icónico tema de cierre, cuya letra habla de la ciudad. Esto termina gustando tanto a los japoneses alejados de la metrópoli como a los extranjeros ilusionados con viajar hasta allí algún día. En cierto modo se trata de una forma de conseguir una proyección internacional, pues el espectador se siente fácilmente identificado con la emoción de los protagonistas.

Y al igual que la ilusión de ir a Japón es algo inherente a cualquier fan del anime, también lo es la importancia del **shōnen en el mercado como el género por excelencia**. Con el paso del tiempo y la evolución de la sociedad hemos visto **cambios de tendencia durante algunos años**. Los géneros «idol» (historias sobre



Título original: Jujutsu Kaisen

Estudio: MAPPA

Tipo de obra: Adaptación de manga

Formato: Televisión

Episodios: 24

Estado: Finalizada

Estreno: Otoño 2020

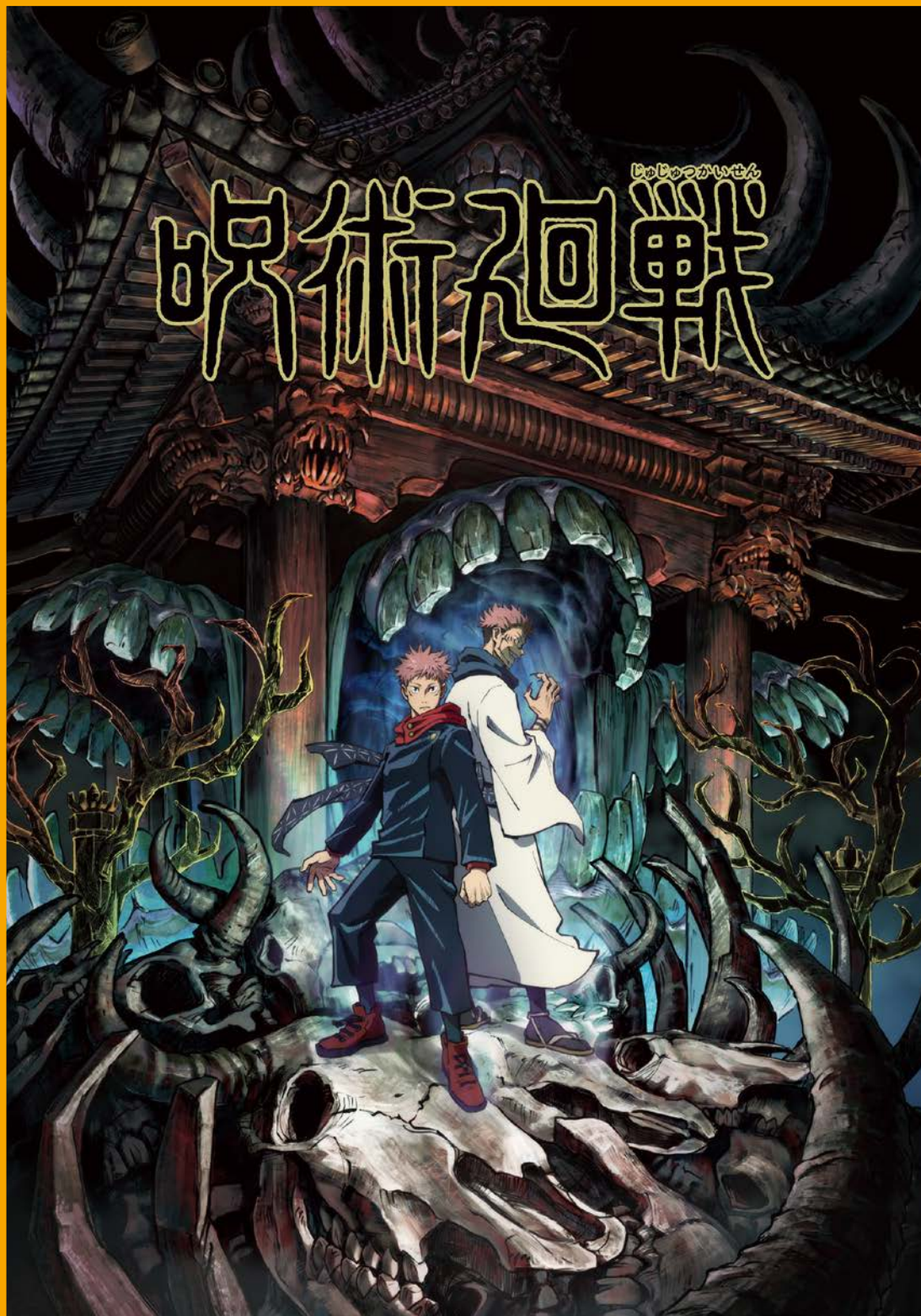
Demografía: Shōnen

Género: Acción

Disponible en: Crunchyroll

呪術廻戦

じゅじゅつかいせん



alcanzar el sueño de convertirse en un fenómeno de masas, en su mayoría protagonizadas por estudiantes de instituto) e «iyashikei» (historias sencillas concebidas para conseguir la desconexión del espectador de sus preocupaciones en la vida real y cuyo protagonista se transporta a un mundo fantástico). *K-ON!*, *Love Live! School Idol Project* y *Sword Art Online* fueron algunos de los títulos en allanar el camino del éxito para muchas series posteriores, a pesar de no inventar o revolucionar sus propios géneros.

En los últimos tiempos **la tendencia ha vuelto a cambiar para rescatar el género que siempre se las apaña para mantenerse estable y ajeno a las modas: el «shōnen»**.

One Piece, *Naruto* o *Fullmetal Alchemist* son algunos de los nombres en los que todo el mundo piensa al hablar de esta demografía, originalmente orientada a chicos jóvenes en busca de acción. Y digo esto porque el público femenino está cada vez más interesado en él,

EL PÚBLICO FEMENINO ESTÁ CADA VEZ MÁS INTERESADO EN EL GÉNERO SHŌNEN

dejando un tanto de lado aquellas historias clásicas orientadas solo a mujeres. Este es uno de los factores por los cuales, con permiso de *Shingeki no Kyojin*, los dos gigantes que coronan las listas de mangas más vendidos y animes más populares son *Kimetsu no Yaiba: Guardianes de la Noche* y *Jujutsu Kaisen*.

Como buen «shōnen», todo comienza cuando un chico normal y corriente adquiere poderes especiales de improvisto. Así se presenta a **Yūji Itadori**, un adolescente amable y optimista que se da de bruces con un suceso paranormal. Ajeno hasta ese momento, el protagonista descubre algo: **el mundo está amenazado por demonios con la capacidad de devorar a humanos para fortalecerse**. En contraposición, existen hechiceros, cuyo cometido es proteger a la gente desde el anonimato y utilizando **técnicas de exorcismo**. A raíz de un ataque ocurrido en su instituto, Yūji se ve arrastrado a esta aventura de la peor forma posible: el conocido como «Rey de los demonios», Sukuna, se apodera de su cuerpo y lo utiliza como recipiente temporal. Solo hay dos opciones: o Yūji permite acabar con su vida —y por ende la del demonio en su interior— a los mencionados



JUJUTSU KAISEN

呪術廻戦

«Jujutsu Kaisen»

REPARTO

Personajes principales



Yūji Itadori

Junya Enoki (JP)



Satoru Gojo

Yūichi Nakamura (JP)



Nobara Kugisaki

Asami Seto (JP)



Megumi Fushiguro

Yūma Uchida (JP)



Sukuna Ryoumen

Junichi Suwabe (JP)

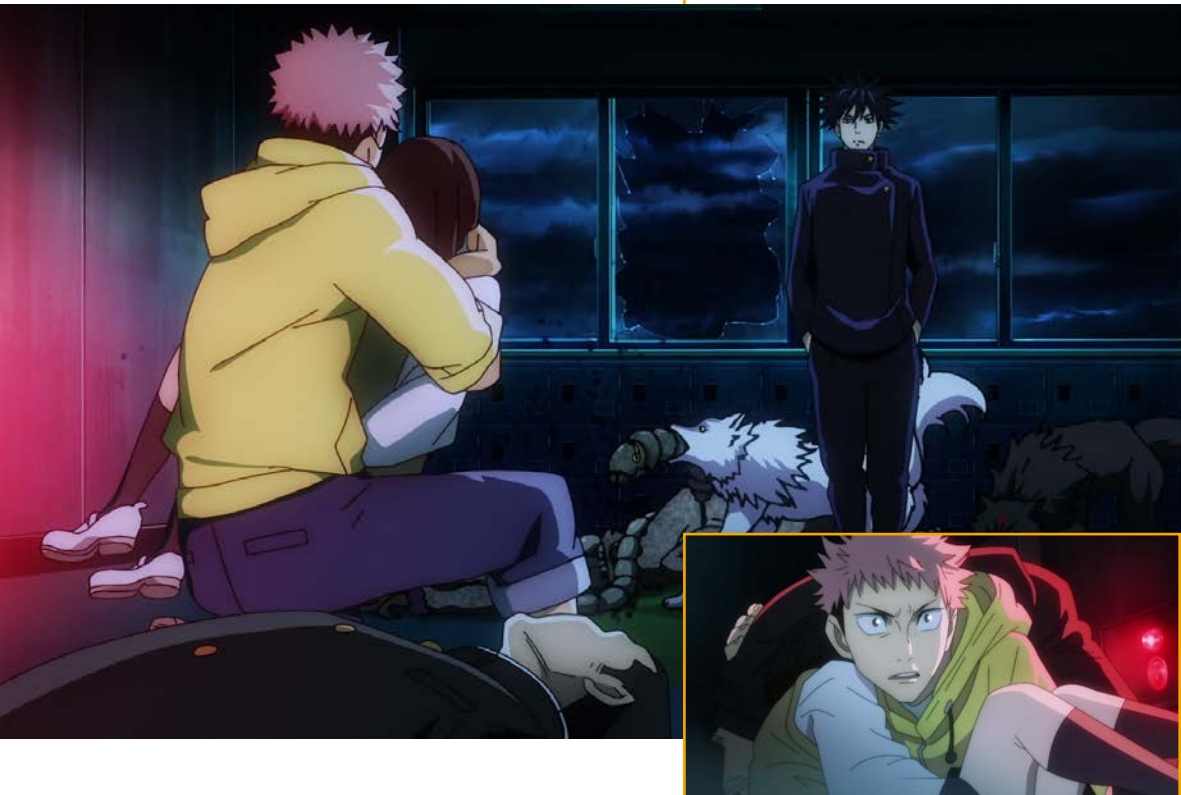
EL FRACASO DE JUJUTSU KAISEN ERA IMPOSIBLE SI CUMPLÍA CON UNAS EXIGENCIAS MÍNIMAS. NO SOLO NO FRACASÓ, SINO QUE GRACIAS AL ANIME SE HA CONVERTIDO EN UNO DE LOS MOTIVOS POR LOS QUE EL SHŌNEN NUNCA SERÁ UNA MODA TRANSITORIA

ESCANEA EL QR
Y DISFRÚTALO EN
CRUNCHYROLL



hechiceros, o se somete a su instrucción y vigilancia. A sabiendas de que su camino solo conduce a la muerte, se decanta por sacar provecho de sus poderes ayudando a los demás mientras pueda. Para ello asistirá a un colegio de hechiceros donde aprenderá a controlar y desarrollar técnicas de exorcismo y combate.

nios y las habilidades individuales de estos y de los protagonistas están muy bien construidas. Ambos elementos van de la mano: cada demonio es único, por lo cual cada enfrentamiento supone una tarea de análisis, estrategia y ejecución *in situ*. Gracias a este sistema, los personajes tienen un **desarrollo orgánico en cuanto a sus**



Con este resumen de los primeros episodios tenemos **una premisa de lo más tradicional**. Más todavía si tenemos en cuenta que se publica en la edición semanal de la revista *Shōnen Jump* junto a otros cuatro mangas de temas sobrenaturales y/o sobre demonios. Dicho de otro modo, **ni siquiera es diferente en el medio en donde se publica**. Esto obliga tanto a *Jujutsu Kaisen* como a sus compañeros de páginas a ceñirse a lo conformista en sus puntos débiles y trabajar lo máximo posible en sus aspectos fuertes. Una de las carreras en las que gana esta serie es en los adversarios. Por un lado, tenemos los humanoides —por regla general los más peligrosos— y, por el otro, los clásicos monstruos. **Los tipos de demo-**

técnicas. Todos cuentan con conocimientos básicos para afrontar situaciones adversas, pero junto a ellas van descubriendo y perfeccionando sus propias habilidades únicas, desconocidas por completo hasta el instante en el que ocurren en pantalla. Si bien una vez más esto no es ninguna novedad, **este aspecto de la historia es complejo y está muy detallado**. Síntoma de ello es la dificultad para recordar todas las técnicas nuevas al terminar un episodio. Menos aun cuando vienen acompañadas de **violencia explícita** a la par de desagradable —otro punto a su favor— y de un apartado artístico digno de mención.

La apuesta de la serie en relación a personajes es muy clara: un protagonista arquetipo acompañado dos amigos y coprotagonistas. Aun así, Yūji es uno de los personajes que más me llama la atención. Es sencillo en su concepción, pero albergar en su interior a la principal fuerza

Gojō es el personaje más popular gracias a su personalidad excéntrica, equiparable a su descomunal poder de exorcismo. El anime hasta la fecha no profundiza mucho en él, pero quizá por eso me despierta curiosidad.



del mal —con el potencial de convertirse en el deuteragonista— le confiere una dualidad muy interesante. **Yūji y Sukuna**, pese a tener motivaciones opuestas, se ayudan de forma inconsciente: Yūji gana poderes gracias a ingerir los dedos malditos de Sukuna, mientras él espera con paciencia el momento de doblegarle y hacerse con el pleno control de su cuerpo. Además, **Sukuna es infinitamente más carismático que Yūji** y sus interacciones y materializaciones esporádicas son un espectáculo. Dejándole de lado, **Satoru**

También **para compensar lo ordinario**

del trío principal, el autor del manga introduce a un amplio número de personajes capaces de desmarcarse de ellos. **Akutami saca a relucir su potencial a la hora de idear personajes únicos** justo en el arco argumental con más opiniones divididas entre los fans. Este famoso —o infame, depende de a quién le preguntes— arco es **el torneo deportivo**. A título personal nunca he sido muy amigo de los episodios sobre festivales escolares, máxime en casos como el que nos

ocupa, donde se corta la narrativa de golpe. Sin embargo, el desarrollo me resulta muy ameno, con un **final fantástico que justifica su existencia**. La razón que inclina la balanza hacia lo positivo son esos personajes secundarios capaces de llenar el vacío dejado por los protagonistas. Estos se materializan en forma de estudiantes de otros institutos de hechiceros con una tradicional rivalidad. La hostilidad inicial se mezcla con un poco de comedia y otro poco de misterio y de ella nace una excelente carta de presentación. Su último episodio es, sin duda alguna, de los mejores de todo el anime y solo te deja con ganas de ver el siguiente.

Por otro lado, y como he mencionado hace un par de párrafos, **el apartado audiovisual de la serie es notable**. Cuando hablamos de una adaptación cuyo plato principal es la acción, se debe poner la lupa sobre la animación. En los «shōnen» es un error fiarse del primer episodio, porque se le pone mucho mimo para captar toda la atención del espectador. Y menos aun si se trata de una serie de veinticuatro entregas donde siempre hay altibajos y capítulos menos memorables. Como la premisa no tiene vuelta de hoja, **otro atractivo reside en el estilo de dibujo y un aspecto conocido de forma común como «fluidéz de la animación»**. No nos engañemos: si entra por el ojo, cuesta poco darle una oportunidad a casi cualquier cosa. En este caso, el estudio **MAPPA logró mantener un nivel de calidad muy alto con secuencias espectaculares** en los momentos clave. Cabe **destacar las coreografías**, aspecto importante en este anime al utilizarse mucho el combate cuerpo a cuerpo. Gran parte de las habilidades de Yūji son en **combate** y requieren de un gran esfuerzo para construir coreografías vistosas sin descuidar los ángulos más irrelevantes gracias a un buen **respaldo en la dirección de fotografía**.

En cuanto al equipo técnico, hay dos puntos clave donde el estudio apostó por jugar sobre seguro. Por un lado, el director del anime es **Seong-Hu Park**, quien demostró saber cómo expresar lo mejor de una obra de acción de la mano de MAPPA en *Garō: Vanishing Line* (2018) y, a posteriori, en *The God of High School* (2020). Park tiene parte

de culpa de escuchar las composiciones de **Alisa Okehazama**, pues trabajaron codo con codo en la mencionada *TGOHS*. Así pues, **la banda sonora** —junto a las piezas de Yoshimasa Terui y Hiroaki Tsusumi— **cumple a la perfección con la función de acompañar a la imagen, añadir tensión durante los conflictos y aumentar la epicidad en el clímax de los combates**. Por el otro, sobra mencionar la veterania de la mayoría de su elenco de voces. Algunos «seiyuu» llevan más de una década dando vida a personajes a través de su voz y otros han ganado popularidad de forma reciente, pero son habituales de grandes producciones. Es una lástima negarle la posibilidad de darse a jóvenes talentos frente a un gran público como el de *Jujutsu Kaisen*, pero en esta ocasión es excusable elegir excelencia por encima de innovación.

EN EL FONDO, JUJUTSU KAISEN ES OTRA HISTORIA QUE REPITE UNA FÓRMULA DE ÉXITO AÑADIENDO ALGUNOS TOQUES PERSONALES.

Su autor pertenece a mi generación de treintañeros: jóvenes criados viendo y leyendo los mismos cuentos de aventuras, de la lucha del bien contra el mal y de salvar el mundo junto a tus amigos. Acompaña a una premisa típica con protagonistas muy comunes, pero tiene detrás un buen trabajo en la caracterización de sus personajes secundarios y enemigos. Cuenta con la producción de un estudio veterano con una base de fans fieles deseosos de ver todas sus series. Dicho de otro modo, **su fracaso era casi imposible si cumplía con unas exigencias mínimas**. Pero no solo no fracasó, sino que con su adaptación animada supo postularse como una de las razones por las cuales el «shōnen» nunca será una moda transitoria. 

完全新作オリジナルTVアニメーション放送決定！

完全新作オリジナルTVアニメーション放送決定！

ワンダーエッグ プライオリティ

W O N D E R E G G
P R I O R I T Y

原案・脚本：野島伸司

監督：若林徳 キャラクターデザイン・総作画監督：高橋沙紀
企画プロデュース：植野浩之 (KAYUKI)・中山信宏 (マコフラス) 制作：CloverWorks

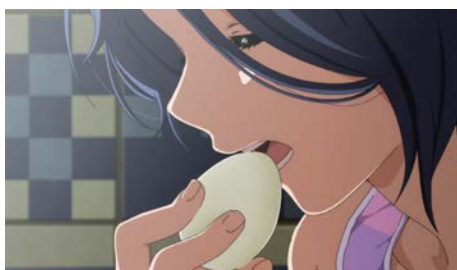
JANUARY 2021



wonder-egg-priority.jp ©WEP PROJECT

WONDER EGG PRIORITY

ワンダーエッグ・プライオリティ
«Wandā Eggū Puraioriti»



Título original: Wonder Egg Priority

Estudio: CloverWorks

Tipo de obra: Original

Formato: Televisión

Episodios: 12

Estado: Finalizada

Estreno: Invierno 2021

Demografía: Seinen

Género: Drama psicológico

Disponible en: Crunchyroll

ESCRIBE

Lola Fernández

Hablar de *Wonder Egg Priority* (WEP) es difícil. De entrada, el título no transmite un mensaje claro ni da una pista sobre la premisa: Maravilla, Huevo y Prioridad. Si le pregunto a alguien ajeno al anime qué tipo de historia espera encontrarse, con total seguridad responderá con una idea opuesta a la propuesta de la serie. Poniendo algo de contexto, WEP es una producción del estudio **CloverWorks** compuesta por doce episodios (trece, si contamos su capítulo resumen). La serie es **un proyecto original e ideado por un grupo de personas reducido, pero muy pasional con su trabajo**. Este tipo de proyectos suele traducirse en propuestas alejadas de lo habitual y, ante la falta de otro formato, brindan un producto único y completo. Tras leer buenos comentarios, le di una oportunidad poco tiempo después de su estreno y quedé maravillada. WEP tiene un capítulo piloto arquetípico capaz de presentar una aventura oscura e interesante desde el primer momento.

La protagonista, **Ai Ooto**, es una joven con una torpeza inusitada para socializar y, por desgracia, acaba de perder a su única amiga víctima de un suicidio. Tras un encuentro con una luciérnaga parlanchina, esta la conduce a un lugar extraño y **acaba teletransportada a un espacio ficticio en donde debe proteger a chicas que se han suicidado**. Allí le explican la situación: si ayuda a esas desconocidas a escapar de los peligros del lugar, podrá traer de nuevo a la vida a su amiga Koito. A pesar del rechazo y el miedo inicial, decide arriesgarse y participar.

Ai no estará sola, gracias a la compañía de otras chicas: **Rika, Momoe y Neiru**. Primero como compañeras y más tarde como amigas, las cuatro jóvenes enfrentan retos hasta alcanzar el objetivo de rescatar a alguien cercano de un fatídico final. Conforme avanza la serie, el **elenco se vuelve de lo más variopinto** y conocemos a nuevos personajes secundarios. En ese aspecto, es un anime de lo más variado y capaz de ofrecer todo tipo de situaciones.

En cuanto a la premisa, al principio **se fija el foco de atención en los suicidios**, quiénes los cometen y el origen que conduce a ese extremo. Es un tema **tabú disfrazado tras unos diseños «moe» y una fantástica animación** con una paleta de colores exquisita. Esta combinación de elementos ya la he visto en otras series recientes: *Madoka Magica* en 2011 y *Made in Abyss* en 2017 son algunos ejemplos bien ejecutados de esta fórmula.

TODAS ESTAS OBRAS COMPARTEN UN PATRÓN COMÚN: CARAS REDONDITAS Y OJOS GRANDES; PERSONAJES JÓVENES E INOCENTES Y UN MUNDO VIVO Y BELLO, QUE ESCONDE UN SECRETO MALIGNO Y CRUEL.

Con el transcurso de los episodios **la historia se recrudece** hasta un punto de no retorno. Con cada nuevo suicidio y cada visita a los espacios ficticios, el tono se vuelve más y más oscuro. **Por un lado es parte del atractivo de la serie:** el suicidio y sus motivaciones es un tema ya visto con anterioridad. Sin embargo, cuando es tratado en otras obras, se maquilla o se utiliza como un instrumento narrativo puntual. **Por el otro, me hace cuestionar si es necesario llegar tan lejos.** Si añadir más agravantes al «porqué» aporta algo sustancial, más allá de frustrar y apenar al espectador. A este conjunto de elementos se van sumando otros componentes de ciencia ficción enriquecedores pero acompañados de **temas más complejos, incómodos y desagradables**. Por ello, todos estos elementos conforman la razón por la debo decir que **WEP no es un anime para**



WONDER EGG PRIORITY

ワンダーエッグ・プライオリティ
«Wandā Eggū Puraioriti»

REPARTO

Personajes principales



Ai Ooto

Kanata Aikawa (JP)



Momoe Sawaki

Hinaki Yano (JP)



Rika Kawai

Shuka Saitou (JP)



Neiru Aonuma

Tomori Kusunoki (JP)

CON SUS DEFECTOS Y SUS VIRTUDES, PROPONE TEMAS INTERESANTES Y HA PUESTO EN EL MAPA A ARTISTAS PROMETEDORES. ES TAMBIÉN UN EJEMPLO A LA HORA DE APRENDER A PLANIFICAR DE FORMA ADECUADA UNA PRODUCCIÓN PARA TELEVISIÓN. Y, DESDE LUEGO, SIEMPRE DARÁ DE QUÉ HABLAR.

ESCANEA EL QR
Y DISFRÚTALO EN
CRUNCHYROLL



todo el mundo. Suen a una frase ya manida en demasiadas ocasiones y, aun así, dejando de lado sus momentos de relajación, esta obra **somete al espectador a una gran presión emocional de forma continuada.**

Acoso escolar, discriminación, violencia física, abuso sexual, violación, machismo,

Por supuesto, hay varias líneas argumentales secundarias de relevancia. Ai desconoce la razón detrás del suicidio de Koito. También está el motivo de la existencia de los espacios ficticios y cómo logran resucitar a los muertos. De forma constante, se especula sobre la magnitud de las relaciones entre ciertos personajes. Dicho de otro modo, **la historia de WEP es muy ambiciosa e intenta abarcar muchas cuestiones de forma paralela.** Por desgracia, no todo podía



autolesiones o transfobia son algunas de las causas detrás de los casos de suicidio de estas jóvenes. *Wonder Egg Priority* no solo no propone soluciones sino que, además, expone la problemática sin delicadeza. Si bien esta crudeza termina siendo un instrumento narrativo, cada episodio insta al espectador a reflexionar. En algún momento me rondó por la cabeza una idea: toda esta serie de elementos conformaban una crítica a la presión ejercida por la sociedad a las jóvenes.

ser bueno. Sumándose a la mencionada falta de alternativas para combatir las tragedias representadas en la serie, es hora de hablar de las carencias del anime. *Wonder Egg Priority* **no es regular en su narrativa.** Los siete primeros capítulos comparten una estructura: son episodios autoconclusivos que señalan a un único culpable. Siguiendo este método se plantearon dos tercios del anime y así funciona francamente bien. Sin embargo, con el octavo —un episodio resumen—, todo empezó



a tambalearse. Había dos posibles causas para ese parón: la trama iba a complicarse en exceso o problemas de producción. Técnicamente ocurrió lo segundo, pero fue aquí donde se desmoronó la dinámica de desarrollo de la historia.

Con el noveno episodio se abrió un arco argumental extenso en el que **se condensó mucha información**. Gran parte de ella

GRAN PARTE DE LA OBRA ESTÁ BASADA EN EL PSICOANÁLISIS FREUDIANO

está basada en **el psicoanálisis freudiano**. El trabajo de Sigmund Freud, uno de los filósofos y neurólogos más destacados del siglo XX, tiene muchísima influencia en WEP.

En psicoanálisis, Eros (o pulsión de vida) representa el deseo de sobrevivir y de estar satisfecho. En contraposición, Thanatos (pulsión de muerte) representa el deseo de morir y desaparecer materialmente. Sobre estos dos conceptos, opuestos pero inseparables, se construye gran parte de la historia. También encontramos su influencia



en el estudio exhaustivo del comportamiento de las jóvenes o en la búsqueda del significado de los sueños.

Ahora bien, los guionistas dieron por supuestos unos conocimientos básicos por parte de los espectadores sobre el autor. Dando este detalle por hecho, el acercamiento a la obra de Freud es bastante bueno. No obstante, sin ella, y como ocurrió con parte de los fans, se generaron confusiones y malentendidos. **No es sino una apuesta ejecutada a medias** y capaz de complacer a quienes están interesados en el campo del psicoanálisis, pero ahuyenta a los desconocedores del mismo. Es también dentro del último arco argumental donde **se introducen nuevos conflictos en lugar de cerrar los ya existentes**. En una serie de larga duración no resultaría un problema, porque hay tiempo para desarrollarlos. Aquí, **presentarlos a falta de tres episodios para la conclusión es un error**.

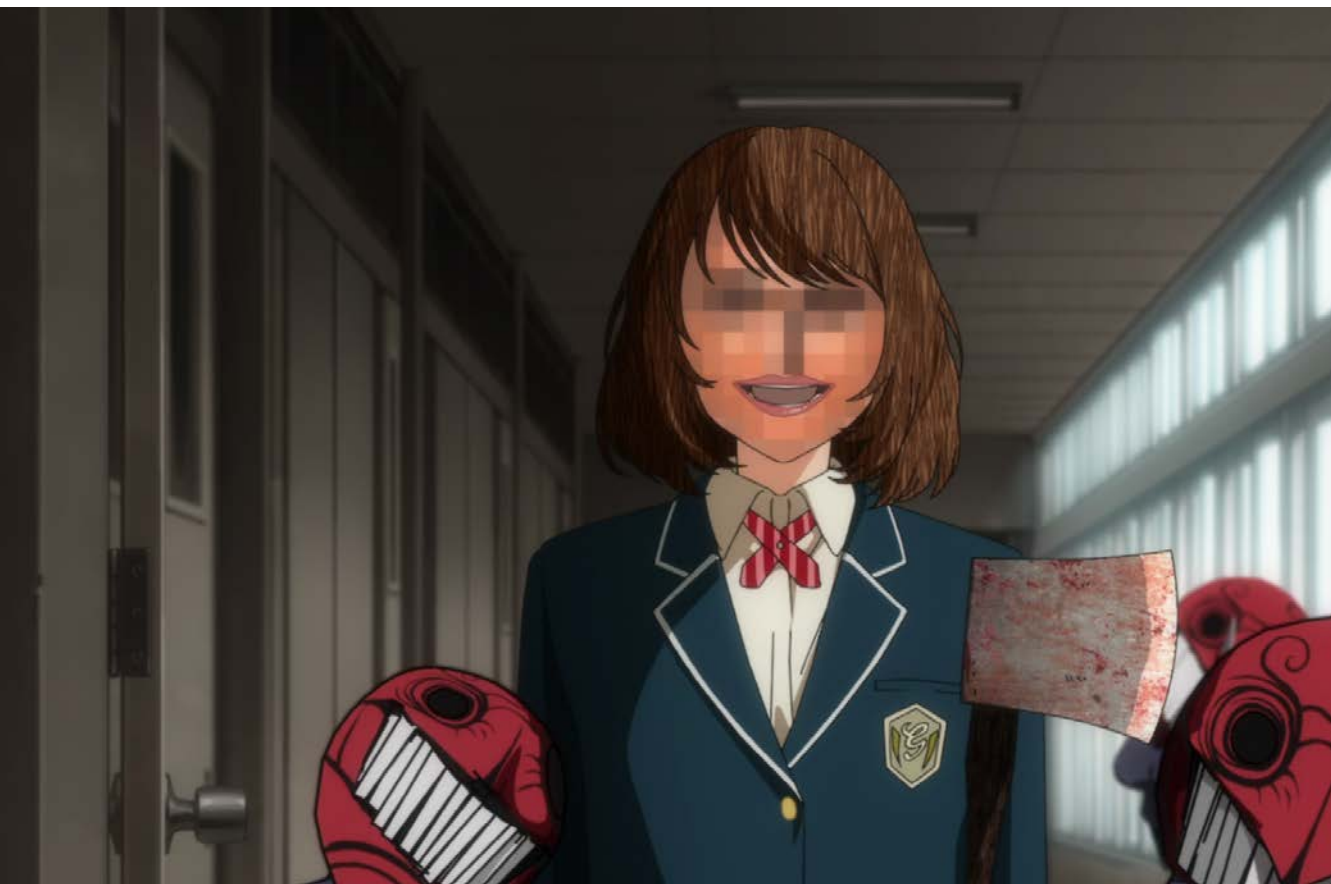


LO MISMO OCURRE CON EL EPISODIO FINAL Y LA OVA. SE RECURRE A NUEVOS ELEMENTOS FANTÁSTICOS PARA FORZAR EL CIERRE DEL DESARROLLO PERSONAL DE AI Y ARROJAR LUZ SOBRE EL DESENCADENANTE DE LA HISTORIA: **POR QUÉ KOITO SE QUITÓ LA VIDA**. SI BIEN PUEDO TOMAR SUS EXPLICACIONES COMO GIROS DE GUION PLANEADOS DESDE EL PRINCIPIO, SE EJECUTAN DE TAL MANERA QUE LA NARRATIVA PIERDE CIERTA COHESIÓN Y SE LANZAN MENSAJES ENREDADOS.



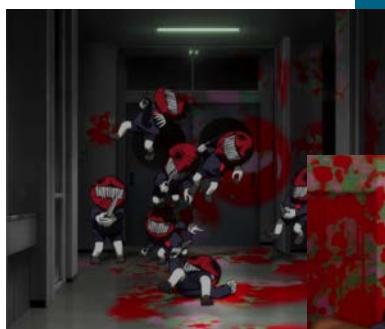
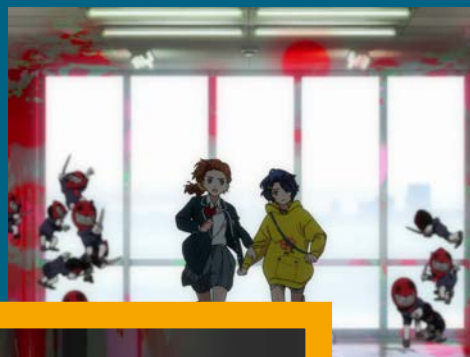
Como he mencionado antes, con el octavo capítulo se **destaparon las condiciones laborales de los trabajadores del estudio**. Aunque CloverWorks no es el único estudio envuelto en esta polémica, ocurrió en el peor momento posible. El retraso en la entrega de materiales y los comentarios en redes sociales por parte de trabajadores fueron la gota que colmó el vaso.

La situación fue insostenible y provocó el anuncio de un «episodio especial de una hora», cuyo estreno se produciría meses después. En él estaban depositadas unas expectativas que no se cumplieron por tres puntos clave. El primero, otro resumen ocupa la mitad de su duración. El segundo, en las partes originales hay una considerable bajada de calidad en la animación. Para rematar, **en lugar de un final cerrado, se ofreció uno abierto**. En muchos casos el anuncio de una segunda temporada o continuación sería inminente. En este caso es impensable dadas las circunstancias.



Los finales abiertos per se no tienen por qué ser malos. Tratándose de esta serie sí, pues es un trabajo original en forma de un anime para televisión. Finales decepcionantes por parte de CloverWorks ya se han visto antes, pero en esta ocasión no puedo recurrir al manga, novela o videojuego original para quitarme el mal sabor de boca. Si tuviese que depurar responsabilidades, debo remontarme al segundo párrafo de esta reseña. El proyecto se ha gestionado por parte de un **grupo de personas pequeño y sin experiencia.** Jóvenes y talentosas, sí, pero sin veteranos capaces de guiar al estudio en el complicado proceso de planificación. Aun así, no todo es malo; de los errores se aprende y han demostrado tener potencial. De cara al futuro, y bajo la supervisión adecuada, deposito en ellos grandes expectativas.

Wonder Egg Priority me ha hecho replantearme varias concepciones sobre la industria. Con el paso de los años, esta insiste en reciclar las premisas de obras exitosas, ofreciendo versiones carentes de personalidad. **A estas alturas, cuando ya se ha inventado todo, ¿prefiero apostar por un anime correcto y sin riesgos, o darle una oportunidad a algo diferente a pesar de sus carencias?** Aunque he señalado varios puntos negativos, me siento contenta y agradecida. Con sus defectos y sus virtudes, propone temas interesantes y ha puesto en el mapa a artistas prometedores. Es también un ejemplo a la hora de aprender a planificar de forma adecuada una producción para televisión. Y, desde luego, siempre dará de qué hablar. **K**



GUNBUSTER DIEBUSTER

トップをねらえ!

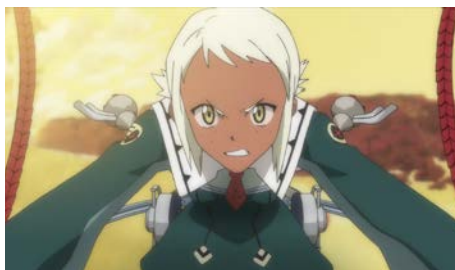
«Toppu o Nerae! 182»

ESCRIBE

David Heredia

Casi una década antes de *Evangelion*, mucho antes de que el nombre de Gainax resonara con fuerza a nivel internacional, el estudio presentó su primera serie original con la que asentaría los cimientos de sus posteriores producciones. *Top wo nerae! Gunbuster* (1988) se sigue recordando con especial cariño dentro del círculo de amantes de los robots por sus detallados planteamientos, sus absorbentes secuencias de acción y la profunda integración de la ciencia como medio para el progreso de la historia. Aun así, el componente humorístico en sus primeros compases tampoco es desdeñable, y es que **esa combinación de comedia y drama es la que se ganó el corazón de los aficionados**, convirtiéndola en uno de los principales referentes durante ese primer auge del fenómeno otaku en territorio japonés.

La historia del serial nos sitúa en el ya cercano año 2023, cuando la protagonista Noriko Takaya se encuentra estudiando en un centro de entrenamiento en Okinawa para futuras pilotos de robot, destinadas a luchar contra unos temibles monstruos espaciales que amenazan la galaxia. El padre de Noriko falleció durante uno de los primeros enfrentamientos contra estas abominaciones a bordo de la nave Luxion, y ahora ella hace lo posible por convertirse en una gran piloto que pueda vengar su trágica muerte. Pese a la torpeza que demuestra al principio, las figuras de su senior Kazumi Amano y de su entrenador, Kōichirō Ōta, le inspiran para mejorar y finalmente consigue que la seleccionen como miembro del proyecto Gunbuster. A lo largo



Título original: Toppu o Nerae! 182

Estudio: Gainax

Tipo de obra: Original

Formato: OVA

Episodios: 6

Estado: Finalizada

Estreno: 1988 / 2004

Demografía: Shōnen

Género: Mecha

Disponible en: DVD / Blu-Ray (Importación)



トップをねらえ! ★ トップをねらえ2!
合体劇場版!!
GUNBUSTER vs DIEBUSTER

de su estancia en la estación espacial, **Noriko descubre el amor, la pérdida, la impotencia y otras emociones que ponen a prueba su entereza**, pero el nuevo ataque de una horda de monstruos espaciales le hace darse cuenta de cuál es el camino a seguir y por ello sube al poderoso *Gunbuster* para convertirse en la salvadora que siempre anheló ser.

LO QUE NOS OFRECE EL PRIMER TERCIO DE LA HISTORIA ES UNA DESCACHARRANTE PARODIA DE LOS ANIMES DEPORTIVOS

Si sabes poco o nada sobre la serie, los primeros episodios pueden ser bastante chocantes. Uno espera encontrarse con intensas batallas interestelares y mucha acción robótica, pero **lo que nos ofrece el primer tercio de la historia es una descacharrante parodia de los animes deportivos** como *Raqueta de oro* (1973) que se pusieron tan de moda durante la década anterior. Mechas haciendo flexiones. Duelos entre pilotos que rivalizan por ser las mejores. La protagonista demostrando su determinación mientras corre por la playa con la puesta de sol de fondo. **Los tropos se presentan sin tapujos uno tras otro para diversión del espectador**, aunque todo cambia en cuanto las cosas empiezan a ponerse feas y el drama se apodera de la segunda mitad de la historia. Es entonces cuando la ciencia ficción brilla con más fuerza a la hora de validar el desarrollo, y es un cambio que funciona a las mil maravillas.

Personalmente, una de las cosas que más me gustan de *Gunbuster* es que, si bien la acción es tan espectacular y rompedora como promete, por lo que más recuerdo la serie es por su intenso dramatismo. **Los personajes no se limitan a ser simples engranajes** en el sistema militar que mueve la acción, sino que **los percibimos como personas de carne y hueso que vibran, sufren, se enamoran y lloran**. Y nosotros con ellos. Los elegantes diseños de Haruhiko Mikimoto, la potente banda sonora de Kōhei Tanaka y la impetuosa dirección de Hideaki Anno —que incluso llegó a apostar por un episodio final en blanco y negro para dar mayor fuerza al desenlace— confluyen en una mezcla ideal que aúpa las virtudes emotivas del argumento, consiguiendo que la historia de estas valientes pilotos cale hondo en nuestra memoria.



GUNBUSTER DIEBUSTER

トップをねらえ!

«Toppu o Nerae! 182»

REPARTO GUNBUSTER

Personajes principales



Noriko Takaya

Noriko Hidaka (JP)



Kōichirō Ōta

Norio Wakamoto (JP)



Kazumi Amano

Rei Sakuma (JP)

REPARTO DIEBUSTER

Personajes principales



Nono

Yukari Fukui (JP)



Lal'C Melk Mark

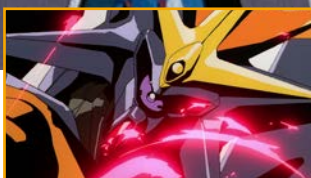
Maaya Sakamoto (JP)



Tycho Science

Miyuki Sawashiro (JP)

GUNBUSTER TUVO UN TÍMIDO LANZAMIENTO EN ESPAÑA EN FORMATO VHS EN VERSIÓN ORIGINAL SUBTITULADA, PERO DESDE ENTONCES NO SE HA VUELTO A EDITAR EN NUESTRO PAÍS.



La gran epopeya de Noriko se convirtió en un agradable recuerdo hasta que en 2004, con motivo del 20.º aniversario del estudio, llegó una inesperada secuela con el título de *Top wo Nerae! 2 Diebuster* (2004). En esta aventura conocemos a Nono, una chica de un pueblo remoto de Marte que sueña con convertirse en piloto espacial, igual que su ídolo Nonoriri. Al conocer a Lal'C, una verdadera piloto, la joven consigue enrolarse en la Fraternidad que acoge a los *Topless*: pilotos adolescentes con poderes psíquicos que pueden manejar las armas humanoides conocidas como *Buster Machines*, y que tienen la misión de proteger a los habitantes del Sistema Solar de una horda de monstruos espaciales. En su intento por ganarse el respeto de su nueva amiga, **Nono tiene que**

aprender a relacionarse con el resto de miembros, encajar en el grupo y descubrir la verdad sobre el pasado que olvidó.

A primera vista, *Diebuster* tiene más puntos en común con la alocada *FLCL* (2000) que con su supuesta antecesora, pues no en vano comparten la dirección de un joven Kazuya Tsurumaki. **Este es un punto que siempre ha dividido a los fans, reacios a aceptar el importante cambio de tono y dinámica en esta nueva iteración.** No obstante, a un nivel más profundo, la serie todavía conserva todos los elementos que llevaron a disfrutar de la original. Aun sin haber conseguido dejar la misma huella que su predecesora, *Diebuster* es considerada como un digno



homenaje que, especialmente con su conmovedor epílogo, supo recuperar las cosas buenas de *Gunbuster* y adaptarlas a la nueva corriente narrativa de los tiempos más modernos, añadiendo elementos típicos de la época y aportando el toque personal del director sin desvirtuar en modo alguno la esencia de una obra que todavía gozaba de un gran respeto.

La bilogía de Gainax no disfruta de la extensa duración con la que cuentan muchos de los títulos de su misma categoría, pero es lo bastante memorable como para haberse convertido en uno de los referentes del género mecha. *Gunbuster*, en particular, fue la base sobre la que se asentaron posteriores animes del estudio como *Evangelion* y

Gurren Lagann: **tanto Shinji como Simon son protagonistas que encuentran sus raíces en la figura de Noriko**, en su inseguridad como pilotos y su evolución a través de la pérdida y el apoyo de quienes los rodean. Asimismo, Anno empezaría aquí su larga tradición de explorar la psicología de sus personajes, un ejercicio más propio de los *real robots* que de un título *super robot* como este, ofreciendo una mirada muy profunda que pronto se convertiría en marca personal.

Dicho esto, es posible que el espíritu de la serie se haya trasladado mejor en las obras de Trigger, desde *Promare* y *Darling in the FranXX* a *Space Patrol Luluco* y *Little Witch Academia*, que incluso repiten la famosa pose con los brazos cruzados



tan icónica de esta historia (pero que realmente se remonta al *Getter Dragon* de *Getter Robo G*).

A DÍA DE HOY, CUALQUIER ANIME DE TEMÁTICA SIMILAR PASA IRREMEDIABLEMENTE BAJO LA SOMBRA DE ESE COLOSO QUE ES GUNBUSTER.

Es fascinante ver la cantidad de referencias y homenajes que se pueden encontrar en series tan diversas como *Symphogear* o *Flip Flappers*, lo que demuestra cuán importante ha sido su legado para

el medio y por qué se siguen reproduciendo sus principales claves.

En los últimos años **se ha declarado la intención de realizar una tercera entrega de la franquicia sin que se haya producido ningún avance hasta el momento**, por lo que parece improbable que lleguemos a ver esa nueva iteración, al menos dentro del mismo seno familiar. *Gunbuster* tuvo un tímido lanzamiento en España en formato VHS en versión original subtitulada, pero desde entonces no se ha vuelto a editar en nuestro país. Acercándonos ya a su 35.º aniversario, esperamos que pronto se ponga remedio a la situación, y lo hacemos de pie, con los brazos cruzados y la mirada firme hacia el horizonte. 

松山ケンイチ × 早乙女太一 × 堺 雅人

「天元突破グレンラガン」「キルラキル」の監督:今石洋之 × 脚本:中島かずき 劇場最新作

松山ケンイチ × 早乙女太一 × 堺 雅人

「天元突破グレンラガン」「キルラキル」の監督:今石洋之 × 脚本:中島かずき 劇場最新作



松山ケンイチ 早乙女太一 / 堺 雅人

カントーコバヤシ 吉田剛太

佐倉綾音 宮野真守 稲田 徹 新谷真弓 小山力也 小澤水菜美 橋 大貴 樺山雄之 小西克幸 楠木 蓮香

原作:TRIGGER・中島かずき 監督:今石洋之 脚本:中島かずき

キャラクターデザイン:コヤマシゲト 美術:でぼやろーり 美術監修:久保菜津 色彩設計:坂田由紀子 3DCG制作:サンジゲン 3Dディレクター:石川真平 撮影監督:池田新助 編集:棚松淳一

音楽:渡野弘之 音楽監修:大槻なやみ タイトルロゴデザイン:中島かずき

主題歌:「覚醒」(裏に聞こえて) Superfly(ワーナーミュージック・ジャパン)

アニメーション制作:TRIGGER 製作:XFLAG 配給:東宝映画事業部

5.24 FRI ROADSHOW

promare-movie.com @promare_movie

TRIGGER XFLAG XFLAG



原作:TRIGGER・中島かずき 監督:今石洋之 脚本:中島かずき
キャラクターデザイン:コヤマシゲト 美術:でぼやろーり 美術監修:久保菜津 色彩設計:坂田由紀子 3DCG制作:サンジゲン 3Dディレクター:石川真平 撮影監督:池田新助 編集:棚松淳一

音楽:渡野弘之 音楽監修:大槻なやみ タイトルロゴデザイン:中島かずき

主題歌:「覚醒」(裏に聞こえて) Superfly(ワーナーミュージック・ジャパン)

アニメーション制作:TRIGGER 製作:XFLAG 配給:東宝映画事業部

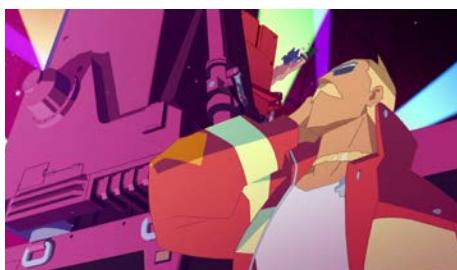
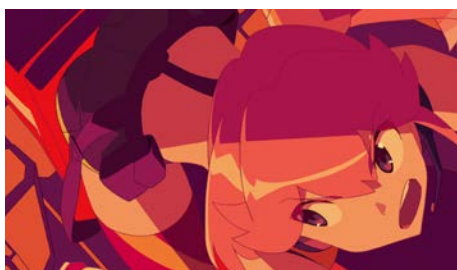
5.24 FRI ROADSHOW

TRIGGER XFLAG XFLAG



PROMARE

プロメア
«Puromea»



Título original: Promare

Estudio: Trigger

Productora: Aniplex

Tipo de obra: Original

Formato: Película

Duración: 1 hora y 51 minutos

Estreno: Invierno 2021

Demografía: Shōnen

Género: Mecha

Disponible en: Amazon Prime Video

ESCRIBE

Lola Fernández

Cuando en agosto de 2011 **Hiroyuki Imaishi** y **Masahiko Ohtsuka** decidieron desvincularse de **Gainax** para formar su propio estudio, la única certeza era que trasladarían la experiencia cosechada durante años y le darían su propia visión. El director de *Tengen Toppa Gurren-Lagann* y uno de los directores de *Diebuster* apenas tardaron dos años en presentar un proyecto ambicioso llamado *Kill la Kill* (2013) donde, por supuesto, demostraron su capacidad para trabajar de forma independiente. Aquel anime fue revolucionario, reunió a una extensa plantilla con talento para dar y regalar y, en conjunto, fue una excelente carta de presentación del novedoso **Studio Trigger**. Con estas, no quisieron encasillarse en la temática por la cual habían ganado reconocimiento y durante muchas temporadas apostaron por otro tipo de historias —entre las que destaca *Little Witch Academia*, otro éxito rotundo en muchos aspectos— para, ya **en 2019, rescatar sus orígenes y atreverse con su primer largometraje: Promare**.

En este universo, han pasado tres décadas desde la aparición de unos humanos denominados como **Burnish**, unos mutantes con la capacidad de usar llamas de fuego. Sin embargo, no todos tienen la misma capacidad para controlarlas, lo cual llevó a la devastación de la mitad del planeta. En la actualidad, los *Burnish* viven de forma clandestina en una sociedad rencorosa y temerosa a partes iguales. La estigmatización de esta minoría empeora por culpa de la existencia de un grupo terrorista conocido como **Mad Burnish**, el cual

de forma continua contra la seguridad pública prendiendo fuego a zonas de la ciudad y alimentando los esfuerzos del gobierno por darles caza. Para combatirlos, existe una brigada de bomberos especiales llamados *Burning Rescue*. Y son los líderes de estas organizaciones opuestas los protagonistas de *Promare*: Galo Thymos y Lio Fotia.

La premisa es sencilla de forma intencionada, porque el objetivo de

EL OBJETIVO NO ES CONVERTIRSE EN UNA OBRA COMPLEJA, SINO PROPONER UN GUION ESCUETO ACOMPAÑADO DE EFECTOS IMPRESIONANTES la cinta no es convertirse en una obra compleja. Conuerdo con el productor **Hiromi Wakabayashi** al afirmar que la intención de *Promare* es proponer un guion escueto y acompañarlo de unos efectos visuales que rara vez se usan en la animación japonesa y cuyo fin es maquillar esta debilidad. No hay mejor forma de contar la historia

de Galo y Lio que a través de la animación. Mediante otro tipo de producción —por ejemplo, una película de imagen real— no se podría lograr el nivel de carisma que derrocha *Promare* tanto en lo audiovisual como en sus personajes. Con toda probabilidad, se convertiría en otra película a medio camino entre pillar desprevenido al espectador por desmarcarse de lo normal o quitarle las ganas de continuarla debido a la puesta en escena absurda y la cutrez de la edición.

El mensaje es obvio: es posible la unión de los polos opuestos para luchar por un futuro en común. Sin embargo, *Promare* **invita también a la reflexión** introduciendo dos temas para nada sutiles y que la convierten en **una obra atemporal**. Por un lado hay **una crítica social**: la opresión y el maltrato de grupos minoritarios se reitera en el tiempo, bajo la mirada impasiva de una sociedad capaz de normalizar una persecución bajo el engaño y la manipulación de las instituciones gubernamentales. Por el otro, se introduce **un mensaje medioambientalista**: los responsables de guiar y proteger al pueblo son conscientes de la situación crítica, pero en lugar de recurrir a soluciones que involucren no condenar al planeta a su muerte, apuestan por salvar a unos pocos y asfixiarlo hasta su destrucción. Dentro del con-



PROMARE

プロメア

«Puromea»

REPARTO

Personajes principales



Galo Thymos

Kenichi Matsuyama (JP) · Álex Moreno



Lio Fotia

Taichi Saotome (JP) · Rubén Felis (ES)



Kray Foresight

Masato Sakai (JP) · Daniel González (ES)



Aina Ardebit

Ayane Sakura (JP) · Neri Hualde (ES)

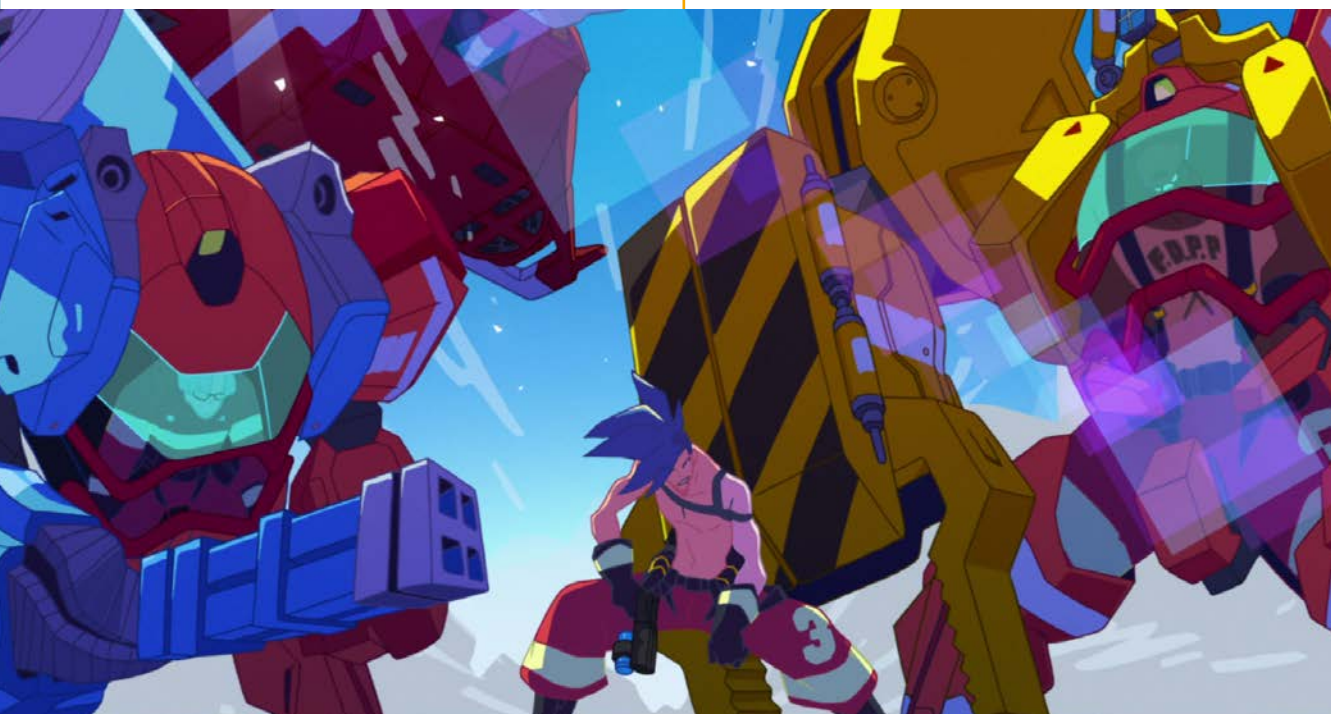
TRIGGER SUMA OTRO NOTABLE ALTO A SU LISTA DE TÍTULOS, CON UNA PROPUESTA VISUAL ÚNICA QUE EVIDENCIA SU CAPACIDAD PARA DEFENDERSE EN PRODUCCIONES PARA LA GRAN PANTALLA

ESCANEA EL QR Y
DISFRÚTALO EN
PRIME VIDEO



texto fantástico en el que se desarrolla, **la historia es creíble e invita al espectador a sentirse identificado** desde el primer minuto gracias a estos factores. En ese sentido, cabe mencionar que su estreno en cines fuera de Japón se produjo en un momento donde ambos temas eran candentes, con especial incidencia en Estados Unidos —país con mayor recaudación en taquilla, aunque en España también fue un éxito—. De esta forma, en cierta medida *Promare* puede adoptarse como una

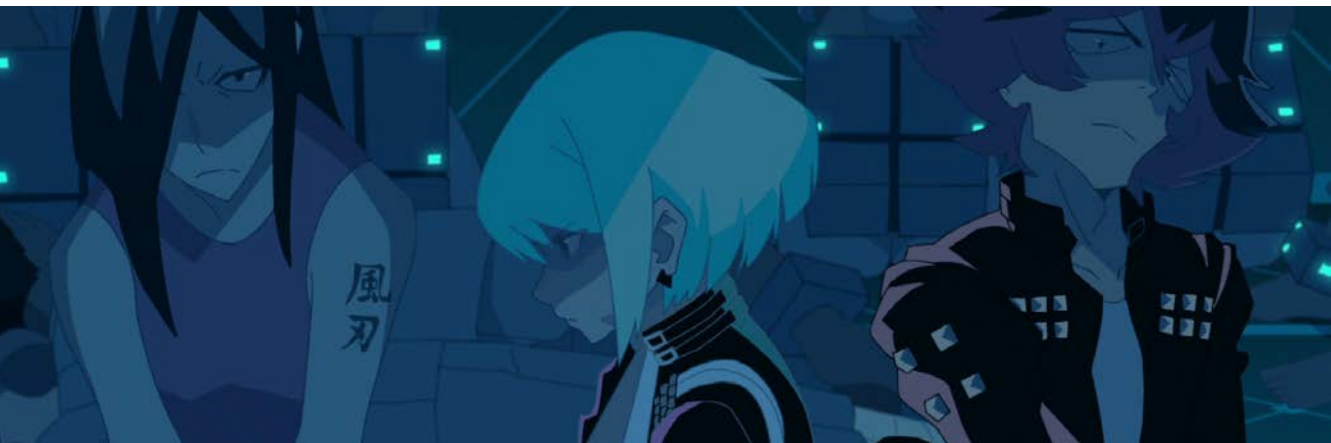
sus diálogos se exageran al extremo. La cámara cobra vida propia en lugar de limitarse a planos lógicos. Las proporciones pierden el sentido por momentos mientras la pantalla se llena de estallidos de efectos visuales y sonoros que amplifican la **sensación de frenesí incontrolable**. Describir a Studio Trigger como «epicidad y carisma» me parece acertado y *Promare* es el ejemplo perfecto de esa combinación.



especie de estandarte en defensa de las minorías y del medioambiente.

Dejando de lado el contexto de la premisa, el aspecto donde **realmente brilla Promare es en lo visual**. La cinta es una explosión de colores, abusando de **una paleta de tonos pastel y neón capaz de crear una mezcla única. La excentricidad y la originalidad** le resta importancia al detalle. Mientras los «prop designs» son simplistas y se reciclan, las secuencias de luchas entre *mechas* hacen un despliegue artístico como pocas veces se ha visto. Las escenas donde se presentan a los personajes y algunos de

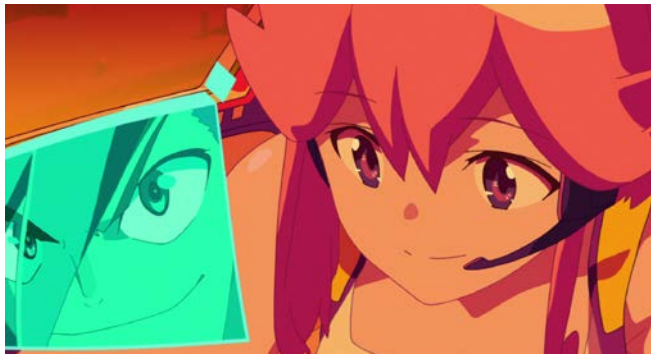
Otro de los puntos en los que la cinta me convence es un tema polémico en la mayoría de ocasiones. Con un público acostumbrado al dibujo tradicional, a los pioneros de la industria les llovieron críticas cuando empezó a implementarse el uso de modelos tridimensionales para aliviar la carga de trabajo. Comprensible, pues incluso cuando se utilizaba en contadas ocasiones, el contraste era demasiado evidente y un tanto desagradable. No obstante, esta *Promare* demuestra que **la animación en 3D y CGI son compatibles con el dibujo tradicional** de la mano de los estudios **SANZIGEN** y **XFLAG**. Son numerosas las escenas donde el escenario y los modelos mecánicos se



mueven gracias a una tecnología de renderizado en tres dimensiones, mientras los personajes están dibujados a mano. Y no solo no chirría, de hecho la considero una decisión acertada, pues así se pueden dividir esfuerzos y conseguir un resultado de mayor calidad que facilite su unión. En definitiva, la película consigue armonizar la mezcla de varios métodos y en su día sentó las bases para futuras producciones.

Por otro lado, la cinta **tiene un alto componente de simbolismo**. El más obvio y que está

presente desde el inicio es el uso de las principales figuras geométricas. En especial, **los triángulos, los rectángulos y los círculos**. Los triángulos representan el poder y la dirección, mientras los rectángulos y los cuadrados se relacionan con el orden y la estabilidad. Por esta razón las formas geométricas de los *Burnish* y sus llamas son triángulos, en contraposición a sus opresores, cuyos diseños se basan en cuadrados y rectángulos: los vehículos, los robots, las herramientas y también los símbolos de las instituciones. Esto último roza lo extremo; todo lo relacionado con el gobierno,



incluyendo sus edificios e incluso sus uniformes, se compone en su mayoría por rectángulos. También tienen esa forma los cubos de hielo con la capacidad de anular las habilidades de los *Burnish* y los habitáculos donde los encierran. Y, por último, tenemos los círculos. Me resulta un tanto difícil hablar del significado de los círculos sin arruinar algunas sorpresas, pero en *Promare* se pueden asociar con la plenitud y la armonía. De ahí su ausencia al comienzo de la película y su protagonismo hacia el final. El exceso de formas geométricas —y sus elementos asociados— en la historia no es ni mucho

menos accidental, lo cual me parece muy original y uno de esos detalles que, una vez te das cuenta, no puedes dejar de señalarlos en todas partes e invitan a revisar la película.

Otro de los culpables de la alabanza de esta producción audiovisual es **Hirofumi Sawano**. El nombre de este compositor ganó popularidad entre 2011 y 2013, cuando se encargó de las bandas sonoras de *Guilty Crown*, *Ataque a los Titanes* y la mencionada *Kill la Kill*. Además del requisito esencial de saber brillantar la épica de las escenas

de acción, el sello personal de Sawano es el uso de las vocales. Por regla general, los trabajos de animación alejados del género de ópera o musical carecen de canciones con letra más allá de sus temas de apertura, cierre y un extra utilizado en el momento álgido de la narrativa. Sawano apuesta por todo lo contrario y sus discos incluyen varias pistas con letras en inglés en lugar de japonés. Una vez más, el autor demuestra su rebeldía contra los estándares de la industria japonesa.

Como alguien interesada en la **mitología griega**, *Promare* me resulta una grata sorpresa. A pesar de la libre interpretación de varios puntos, tras verla por segunda vez pude atar algunos cabos.

PROMARE, PROMEPOLIS —EL NOMBRE DE LA CIUDAD— Y EL DOCTOR PROMETH PARECEN TENER SU ORIGEN EN PROMETEO, TITÁN AMIGO DE LOS MORTALES QUE ROBÓ EL FUEGO DE LOS DIOSES PARA DÁRSELO A LOS HOMBRES.

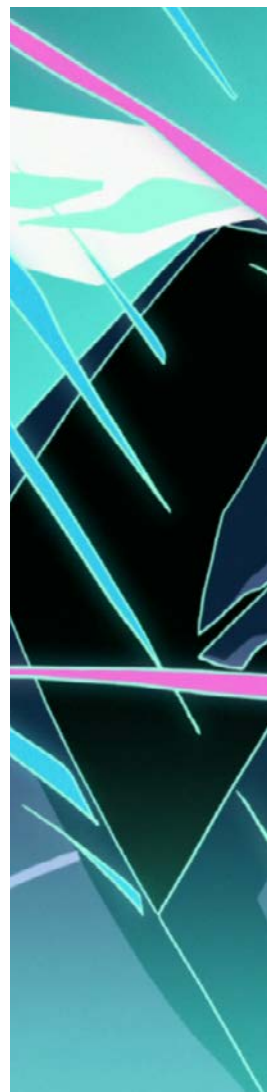
Dos de los dioses encargados de castigar a Prometeo por ello fueron Kratos y Bia, de quienes provienen los nombres del gobernador Krey Foresight y su asistente Biar Colossus. Siguiendo esa línea, el nombre de pila de Prometh es **Deus**, haciendo referencia a Deucalión, hijo de Prometeo que construyó un arca, la cual, de acuerdo a la creencia popular, aterrizó en el monte Parnaso. El nombre original de este, **Parnassus**, es el mismo de la nave presente en un momento clave de la historia. Y para cerrar el círculo, un lugar relevante es el Monte o Volcán Hinojo. Para entregar el fuego a los hombres, Prometeo usó una cañaheja, un tipo de hinojo de gran tamaño que tarda mucho en consumirse. La presencia de estas referencias me parece un añadido de profundidad a conceptos que a simple vista no importan y los dota de un encanto escondido.

No quiero perder la oportunidad de hablar de Promare sin mencionar la **representación**

queer. La química entre los protagonistas es algo estudiado a conciencia. El tropo «de enemigos a amantes» es tan clásico que le gusta a casi todo el mundo, y Galo y Lio saben ocupar a la perfección los papeles de dos personajes enfrentados pero destinados a unirse. La razón principal para sostener la existencia de una relación de algo más que amigos entre ellos son varias escenas con tintes homoeróticos —de nuevo, no las enumero para evitar destripes— de gran importancia para el desarrollo de ambos. A través de ellas, Galo y Lio estrechan su vínculo emocional e íntimo, convirtiéndose en el dúo perfecto. Además, la falta de mención sobre el romance —a pesar de ser poco sutil en algunas partes— le aporta **cierto nivel de normalización**. Es un hecho aún más relevante de cara a la proyección internacional de la cinta y el apoyo posterior del público joven masculino, así como la enorme creatividad desatada por todos sus fans.

En definitiva, **Promare es un espectáculo de acción y animación hecho puramente para disfrutar**.

Me parece un error sobreanalizar la premisa o los personajes, porque no se concibió para ello. Otro gallo cantaría si en lugar de un largometraje se tratase de una serie de varios episodios, donde ahondar en ciertos aspectos no sería un requisito sino una obligación. Así pues, Trigger suma otro notable alto a su lista de títulos, con una propuesta visual única y que evidencia su capacidad para defenderse en producciones para la gran pantalla. Como detalle de despedida, recomiendo acompañar la película de una buena pizza: el alimento estrella de la historia, horneada a fuego, repartida en una caja cuadrada que la protege, cocinada en forma de círculo y que se divide en triángulos para compartirla con todo el mundo. **K**





ODD TAXI

オッドタクシー

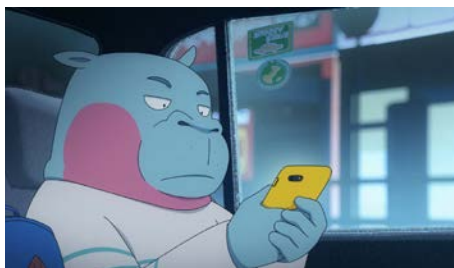
«Oddo Takushī»

ESCRIBE

Elena Castro

Hace no mucho vi en el cine *Encanto*. El último largometraje de **Disney Studios** es una cinta entrañable que recupera la faceta más musical de la compañía. Me gustó. Desde su simpleza, es divertida y tierna. Y aunque no la colocaría entre las piezas más destacables de la última etapa animada de **Disney**, sí hubo algo que llamó poderosamente mi atención. *Encanto* es una película frenética. Las canciones y el avance de la trama son inexorables. Sin ofrecer una parada en boxes, asistí a una avalancha de color y movimiento de casi dos horas de duración. Esto me hizo recordar lo que tanto se ha comentado a estas alturas: los métodos narrativos llevan años cambiando para adaptarse a los nuevos ritmos y hábitos de vida. Ahora, cualquier tipo de contenido debe competir con nuestro alborotado entorno. Del mismo modo que en la década de los años 90 los canales de televisión trataban de impedir el temido *zapping*, la competencia dentro del universo del entretenimiento se ha vuelto tan abrumadora y variada que hay que evitar la pérdida de atención del espectador a través de cambios constantes. Esto en un producto infantil se antoja especialmente indudable, pero la idea no deja de pasarme por encima cual caballo desbocado.

Sin duda, *Encanto* logró que me sintiera vieja. Porque yo disfruto de las narraciones repletas de acontecimientos, pero de cadencia lenta, casi íntima. No planteo un oxímoron. **Hollywood ha desvirtuado la palabra «acción»**. Mientras el estrés de nuestras vidas ha perpetuado la filosofía



Título original: Odd Taxi

Estudio: OLM, P.I.C.S.

Tipo de obra: Original

Formato: Televisión

Estreno: Primavera 2021

Episodios: 13

Estado: Finalizada

Demografía: Seinen

Género: Misterio

Disponible en: Crunchyroll

de que una sucesión imparable de imágenes debe significar que algo está ocurriendo.

Este artificio se destapa con facilidad cuando nos detenemos a analizar el origen de cualquier obra audiovisual: el guion. Ya hablemos de una película, una serie, un corto o un documental, toda elaboración de carácter cinematográfico tiene su procedencia en el papel, no en lo que podemos percibir con la mirada. **Una ficción, por tanto, se narra con la palabra escrita a través de acciones.** En concreto, gracias al uso de la acción dramática. Los personajes

UNA FICCIÓN SE NARRA CON LA PALABRA ESCRITA A TRAVÉS DE ACCIONES. EN CONCRETO, GRACIAS AL USO DE LA ACCIÓN DRAMÁTICA

pueden desarrollarse de múltiples formas, pero es el drama el que hace avanzar la trama. No todos los movimientos que realiza un agente narrativo tienen por qué dar pie al progreso de un planteamiento, nudo y desenlace. Pero cada vez que un personaje hace algo en pos de conseguir un objetivo, hay acción.

Este es el motivo por el que quiero hablar de *Odd Taxi*. **El anime para televisión de 2021 es el ejemplo perfecto de que una buena acción no tiene por qué representarse con un estilo visualmente dinámico.** Coproducida por los estudios **P.I.C.S.** y **OLM**, la serie se encuentra ambientada en una ciudad de Tokio habitada por animales antropomórficos. En el centro de esta suerte de novela negra se encuentra Hiroshi Odokawa, un taxista de mediana edad. Una morsa taciturna a la que a pesar de todo le gusta entablar conversación con sus clientes, pero que verá cómo su vida se pone patas arriba tras la desaparición de una chica a la que había llevado en su coche.

Odd Taxi es una rara avis en el mundo de la animación japonesa. Escrita por **Kazuya Konomoto** y dirigida por **Baku Kinoshita**, la serie hace uso de herramientas que no son habituales en la capa más generalista de la industria. Su ritmo sosegado podría espantar a la mayoría, pero es un soplo de aire fresco para aquellos que disfrutan de la exposición más cruda del guion.



ODD TAXI

オッドタクシー

«Oddo Takushi»

REPARTO

Personajes principales



Hiroshi Odokawa

Natsuki Hanae (JP)



Hajime Tanaka

Souma Saitou (JP)



Miho Shirakawa

Riho Iida (JP)



Ayumu Gouriki

Ryouhei Kimura (JP)



Yano

METEOR (JP)



Dobu

Kenji Hamada (JP)



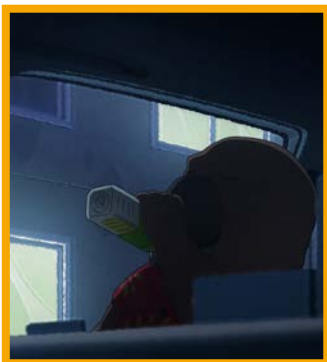
Fuyuki Yamamoto

Makoto Furukawa (JP)

ODD TAXI MANEJA BIEN EL DIÁLOGO, LO ENCAJA A LA PERFECCIÓN EN EL FORMATO DE VEINTE MINUTOS Y LOGRA QUE CONECTEMOS CON FLUIDEZ CON LA NARRACIÓN.

ESCANEA EL QR
Y DISFRÚTALO EN
CRUNCHYROLL





En una primera impresión, lo que destaca de esta serie es que se trata de una obra coral. Diferentes personajes alternan el rol de protagonista para resolver el clímax al entrecruzarse todos sus caminos. Esto no es nuevo en el anime, pues no debemos olvidar las magníficas adaptaciones de algunos de los trabajos de **Ryugo Narita**, como *Baccano!* o *Durarara!!*. Series tan populares como recomendables en las que la voz cantante no recae en un único elemento narrativo. En donde nuestra simpatía no está centrada en un único personaje, sino que se nos intenta mostrar múltiples versiones y puntos de vista de un hecho común. Con todo, *Odd Taxi* se aleja del estilo juvenil, fantástico y aventurero de estos títulos. En ella podemos percibir influencias más directas del cine occidental de directores como **Quentin Tarantino** o **Guy Ritchie**. El guion de **Konomoto** no pretende edulcorar las motivaciones de sus actores, sino mostrarnos **una Tokio oscura** en la que también ocurren desgracias y horrores más cercanos a la realidad.

PERO ESTA CRUDEZA NO SOLO SE APRECIA EN SU SARCASMO O EL TIPO DE ACONTECIMIENTOS QUE PLANTEA. LO QUE HACE A ODD TAXI REALMENTE DIFERENTE ES SU HONESTIDAD.

Este anime no muestra reparo alguno a la hora de llevar su esencia hasta el final. Ya sea con episodios introspectivos o diálogos de diez minutos, la serie busca representar a sus protagonistas de una manera concreta, muy visceral y sin medias tintas. En *Odd Taxi* no hay *punchlines* o la intención de ofrecer en bandeja una resolución determinada. **Cada historia es un camino tan digno de ser transitado como cualquier otro.** Así volvemos al destape de su guion. Esta desnudez metafórica —sin florituras en su desarrollo— solo persigue dar una razón de ser a las decisiones que toman sus personajes, que hacen avanzar el drama y aclarar el misterio.

kaibun



No obstante, esta visión viene acompañada de un precio.

En realidad, poco importan los laboriosos análisis sobre lo que implica producir un anime con una narración y un ritmo tan inusuales. Por mucho que intente explicar lo vital que es que haya series como *Odd Taxi*, sé que se trata de una obra con un público objetivo muy preciso. En una sociedad embaucada por la creencia de que la acción es movimiento, la costumbre puede provocar que este título no sea tan atractivo para todos los espectadores. Sobre todo para los fans occidentales, donde la paciencia audiovisual es menos corriente. Muchos verán en *Odd Taxi* un proyecto lento que roza la prepotencia, donde se habla demasiado para decir poco. Y lo único que quiero comentar al respecto es: eso está bien. No me gustaría que se confundiera mi admiración por un equipo que apuesta por la escritura con la idea de que esta debería ser la norma. Nos debemos a nuestro tiempo y existen distintos momentos para disfrutar de ficciones de todo tipo.

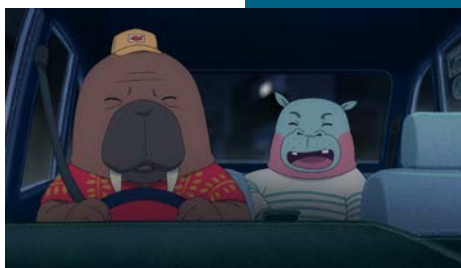
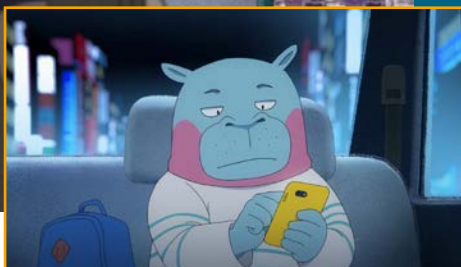
Lo que sí desearía es que la existencia de *Odd Taxi* nos hiciera reflexionar sobre cómo se nos exponen las historias dentro de la industria de la animación japonesa. Es importante darnos cuenta de que en ocasiones el género peca de falta de humanización de sus personajes en pos de un remate humorístico o sorprendente. **Parece que estos fueran rehenes de la trama, y no al revés.** A veces,

hace falta que tu reparto mantenga conversaciones de más de un minuto de duración para explorar su personalidad y sus anhelos, aquello que los hace únicos y, por tanto, realistas.

Por suerte, no soy la única asombrada por el trabajo de **P.I.C.S.** y **OLM**. En portales de votaciones de anime, la puntuación de *Odd Taxi* es sustancialmente positiva. Y por su parte, el equipo de su producción quedó gratamente sorprendido cuando su campaña para recopilar la serie en Blu-ray superó por veinte las 300 reservas mínimas que necesitaban para llevar a cabo el lanzamiento.

En definitiva, es fantástico saber que hay diversidad en las miradas creativas. Somos conscientes de que hay otra manera de hacer las cosas y somos muchos quienes disfrutamos de la variedad.

Está claro que el guion es el pilar principal de *Odd Taxi*. Tanto así, que la serie dista poco del drama CD similar a las ficciones radiofónicas, un formato popular en la industria debido a la cultura de los *seiyuu*. **Sin ir más lejos, sabemos que se grabaron las voces antes de animar las escenas.** Pero esto no significa que debamos desdenar su apartado visual. Este anime no deja de ser un tándem en el que guion y animación se dan la mano. En la que guionista y director trabajaron guiados por una forma colectiva de crear.



Señalemos lo evidente: los personajes de *Odd Taxi* son animales antropomórficos. Cada uno de los protagonistas se encuentra encarnado por una especie distinta. Tenemos una morsa taxista, pero también un gorila médico, un gelada macarra o unas gatas idols. Esto podría parecer casual y arbitrario, pero no lo es. Aparte de su motivo dentro de la trama, el hecho de que estos infortunios estén personificados en figuras entrañables e inofensivas es deliberado. En una entrevista para la web *Anime News Network*, el director Kinoshita comentaba: «Queríamos narrar un relato realista de la condición humana con imágenes monas de animales. Si unos acontecimientos duros tienen una primera capa tierna, disminuye el sentimiento de pesimismo y expande el alcance de la historia».

ESTE RAZONAMIENTO ES MUY INTERESANTE, PUES PLANTEA UNA DISONANCIA EXPUESTA CON INTELIGENCIA.

Por un lado, cualquier cosa es acogida con mayor simpatía si está representada con figuras amables. Pero por otro, es precisamente esa dualidad la que provoca que **se remarque la dureza de lo que estamos observando**. Acostumbrados a la violencia audiovisual, nuestro organismo absorbe sin digerir ni pestañear escenas crudas y vehementes. Pero si trasladamos esas acciones a seres que no comparten nuestra naturaleza, puede que el acto sea impactante y sí reflexionemos sobre las implicaciones del acontecimiento en sí mismo.

***Odd Taxi* es una sorpresa.** No engañaré a nadie diciendo que ofrece un relato novedoso. Pero sí debo reiterar que sus métodos no son los habituales dentro de la industria. Ya hemos visto otros animes que confían muchísimo en la palabra escrita, pero no es corriente ver una serie así de madura con las ideas tan claras. *Odd Taxi* maneja bien el diálogo, lo encaja a la perfección en el formato de veinte minutos y logra que conectemos con la narración. Incluso su austera animación no desentona y acompaña magistralmente al proyecto. Un anime que podría abanderar una discrepancia necesaria dentro de esta vertiginosa generación. **K**



KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON

小林さんちのメイドラゴン

«Kobayashi-san Chi no Maid Dragon»



Título original: Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

Estudio: Kyoto Animation

Tipo de obra: Adaptación de manga

Formato: Televisión

Episodios: 13 (T1) / 12 (T2)

Estado: Finalizada

Estreno: Invierno 2017 (T1) / Verano 2021 (T2)

Demografía: Seinen

Género: Comedia

Disponible en: Crunchyroll

ESCRIBE

Elena Castro

Lo tuve claro desde que vi el anime de *La melancolía de Haruhi Suzumiya*. **Kyoto Animation** es mi estudio de animación preferido. Como quien es hincha de un equipo de fútbol, he seguido de cerca los estrenos de la productora. **Su firma es razón suficiente para despertar mi interés por una obra.** La calidad de sus series siempre se ha situado por encima de la media, y aun así, **Kyoani** es mucho más. El estudio de Kioto predica una filosofía a la hora de realizar animación alejada con creces de los grandes conglomerados tokiotas. Mientras las editoriales de manga y novelas ligeras más importantes del mundillo se centran en producir adaptaciones cuales consejos publicitarios, **Kyoto Animation** apuesta desde la última década por un modelo propio. Esta independencia a la hora de apoyar historias originales o novelas con un impacto menor entre el público otaku les permite explorar su creatividad sin la supervisión de terceros. Sobre todo, hacerlo a un ritmo personal, apartado de la inmediatez de los negocios de la capital.

La existencia del estudio no es baladí en el devenir del anime. Desde las adaptaciones de las novelas visuales de **Key**, hasta la producción de las historias presentadas a sus concursos literarios, pasando por la explotación de franquicias muy lucrativas como la ya mencionada Haruhi o *K-On!*, **Kyoani** ha dejado una huella indeleble. Por ello creo que debemos hablar de la segunda temporada de *Kobayashi-san chi no maid dragon*, la primera serie para televisión de la compañía desde

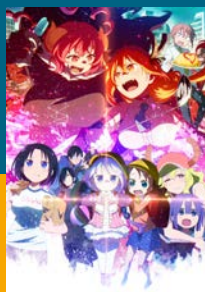
el ataque del que fue objetivo hace unos años. Aunque en este artículo no me detendré en los detalles del terrible incidente —puedes leer sobre este tema en un artículo disponible unas páginas más adelante en este mismo número—, sí tengo que tener en cuenta las consecuencias de este hecho para una productora de estas características. En el verano de 2019, un hombre ajeno a **Kyoto Animation** prendió fuego a una de sus sedes, asesinando e hiriendo de gravedad a

EN EL VERANO DE 2019, UN HOMBRE AJENO A KYOTO ANIMATION PRENDIÓ FUEGO A UNA DE SUS SEDES, ASESINANDO E HIRIENDO DE GRAVEDAD A DECENAS DE PERSONAS

decenas de personas en el proceso. Este asalto premeditado e inexcusable fue un duro golpe para toda la industria, no solo por las vidas humanas perdidas en vano, sino también por todo el material artístico reducido a cenizas. Por eso es importante celebrar su regreso televisivo en esta nueva etapa. Como fans, nuestra mejor respuesta es debatir y reconocer al estudio sus esfuerzos en el plano del entretenimiento.

Kobayashi-san chi no maid dragon S continúa con el día a día de Tooru, una dragona decidida a empezar una nueva vida en el mundo humano por amor. Pese a su fuerza y sus impresionantes habilidades mágicas, el poderoso ser se convierte en la sirvienta de una persona corriente; la única que le mostró amabilidad en su momento más vulnerable: Kobayashi. Dicho de este modo, **podríamos reducir la nueva temporada a una prolongación de lo visto en su primera parte.** Con la comedia y el *slice of life* como pilares narrativos, vemos una y otra vez a Tooru, Kobayashi o Kanna interactuar con otros dragones o humanos en diferentes y peculiares situaciones. No obstante, es vital ir más allá de lo obvio y definir esta temporada en su contexto, tras el susodicho y fatídico ataque.

Yasuhiro Takemoto era uno de los directores más queridos de **Kyoto Animation**. Popular por series como *Full Metal Panic*, *Lucky Star* o *Hyouka*, así como el espectacular largometraje de *La desaparición de Haruhi Suzumiya*, Takemoto asió con éxito las riendas de la primera temporada de *Kobayashi-san chi no maid dragon*. Por desgracia, debido a su fallecimiento



KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON

小林さんちのメイドラゴン
«Kobayashi-san Chi no Maid Dragon»

REPARTO

Personajes principales



Kobayashi

Mutsumi Tamura (JP)



Tooru

Yuuki Kuwahara (JP)



Kanna Kamui

Maria Naganawa (JP)



Ilulu

Tomomi Mineuchi (JP)

KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON BOICOTEA SU PROPIO DISCURSO RECURRIENDO A LA BROMA FÁCIL Y A LA UTILIZACIÓN DEL CUERPO FEMENINO COMO ELEMENTO DE DESEO.

ESCANEA EL QR
Y DISFRÚTALO EN
CRUNCHYROLL





a causa del incendio, fue **Tatsuya Ishihara** quien tomó su relevo. Y aunque el proyecto no podía pasar a mejores manos, pues nos referimos a otro as del estudio desde sus cimientos, el desasosiego entre los fans fue notable. No por la presunción de que la serie pudiese cambiar, sino por **ver truncada la vida y la visión de un equipo que había brindado buenos momentos al público**. Algo en nosotros se rompe cuando nos

dejan aquellos artistas cuyas obras nos han hecho la vida más fácil, máxime en circunstancias tan trágicas e injustas. Y esto era algo muy presente para Ishihara. «*Procuré conservar el estilo de la primera temporada y la obra original*», comentaba el director en una entrevista para **Crunchyroll**. «*Me he centrado en no cambiar la atmósfera (...) y transmitir lo que sentía el equipo de la serie anterior*».

EN ESTE SENTIDO, EL PARECIDO DE LA SEGUNDA TEMPORADA CON SU PREDECESORA NO ES UN DEFECTO. ES UN HOMENAJE NACIDO DEL RESPETO MÁS SINCERO.

Sin ir más lejos, Takemoto es incluido en los créditos como el director general de esta nueva parte de la serie. Es indudable el mimo de esta transición. De igual modo, **Kyoto Animation** ha demostrado sobreponerse a la adversidad y no rebajar ni un ápice su calidad de producción. Podemos decir que la historia que nos ocupa es un título de **Kyoani** con todas las de la ley; y al mismo tiempo hace honor al equipo liderado por Takemoto.

En este escenario, lo particular es el origen de la serie. *Kobayashi-san chi no maid dragon* es un manga homónimo escrito y dibujado por **Coolkyousinnija**. Si recuerdas, comencé el texto asegurando que **Kyoto Animation** había modificado su modelo de negocio a lo largo de la última década. Y no mentía. Con sus concursos literarios por bandera, el estudio busca recopilar historias originales capaces de dar el salto a la pequeña pantalla. Tras el fenómeno de *K-On!*, la productora contaba con unas bases sólidas con las cuales experimentar y aventurarse en su propio camino. **Hasta el punto de tener la influencia necesaria para tutear a sus comités de producción**. Esto quiere decir que sus adaptaciones más recientes —sin contar las de su propia editorial— son trabajos que interesaban a los miembros de la compañía por diversos motivos. El manga de la dragona sirvienta es uno de ellos. ¿Qué tiene esta obra para encajar tan bien en el *modus operandi* de **Kyoani**?

Si tuviera que resumir **Kyoto Animation** en una palabra sería «visceral». El estudio usa con maestría el medio de la animación para ofrecernos una reducción del amplio abanico de las emociones humanas. **Kyoani** las identifica, las empaqueta a través de una técnica superlativa y nos las presenta con una pureza difícil de conseguir. **Lo realmente interesante es que este análisis y desarrollo no provienen de historias elevadas o personajes trascendentales**. Los sentimientos habitan en nuestro día a día y la productora maneja mejor que nadie esa cotidianidad. Ya se trate de adolescentes tocando en una banda, de chicos practicando deporte, de una joven repartiendo cartas o de un club extravagante, percibimos con claridad las distintas capas de los personajes gracias a una dirección artística detallada y deliberada. Por eso la compañía se siente igual de cómoda tanto con la comedia como con el drama. **Entienden el valor de la expresividad independientemente del género, pues el origen es el mismo**. Esa es la dualidad que encontramos en *Kobayashi-san chi no maid dragon*. A pesar de tratarse de una serie de humor, en donde priman los gags autoconclusivos por encima de la continuidad de la trama, la evolución de los episodios nos sorprende con momentos de seriedad e introspección.

Dentro de su recursividad humorística, hallamos observaciones sobre la tolerancia o la pertenencia. Dragones y humanos deben encontrar un punto en común donde convivir y conciliar sus diferencias. **Un discurso que maniobra hacia la definición de familia y que resuena con certeza en los nuevos modelos de vida de nuestra sociedad**. Kobayashi es una programadora dedicada por completo a su trabajo. Apenas mantiene relación con sus padres y está acostumbrada a la monotonía de una casa vacía. Sus días se suceden con el mismo interés y sobresaltos de un electrocardiograma plano. Lo único cambiante es el número de jornadas acumuladas en el calendario. Mientras, Tooru es una dragona vinculada al caos proveniente de otro mundo. Forjada en la guerra, la destrucción es su elemento. Este ciclo la ha llevado a la extenuación, a la soledad, al borde de la muerte. Ambas se conocen cuando más se necesitan y lo que empieza siendo una suerte de broma forzada se convierte en una agradable realidad. Aunque Tooru es la sirvienta de Koba-



yashi, la dinámica funciona como una farsa para enmascarar la evidencia: las dos mujeres tienen un vínculo. Han creado una conexión que las hace miembros de un todo, una nueva unidad familiar llamada hogar. Durante la serie vemos a los personajes detenerse y reflexionar sobre lo que significa ser parte de una comunidad. Analizan de qué se han desprendido, pero también qué es aquello que han ganado con el cambio. Al fin y al cabo, formar parte de un grupo siempre es una experiencia renovadora. Damos un paso atrás en ciertas situaciones para ocupar espacio en otras. En eso se basa el respeto. **Es lo que hace a los personajes de Kobayashi-san chi no maid dragon más profundos que la mayoría de los protagonistas de animes de comedia;** y es lo que creo que llamó la atención de **Kyoto Animation**.



Kobayashi-san chi no maid dragon es divertida. Incluso interesante, cuando se lo propone. Y es justo por eso por lo que me cuesta escribir las siguientes palabras: a pesar de todo, no es un anime que pueda recomendar. Tengo en cuenta la excelente factura técnica. Soy consciente de la importancia de esta serie para su estudio. Comprendo el momento en el que nos llega y reconozco su gran número de seguidores. Tooru y Kobayashi me divierten, Kanna me entenece. Y finalmente, aprecio la naturalidad de **Kyoani** en cada gesto cómico y en cada despliegue contemplativo. Con todo, hay algo que no termina de encajar. Existe un elemento capaz de sacarme de las escenas en términos generales. Que me hace reír más con nerviosismo que con complicidad. El problema de este título es que uno de sus golpes de efecto habituales se basa en la fetichización. No me refiero simplemente a la inclusión en



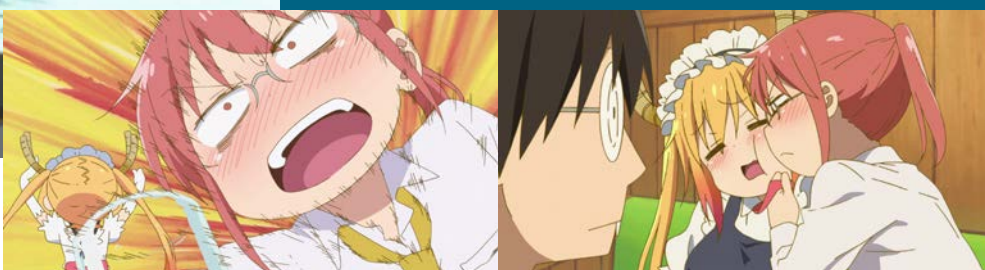
esta temporada de Ilulu, una dragona cuya forma antropomórfica —claramente la de una chica adolescente— posee unos pechos descomunales. Hablo de la demarcación «**zettai ryôiki**»^[1] en el cuerpo de una niña de primaria, el acoso de una persona adulta a un crío de once años o el perenne balanceo de tetas. Sé que este es un tema escabroso dentro del universo del anime y que este enfoque se remonta al manga de **Coolkyousinnija**. Los más amables señalarían mi supuesto puritanismo, mientras que los fans más fervientes podrían insinuar que no he entendido el tipo de humor de esta serie, que no pertenezco a su público objetivo. Y, sin duda, me cuesta conectar con una historia capaz de hablar de respeto cuando se muestra a una mujer sobrepasando los límites de un niño. No veo tolerancia ni conciliación en las insinuaciones de un cuerpo infantil o en comentarios y situaciones homófobas. **Kobayashi-san chi no maid dragon boicotea su propio discurso recurriendo a la broma fácil** y a la utilización del cuerpo femenino como elemento de deseo.

Buscando información para este artículo, leí en un foro a un usuario que preguntaba si la serie era

apta para un niño de 9 años. La respuesta, negativa, era unánime. Y qué triste que un anime sobre armonía, reconciliación y amor, con tanta luz, dinamismo y humor, no pueda ser disfrutado por el público más juvenil. No se trata de rebajar el tono de la obra, ni siquiera de modificar el diseño de los personajes. Lo chocante y lo que nos hace pensar falsamente que incluye contenido adulto es la utilización de esos cuerpos como proyección de un apetito morboso. Que se sigan utilizando los rasgos típicamente femeninos como *punchline* es algo que ya creía superado. **Que sea un estudio como Kyoani el que perpetúe estos estereotipos me decepciona un poco.**

No quiero terminar con una nota crítica. *Kobayashi-san chi no maid dragon S* es una buena noticia. Como fan de **Kyoto Animation** me alegra ver un nuevo trabajo del





絶対領域

[1] Zettai Ryōiki (絶対領域)

«Zona absoluta»

Término que se utiliza para referirse al área de piel desnuda —principalmente de mujeres jóvenes— que funciona como brecha entre medias largas y minifaldas, minivestidos o shorts, ambos separados a considerable distancia.

estudio. Su regreso a la normalidad me parece gratamente positivo. De manera independiente a la subjetividad de quien escribe estas líneas, damos la bienvenida de nuevo a **Kyoani**. 

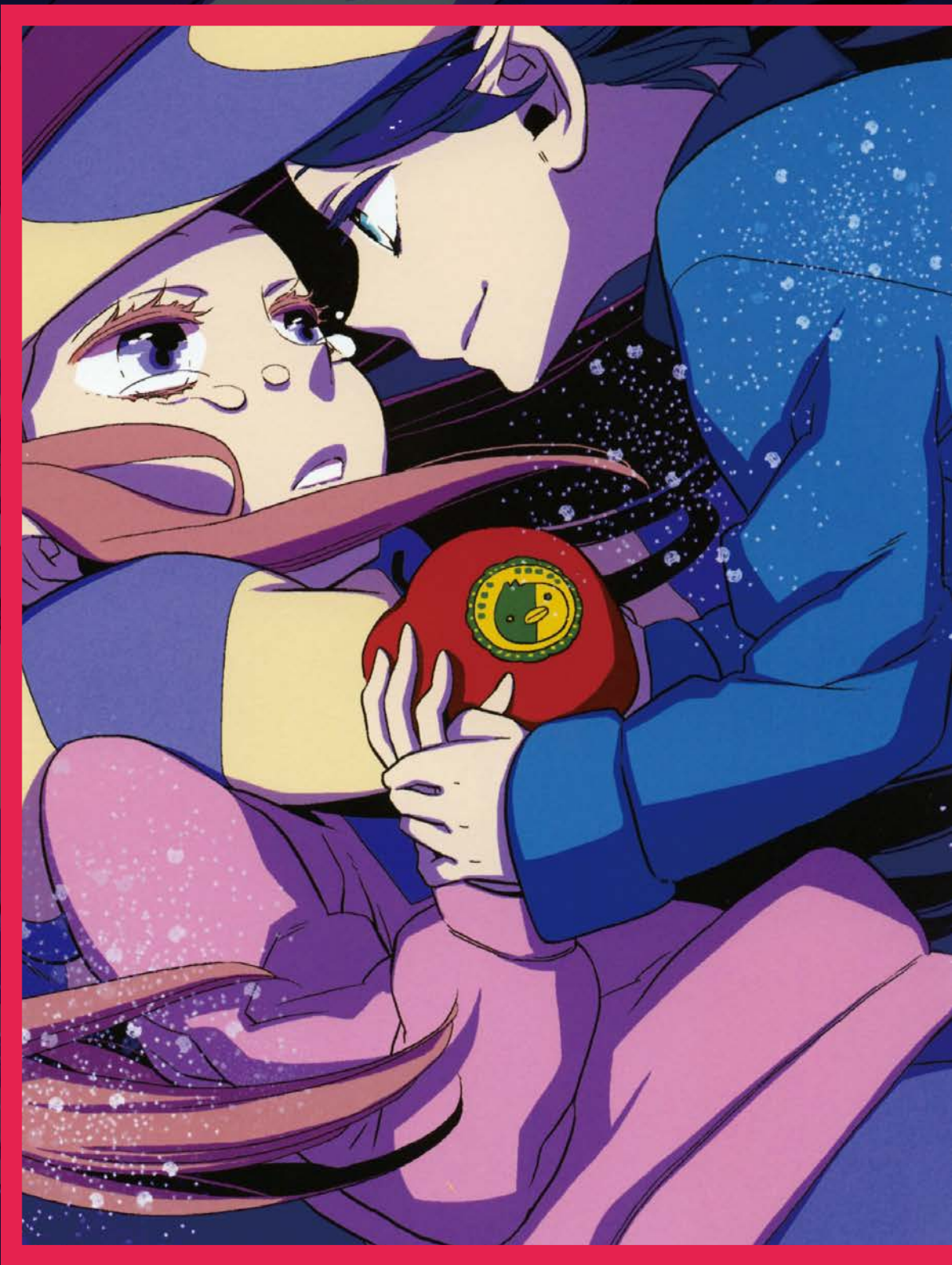
記事

REPORTAJES

«kiji»

Kaibun

La fruta del destino cumple una década	142
El renacer de Kyoto Animation	150
Belle: recoger el pasado para mirar al futuro	158
Gunpla: sueños modelados en plástico	166
El éxito de Kimetsu no Yaiba	174



The background is a stylized illustration of a person wearing a blue hoodie, set against a dark blue night sky filled with white stars. The person's face is partially visible in the lower right, looking upwards. The entire scene is framed by a thick red border.

LA FRUTA DEL DESTINO CUMPLE UNA DÉCADA

ESCRIBE

Elena Castro



La animación es un medio basado en el engaño

Como espectadores, observamos en la pantalla unas representaciones que no corresponden a la realidad. El formato es el antónimo del documental. **Su contenido juega con las sombras proyectadas por el mundo real.** Como en el mito de la caverna, las cosas no son tan simples como parecen. El arte crea espacio para la interpretación.

Ofrece a los autores la oportunidad de expresar su verdad a través de imágenes provenientes del plano de la fantasía. He ahí el motivo por el que unos juguetes parlantes nos cuentan historias de lealtad y de pérdida de inocencia. O de que los viajes en el tiempo nos hablen, en realidad, de culpa y el síndrome del superviviente. Por eso, no me extraña que una de las críticas más certeras al capitalismo en el mundo del anime tenga de coprotagonistas a simpáticos pingüinos.

Mawaru Penguindrum se emitió hace poco más de una década. Con motivo de su aniversario, en 2022 se proyecta una película recopilatoria de sus 24 episodios para televisión. Escrita y dirigida por el afamado Kunihiko Ikuhara, la serie es de ese tipo de obras incombustibles a las que **puedes regresar numerosas veces y siempre hallarás algo nuevo.** Por ello, no se me ocurre mejor homenaje que empaquetar y recuperar un pilar clave del anime de los últimos años. Los fans de siempre rememorarán las intrépidas estrategias de supervivencia de los hermanos Takakura; mientras un nuevo público descubrirá una historia y unos personajes con los que es fácil conectar a día de hoy.

La serie producida por el estudio **Brain's Base** es difícil de definir, pero podríamos decir que es un anime sobre pingüinos. «¿A qué mundo pertenecen», se preguntaba el director sobre estos animales en una entrevista. «Tienen alas, pero no pueden volar. Son capaces de nadar, pero no de mantenerse bajo el agua mucho tiempo. Son aves que no lo parecen en absoluto». Las referencias a estas aves son constantes en la obra creada

por Ikuhara. Los protagonistas están siempre acompañados por tres regordetes y carismáticos pingüinos; cada uno con sus hábitos y gestos característicos. Llama la atención el tono colorido e infantil de su fisonomía, que nos distraen de las verdades más allá del muro. Al igual que las sensaciones amables que desprende el diseño con el que fue concebido este anime, cada una de las marionetas del director esconde una intención bien analizada. Porque si *Mawaru Penguindrum* trata sobre pingüinos —miembros de una especie difusa— es porque **explora la pérdida de identidad en una sociedad rota.**

Al final de los años 80, Japón sufrió un duro golpe financiero al que se conoce como «la década perdida». Después de un crecimiento señalado como milagroso tras la Segunda Guerra Mundial, el estallido de la burbuja inmobiliaria provocó en el país asiático un grotesco retroceso, aún presente en la actualidad. Esta agonía de una economía envidiada a nivel global sembró la desesperanza en la población japonesa. El cambio marcó un punto de ebullición en una sociedad que se sentía desamparada tras su enorme progreso du-

rante la segunda mitad del siglo XX. Japón había basado su recuperación de posguerra en un ciclo en el que los jóvenes encontraban rápidamente trabajos indefinidos; puestos a los que podían dedicar su tiempo y capacidad mientras perpetuaban la estructura patriarcal de familia. Las promesas de estabilidad y prosperidad parecían una buena moneda de cambio para vivir la mayor parte del día en una oficina. Sin embargo, este modelo se resquebrajó a gran escala y una desazón se propagó por el país. Tras la caída de los bancos, las endeudadas empresas eran incapaces de ofrecer las mismas condiciones de la era dorada. Junto al desempleo, los contratos de carácter temporal aumentaron. El sistema era incapaz de responder al esfuerzo individual de millones de personas; amén de los necesarios cambios sociales como la incorporación de la mujer al sector laboral al final de los años 90. Debido a la globalización, esta crisis no le fue ajena a otras partes del mundo. **Pero el colapso nipón fue en picado desde gran altura.** Había demasiados graduados para la oferta laboral; la juventud entre los 20 y los 30 años se encontraba desorientada y sin motivación. Los llamados «solteros parásitos», así como los *hikikomori*, fueron la herencia de una colectividad que se cuestionaba el modo de vida que se le había impuesto como norma. Si el *statu quo* no funcionaba, qué sentido tenía la alienación. Si la sociedad japonesa estaba basada en la colectividad, qué ocurría con aquellos que no podían formar parte de ella.

Recogiendo el testigo de esta generación olvidada, *Mawaru Penguin Drum* nos habla de familias desestructuradas. Del dolor de iniciarse como adulto y de la oscuridad de un mundo patriarcal y capitalista. Pero también de la presión que los adultos ejercen en los niños, de cómo pretenden exprimirlos con la excusa de formarlos como miembros proveedores del sistema. En la serie de Ikuhara, **los desechos de la sociedad son molidos a golpes hasta convertirse en figuras indiferenciables salidas de un molde.** Se critica así no solo la conformidad de un mundo adormecido, sino también un modelo en el que se castiga la individualidad y se aísla a los repudiados.

El anime da fe de los sentimientos generados por una normatividad desfigurada. Hasta el punto de

situar en el centro de su trama el golpe terrorista más despiadado que haya sido perpetrado en Japón. El 20 de marzo de 1995, en esta oleada de pesadumbre social, la secta *Aum Shinrikyō* —a día de hoy conocida como *Aleph*— efectuó una serie de ataques coordinados en el metro de Tokio. Liberando en algunos vagones el agente nervioso sarín —un gas tóxico letal— **asesinaron a catorce personas e hirieron a cientos de viajeros;** muchos de ellos marcados con secuelas de por vida. El grupo liderado por Shōkō Asahara promovía los valores del yoga, el budismo o el cristianismo. Pero realmente funcionaba como un culto centrado en teorías conspiranoicas y en su gurú, quien además de verse como un salvador, disfrutaba de la atención de la prensa y algunos círculos académicos. La ofensiva parecía responder a un plan sin desarrollar, pero fue consecuencia de otros incidentes que hacían de la secta una agrupación peligrosa y criminal. Los miembros de *Aum Shinrikyō* sabían bien lo que hacían y con ello pretendían alcanzar una serie de objetivos, entre los que se encontraban acabar con la vida de líderes de otras entidades, abogados o jueces. En definitiva, de todos aquellos que pusieran trabas a los intereses y la perdurabilidad de la organización.

MAWARU PENGUINDRUM NO SE ADENTRA EN LOS ATAQUES EN SÍ MISMOS. NO SE DETIENE A EXPONER LO QUE OCURRIÓ DESDE UNA PERSPECTIVA REAL. NI SIQUIERA MENCIONA A LA SECTA O A SUS INTEGRANTES. Y, DESDE LUEGO, NO SE RECREA EN DETALLES CRUENTOS NI JUSTIFICA CUALQUIER TIPO DE VIOLENCIA.

Incluso desde esta perspectiva, el interés de Ikuhara sigue centrado en el declive social y generacional. Pues al igual que ocurrió a mayor escala con el «movimiento rajnish», un famoso culto indio que atrajo a muchos jóvenes brillantes de Estados Unidos y Europa occidental, la opinión pública japonesa quedó asombrada con el hecho de que muchos miembros de *Aum Shinrikyō* fue-

Aum Shinrikyō

オウム真理教
«Verdad Suprema»



Fue una secta apocalíptica liderada por Shōkō Asahara (en la imagen superior), autores de los ataques terroristas contra la población civil de Tokio en 1995.

Con un interés predominante en el público estudiantil, una gran parte de sus seguidores tenía titulaciones universitarias. Sus objetivos de captación eran personas con dudas sobre su existencia. Recibieron el estatus oficial de religión en 1987 y crecieron de forma exponencial entre la clase media de las ciudades niponas más relevantes.

Tras los atentados del metro de Tokio con gas sarín, hubo 189 acusados, de los cuales doce fueron condenados a muerte. El 6 de julio de 2018, Asahara fue ejecutado junto a otros seis integrantes.

Aum Shinrikyō y su líder han servido de base para la representación de este tipo de sectas en obras del calado de *20th Century Boys* (Naoki Urasawa), con el terrorífico culto de Amigo, o el paródico Munan Chohept Onast, en *Yakuza 0* (Ryu Ga Gotoku Studio), entre otros.



ran graduados de universidades de élite. El

▲ El ataque se saldó con 14 muertos y 6300 heridos
Imagen: Kyodo / REUTERS

debate no se hizo esperar y así regresamos a la narrativa de la década perdida. A la idea de que la podredumbre del sistema económico, educativo y social, unido a la disfuncionalidad del núcleo familiar, habían empujado a hombres aparentemente inteligentes a buscar respuestas en líderes que les ofrecían el protagonismo que se creían merecer.

En el análisis de estos sucesos destaca *Underground* (1997), un libro de Haruki Murakami que recoge entrevistas con las víctimas del ataque y también con sus autores. En respuesta al sensacionalismo mediático, el popular escritor quiso dar voz a los heridos que se habían visto inmiscuidos en el incidente. De esta manera, Murakami humanizó a ciudadanos que estaban siendo tratados como una mera cifra, dándoles la oportunidad de expresarse como personas con nombre y apellido. Al mismo tiempo, desdeñó la especulación de los medios y abogó por preguntar a los atacantes los motivos de sus acciones.

Haruki Murakami UNDERGROUND

colección andanzas



TUSQUETS



▲ Metro de Tokio

Imagen: Lex Sirikiat / UNSPLASH

Como en una coctelera, toda esta lectura de la década perdida confluye en el anime que nos ocupa. A lo largo de sus episodios y a través de la búsqueda del misterioso *Penguindrum*, Ikuhara va dando pinceladas de algunas de las consecuencias del derrumbamiento de los cimientos de la sociedad japonesa. ¿Cómo afecta esta pérdida de identidad, pertenencia e individualidad a la gente? ¿De qué pueden llegar a ser capaces bajo esta presión? ¿Cómo podemos ser dueños de nuestro propio destino?

No obstante, este aparente nihilismo del capitalismo tardío —que sí ha sido tanteado en obras como *El club de la lucha* (1996)— no posee importancia en *Mawaru Penguindrum*. Aunque encontramos alusiones directas a *Underground* y el fatídico 20 de marzo, hay otras menciones literarias que sí definen el verdadero espíritu de la serie. Por un lado, nos encontramos con el relato *Super rana salva Tokio*. Este texto también escrito por Murakami vio la luz tras el terremoto de Kobe de 1995 que truncó miles de vidas humanas. Los sucesos narran el periplo de una rana parlante que desea vencer a un gusano y así salvar la capital nipona. A pesar de la tragedia que le dio pie, y de lo absurdo de su planteamiento, el mensaje que se desea transmitir es que **incluso la persona más corriente tiene la capacidad de cambiar las cosas si decide actuar**.

Del mismo modo, el trabajo del escritor Kenji Miyazawa —una figura clave de la literatura japonesa de los años 20— surte un importante impacto en *Mawaru Penguindrum*. Sobre todo su novela más aclamada, *El tren nocturno de la Vía Láctea* (1927). Esta historia, bien asentada en el imaginario popular japonés, narra el viaje en tren de dos amigos, Giovanni y Campanella. A través de un relato casi onírico, los niños conocen a diferentes pasajeros sin entender bien adonde se dirigen; pero a través del viaje crearán una conexión y la promesa de no separarse jamás. Sin embargo, el relato concluye con Giovanni despertando y descubriendo que Campanella murió para salvar a un compañero de clase que estaba a punto de ahogarse. Así se construye una alegoría del tren como transporte hasta el más allá, pero también **la reflexión del valor del autosacrificio**.

Mawaru Penguindrum no duda en exponer las fallas de una sociedad cambiante. Da un toque de atención a la falta de autocrítica y observación de la sociedad, incapaces en conjunto de comprender que **ningún hecho es aislado**, sino respuesta de los problemas acumulados en el tiempo. Aun así, el anime de Ikuhara no pretende realizar una lectura tosca y sarcástica de esto, sino formular lo que Murakami y Miyazawa escribieron sobre la amabilidad y la valentía de gente anónima.



AL FINAL, A PESAR DE TODA LA OSCURIDAD, LO QUE PERMANECE ES EL AMOR QUE PODEMOS COMPARTIR CON NUESTROS SEMEJANTES. PUES ES LA FUENTE DE ENERGÍA QUE NOS MUEVE PARA MEJORAR EL MUNDO DENTRO DE NUESTRAS POSIBILIDADES

Aunque divertida y emotiva, *Mawaru Penguindrum* no es una serie fácil de ver. A pesar de ser uno de mis animes favoritos y de haberlo visto un puñado de veces, es prácticamente imposible plasmar todos sus detalles en un artículo de estas características. Sus obtusas alegorías son com-

plicadas de desgarnar en un primer momento. Y al mismo tiempo, es tentador quedarse con las sombras que proyecta y no intentar analizar lo que hay más allá. Con todo, creo que en ocasiones como esta vale la pena hacer un esfuerzo extra e intentar comprender la naturaleza del mensaje que se nos presenta. **No todo el entretenimiento tiene que ser simple y amigable**, a veces es maravilloso que un producto de ficción nos replantee a nosotros mismos. Estemos de acuerdo o no.

Mawaru Penguindrum cumple una década, mas los problemas que plantea siguen presentes a día de hoy. Por eso, hay veces en las que vale la pena detenerse, recordar y reflexionar. **K**

A photograph of a street in Kyoto, Japan. In the foreground, a woman wearing a white kimono with a blue and white striped skirt and a black headscarf is walking, holding a white umbrella. In the background, a construction site is visible with a worker in a blue uniform and a green hard hat. The street is lined with buildings and power lines.

EL RENACER DE KYOTO ANIMA- TION

ESCRIBE

Lola Fernández





18 de julio de 2019

Guardo un amargo recuerdo de aquella mañana. Soy una persona más apegada a las redes sociales que a los medios de comunicación convencionales, por ello, al sentarme en la cafetería aquel jueves, no le presté atención a la televisión. Sin embargo, no tardé en levantar la mirada cuando escuché a la presentadora matutina informar sobre un incendio con varios fallecidos hace escasas horas en Japón. Cuando miré la pantalla, allí estaba **el emblemático Studio 1 de Kyoto Animation**. La primera reacción fue la negación. «Me estoy equivocando, debe haber cientos de edificios así». No tardé en horrorizarme al abrir Twitter y ver decenas de fotografías y vídeos confirmando mis temores. Aquella mañana **el mundo se paró para contemplar atónito cómo las llamas engullían el corazón de la industria del anime.**

Conocido cariñosamente como **KyoAni**, el estudio no necesita mucha presentación. Es, junto a Studio Ghibli o Makoto Shinkai, el nombre que me viene a la cabeza al buscar rápido una pieza de animación para recomendar a alguien alejado de la cultura popular japonesa. Un estudio para dejar claro un hecho: no todos los «dibujos» tienen estilo *cartoon* o están orientados a un público infantil. Es también un referente dentro del sector por sus valores y su sello de identidad, cuya fórmula solo ha ido fortaleciéndose con el paso de los años. Y me atrevo a decir que, a pesar de no considerarlo su favorito, **todo el mundo le guarda un cariño y un respeto especial, ganado por mérito propio.**

Allá por 2014, *Shirobako* —serie donde hay un par de guiños a KyoAni— quiso acercarnos al casi desconocido y complejo proceso de producción de un anime. Salvando distancias, y como una de sus grandes virtudes diferenciadoras con respecto a sus competidores, el estudio de Kioto no ha escatimado a la hora de mostrar aspectos de su funcionamiento interno. A través de documentales y fotografías ofrecidas por ellos

mismos, es sabido cómo lucían los escritorios de sus artistas, o detalles como rutinas de ejercicios y estiramientos que se llevaban a cabo para desconectar durante unos minutos y mantener el cuerpo relajado y un ambiente de trabajo saludable. También era relativamente fácil señalar en el mapa la localización de sus edificios y de su oficina, la cual acoge su tienda oficial de *merchandising*. En definitiva, y pese a su inmensa fama y reconocimiento a nivel local e internacional, **Kyoto Animation siempre ha procurado mantenerse cercano a sus fans.**

A pesar de que atreverse con varios géneros en sus producciones es una tendencia habitual en todos los estudios para ampliar su audiencia, con KyoAni encontramos dos diferencias. Una de ellas es su clara inclinación hacia los *slice of life*, historias enfocadas en el día a día de sus personajes y cuyo atractivo recae en convertir algo tan sencillo como ir al instituto en una aventura que lleva al espectador a apreciar las pequeñas cosas de la vida. La otra es su alto estándar de calidad en la animación y en la narrativa. Ya en sus humildes inicios, se le dio prioridad a la



confección y al cuidado del detalle por encima de la cantidad. Esto se traduce en una cantidad reducida de producciones, pero con la capacidad de cumplir las altas expectativas depositadas en ellas. Otra de sus señas de identidad es la búsqueda y formación de nuevos talentos a través de sus escuelas y concursos populares. Desde su fundación en 1981, sus dirigentes han logrado mantener la diversidad y la excelencia, así como una envidiable ética laboral, aspecto digno de resaltar y que indudablemente queda reflejado en sus trabajos. Por estas y por muchas otras razones, Kyoto Animation es un ejemplo a seguir y alabar. Este mismo estudio, **el 18 de julio de 2019, sufrió la mayor tragedia en la historia de la animación japonesa: un incendio intencional arrasó el Studio 1 en pleno horario laboral. Perdieron la vida 36 de las más de 70 personas presentes, en su mayoría mujeres jóvenes.**

Shinji Aoba, autor del crimen que sobrevivió a las llamas, fue arrestado en mayo de 2020 tras pasar casi un año ingresado en el hospital en el que se recuperó de las quemaduras. El motivo por el cual roció el edificio con gasolina y le prendió fuego fue el supuesto plagio de una escena descrita en una novela que había presentado a los **Kyoto Animation Awards**. Estos reconocidos

premios se celebran de forma anual y en ellos los candidatos envían borradores para ser evaluados por un jurado de veteranos. Aquellos con reconocimiento se publican bajo el sello editorial del estudio –llamado **KA Esuma Bunko**– y en algunos casos terminan siendo adaptados a anime para televisión.

▲ Incendio del Studio 1, Kyoto Animation
Imagen / REUTERS

LOS INFORMES POLICIALES CONFIRMARON QUE AOBA HABÍA PRESENTADO UNA PROPUESTA AL CONCURSO. SIN EMBARGO, EL JURADO LA HABÍA DESCARTADO Y LA ESCENA EN CUESTIÓN RETRATABA UNA SITUACIÓN COTIDIANA SIN RELEVANCIA.

Desafortunadamente, la sentencia del acusado no se trata de un proceso sencillo y se ha demorado debido a su hospitalización, la pandemia de COVID-19 y el diagnóstico de una enfermedad mental. Esta condición médica supone un atenuante para su pena y evitó la aplicación directa de la pena capital, todavía vigente en Japón.

► Hideaki Hatta, presidente de Kyoto Animation, atendiendo a los medios tras el ataque.
Imagen / KYODO

En las horas siguientes a la tragedia, las redes sociales se desbordaron con mensajes de apoyo desde todos los rincones del planeta. Fans, artistas, actores de voz y organizaciones de todo tipo —tanto japonesas como extranjeras— extendieron sus condolencias. El hashtag **#Pray-ForKyoAni** se mantuvo como *Trending Topic* durante días y, ajeno al paso del tiempo, cada vez que ocurre algo relevante con el estudio o se comparte alguna de sus obras, se rescata junto a **#ThankYouKyoAni**.

A continuación se puso sobre la mesa otro tema: el esfuerzo económico a afrontar por parte de la empresa. Para ello se pusieron en marcha recolectas cuyos fondos alcanzaron los miles de millones de yenes. La página web del estudio se saturó durante horas tras recibir un aluvión de visitas para comprar bienes digitales. **Key**, desarrolladora de videojuegos y colaboradora de KyoAni en varias ocasiones en clásicos como *CLANNAD* o *AIR*, fue una de las principales contribuyentes. El conocido músico **Yoshiki** también aportó varios millones. **Animate**, una de las principales cadenas niponas de venta de anime, manga y videojuegos, facilitó urnas de recolecta en sus tiendas físicas. La distribuidora americana **Sentai Filmworks** inició una campaña en *GoFundMe*, la cual se promocionó hasta en televisión. En definitiva, aficionados y profesionales se unieron para brindar apoyo económico.

En el ámbito político, la noticia tuvo un profundo impacto. Junto a los mensajes de varias personalidades, el Ministro de Economía japonés, el Gobierno de Kioto y la Agencia Tributaria se reunieron para acordar que todas las donaciones recibidas en ese período estuviesen exentas de impuestos. Las cantidades manejadas superaban por mucho los límites de las bases aplicables, pero las situaciones excepcionales requieren medidas acordes a su gravedad y cabe agradecer las facilidades ofrecidas a nivel gubernamental para realizar este procedimiento.



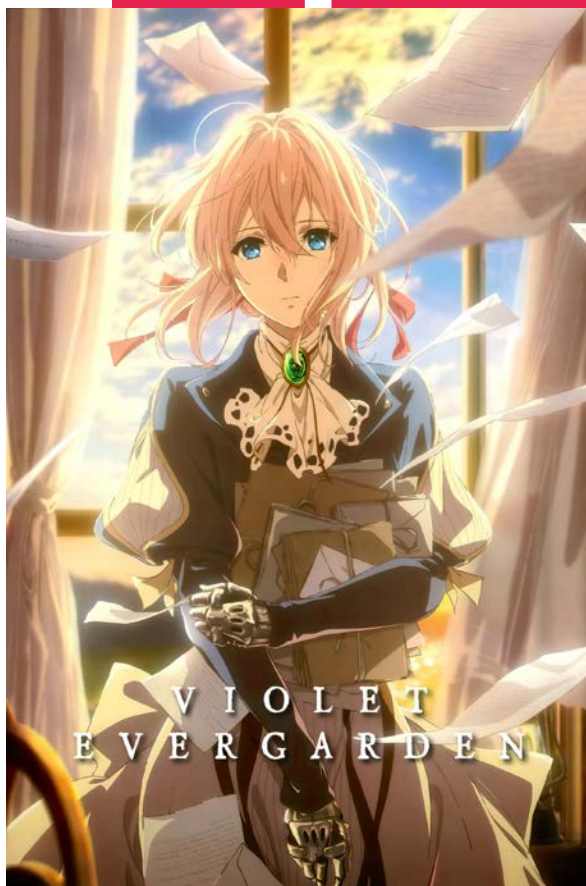
Durante el duro proceso de la reconstrucción del proyecto —más aún cuando el motivo es una tragedia con pérdidas humanas—, KyoAni se mantuvo fiel a su **principio de autosuficiencia**. **Hideaki Hatta**, cofundador y actual presidente, se mostró transparente y directo desde sus primeras declaraciones. Reconoció la pérdida de la mayoría de los bienes del Studio 1 —material de producción, trabajos realizados, referencias, ilustraciones y sistemas informáticos incluidos—, aunque no dudó a la hora de rechazar los donativos y ayudas públicas. En su lugar, ese dinero se destinó a las familias de las víctimas. Del mismo modo, hizo un llamamiento al respeto y a la privacidad, así como a facilitar el proceso de investigación de los hechos. La presión mediática consiguió que se diese a conocer la lista de fallecidos y la opinión pública se dividió entre querer conocer la identidad de cada uno y, por otro lado, se criticó que esto incitase a la prensa a inmiscuirse en las ceremonias de despedida de sus familias.

Tras un año de transición donde solo se mantuvo el estreno de la película *spin-off* de *Violet Evergarden* para el 6 de septiembre de 2019, **Kyoto Animation** comenzó a retomar su actividad con la llegada de 2020. Una de las prioridades a

nivel simbólico fue demoler los restos del Studio 1. Las obras comenzaron en noviembre de 2019 y finalizaron el 28 de abril de 2020. Sin embargo, el destino de este espacio es incierto. El estudio y las familias de los fallecidos concuerdan en la idea de convertirlo en un lugar *in memoriam*. No opinan así los vecinos del barrio, zona residencial en su mayoría, los cuales no quieren ver perturbado su día a día con la presencia de visitantes diarios. Una decisión moralmente cuestionable y todavía en plena discusión.

Por otra parte, tras una pausa obligada por la situación epidemiológica, KyoAni abrió nuevas vacantes en julio de 2020 para puestos de trabajo en calidad de animadores, artistas dedicados a la producción y diseño en gráficos 3D, gerentes e ingenieros de sistemas. Supuso una excelente noticia y fue el primer paso para comenzar con la reconstrucción de la plantilla, a la que se fueron incorporando varios supervivientes ya rehabilitados. Cabe mencionar que no ocurrió lo mismo con Naoko Yamada, una de las mujeres más influyentes en la industria. Esta tomó la decisión de finalizar su etapa como directora y animadora en el estudio para trabajar en otra compañía.

Siguiendo con la cronología, el 16 de septiembre de ese año se anunció de forma oficial la **absorción de Animation Do.**, compañía afiliada. Hasta ese momento, la empresa se encargaba de asistir en la producción al estudio y la coordinación de **cursos de formación**. Estos también siguieron adelante tras interrumpirse durante unos meses. Paralelamente se retomó la **publicación de varias novelas** bajo el sello editorial KA Esuma Bunko. Con estas tres decisiones se aseguraron, por un lado, poder continuar con la producción en la medida de lo posible. Por el otro, seguir apostando por el futuro de su nueva generación de artistas y de obras con potencial, adquiriendo su propiedad intelectual desde el inicio.



18 de septiembre

Para regocijo de todos, y tras inevitables retrasos, el 18 de septiembre de 2020 se estrenó la esperada película de Violet Evergarden que actúa como secuela de su serie para televisión. El largometraje fue una conclusión excelente para la historia —muy dramática y muy humana— de una de sus franquicias más queridas. Como se merece, **encabezó durante semanas la cartelera y cosechó un éxito rotundo en la taquilla**, aunque es importante destacar un detalle sobre su *spin-off*: hasta la fecha, existía la costumbre de mostrar en los créditos los nombres de aquellos artistas que hubiesen formado parte del estudio principal o de su afiliada durante al menos un año. En su lugar, como homenaje a los ausentes, **se incluyeron todos sin excepción**. Se trata de un gesto del más absoluto respeto, pues la cinta se finalizó apenas unos días antes del incendio.



Ya en 2021, KyoAni volvió a su ritmo de producción habitual. Como sucedió con *Violet Evergarden*, en los créditos de *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S* aparece acreditado **Yasuhiro Takemoto**, director de la primera temporada cuya muerte hubo que lamentar profundamente debido a su talento y su importancia como uno de los pilares del estudio hasta ese momento. También en 2021 y 2022 volvió a la gran pantalla otra de sus grandes apuestas personales: *Free!*. Y junto a ella, compartiendo temática pero deportes muy diferentes —natación y tiro con arco— las siguió la película de *Tsurune*. Ambas producciones tienen en común su descubrimiento a través de los ya mencionados Kyoto Animation Awards de años anteriores, reafirmando de nuevo su importancia.

PRESENCIAR LA RESURRECCIÓN DE KYOTO ANIMATION FUE TRISTE Y DURO, PORQUE JAMÁS DEBERÍA HABER OCURRIDO ALGO ASÍ.

Sin embargo, solo tengo elogios para su recuperación en menos de dos años, dando pasos en firme y sin forzar el ritmo natural de las cosas; guardando respeto por las víctimas y sin perder de vista el objetivo final: honrar su memoria a través de la creación de esas historias tan características del estudio y cuyos mensajes llegan al corazón.

Para cerrar este texto quiero dejar de lado las cronologías para dar las gracias. KyoAni despertó mi curiosidad por las visual novel con *Air*, *Kanon* y *CLANNAD*, y me obligó a ver suficientes series para identificar todas las referencias de *Lucky Star*. De la mano de K-ON! me aficioné al subgénero «anime de niñas monas haciendo cosas monas» y con *Haruhi Suzumiya* fui parte de un fenómeno de naturaleza religiosa por primera vez. El humor absurdo de *Nichijou* me hizo llorar de risa y *Hyouka* me enseñó el auténtico encanto del estudio al transformar la escena más mundana en un espectáculo de detalles y cuidado. *Hibike, Euphonium!* me motivó a superarme a mí misma, pero también a asimilar algunas diferencias culturales que me separan de Japón. *Koe no Katachi* fue una experiencia conmovedora y estremecedora, mientras *Liz to Aoi Tori* fue un oasis en medio del desierto de mi género predilecto: el yuri. *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon* me recordó una lección muy importante: una familia no se configura por el parentesco, pues los lazos entre personas van mucho más allá de las relaciones fraternales. Y, como me demostró *Violet Evergarden*, todavía quedan formas brillantes para romperme el corazón. A todas y cada una de las personas que se dejaron hasta la vida para hacernos soñar con la magia de la animación, de todo corazón, gracias. Una persona muere cuando su recuerdo cae en el olvido, y eso nunca pasará con Kyoto Animation. 



STUDIO CHANNEL

BELLE

UN FILM DE
MAMORU HOSODA

Poster promocional de Belle / STUDIO CHIZU

BELLE: RE- COGER EL PASADO PARA MI- RAR AL FUTURO

ESCRIBE

Nuria Cimas Pita

Hosoda y la consecución temática

Cuando se estrenó *Mirai, mi hermana pequeña*, Mamoru Hosoda explicó en una entrevista con *Variety* que la película continuaba la serie temática de su filmografía original. Según el director, *La chica que saltaba a través del tiempo* trata sobre la juventud; *Summer Wars*, sobre la familia; *Los niños lobo*, sobre la maternidad; *El niño y la bestia*, sobre la paternidad, y *Mirai, mi hermana pequeña*, sobre las relaciones fraternales. Esta consecución temática es una de las características más notorias de la obra de Hosoda. **Sus cintas cuentan historias independientes, pero un hilo conductor las cose para crear una imagen conjunta** más elaborada.

¿Y dónde encaja *Belle*, la última producción del director, en esta imagen? No me consta que Hosoda se haya pronunciado acerca de un tema principal para la película, como lo ha hecho con sus obras anteriores. En cualquier caso, es evidente la conexión de *Belle* con sus precursoras. En ella encontramos los cinco temas que definen a sus predecesoras. No se trata de una mera repetición; son cuestiones complejas, con gran diversidad de matices, y esa conexión temática que da el director a su filmografía le permite mostrarlas desde todo tipo de ángulos. ***Belle* es un mosaico capaz de recoger todo un legado y de presentarlo con un nuevo enfoque.**

De entrada, al comparar *Belle* con cintas anteriores de Hosoda, su relación más evidente es con *Summer Wars*. Ambos filmes presentan dos dimensiones alternativas: un mundo contemporáneo al nuestro y absolutamente cotidiano y uno virtual, donde cada persona puede crear su avatar y sumergirse en otra realidad. En el caso de *Summer Wars*, se trata de OZ; en *Belle*, este universo se llama U. A primera vista podría parecer que estos dos espacios digitales repre-

sentan lo mismo, pero no es así. Aunque en el OZ de *Summer Wars* cualquiera puede crearse una cuenta y disfrutar de los numerosos servicios de la plataforma, también tienen cabida empresas y organismos de todo tipo. OZ recrea nuestra sociedad y la conecta a una paralela virtual. En definitiva, se trata de una representación de Internet.

El U de *Belle* es más personal, más humano y, en cierto modo, más limitado. Este entorno ofrece la posibilidad de crearse una identidad alternativa para «empezar desde cero». Aquí priman las conexiones humanas que se establecen dentro de este universo digital: para tener voz en él, el requisito es tener cuantos más seguidores, mejor. **U es una magnificación de las redes sociales**, una suerte de Twitter o YouTube en la que lo esencial es la interacción entre usuarios y la comunicación a gran escala. Es un lugar donde podemos escoger un nuevo aspecto, nuevas relaciones, partir del anonimato para construir una vida donde no nos persigan los tormentos del día a día. Suzu, la protagonista, parte de la ilusión de desarrollar allí su nueva identidad como Bell.



Poco a poco va descubriendo que dejarlo todo atrás es imposible; no puede huir de sí misma. Así, la nueva realidad, separada de su existencia previa, se va entrelazando con lo cotidiano. A fin de cuentas, las redes sociales no son independientes de la vida diaria; se compaginan con esta y establecen con ella relaciones de causa y efecto.

También, como sucede en nuestras plataformas, participar en U implica exponerse a relaciones parasociales. Cuando se conecta con su avatar, Suzu (o Bell) pretende reconstruir su identidad, recuperar una parte de sí misma que había perdido. Su éxito rotundo la convierte en un ídolo de masas. Esta fama y admiración marcan una distancia entre ella y el resto de la comunidad, como sucede con otras grandes personalidades de la red.

LO QUE PODRÍA PARECER UN LOGRO SOCIAL ACARREA UN PROCESO DE ALIENACIÓN Y DESHUMANIZACIÓN, SUTILES AL PRINCIPIO Y, EN TODO CASO, INEVITABLES.

Aunque el contexto es diferente, esta deshumanización a través de Internet también la sufre el protagonista de *Summer Wars*. Él se convierte en cabeza de turco por culpa de un malentendido (o de desinformación). En el caso de Suzu, su imagen pública es muy positiva. Sin embargo, con el tiempo, también acaba enfrentándose a situaciones hostiles.



Summer Wars

サマー ウォーズ

Estreno Japón:

1 de agosto 2009

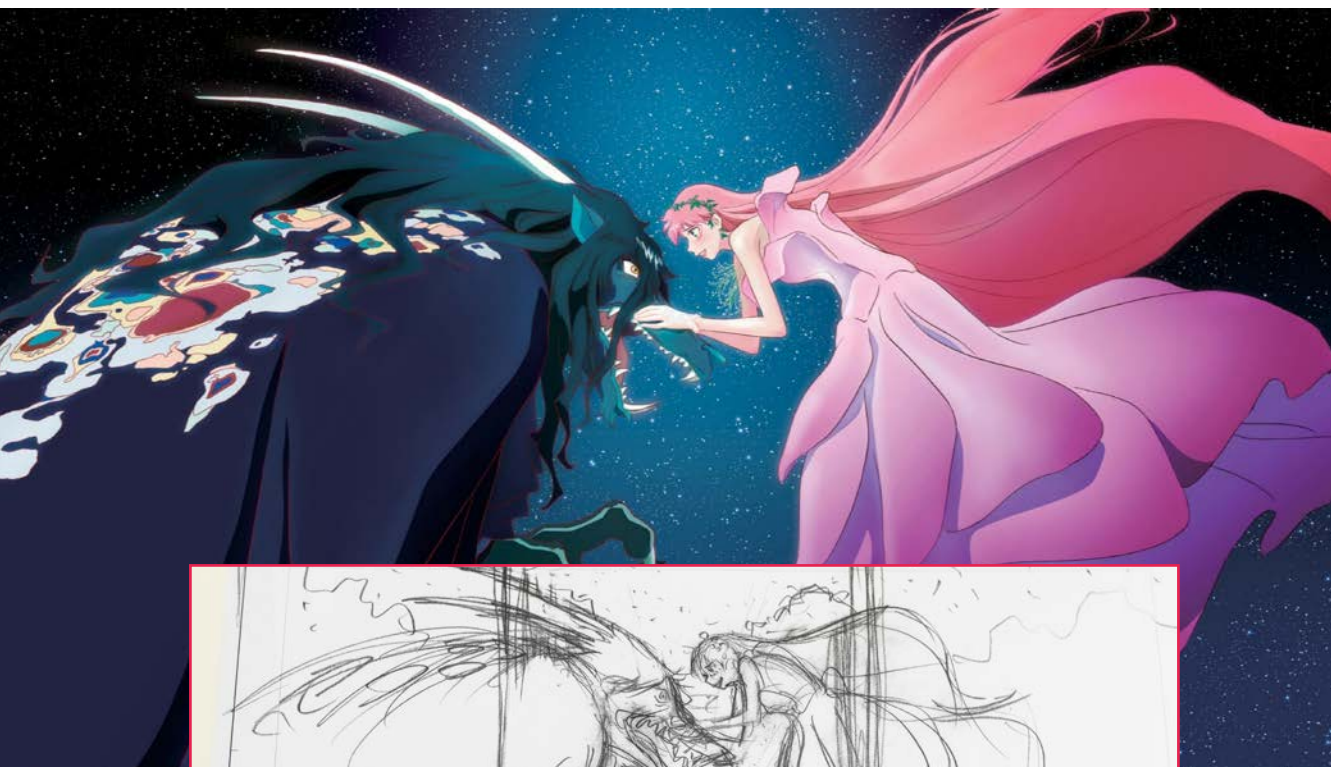
Estreno España:

12 de diciembre de 2015

Pero no todo en *Belle* es tecnología. Como decía, la película recoge temas de todas las producciones originales anteriores de Hosoda. Por supuesto, los lazos familiares tienen aquí su espacio particular. En este caso no se trata de la perspectiva global de *Summer Wars*, ni de relaciones de parentesco concretas, como en *Los niños lobo*, *El niño y la bestia* o *Mirai, mi hermana pequeña*. Uno de los conflictos de la historia es ¿qué pasa cuando una familia está rota? ¿Cómo se sigue adelante? Tanto Suzu como otros personajes se encuentran en posiciones difíciles en su hogar. **Se trata de un relato sobre la reconstrucción de los lazos familiares**, de la búsqueda de una armonía perdida.

La estética de *Belle* tampoco está desligada de las anteriores obras de Hosoda, aunque también bebe de otras fuentes. **En la película aparecen diferenciadas claramente dos tendencias.** La primera corresponde a la realidad cotidiana de Suzu. Se trata de la vida normal de una estudiante de instituto corriente. Este estilo artístico es el clásico de la filmografía de Hosoda y, por su contexto, está particularmente ligado a *La chica que saltaba a través del tiempo*. Quizá la relación entre estas dos cintas es menos evidente en el sentido puramente temático, pero el contexto sí marca una clara conexión. El tema juvenil que Hosoda atribuye a *La chica que saltaba a través del tiempo* reaparece en *Belle*, a través de la relación de Suzu con sus amistades y en cómo se desarrolla su identidad adolescente. Puede parecer eclipsado por la magnitud del mundo virtual y las consecuencias de sumergirse en él. Sin embargo, establece una base sobre la que van rodando todos los demás elementos de la historia. Además, ambos filmes cuentan con un elemento tecnológico que desestabiliza esa dimensión cotidiana. Aun así, se tratan de forma muy diferente; en *Belle* se acepta la existencia de U con mucha más naturalidad que la posibilidad de viajar en el tiempo en *La chica que saltaba a través del tiempo*. Pero, en la práctica, ambos son los que alteran lo mundano.

La otra tendencia estética es, por supuesto, la de U. Se basa en la animación por ordenador o CGI, en contraposición al aspecto tradicional o 2D de la animación del entorno tangible de Suzu.



De nuevo, la conexión más directa se establece con la dimensión digital de OZ de *Summer Wars*. También en esa película Hosoda utilizaba esta diferencia de estilos para separar la realidad cotidiana de la virtual. **La particularidad del universo tecnológico de Belle subyace en colaboraciones en la realización de la obra que han dejado su propia huella en U.** Destaca, en particular, la influencia de Disney, sobre todo en el diseño del personaje de Bell, la contraparte de Suzu. Algunos aspectos de esta influencia en Bell pueden parecer eso, mera influencia, quizá un homenaje a las Princesas Disney. Bell viste como una princesa, va rodeada de animalitos y canta como los ángeles. La propia forma de moverse de Bell es marca Disney. Y no es casualidad: Jin Kim, animador veterano con más de once años de ex-

periencia en el estudio, trabajó como diseñador de personajes en Belle.

No solo el diseño de personajes lleva su firma. Bell es una referencia musical, igual que lo es Suzu (ambas significan «campana» en inglés y en japonés, respectivamente), porque la música es esencial para ella. Pero Bell, o Belle, también es la Bella de *La bella y la bestia*. En el mundo de U, un dragón violento (la bestia) oculta su identidad, su dolor y su belleza en un palacio lúgubre cuyo símbolo principal es la rosa. La bella y la bestia se introduce como un elemento estético, narrativo y simbólico. No se trata de volver a narrar el cuento clásico ni el filme occidental, sino de utilizar elementos de la historia para aportar riqueza a *Belle* como obra original.





Jin Kim

김상진



Además de Disney, *U* cuenta con otra aportación occidental destacable: Cartoon Saloon. Se trata de un estudio de animación irlandés independiente, responsable de producciones maravillosas como *El secreto del libro de Kells* o *La canción del mar*. Por supuesto, es un estudio mucho más pequeño y desconocido, pero tiene una personalidad y una estética muy marcadas. En *Belle*, colaboraron con la realización de los fondos de *U*. **Cartoon Saloon aporta al universo virtual de Hosoda un ambiente etéreo y envolvente.** El mundo de *U* se caracteriza por su aspecto esférico, sin una definición clara de arriba y abajo, y por su perpetua luminosidad. El estudio hace de *U* un entorno de fantasía con una estética moderna y urbana. En él, *Belle* se mueve como la absoluta protagonista. El espacio complementa su presencia, ensalzando su figura y permitiéndole brillar por encima de todo.

En definitiva, ***Belle* consigue al mismo tiempo reunir todo el recorrido de Hosoda y renovarlo.** La película se sostiene por sí sola, pero también se puede considerar un capítulo más de la filmografía del director. Hosoda continúa su viaje temático sin dejar atrás su bagaje. Eso mismo aportan las colaboraciones externas. Jin Kim proporciona a Hosoda toda la tradición e innovación recogida de Disney. Cartoon Saloon contribuye con su marca de animación occidental independiente. Gracias a estas colaboraciones, *Belle* se convierte en un paso significativo en el camino: bebe tradiciones de la animación diversas y se presenta como una obra innovadora. **K**

Sang - Jin Kim es un animador coreano que ha trabajado en Walt Disney Studios desde el año 1995. Su primer trabajo en la compañía del ratón más famoso del mundo fue como animador de los padres adoptivos de Hércules —Anfitrión y Alcmena— en el filme de nombre homónimo.



Su dilatada carrera en el estudio está plagada de éxitos, y su figura gana peso en el momento en que debuta como **diseñador de personajes**. Más allá de su trabajo en la creación y concepción de *Belle*, que puedes encontrar en la página de la izquierda, Kim es el artista detrás de protagonistas tan reconocidos como Flynn Rider y Madre Gothel, de *Enredados* (2010); las hermanas Elsa y Anna, junto con el rey y la reina de Arendelle, en *Frozen* (2013); Hiro Hamada, Baymax, Tadashi Hamada, Fred, Go Go Tomago, Wasabi, Honey Leom, Yokai y Yama en *Big Hero 6* (2014) y a Vaiana Waialiki, de *Vaiana* (2016).



GUNPLA: SUEÑOS MODELA- DOS EN PLÁSTICO

ESCRIBE

Israel Vallejo



Algo más que piezas de plástico

Un día cualquiera vuelves a llegar tarde a casa. Puede que hayas estado hasta tarde en clase o la biblioteca, o quizá trabajando. Te das una ducha para eliminar el cansancio del día, cenas algo rápido y te sientas en la mesa más amplia que tienes. Pones algo de música y colocas tus herramientas con esmero. Vuelves a abrir la caja del último *gunpla* que adquiriste. Ayer montaste las dos piernas, así que hoy te decides por empezar con los brazos.

Poco a poco vas separando las piezas de sus matrices, con cuidado de no dejar rebabas ni tampoco dejar señales en el plástico. Vas siguiendo las instrucciones para montar primero un antebrazo, luego el brazo y el hombro y, al final, la mano. Mientras liberas las piezas y las montas, tu mente se serena y dejas de pensar en ese marrón que te han soltado esta mañana o en los exámenes que se acercan. **Durante un rato eres uno con el plástico.** Llega la hora de acostarse, que mañana hay que madrugar. Te tumbas relajado, tranquilo, todavía con la mente puesta en los diagramas y piezas de plástico. Piensas en que cuando termines el montaje podrías probar a darle más detalle de lo habitual. Sigues dándole vueltas a la cabeza hasta caer rendido.

Corría el año 1980 cuando, a pesar del fracaso que la compañía juguetera Clover cosechó con los muñecos de *Mobile Suit Gundam*, **Bandai decidió escuchar a los fans y alcanzó un acuerdo para producir maquetas de plástico.** El producto, pensado para ese público más adulto, se convirtió en un éxito de ventas inmediato. Con el estreno de nuevas obras basadas en el universo *Gundam*,

Bandai cada vez lanzó más maquetas a la venta. El proceso de producción se fue refinando, añadiendo más detalle y aumentando su tamaño, con más articulaciones para favorecer las poses y emular las escenas favoritas del anime.

Para que te hagas una idea de la importancia de este negocio en la actualidad, Bandai Namco anunció en marzo de 2020 que se habían vendido más de 696 millones de maquetas. Si tenemos en cuenta que ese año la población japonesa era de algo más de 122 millones de personas, podemos concluir que **en el archipiélago hay más *gunpla* que personas.** Incluso asumiendo que parte de esas maquetas se adquirieron en el resto del mundo.

No es de extrañar que gran parte de culpa en el éxito y la influencia que ha conseguido *Gundam* en estos más de 40 años se deba a Bandai y estas maquetas, conocidas popularmente como *gunpla*. Es más, no podemos obviar que si la franquicia llegó a donde ha llegado es, en parte, gracias a la revolución que supusieron. Pero ¿qué es un *gunpla*?



La leyenda de Meijin Kawaguchi



Cuando *Mobile Suit Gundam* se estrenó en 1979, **Katsumi Kawaguchi** ▶ tenía 18 años y llevaba desde los 10 montando maquetas. Ante la falta de *kits* de la serie, se decidió a modificar una figura a escala 1/35 para crear un *mobile suit* y enviarlo a la revista *Hobby Japan*, una de las publicaciones de modelismo más populares de Japón.

La revista encargó a Kawaguchi y otros dos aficionados la tarea de crear un *gunpla*. Nuestro protagonista creó desde cero un modelo a escala 1/100 del *Zaku II* tomando, como única referencia, imágenes. Ante tal muestra de habilidad, los fans le apodaron «Meijin Kawaguchi», que en castellano sería «Maestro Kawaguchi».

Tras completar sus estudios universitarios de ADE, Kawaguchi entró a trabajar en Bandai en 1985, donde ha desarrollado hasta el momento una exitosa carrera como ejecutivo. Entre sus hitos podemos destacar su trabajo en la promoción y marketing de *gunpla* o su puesto como productor ejecutivo de la serie de OVA *Mobile Suit Gundam MS IGLOO*. En los animes para televisión *Gundam Build Fighters* y *Gundam Build Fighters Try*, uno de los personajes recibe el título de «**Meijin Kawaguchi III** ▲» como homenaje a su figura.

La palabra *gunpla* nace de la unión de *Gundam* y *plastic model*. En esencia, se trata de maquetas de plástico de los *mobile suit* y *mobile armor* de la popular franquicia. Para montarlas solo es necesario seguir los diagramas de instrucciones, en idioma japonés pero muy visuales y fáciles de comprender. En caso de no entender algún paso, en Internet abundan los vídeos y comunidades en los que encontrar guía. Las diferentes piezas vienen unidas según su color en matrices de plástico (también conocidas como *runners* en inglés), de las que hay que separarlas con una herramienta como unos alicates de corte o un cúter de precisión. El montaje no requiere pegamento, puesto que las partes se encajan entre sí como muestran las instrucciones. Tampoco es necesaria pintura, aunque sí se incluyen pegatinas para darle mayor detalle al conjunto.



A partir de ahí, son la habilidad o los medios de cada aficionado los que marcan el límite. A los materiales antes citados se pueden añadir limas y lijas para hacer imperceptibles los cortes en las uniones entre las piezas y las matrices. Se pueden pintar las piezas a pesar de que no sea estrictamente necesario. También hay modelistas que utilizan unos rotuladores llamados *gundam markers* para añadir detalles como la unión entre placas de armadura. Incluso se pueden rehacer piezas para personalizar las maquetas si se cuenta con los materiales necesarios.

Sin embargo, no importa el nivel de detalle o habilidad que se tenga a la hora de montar un *gunpla*; lo realmente importante es disfrutar con el proceso. Un aficionado puede tener el mismo cariño a una maqueta en la que simplemente unió las piezas como a otra preparada para una exposición o competición. La propia Bandai Namco es consciente de ello. Por ejemplo, hoy en día cuenta con cuatro líneas principales de *gunpla*, que se diferencian entre sí por el nivel de detalle y la escala.



PERFECT GRADE

Probablemente la joya de la corona en lo que a gunplas se refiere. Su escala pasa a un imponente 1/60 (30 centímetros), pero es que además dobla el número de piezas para pasar de las 500. Eso sí, el precio va en consonancia con la calidad.



MASTER GRADE

Estas maquetas suben de nivel en tamaño, llegando a la escala 1/100 (18 centímetros). También cuentan con esqueleto inner frame pero añaden algunos detalles y piezas más (sobre 260).



REAL GRADE

Comparten escala con la línea High Grade, pero cuentan con más detalle y nivel de articulaciones gracias a la tecnología inner frame, un esqueleto de plástico sobre el que se montan la armadura. Se incrementa por tanto el número de piezas (250) y el precio.



HIGH GRADE

Son maquetas a escala 1/144 (13 centímetros) en torno a las 150 piezas que gozan de cierto nivel de detalle y articulación, aunque palidecen en comparación con otras líneas. Por ello son más sencillas de montar y asequibles, lo que las hace ideales para comenzar con la afición.



▲ También existen más líneas, como los modelos SD, con estética *super deformed*: o los Mega Size, con una escala de 1/48 (38 centímetros) ▶

Hay que tener en cuenta que las características definidas en la anterior gráfica son lo más habitual de cada clase, pero no se cumplen en todos los casos. Por ejemplo, existen modelos *High Grade* a escala 1/100 y *Master Grade* sin *inner frame*. Algo que sí suele ser cierto es que cuanto más moderna es la maqueta, más perfeccionada está: mejores acabados, articulaciones, etc.

Si has llegado hasta aquí es probable que te haya picado el gusanillo del plástico y tengas ganas de montar tu primera maqueta. **Puede que te estés preguntando por qué kit deberías comenzar.** Aunque en la gráfica anterior se ha presentado los *High Grade* como una buena opción, no es la única. También están los *Entry Grade* y *First Grade*, dos gamas con maquetas bastante más sencillas de construir y baratas, pero con menos variedad entre la que elegir. En realidad, **no hay un «mejor gunpla por el que empezar».** Comienza por el que quieras: el que





más te guste por su diseño o la obra a la que pertenece, el que te puedas permitir en el momento, uno de los que tengan en tu tienda de confianza... no importa si tiene muchas piezas, con paciencia y algo de maña todo va encajando poco a poco. Al principio cometerás errores o te sentirás perdido, pero lo conseguirás. Cuando tengas tu flamante maqueta ya montada en las manos, se te olvidarán las dificultades.

HOY EN DÍA ES MÁS FÁCIL QUE NUNCA ADENTRARSE EN LA AFICIÓN, YA QUE LA CANTIDAD DE INFORMACIÓN EN INTERNET ES APABULLANTE. SIN IR MÁS LEJOS, **EN LENGUA CASTELLANA CONTAMOS CON GUNPLA SPAIN**, UNA COMUNIDAD ESPAÑOLA CON BASTANTE MOVIMIENTO. SU PÁGINA WEB, REDES SOCIALES Y CANAL EN LA PLATAFORMA DISCORD **SON DE MUCHA AYUDA** PARA TODA AQUELLA PERSONA QUE QUIERA EMPEZAR.

Lo importante es que, si te atrae, le des una oportunidad a esta afición, algo que todo fan de los mechas en general y Gundam en particular debería probar al menos una vez en la vida. Quién sabe, quizá algún día representes a nuestro país en la «Gunpla Builders World Cup», la competición creada por Bandai para encontrar al mejor creador de gunpla de todo el mundo. 



EL ÉXITO DE KIMETSU NO YAIBA

ESCRIBE

José Álamo



Entendiendo el éxito de Kimetsu no Yaiba

Dónde reside la fórmula del éxito. Si hubiera una receta mágica para conseguirlo, todo el mundo lo tendría al alcance de sus dedos. Si preguntamos a distintas personas nos dirán que el éxito depende de muchos factores: esfuerzo, contactos y, por supuesto, una pizca de suerte. Por eso, hay grandes fenómenos fáciles de predecir por las personas o empresas detrás de cada lanzamiento y, en otros casos, la fama aparece de la noche a la mañana por subir un vídeo de broma a las redes sociales.

A estas alturas de la película, no es descabellado afirmar que *Kimetsu no Yaiba* —*Guardianes de la Noche* en España— **es el mayor fenómeno cultural que ha vivido la industria del manga y el anime en los últimos tiempos**. En este sector, estamos ya acostumbrados a grandes picos de popularidad pasajeros. Franquicias con un gran éxito durante varias temporadas de anime que acaban olvidadas con el paso de los meses. Cuando hablamos de *Kimetsu no Yaiba*, este no parece ser uno de estos casos tan efímeros. Un año después del estreno de su anime, **la sensación general apunta a que solo estamos ante el comienzo de un éxito impercedero**, el cual ya empieza a extenderse a toda la cultura popular japonesa. Como suele pasar con las grandes explosiones de popularidad de nuestro sector, todo producto relacionado con *Kimetsu no Yaiba* genera unas cantidades de dinero desproporcionadas. La influencia de la obra de Koyoharu Gotōge va más allá de la pantalla y las páginas del manga.

Sin ir más lejos, **uno de sus logros más llamativos es haber salvado a la industria del café enlatado en Japón**. Como comenta el portal Ota-

quest, este sector del café llevaba años en caída libre por la escasez de sus principales consumidores: trabajadores y obreros de la construcción. Gracias a una colaboración con la empresa DyDo Group Holdings Inc. en octubre de 2020, las ventas de este producto aumentaron en un 150% con respecto al mismo período de 2019. Según recoge el diario *Mainichi Shimbun*, en marzo de 2021, la colaboración había logrado vender más de 100 millones de unidades.

Bajo este fenómeno, es fácil pensar que el éxito de *Guardianes de la Noche* viene desde su serialización en la edición semanal de la *Shōnen Jump* en 2016 y **la realidad nos retrata unos inicios más humildes para la obra de Gotōge** y Tatsuhiro Katayama, su editor en la *Jump*. La historia de *Kimetsu* nos traslada a Japón durante el período *Taisho* (1912-1926) y narra las aventuras de Tanjiro Kamado, un joven cuya familia es asesinada por unos demonios. La única superviviente de este ataque es su hermana menor Nezuko, la cual ha acabado transformada en un demonio. Desde este momento, Tanjiro comenzará a cazar demonios para curar a su hermana.

Kimetsu contó con el éxito suficiente para mantenerse en la revista hasta su final el pasado año 2020, un hito destacable de por sí al tratarse de la revista de manga más importante de Japón. Aun así, la obra tampoco cosechó grandes logros en los rankings de popularidad entre los lectores de la misma. El propio editor jefe de la *Shōnen Jump*, Hiroyuki Nakano, comentó este hecho en una entrevista realizada a la revista *Nikkei Entertainment*: «Estos días existen más publicaciones manga y medios digitales, por lo que hay más opciones para encontrar manga de tu gusto. No importa lo bueno que sea un manga, no se convertirá en un éxito solo por salir en la *Jump*».

A pesar del discreto éxito de la obra, Viz Media, una de las grandes distribuidoras internacionales, anunció durante la *Comic-Con International* de 2017 la publicación en inglés de la obra, dos años antes de su irrupción en todo el mundo. Según contaron desde la propia empresa, mostraron los tres primeros episodios en la versión digital de la *Shōnen Jump* y la respuesta de los fans fue tan positiva que dieron luz verde a su llegada. En este momento, el sexto tomo de *Guardianes de la Noche* se había publicado en Japón a manos de Shueisha. Antes del estreno del anime, en enero de 2019, la propia Shueisha lanzó su nueva plataforma de manga bautizada como *Manga Plus*. En su lanzamiento, más de treinta obras estuvieron disponibles en su web, entre las que se encontraba *Kimetsu no Yaiba*. Por primera vez, los seguidores internacionales de la obra pudieron seguir de forma simultánea con Japón los capítulos del manga. Otro pilar donde se comenzaría a gestar el incremento en la popularidad de la obra.

El punto de inflexión dentro de la historia de la franquicia llegaría gracias a la adaptación animada de la misma en 2019 de la mano de Ufotable. Por regla general, las adaptaciones del estudio con sede en Nakano han generado una alta expectación dentro del sector por su excelsa animación y calidad general de sus obras. Las adaptaciones de franquicias como *Fate/* o *Kara no Kyōkai* son ejemplos de este trabajo. Una vez más, las expectativas estaban por todo lo alto con la adaptación de Ufotable, a pesar del

Guardianes de... ¿el café en lata?



Uno de los éxitos más curiosos de *Kimetsu no Yaiba* es la manera en que **impulsó las ventas del café en lata** gracias a la puesta en circulación de una serie de diseños protagonizados por los protagonistas de la serie. A pesar de haber estado en circulación durante apenas cuatro meses, las ventas producidas por la colaboración entre ambas marcas fue suficiente como para **duplicar los ingresos** de la compañía cafetera con respecto al año anterior.

Se pusieron en circulación un total de 28 diseños diferentes y el motivo del éxito radica en que los compradores no podían saber qué modelo les tocaría. Por tanto, los fans de la serie adquirirían varias latas con la esperanza de conseguir aquella que mostrase a alguno de sus personajes favoritos.

Gracias a esta acción, en DyDo se dieron cuenta de que el abanico de compradores se expandió. El café en lata dejó de ser algo para hombres. Niños, mujeres e incluso ancianos comenzaron a comprarlo. Algo que, en Japón, va en contra de la imagen social del bebedor medio de café enlatado: oficinistas y profesionales de la construcción.

Fuente: Otaquest.com



escaso reconocimiento de la obra en sí. Con el objetivo de crear la máxima expectación posible, Ufotable condensó los cinco primeros episodios de la serie en un especial animado bautizado como «*Kimetsu no Yaiba: Kyodai no Kizuna*». Este se estrenaría en once cines de todo Japón entre finales de marzo y comienzos de abril de 2019. Junto a este estreno, la maquinaria de marketing también puso toda la carne en el asador en forma de anuncios y todo tipo de promociones.

Lo habitual con un manga o anime de éxito es que sus primeros capítulos sean tan impresionantes y cautivadores que la audiencia los tenga en su radar desde las primeras semanas. Casos como *Shingeki no Kyojin —Ataque a los Titanes—* o *Sword Art Online* son claros ejemplos de grandes fenómenos que supieron cautivar a los espectadores desde la primera impresión. En el caso de *Kimetsu*, el crecimiento de la serie fue más modesto en un principio y, según coinciden muchos expertos y aficionados, el momento clave para la explosión de la serie fue durante el capítulo diecinueve de la misma. Ufotable siempre ha sido reconocida por su gran capacidad de conjugar la animación 2D más clásica con exquisitas escenas en CGI y este capítulo es uno de los

momentos más espectaculares en la carrera del estudio en este sentido.

La animación liderada por Nozomu Abe, junto al desarrollo a nivel narrativo del capítulo, catapultaron a la serie. Durante semanas, un corte del mismo recorrió las redes sociales de forma viral y su fama comenzaría a dispararse. Esta explosión de popularidad supuso un punto de inflexión para la franquicia, sobre el cual reflexiona el propio Hiroyuki Nakano: «Por norma general, un manga vende de forma gradual más copias durante la emisión del anime, pero, en el caso de *Kimetsu no Yaiba*, las ventas se dispararon tras el final».

Esta viralidad se apoyó en el otro gran pilar de este éxito: los servicios de streaming. En diciembre de 2020, Funimation anunció que emitiría la serie de forma internacional con doblaje en inglés, aunque el resto de servicios como Crunchyroll, Hulu y Netflix solo tendrían que esperar unos meses para poder emitirlo también. Al igual que en el estreno japonés, la filial americana de Aniplex decidió estrenar los primeros cinco capítulos en cines, bajo el título de

▲ La calidad de animación demostrada en el episodio 19 de la serie del anime supuso un punto de inflexión para el devenir de *Kimetsu no Yaiba*

«Vínculo entre hermanos». La emisión se produjo durante un solo día, aunque cumplió su objetivo como reclamo publicitario y demostró el potencial del anime en cines. De esta forma, **la serie contó con un apoyo inusitado a la hora de llegar a todo tipo de públicos en las principales plataformas de streaming**. Un hecho clave para terminar de dar un cariz internacional al boom de la serie y un precedente clave para la industria, como comenta el propio Nakano: «La forma en que la gente interactúa con el anime ha cambiado y siento que hemos entrado en una nueva fase».

EL MANGA ORIGINAL DE KOYOHARU GOTÔGE VENDIÓ A LO LARGO DE LA EMISIÓN DEL ANIME MÁS DE CUATRO MILLONES DE COPIAS, SEGÚN DATOS OFRECIDOS POR CRUNCHYROLL.

Hasta septiembre de 2019 —mes de emisión del último capítulo—, había vendido diez millones de copias. En febrero de 2021, cuando el anime de *Kimetsu no Yaiba* ya estaba disponible en la mayoría de plataformas de *streaming* de habla inglesa, la obra original **superaba las 150 millones de copias vendidas y se convertía en uno de los mangas más vendidos de todos los tiempos**.

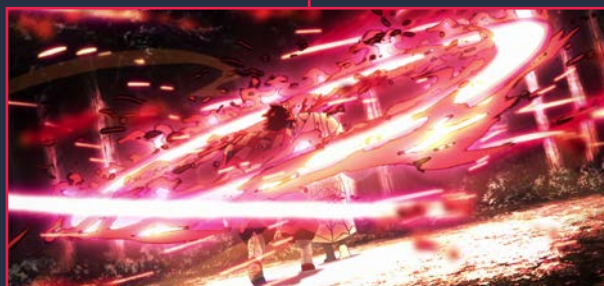
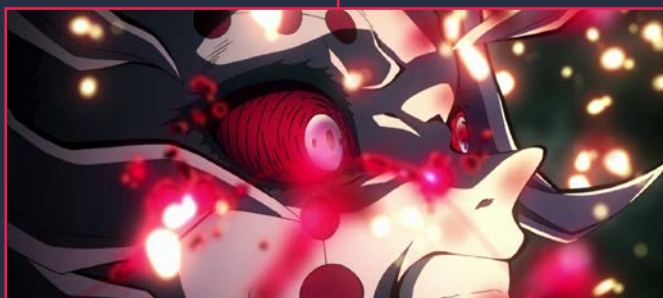
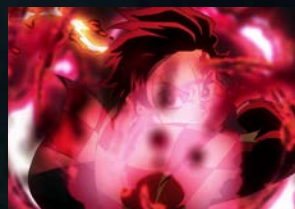
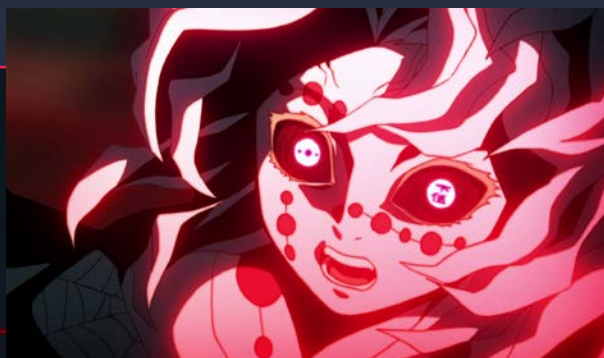
Con el objetivo de no bajarse de la ola de popularidad de la franquicia, Ufotable anunció, al finalizar el anime, el estreno en cines de la película *Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train*, una continuación directa de la serie. **La cinta rompió todos los récords durante su estreno en Japón** el 16 de octubre de 2020 y alcanzó importantes cifras en el extranjero. Según las cifras ofrecidas por el medio *The Hollywood Reporter*, la película batió todos los registros con **más de 361 millones dólares de ingresos solo en Japón**. En los Estados Unidos, el *Tren Infinito* consiguió recaudar 21 millones de dólares en su estreno, convirtiéndose en el mejor lanzamiento doméstico para una película extranjera en toda la



historia del país. Tras sus primeros diez días en Norteamérica, **la película recaudó más de 450 millones de dólares en todo el mundo** y destronó a *El Viaje de Chihiro* de Studio Ghibli como la cinta más taquillera del país nipón y convirtiéndose en la primera película japonesa en superar una recaudación de 400 millones.

A fecha de publicación de este artículo, *El Tren Infinito* es la segunda película animada con mayor recaudación en la taquilla norteamericana —solo superada por *Pokémon la Película: Mewtwo Contraataca*—. En nuestro país, la película de *Kimetsu* recaudó un total de 1.059.233€ con una asistencia de 177.261 espectadores, según datos ofrecidos por el portal *Taquilla España*. De esta forma la película superó ampliamente los 380.000€ recaudados por *Your Name —Kimi no na wa—* de Makoto Shinkai, uno de los éxitos más recientes de nuestro país. Las cifras solo ponen contexto al inmenso éxito de *Kimetsu no Yaiba* y, hasta ahora, el crecimiento de la franquicia no parece tener fin. A finales de 2020, el impacto económico de la franquicia estaba estimado en 270 mil millones de yenes en Japón.

Hoy en día, es complicado asegurar qué ha provocado tal explosión de éxito en una obra como *Kimetsu no Yaiba*. Está claro que hay varios factores detrás de tanto reconocimiento: la indudable calidad de la obra original, la adaptación animada por parte de un estudio como Ufotable y la apuesta por su lanzamiento en todo el mundo son algunos de ellos. Queda un largo camino por recorrer para la obra de Koyoharu Gotōge, el anime aun debe continuar adaptando al manga y poco a poco comienzan a salir más y más productos como videojuegos y adaptaciones de teatro. **Todo apunta a que *Kimetsu* será el manganime de una nueva generación con el mismo impacto e, incluso, superior al de otras obras como lo fueron *Naruto*, *Bleach* o lo sigue siendo *One Piece*.** 



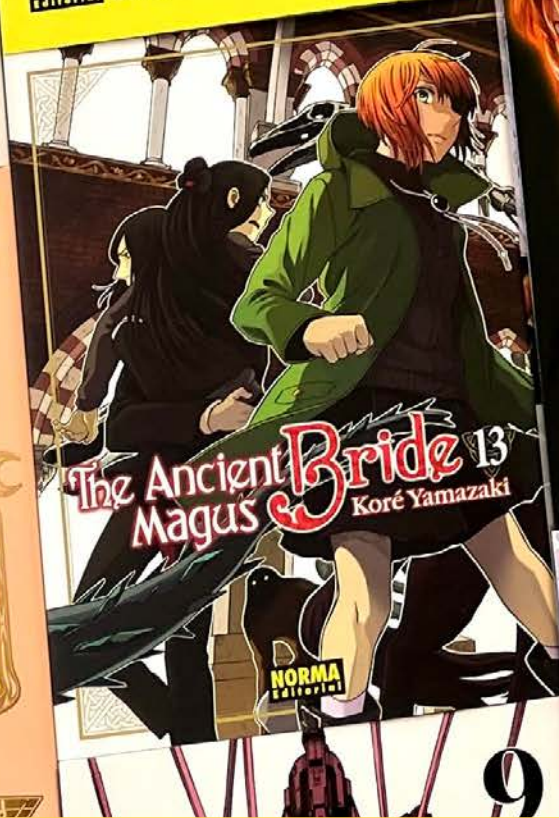
業界

INDUSTRIA

«gyōkai»

Kaibun

El viaje de licenciar manga en España 184
Diseñador mecánico: Yutaka Izubuchi 192





El viaje de licenciar manga en España

ESCRIBE

José Álamo

El largo camino desde Japón

Si en alguna ocasión has seguido el proceso de creación de una portada de *GTM*, nuestra revista hermana, sabrás que el proceso de aprobación de cubiertas y, en concreto, aquellas de origen japonés, es un trabajo de gran complejidad. **Las empresas con sede en Japón suelen tratar sus franquicias con mucho cuidado:** el uso de sus artes, la disposición de personajes e, incluso, el tamaño a la hora de representarlos suelen ser algunos de los infinitos detalles a tener en cuenta. Como es habitual, el mundo empresarial está repleto de burocracia y respeto por las obras. Todo debe cuidarse al milímetro y seguir las directrices de sus autores.

En el mundo editorial, cuando hablamos de anime y manga, sucede un caso similar, aunque en una escala mucho mayor. En el momento de traer y localizar una obra manga a nuestro país, **una editorial debe tener en cuenta infinidad de factores** a la hora de tratar con las principales empresas japonesas. Un proceso largo y costoso donde participan multitud de personas con el objetivo de ofrecer la mejor versión de una serie en otro país. Aspectos como **las portadas, la localización al español e, incluso, el tipo de papel son revisados de forma exhaustiva** desde Japón. Son tantos factores a tener en cuenta que, en muchas ocasiones, su llegada puede demorarse durante meses e incluso años. Hoy en día, todo este proceso puede resultar una incógnita para el consumidor medio de manga o

anime: ¿cómo se licencia un manga en España?

El primer paso a la hora de trabajar en una licencia es estudiar el mercado, como comenta Annabel Espada —editora de la línea manga de Norma Editorial— durante una charla en el canal oficial de Youtube de la empresa. **Conocer las obras más potentes en la actualidad en Japón**, en qué están trabajando las distintas editoras del país y cómo están funcionando las licencias en el extranjero son parte de este proceso. «Estamos atentos a los rankings y vamos leyendo series que nos interesan. Cuando podemos, también intentamos visitar librerías, no sólo de Europa sino de otros países, para ver qué editan nuestros colegas[...]», afirma la propia Annabel. Por supuesto, las opiniones vertidas por los seguidores españoles de

manga también tienen un peso importante a la hora de valorar futuras licencias.

En el momento de seleccionar, es importante hacer una valoración interna de la editorial. Es relevante **estudiar el tipo de obras que conforman un catálogo para mantener cierta coherencia** a nivel de géneros o artistas. Un editor o editora de manga no debe dejarse llevar por los gustos personales, mantener una visión concreta de la editorial y, a su vez, tener clara una estrategia de venta. **Es tan importante mantener un estilo como saber vender el producto al consumidor final.** Después de todo, muchos intentos de licencias son descartados en este paso por no conseguir establecer una estrategia comercial adecuada a la hora de la venta en tiendas.

Montañas de papel

Sobre el escritorio de **Oscar Valiente** —socio director de Norma Editorial— se acumulan las muestras de imprenta. Destaca la presencia de un ferro (prototipo impreso que precede a la puesta en producción) de Tokyo Revengers.

Mantener una línea editorial clara, no sólo es relevante para la llegada a librerías; las editoriales japonesas propietarias de los derechos valoran, en especial, los catálogos de las editoriales occidentales a la hora de concederles las licencias a las que se postulan.

Como comentan en el canal de Youtube de CoachingPOP Agency, formado por Daniel y Miguel Ángel —antiguos editores de Mangaline—, las pujas económicas de las editoras occidentales suelen ser muy reñidas y el catálogo de las mismas es uno de los aspectos más valorados por las compañías japonesas a la hora de ceder sus derechos. El cuidado de una obra en otros mercados, en ocasiones, tiene un papel crucial en la toma de decisiones.

Una vez existe cierta selección de obras, resulta clave **estudiar el potencial de futuro de cada una de ellas**: número de tomos restantes, adaptaciones al anime, videojuegos o similares. De esta forma, es posible conocer el recorrido de una obra a la hora de licenciarla y plantear su llegada a corto o medio plazo. Si un manga de cincuenta tomos va a tener una adaptación al anime de doce episodios, se procurará consultar con la editorial para tantear su posible evolución en los próximos años. Gracias a este tipo de pequeños estudios, es posible intentar predecir si a larga puede desinflarse en exceso o si la obra aterrizará demasiado tarde en el mercado español. Después de todo, como muchos aficionados saben, **el grueso de las ventas de un**

manga en nuestro país suelen concentrarse en los primeros tomos y, según avanza la obra, las ventas empiezan a caer en picado.

TRAS ESTE PROCESO, LAS EDITORIALES COMIENZAN A PREPARAR LA OFERTA PARA LAS EMPRESAS JAPONESAS CON EL OBJETIVO DE OBTENER LA LICENCIA.

En esta fase de licenciamiento es donde se elabora un presupuesto, tanto a nivel de formato como de promoción y venta. En el caso del manga, **se suele optar en la mayoría de casos por el formato original japonés** y se contempla el número por tomo, gramaje del papel, páginas a color, etc. En determinados casos, con obras de formatos similares, estos procesos suelen ser bastante ágiles y no requieren excesivo trabajo. «Producir un *The Promised Neverland* de 192 páginas me cuesta lo mismo que producir un *Fairy Tail* de 192 páginas, por lo que si ya tengo el precio de *Fairy Tail*, ya tengo el de *Neverland*», comenta Annabel Espada al respecto.

Una vez escogidos estos detalles más cercanos a la producción, entra en valoración la periodicidad de la obra —tomos mensuales, bimestrales u otras modalidades como **tomos dobles** ▶— y ya se obtiene un presupuesto de imprenta. Con determinadas licencias, **es posible tomar ciertas libertades para intentar adaptarlas**

al público de cada país. Un caso muy representativo de esto es el manga de *Pokémon*: en España, la editorial propuso traerlo por sagas para que los amantes de la franquicia pudieran disfrutar de los arcos dedicados a ciertas generaciones de juegos. Aun así, muchas sagas tenían cruces de tomos, por lo que hubo que realizar una planificación especial y exhaustiva. Esta tuvo que recibir la aprobación de la editorial Shogakukan y la licenciataria, The Pokémon Company.

Tras tomar todas estas decisiones más involucradas con el proceso de industrialización e impresión, llega la **planificación de todo el proceso de promoción y sus consecuentes gastos**. Como comentaba hace unos párrafos, los primeros tomos suelen cosechar el grueso de las ventas de una obra. Por esta razón, en el estudio de las promociones de las primeras tiradas, las editoriales buscan ofrecer descuentos especiales, tomos dobles o cofres para **dotar de más valor a estas unidades y tratar de sacar el mayor rédito posible**. Además, se intenta hacer coincidir los lanzamientos con eventos como salones del manga para aprovechar el tirón de los mismos. Todo este tipo de decisiones también debe ser aprobado por las licenciatarias japonesas.

El paso final del presupuesto es **escoger el llamado «mínimo garantizado»**: la tirada inicial de la obra impresa y el mínimo de tomos estimados para su venta. Dentro de esta cifra, se incluye el adelanto de



Tomos dobles, formatos diferentes...

En ocasiones, la edición española puede diferir de la original. La edición de *Tokyo Revengers* que nos brinda Norma Editorial es diferente a su homóloga japonesa.

La editorial española ha serializado la obra de Ken Wakui en un formato de tomos dobles, que aglutinan el contenido de dos volúmenes en una sola edición. Asimismo, han optado por un formato más grande que el original y —en aras de que no se pierda ningún arte— las cubiertas son reversibles, de modo que se conservan las ilustraciones publicadas como cubiertas de las versiones originales.

Imágenes: Óscar Valiente / @OSCARVALIENTE_

los *royalties* para la editora japonesa, que suele fijarse en torno al 8% del precio de venta sin impuestos indirectos de la tirada inicial, según comentan los editores de Mangaline en su canal de Youtube. Estos *royalties*, a su vez, se reparten entre la empresa, sus agencias de representación —si las tuvieran— y el autor.

Cuando todos estos detalles están estudiados y la editora española cuenta con la oferta para las empresas niponas, es momento de presentarlas. **En Japón suelen gestionar este tipo de contactos a través de unas «ventanas de aceptación de propuestas».** Las compañías avisan con antelación

de estos períodos de tiempo donde es posible presentar las ofertas y mostrar el interés en las obras. Fuera de estos plazos, es imposible negociar contrataciones y desde Japón emplazan a respetar este proceso.

A la hora de contactar con los responsables de editar las obras, es posible negociar con distintos representantes según cada organización. Como comenta Annabel Espada, ciertas editoriales realizan todo este proceso de forma interna, otras cuentan con agencias de gestión de derechos externas —Kadokawa o Akita Shoten, por ejemplo, están representadas por la agencia Tohan— y, por último, hay ciertos casos extraordinarios de grandes autores como Tahehiko Inoue, que suelen llevar las negociaciones de forma

personal o a través de sus representantes más estrechos. En el caso de las agencias, al tratarse de empresas especializadas, es habitual que tengan una serie de formularios donde hay que cumplimentar unos parámetros ya escogidos por ellos mismos, según comentan los antiguos editores de Mangaline en Youtube.

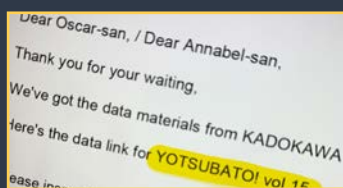
Una vez abierta la ventana de negociación, se presentan las distintas propuestas y se explican los pormenores de cada una de ellas: formato escogido, periodicidad, expectativas, promoción y tirada previstas.

EN GENERAL, LO IMPORTANTE EN ESTE TIPO DE ACUERDOS ES MOSTRAR UN PLAN ATRACTIVO Y, A LA VEZ, CREÍBLE.

De forma paralela, las editoras occidentales suelen aprovechar estas ventanas para realizar consultas sobre potenciales obras a licenciar. Por ejemplificar este caso, desde Norma, tras realizar una consulta con respecto a *One Punch-Man*, tuvieron que esperar hasta el lanzamiento del tercer/cuarto tomo para iniciar los trámites de su licencia. Sin embargo, esta acabó finalmente en manos de Ivrea.

La respuesta tras estas reuniones suele **demorarse entre un mes y seis o siete semanas**. Como muy tarde, hay respuesta antes de la siguiente ventana de contactos.

En este sentido, las editoriales españolas valoran cualquier tipo de respuesta, tanto positiva como negativa. En caso de no ser favorable, es posible contar con cierto margen a la hora de reorganizar los calendarios de lanzamientos. Si no hubiera una contestación desde Japón, **los cambios y ajustes en las cargas de trabajo serían más complicados** y los márgenes de maniobra más escasos. Como curiosidad, el podcast de la Editorial Kodai —disponible en su canal de Youtube— y la propia Annabel Espada comentan ciertas ocasiones en las que han recibido la caja de materiales de la obra solicitada y el contrato para su firma sin previo aviso. Este tipo de acuerdos comerciales siempre se realizan con el envío en físico del acuerdo y la devolución del mismo firmado. En procesos editoriales de este tipo, son extraños los casos en los que el contrato es firmado de forma online.



A pesar de la burocracia nipona a la hora de firmar acuerdos, los materiales llegan por email.

Imagen: Óscar Valiente / @OSCARVALIENTE_

Una vez formalizado, desde Norma Editorial, siempre verifican toda la información relativa a la propuesta inicial para evitar cambios indeseados en mitad de

la producción. Hay situaciones donde la propuesta para una serie está aprobada para un determinado evento y, por cualquier razón, el autor o el editor comienzan a dar largas, solicitan cambios o piden más muestras.

Es importante confirmar todos los detalles y, en caso de existir retrasos, comunicarlo a Japón. En general, no suele haber problema porque las editoras japonesas son conscientes de que las editoras locales conocen mejor los tiempos de cara a lanzar sus productos. Por norma, se suele tardar entre tres o cuatro meses en anunciar la contratación de una serie, tras tenerla cerrada. Por poner un ejemplo, **en Norma Editorial prefieren realizar los anuncios con poco margen antes de su salida** para aumentar la expectación a corto plazo.

Confirmados todos estos detalles de nuevo, la siguiente etapa es la solicitud de las muestras japonesas de los mangas. **Suelen**

solicitarse tres copias de tres volúmenes por serie —tres copias del primer tomo, tres copias del segundo tomo y tres copias del tercer tomo—.

Estas, más adelante, suelen repartirse de la siguiente manera: una copia para el traductor, otra para su revisión y corrección en imprenta y el último ejemplar para las pruebas de imprenta. Una vez obtenidos todos los materiales, la editorial

asigna la serie al traductor para su localización y a un diseñador gráfico para realizar los cambios pertinentes en la rotulación y el resto de materiales del manga.



Imagen: Takehiko Inoue / © IT PLANNING CO LTD

De forma habitual, ambos son escogidos según el tipo de serie y la carga de trabajo disponible. Por ejemplo, hay diseñadores especializados en un tipo de series o autores. Un caso similar ocurre con los traductores, los cuales suelen trabajar con un mismo tipo de género o autor. Durante el proceso de traducción, existen situaciones en las cuales son necesarias ciertas aclaraciones por parte de la editorial japonesa. En ocasiones, la propia editora da ciertas directrices y, en otras, los traductores pueden realizar consultas sobre aspectos como el género de determinados personajes u otras situaciones. Desde Japón son conscientes de todas estas dificultades y **no suelen poner trabas a la hora de facilitar el trabajo de traducción y rotulación.**



Inoue, dueño de sus derechos

Por paradójico que pueda parecer, Takehiko Inoue —autor de *Slam Dunk*, *Vagabond* o *Real*, entre otros—es uno de los pocos mangakas en posesión de los derechos de su propia obra. Derechos que le compró a Shueisha.

Es su propia empresa, IT Planning, la que negocia la publicación de sus obras de forma directa.

Licenciar y editar un manga en nuestro país —y en cualquier parte del globo— es un trabajo de meses e incluso años. A lo largo de estas páginas, hemos visto el proceso habitual de una licencia *grosso modo*. Sin embargo, también encontramos casos extraordinarios como las licencias de *The Legend of Zelda*, cuya aprobación tardó entre cinco y seis años. En definitiva, cada licencia es un mundo a la hora de trabajar su llegada a nuestro país. Todo manga cuenta con una serie de características únicas que requieren un trabajo conciso en muchos apartados aquí comentados y en otros tantos vinculados de forma directa a detalles como su editora original, licencias relacionadas y otros pormenores. Un arduo trabajo para llenar nuestras estanterías año tras año. **K**

REAR VIEW

背部のデザインも、大型化していたバックパックから、シンプルなものになっている。スラスター系統が小型化した

り、その素早いラインが復活しているのも特徴的。

兵器

ガンダムの武器。こちらも「ZZ」までにみられた蔵式ではなく、手持ちにしたことによってより「巨大歩兵」というモビルスーツ当初のイメージに近づくことに成功している。

FRONT VIEW

「Z」、「ZZ」で恐竜の進化を遂げてきたモビルスーツのラインから一転し、シンプルなラインで構成されているガンダム。初代ガンダムのデザインを自分が行った結果こうなったという出渕氏の言葉通り、脚部、胸部などに初代ガンダムの面影を色濃く残している。当時は諸事情によりデザインする時間が非常に制限されており、サンライ

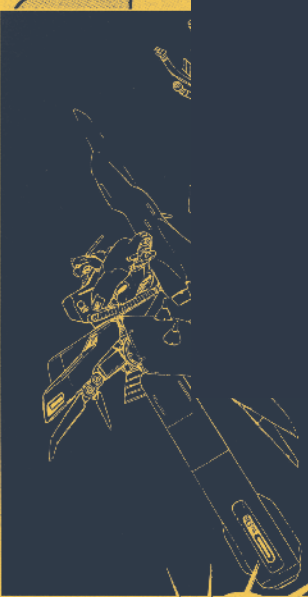
ザーがアイデアを出し、それを出渕氏に提示するという珍しい経緯でデザインされたものである。

Imagen: George Seguin / WIKIPEDIA

Ilustraciones: Yutaka Izubuchi / MECHANICAL DESIGN WORKS REALISTIC WORLD / © 2000 MOVIC

α・ジール「逆襲のシャア」

ネオ・ジオンの超巨大MAのデザイン。企画当初はこのMAの登場は予定されていなかったが、出渕氏の要望で採用された。ちゃんとした腕部を持たず、脚部もないなど、MAとしての異形感を出すために試行錯誤された結果、このようなデザインになった。スケール感を出すために、巨大なプロペラントタンクが追加されている。



DISEÑADOR
MECÁNICO

Yutaka
Izubuchi

ESCRIBE

Israel Vallejo

映画のラストの章はMAでもしようかというつもりで、こちらが勝手に作ったものですね。ネオ・ジオングという名前つけて描いたのがこれですね。胴体は変更してませんが、頭部はかなり描き直しましたね。ファンネルの形が他のMSと違うんですけど、スカートにトゲが生えているようにしたかったんです。極美にしようとしたスケール感が出ないんで、部分部分の固まりみたいなのを意識しましたね。

La tarea de crear maquinaria gigante

Diseñar mechas no es una tarea fácil pero Yutaka Izubuchi es una de esas personas que hace que lo parezca. Con su pericia para resaltar la funcionalidad de las máquinas sin perder el atractivo de su figura, se ha convertido en una referencia del sector y el responsable de algunos de los robots más memorables de la industria.

El creciente interés por la tecnología en el Japón de posguerra derivó en una mayor representación de la ingeniería robótica en la ficción animada, lo que, a su vez, requirió la formación de artistas dedicados que visualizaran y crearan estos elementos mecánicos. Como hacen también los diseñadores de personajes, los diseñadores mecánicos tienen la responsabilidad de idear la forma de los robots —y también otros elementos como naves y dispositivos— **detallando su aspecto desde distintos ángulos para proporcionar suficientes referencias visuales a los animadores que tendrán que dibujarlos.** Estos diseños no siempre tienen por qué ser del todo prácticos ni realistas, pues muchas veces toma preferencia la estética sobre la funcionalidad, pero todos los detalles tienen que estar bien justificados ya que muy segu-

ramente habrá que reproducir ese modelo en forma de figura o maqueta, lo cual implica tener muy en cuenta la tridimensionalidad del objeto.

Desde luego, ninguna serie de robots sería lo que es sin la inestimable aportación de estos artistas, cuya labor ha sido siempre harto complicada en tanto que sus ideas son un juego de malabares que debe adaptarse a las demandas específicas de la animación, los juguetes y el modelismo al mismo tiempo. A este respecto, la industria del anime ha conseguido nutrir a un pequeño colectivo de renombre cuyos modelos se han convertido en grandes iconos visuales del género, y entre ellos destaca la figura de Yutaka Izubuchi: un profesional cuya carrera resulta difícil de definir dado que es **conocido por sus diseños, pero también por ser un**

sólido artista y por haber hecho notables incursiones en el campo de la dirección.

Izubuchi nació en Tokio en 1958, pero creció en la ciudad portuaria de Yokohama. Su padre, que trabajaba en Industrias Pesadas de Kawasaki, solía llevar a casa los planos que usaban en la construcción de navíos, por lo que el contacto con el diseño industrial le llegó desde una edad muy temprana. No obstante, es indudable que su mayor influencia fue la televisión. Después de un periodo en que su mayor obsesión fueron las producciones de efectos especiales como *Godzilla* (1964) o *Ultra Q* (1996), su atención pasó a las nuevas series animadas que se estaban emitiendo a mediados de los 70, títulos muy llamativos como *Raideen* (1975), *Combattler V* (1976) o *Voltes V* (1977). En el instituto, Izubuchi empezó

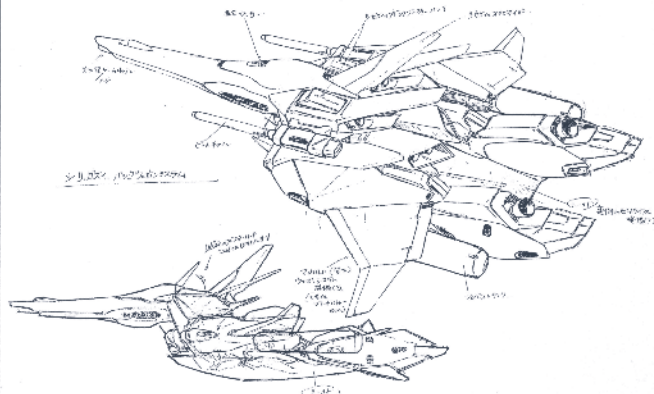
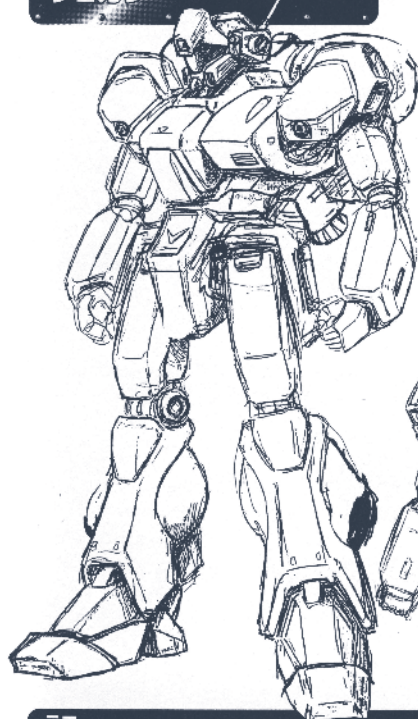
YUTAKA IZUBUCHI
 MECHANICAL DESIGN WORKS REALISTIC MECHANICS

バックウェポンシステム

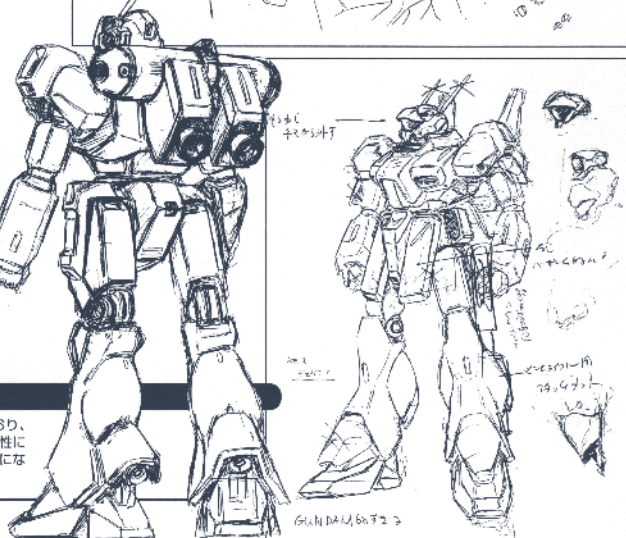
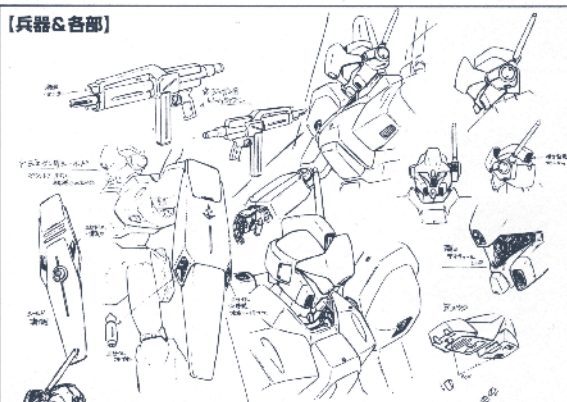
Ζガンダムのウェィブライダーにあたるバックウェポンシステムは、出淵氏がデザインを引き受ける前にすでに考案されていた。ただし、その時点では飛行形態ではなかったため、よりウェィブライダーに近づけるために現在のデザインにリファインされた。

Un legado histórico

El trabajo de **Yutaka Izubuchi** y su contribución al género queda reflejado en la infinidad de trabajos publicados que recogen sus procesos creativos. En la imagen, un extracto del tomo *Mechanical Design Works 1 Realistic World*, del propio Izubuchi.


Ζガンダム 機動戦士Ζガンダム 複製のシャア

ラフ

各部パーツを排除し、シンプルなシルエットになっており、連邦の代表的量産機ジムのデザインとはまた別系統の方向性に展開している。ラフの段階では後部バックパックが大きめになっているが、決定稿ではスラスターが一基に変更された。

【兵器&各部】


a cartearse con otros aficionados como él a través de la revista especializada **S-F Magazine** ▶ y así expandió sus conocimientos sobre el tema. En esa misma publicación, el estudio Nippon Sunrise solicitó a los lectores que les escribieran a través de la sección de correo para conocer cuánta gente estaba interesada en la industria del anime y explicarles cómo trabajaban, de modo que, como es de esperar, el muchacho no tardó en escribirles para iniciar correspondencia con esos creadores a los que tanto admiraba.

Uno de estos profesionales era el director Tadao Nagahama, con el que tuvo la oportunidad de charlar en persona en diversas ocasiones. Nagahama era muy abierto a las ideas de los fans y no dudaba en usarlas si resultaban interesantes, para gozo del joven Izubuchi, que consiguió ver alguna de las suyas en televisión. Con el tiempo, decidió presentarle su colección de dibujos originales esperando que fuera lo bastante buena como para ganarse un hueco en las filas de la empresa. Y lo fue. Así, **Izubuchi empezó a hacer algunos trabajos menores para Sunrise diseñando máquinas para la serie *Future Robot Daltanious* (1979), al mismo tiempo que en la planta inferior estaban produciendo la legendaria serie original de *Mobile Suit Gundam*. Como muchos en aquella época, él también era un ávido seguidor de la impactante epopeya bélica de Yoshiyuki Tomino, pero**



tendría que esperar un poco más para poder participar en ella.

Pasaron seis años hasta que por fin llegó esa oportunidad. Izubuchi solo pudo apoyar al equipo de *Gundam ZZ* durante las últimas fases del proyecto, pero la suerte estuvo de su lado a la hora de involucrarse un poco más en la siguiente entrega. En un principio, iba a ser el diseñador Mamoru Nagano quien realizara los diseños de la película *Char's Counterattack* (1988), el gran desenlace de la fatídica rivalidad entre Amuro y Char, pero las dudas de la patrocinadora Bandai, que no estaba convencida de la rentabilidad que podían sacar a sus dibujos, derivó en que fuera Izubuchi quien tomara el testigo tras una prueba de selección. Así, **fue él quien concibió el diseño de dos de las máquinas más representativas de la franquicia: el RX-93 v-Gundam y el MSN-04 Sa-zabi**, pero también el de otros nuevos modelos de relevancia en la historia como los Geara

S-F Magazine

Masami Fukushima fundó la revista en 1959 y ejerció como editor de la misma durante diez años. En sus comienzos, publicaba traducciones de historias de ficción, pero con el tiempo comenzó a editar relatos japoneses originales. En abril de 2015, pasó de ser una publicación mensual a bimestral.

Doga, el Jagd Doga o la colosal Alpha Azieru. Más adelante, tendría la ocasión de seguir diseñando en otros títulos de la marca como *Gundam 0080: War in the Pocket* (1989) o la colección *Gundam MS IGLOO* (2004), dejando su huella con nuevos robots y configuraciones que, a día de hoy, continúan considerándose como algunos de los mejores.

PERO ADEMÁS DE SUS DISEÑOS DE TIPO INDUSTRIAL, IZUBUCHI ES FAMOSO TAMBIÉN POR LOS DE CORTE FANTÁSTICO

Tras su breve colaboración en *Combat Mecha Xabungle* (1982), el diseñador se implicó de forma más profunda en el siguiente proyecto del director Yoshiyuki Tomino. *Aura Battler Dunbine* (1983) fue una aventura muy singular que se atrevió a incluir robots en un contexto de fantasía medieval,



una década antes de que *La visión de Escaflowne* (1996) de Shōji Kawamori repitiera la jugada. Sustituyendo al diseñador original, su colega Kazutaka Miyatake, Izubuchi terminó de definir el aspecto insectoide de los mecha, haciendo suyo el concepto de forma definitiva en la posterior OVA derivada *The Tale of Neo Byston Well* (1988). No es de extrañar, pues, que su exitoso paso por este nuevo género respaldara su candidatura a la hora de convertirse en el diseñador de los personajes de las novelas **Record of Lodoss War** ▲ de Ryō Mizuno, definiendo el aspecto de un elenco protagonista que, en apenas una década, forjó su identidad como la colección de fantasía clásica más importante de Japón.

Más tarde, en un intento por concentrar esfuerzos para crear proyectos totalmente a su gusto, el diseñador y otros miembros notables de la industria fundaron el grupo **Headgear: un núcleo creativo que acogió a nombres tan notables como**

el director Mamoru Oshii, el guionista Kazunori Itō o los dibujantes Masami Yūki y Akemi Takada. Juntos, empezaron a planear algunos de los primeros *media mix* surgidos en territorio nipón, siendo el más destacable el nombre de *Mobile Police Patlabor* (1988). En esta nueva franquicia, una de las más importantes de los 90, Izubuchi consigue salir airoso del reto de crear una unidad realista como el AV-98 Ingram aplicando lo aprendido en las anteriores iteraciones de la serie *Gundam* (el tren inferior del robot es un claro ejemplo de esta influencia) pero sintetizando todos los elementos en un cuerpo compacto que sirviera al propósito del contexto.

Sorprende, pues, que con un currículum tan extenso no probara antes a dirigir su propio anime. A pesar de la insistencia de otros colegas, Izubuchi se resistía a tomar las riendas de una historia, pero fue entonces cuando el presidente de la recién fundada Bones, Masahiko Minami, le sugirió que hicieran algo juntos.

▲ Yutaka Izubuchi es reconocido, también, por su trabajo en el plano fantástico. Fue el responsable del diseño de los protagonistas de *Record of Lodoss War*

El artista rescató algunos de sus diseños descartados para Brain Powerd (1998) para crear RahXephon (2001): su primer trabajo como director en el que recuperaba el espíritu de su querida Brave Reideen.

Innegable es también la influencia de *Evangelion*, convirtiéndose en una de las primeras series en seguir su nuevo estándar, y es que Izubuchi fue uno de los artistas que trabajaron en el serial de Hideaki Anno durante las primeras fases de conceptualización del proyecto. Aunque se ha prodigado menos desde entonces, su currículum lo avala como uno de los diseñadores mecánicos más versátiles y polifacéticos que ha llegado al medio, y con más de 40 años de experiencia a sus espaldas, queda claro que es también uno de sus mayores referentes. K

ゲ
ー
ム

VIDEOJUEGOS

«gēmu»

Kaibun

Root Film 200
Super Robot Wars 30 206
Shin Megami Tensei V 212



ROOT FILM

ESCRIBE

Silvia Piñeiro

La prefectura de Shimane es una de las zonas menos populares de Japón. Su precioso entorno natural, formado por el mar y la montaña, se junta con su cultura tradicional ofreciendo uno de los lugares más místicos de todo el país. Sin embargo, es una de las regiones con menor población y suele pasar desapercibida entre los turistas. Yoshimi Yasuda, presidente de Kadokawa Games y natural de Shimane, recibió por parte de la oficina de la prefectura una petición para promocionarla con animes y videojuegos. Querían mostrar la belleza de esta zona casi desconocida para que los jóvenes tuvieran curiosidad por ir. Así nació *Root Letter*, la entrega previa a *Root Film*.

Yasuda asumió el reto con ilusión y mucho respeto. El equipo de desarrollo intentó acercar lo máximo posible el territorio al videojuego, incluyendo personas reales que viven allí. El artista Taro Minoboshi se encargó de que tanto los escenarios como los personajes fueran lo más parecidos posible a la realidad. *Root Letter* fue un éxito, y la

oficina de la prefectura quedó muy contenta con el resultado. Yasuda tuvo la determinación de dar un paso más y **crear un juego donde las leyendas y el misterio tuvieran todavía más peso**. Decidieron diseñar otro camino distinto al ya experimentado con *Root Letter* y alejarse de las ciudades más conocidas de Shimane.

Root Film bebe de *Root Letter* en muchos aspectos, pero deja de ser un título meramente turístico para centrarse en la historia, las leyendas y el misterio. Desde los primeros compases del juego **he notado el esfuerzo y el cuidado que han puesto para mostrar el folklore y tradiciones presentes en todos los pueblos de la prefectura**. Shimane es «la tierra de los mitos», el lugar en el que los dioses se reúnen todos los años para llevar a cabo sus reuniones. Sus leyendas viven en la vida cotidiana de la gente.

Parte de la personalidad del juego la encuentro precisamente en esto. El equipo de desarrollo consigue de una manera muy inteligente enlazar los misteriosos asesinatos de cada capítulo con las costumbres de los pueblos en los que tienen lugar. La propia

trama se ha encargado de llevarme por distintas localizaciones, mostrarme su cultura y compartir con toda naturalidad un pedacito de Shimane.

Pero, ¿de qué trata realmente *Root Film*? No quiero profundizar mucho ya que la historia es el punto principal de esta aventura, pero sí os contaré lo más básico. Rintaro Yagumo es un director cinematográfico que tiene por delante la difícil tarea de retomar una serie para televisión ambientada en Shimane. Esta fue cancelada hace diez años por una misteriosa razón y corren rumores de que está mal-dita. Rintaro y su equipo viajan por todo Shimane en busca de los lugares que más les inspiren para grabar, pero una serie de asesinatos frustrará sus planes.

Desde que cogí el mando de la Switch y me empecé a sumergir en la historia sentí una gran familiaridad con todo lo que el juego me quería ofrecer. He jugado a muchas *visual novel* a lo largo de mi vida, y *Root Film* bebe del género. Lo abraza y se deja llevar. **Todo es como tiene que ser, como el jugador espera que sea, y sin embargo se queda un paso por detrás de sus iguales.**

Las comparaciones son odiosas, lo sé de primera mano, pero no he podido evitar acordarme de la saga *Ace Attorney* mientras acompañaba a Rintaro en sus investigaciones.

La grabación de la nueva serie funciona como hilo principal. Cada capítulo, además de ir avanzando en esta trama, nos presenta un asesinato que el jugador tendrá que resolver. Como en cualquier otra novela de misterio, hay que investigar el entorno y hablar con el resto de personajes. Cada vez que obtengamos información importante, aparecerá resaltada y Rintaro la memorizará. Más tarde, cuando todas las piezas del puzzle encajen, nos enfrentaremos al culpable exponiéndole los hechos. Es aquí, en la parte más aventurera de *Root Film*, donde el juego pierde fuelle.

EL JUEGO PIERDE FUELLE CUANDO PROFUNDIZA EN SU VERTIENTE MÁS AVENTURERA

Es normal cambiar el chip cuando pasas de estar leyendo una historia a participar activamente en ella, pero el título no sabe mantener la coherencia entre ambas partes. El cambio se siente abrupto por una razón: **el juego no es claro y muchas veces no sabía a dónde tenía que ir o con quién tenía que hablar**. «¿Y ahora qué?» se convirtió en un pensamiento constante durante mis largas partidas. La trama no es capaz de encaminar bien al jugador para que este se pueda valer por sí solo cuando llega su momento. Muchas veces tuve que recorrer



ROOT FILM

Desarrolla: Kadokawa Games

Publica: PQube

Distribuye: Meridiem Games

IMÁGENES Y TRÁILER



INFORMACIÓN ADICIONAL

Director: Hifumi Kono

Arte: Mino Tarou

Guión: Hifumi Kono

Género: Visual Novel

Jugadores: 1

Textos: Inglés

Voces: Japonés

Duración: 30 horas

Plataformas:

Nintendo Switch

PlayStation 4

Fecha de lanzamiento:

Japón: 30/07/2020

Occidente: 19/03/2021

PVP: 39,99€

todas las localizaciones e interactuar varias veces con todos los personajes hasta que por fin conseguí la información que me faltaba para que el juego me permitiera continuar.

Algo similar pasa con el *Max Mode*, los «juicios» del juego. Las frases memorizadas anteriormente se convierten en nuestra arma. Como si de una batalla de gallos se tratara, Rintaro se pone cara a cara contra el acusado y empiezan a hablar. El presunto culpable expone su coartada y nosotros tendremos que seleccionar una frase entre varias posibles para desmontar su defensa. Elegir una respuesta acertada nos acercará a la resolución del caso. Fallar supondrá dar un paso atrás. Sin embargo, estos juicios están diseñados para que sea prácticamente imposible perder. Si en algún momento eliges la respuesta equivocada, tendrás más oportunidades para buscar la correcta. El juego te lo pone todo en bandeja. No quiere que te compliques la vida. Pero se pierde parte de la magia por el camino al no suponer ningún tipo de reto para el jugador.

No descarto que ver tantos capítulos de *Detective Conan* me hayan curtido a la hora de enfrentarme a asesinatos imposibles, pero creo que *Root Film* no consigue alcanzar el nivel de misterio que buscaba. Un aura de terror y secretismo envuelve la serie cancelada diez años atrás, y con cada capítulo esto aumenta. **Hay que ser muy cuidadoso cuando se presenta una idea así porque la línea entre la genialidad**

y la decepción es muy fina.

Kadokawa consiguió lo que quería: atrapar al jugador desde el primer minuto. Pero ha fallado estrepitosamente a la hora de resolver el gran enigma de su juego. Las expectativas generadas están lejos de corresponderse con la resolución del misterio.

NO HE PODIDO EVITAR QUEDARME CON UNA SENSACIÓN AGRIDULCE AL TERMINAR DE JUGAR. EL PROBLEMA NO RADICA TANTO EN QUE ROOT FILM NO SEA UN DIGNO JUEGO DE MISTERIO, SINO EN QUE NO CONSIGUE MEDIR CON ACIERTO EL ENTUSIASMO QUE GENERA EN EL JUGADOR.

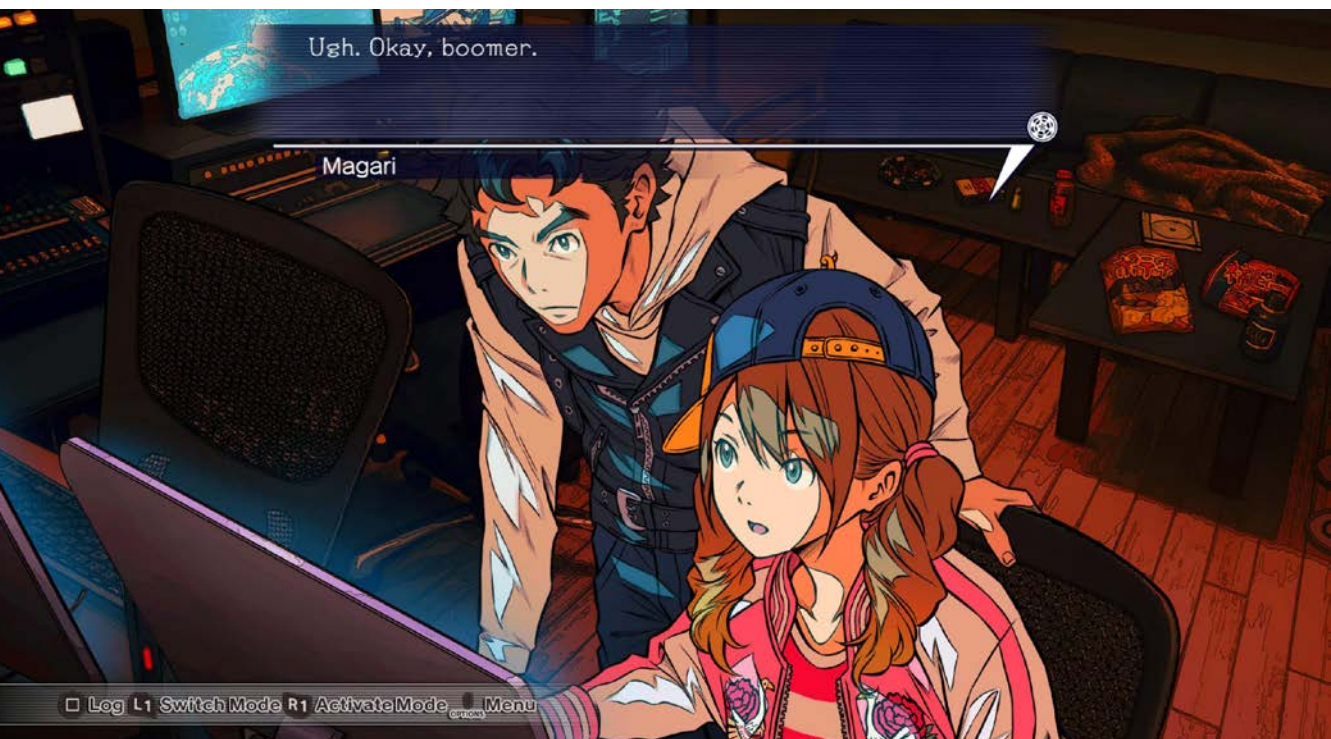
Este desequilibrio te lleva a un sitio incómodo. Es inevitable pensar que, si hubieran sabido moderar las expectativas, el resultado final habría sido mucho más satisfactorio.

Como se suele decir, lo que importa no es tanto la meta sino el camino que recorres, y aquí el equipo de desarrollo ha sabido jugar bien sus cartas. Más allá del misterio central alrededor del cual gira la historia, **el juego sabe transmitir los enigmas que envuelven lo cotidiano**, esos relatos que rodean los lugares en los que vivimos y que tan bien conocemos. Por ejemplo, en mi tierra, Galicia, está la em-

blemática playa de A Lanzada. A escasos metros del arenal hay una ermita sobre la que giran cantidad de leyendas y rituales relacionados con la fertilidad. Cuentan las viejas historias que las mujeres que no lograban quedarse encintas únicamente tenían que adentrarse en el mar y saltar nueve veces sobre sus olas. Este no es más que un ejemplo de uno de los muchos mitos que rodean la zona y que es desconocido para los que viven kilómetros más allá.

Con Shimane pasa exactamente lo mismo, y por eso Kadokawa Games profundiza tanto en sus historias y sus gentes. Rintaro y sus amigos viajan a las regiones menos conocidas de la comarca buscando las localizaciones más extraordinarias para rodar. En todos sus viajes, los lugareños se acercan a ellos no solo para darles indicaciones, sino también para explicarles, con sencillez y pasión, el folklore que los rodea. Saber qué se esconde detrás de cada templo, parque o acantilado es imprescindible para que Rintaro escoja las mejores ubicaciones para grabar. Todo está perfectamente medido y no se da ninguna información al azar. Algo que puede pasar desapercibido al principio cobrará suma importancia después, por eso es tan importante que los jugadores estemos atentos a lo que nos relatan el resto de personajes.

Estos detalles no encajarían igual de bien si Kadokawa Games no le hubiera puesto tanto mimo y trabajo al apartado visual del juego. Todos los lugares que vemos son auténticos. Para los que no conocemos la zona



es difícil apreciar su parecido, pero basta una pequeña búsqueda en internet para darse cuenta de la fidelidad con la que han conseguido retratarlas. Pasear por el castillo de Matsue, el santuario de Izumo Taisha, las islas Oki o disfrutar del festival de danza Kagura de Iwami se convierten en experiencias

reales. El jugador aprende, conoce y disfruta del entorno, las festividades y los pueblos de la prefectura más mística de todo Japón.

Comentaba al principio que el nacimiento de la franquicia era estrictamente turístico. *Root Film* ha sufrido la evolución que se

cabría esperar respecto a su hermano mayor. Pese a alejarse de la idea inicial y centrarse más en el misterio, **el juego funciona mejor como free tour de Shimane que su antecesor.** La variedad de localizaciones, temáticas y tradiciones lo convierten en un título mucho más rico en su conjunto.



Un paseo por Shimane

La fidelidad con la que el equipo artístico de *Root Film* ha recreado las localidades de Shimane hacen del juego una invitación a pasear a través de sus lugares más icónicos. En las fotografías de la izquierda, se puede apreciar la fidelidad con la que el Castillo de Matsue ha sido retratado.

No me gustaría terminar este texto sin hablar un poco de sus personajes. Rintaro, su protagonista, es todo lo que cabría esperar de un joven director de cine que se quiere comer el mundo. Es el encargado de empujar al grupo a todas las investigaciones, el que se toma un poco a broma lo que ocurre porque, como amante de los misterios, quiere formar parte de la búsqueda del culpable aunque no pertenezca al cuerpo de policía. Rintaro cumple perfectamente su papel como protagonista: tiene una meta clara y hará lo que sea para conseguirla. A su lado, Aine Magari, la ayudante del director, es un personaje muy plano. Está ahí y cumple su función de acompañante inseparable del protagonista, pero más allá de eso no aporta gran cosa.

Le falta chispa y enfoque. El trío lo completa Hitoha Amakata, la actriz protagonista de la serie que se une al equipo a las pocas horas de juego. Hitoha es el personaje que más curiosidad despierta en el jugador, el más misterioso y el que parece que oculta más secretos. Pese a su timidez, siempre se esfuerza en dar lo mejor de sí misma.

En general, los personajes principales no destacan por su gran personalidad ni trasfondo, pero **funcionan bien como grupo protagonista de una historia de este calibre**. Se adaptan perfectamente al misterio que tienen entre sus manos y es muy fácil cogerles cariño. No serán recordados por su carisma pero sin ellos el título cojearía.

Root Film es un misterioso y fascinante viaje. Todos aquellos que decidan aventurarse en esta historia se sentirán embargados por la cultura, paisajes y enigmas del juego. Quizá los amantes más puros de las historias de misterio encontrarán aquí un título entretenido pero nada sorprendente. Igual hasta lo encuentran un poco decepcionante en su resolución. Sin embargo, **no podrán resistirse a los encantos de Shimane**. A sus calles, sus templos y sus tradiciones. Y os aseguro que esa curiosidad no se terminará ahí. Kadokawa Games ha conseguido lo que se proponía: acercar esta zona de Japón a futuros visitantes. Yo ya estoy buscando un hueco en mi apretada agenda para visitar la prefectura, y estoy segura de que no seré la única. 

SUPER ROBOT WARS 30

ESCRIBE

Israel Vallejo

Los caminos de la industria del videojuego y el género mecha se han cruzado en más de una ocasión. De ello dan fe sagas como *Front Mission* (Square Enix), *Virtual On* (Sega) o *Zone of the Enders* (Konami). Más cerca en el tiempo, propuestas como *13 Sentinels: Aegis Rim* (Vanillaware, 2019) han contribuido a la expansión del género gracias a su brillante historia y apartado artístico. Y, por supuesto, dos de las franquicias de animación con más solera, *Gundam* y *Macross*, han tenido decenas de incursiones en el medio digital. Pero si hablamos de mechas en videojuegos japoneses, **pocos títulos pueden superar la pasión y excelencia de la saga Super Robot Wars** — *Super Robot Taisen* en Japón—. Por desgracia, en Occidente solo hemos podido disfrutar de un puñado de obras —*Original Generation 1* y *2* para Game Boy Advance y *OG Saga: Endless Frontier* en Nintendo DS—. A pesar de ello, B.B. Studio y Bandai Namco han decidido lanzar *Super Robot Wars 30*, de forma mundial, casi por sorpresa.

Ese lanzamiento global tiene un motivo muy relacionado con el «30» de su título. Mientras que muchas sagas con potencial no van más allá de un par de entregas, *Super Robot Wars* acumula 30 años desde que saliera a la venta su primer juego en Game Boy. **¿Qué mejor manera de celebrar tres décadas que lanzar por primera vez un juego de la saga principal fuera de Asia?**

En esencia, *Super Robot Wars 30* es un festival para los aficionados al género mecha. En la trama principal se mezclan acontecimientos de la línea temporal *Universal Century* de *Gundam*, de *Code Geass* o *Mazinger*. Mientras en el espacio la humanidad combate entre sí y contra amenazas extraterrestres, en la Tierra los *kaiju* —gigantescos monstruos propios del género *tokusatsu*— siembran el terror. En medio de este conflicto está la *Dreisstrager*, una nave de última tecnología que, para sorpresa de muy pocos, está operada por un grupo de jóvenes estudiantes y sus no menos jóvenes profesores de la Academia Militar 30. La *Dreisstrager* es el punto neurálgico al que se ven arrastrados personajes y robots como un imán.

Como puedes imaginar, se trata de un **glorioso caos en el que las franquicias se entrecruzan entre sí para hacer las delicias de sus fans**. En ocasiones los guionistas se toman demasiadas licencias, obviando por ejemplo el fallecimiento de algunos personajes en su obra original. Se podría decir que *Super Robot Wars* es en ciertos momentos un «¿y si...?» de manual. Y no hay nada de malo en ello: **los jugadores de esta franquicia solo queremos disfrutar de una buena dosis de fan-service**. Seamos sinceros: uno no viene a los juegos de la saga principal buscando una increíble narrativa. En este lanzamiento en particular se hace una interesante revisión de los acontecimientos posteriores a la película *Char's Counterattack*. Solo diré que si eres fan de la rivalidad entre Amuro Ray y Char Aznable vas a disfrutar tanto como yo. Lo mismo ocurre con *GaoGaiGar Final* y *GaoGaiGar vs Betterman*. Por lo general **las tramas de cada serie son más sugerativas que la propia historia principal**.

Cada misión comienza con un segmento de historia al más puro estilo de las novelas visuales y



otro de batalla. El segundo es el más interesante: en él elegimos las unidades que queremos utilizar, las posicionamos en la cuadrícula del escenario y tomamos parte en batallas estratégicas hasta cumplir con la condición de victoria. Estas suelen ser acabar con todas las unidades enemigas, sobrevivir cierto número de turnos o evitar que el ejército contrario cruce una línea en el mapa. Es ahí cuando se desarrolla la magia, cuando podemos disfrutar de las animaciones de

LA MÚSICA DE SUS RESPECTIVAS SERIES ACOMPAÑA A CADA UNO DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO

nuestras técnicas favoritas mientras diezmamos las filas del oponente. Si un personaje entabla combate, ya sea en su turno o en el del enemigo, suena una versión instrumental de un tema de la obra a la que pertenece. Esta característica se puede cambiar para que suenen las versiones originales con un DLC de pago o, si se juega en PlayStation 4 o PC, utilizando nuestra propia biblioteca musical. Sin embargo, esto no es posible en la versión de Nintendo Switch.

Además de las acciones de movimiento y de ataque, también tenemos a nuestra disposición otras acciones como los *Spirit Commands*. Estas técnicas consumen puntos de espíritu y son de gran utilidad si las utilizamos en el momento preciso. Con ellas podemos movernos más casillas de lo normal, aumentar la puntería y la evasión o recibir menos daño. Por otro lado, los *Extra Commands* son más difíciles de



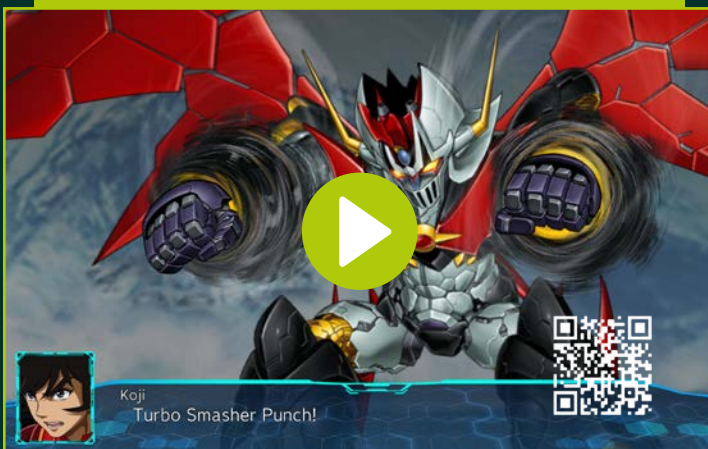
SUPER ROBOT WARS 30

Desarrolla: B.B. Studio

Publica: Bandai Namco

Distribuye: Bandai Namco

IMÁGENES Y TRÁILER



INFORMACIÓN ADICIONAL

Director:	Plataformas:
Shinichirou Fukunishi	PC
Productores:	—
Takanobu Terada	Fecha de lanzamiento:
Jippahitokarage	Mundial: 28/10/2021
—	—
Género: Rol	PVP: 59,95€
Jugadores: 1	
Textos: Inglés	
Voces: Japonés	
Duración: 40 horas	

conseguir y sus efectos menos versátiles, pero también pueden suponer una gran diferencia en el fragor de la batalla. Por supuesto no puedo dejar de hablar de la moral, una de las piedras angulares de todo el sistema. Los personajes comienzan la batalla con una puntuación en moral que puede aumentar o disminuir según su desempeño. Cuanto más alto sea ese valor, mayor será el daño infligido y más técnicas podremos utilizar.

EL SISTEMA DE COMBATE ESTRATÉGICO DE LA SAGA NO HA CAMBIADO MUCHO EN AÑOS. SE HAN REALIZADO MEJORAS Y AÑADIDO NUEVAS CARACTERÍSTICAS, PERO LA BASE SIGUE SIENDO LA MISMA.

Como se suele decir, si algo funciona bien no lo toques. Los juegos de rol estratégicos pueden resultar intimidantes en un primer momento, pero nada más lejos de la realidad. Si, como yo, eres un gran aficionado a los *mechas*: te harás con él. Y lo más importante: no te cansarás de librar una batalla tras otra. Al terminar el combate, llega el momento de invertir los recursos conseguidos en mejorar nuestro escuadrón. Las posibilidades son muy variadas: equipar piezas con diferentes efectos, mejorar con créditos las unidades y su arsenal de armas, añadir o

aumentar las técnicas de los pilotos con PP (Puntos de Piloto) o actualizar el Sistema AOS con los puntos MxP (Puntos de Experiencia de Misión). Esta última característica es un interesante añadido al juego que nos facilita mucho la vida, pero que bien explotado puede bajar demasiado una dificultad que, por sí misma, no es demasiado exigente.

Parece que los propios desarrolladores son conscientes de ello,

para los veteranos de la saga, su mayor accesibilidad lo hace **ideal para todos aquellos que quieran experimentar lo que les puede ofrecer la franquicia**. No en vano el título se encarga de recalcar durante cada tutorial que debemos jugar de la manera que más nos divierta, con total libertad.

Super Robot Wars 30 es un juego menos lineal que



ya que a los cinco niveles de dificultad originales se ha sumado un sexto, el más exigente, a través de una actualización. **La dificultad se puede cambiar en cualquier momento**, por lo que si piensas que te está resultando demasiado sencillo siempre puedes subir «una marcha más». En mi caso particular, tras dedicarle bastantes horas llegué a la conclusión de que la dificultad «Experto» me supone un reto sin llegar a ser un calvario. A pesar de que **probablemente esta entrega no suponga un gran desafío**

▲ A través de la disposición de unidades en un tablero dividido en cuadrículas, *Super Robot Wars 30* despliega su propuesta estratégica.

otras entregas en las que las misiones se suceden una tras otra en un orden prefijado y las rutas acaban convergiendo. Al comienzo del juego podemos elegir entre dos personajes, Edge (masculino) y Az (femenino) Seinklaus. También se nos da a elegir dónde comenzaremos: si elegimos la Tierra priorizaremos las unidades *super robot*, mientras que en el espacio priman los *real robot*. Aunque



Aparecen nuevos personajes

Obras como Yuusha Keisatsu J-Decker (en la imagen), GaoGaiGar vs Betterman, Mazinkaiser Infinitism, Knight's & Magic o SSSS. Gridman debutan en Super Robot Wars 30 y añaden variedad al conjunto.

la elección de personaje y lugar de comienzo no aporta grandes diferencias a la historia, sí que es posible escoger el orden de las misiones según el gusto de cada jugador. Si te interesa la trama de una serie en particular, puedes anteponer las misiones relacionadas con ella. Y todo ello sin tener que preocuparnos por dejar escapar alguna unidad, ya que las normales se pueden conseguir sin importar qué misiones se hacen o en qué orden. Las unidades secretas, sin embargo, requieren cierta planificación por parte de los jugadores. Salvo que haya alguna que te haga especial ilusión, mi consejo es jugar la primera vez de forma libre y en una partida posterior revisar guías para conocer los requisitos. Estos pueden ser conseguir un cierto

número de enemigos derribados con un piloto o exceder de un valor de moral en una batalla determinada.

MÁS ALLÁ DE LA HISTORIA, LAS MISIONES O EL COMBATE, LO IMPORTANTE EN SUPER ROBOT WARS ES LA SELECCIÓN DE SERIES. ESTA ÚLTIMA ENTREGA CUENTA CON 22 AMPLIABLES A TRAVÉS DE DLC.

Asistimos al debut de Yuusha Keisatsu J-Decker (anime para televisión), GaoGaiGar vs Betterman (novelas), Mazinkaiser Infinitism (línea de figuras

basada en la película Mazinger Z: Infinity), Knight's & Magic (novelas con adaptación al anime) y SSSS. Gridman (anime para televisión) en el juego base. Con todo eso podemos crear el escuadrón de nuestros sueños, pero también **se echan en falta franquicias como Evangelion o Macross**. En el primer caso, es probable que la cercanía del estreno de la última película de Rebuild (el 8 de marzo en Japón y el 13 de agosto en el resto del mundo) haya jugado en su contra. En el segundo el asunto es mucho más complicado, con cuestiones relativas a los derechos intelectuales de la franquicia fuera de Japón.

A pesar de esas ausencias, los jugadores tenemos mucho y muy bueno donde elegir. Además

de las series debutantes el juego cuenta con una nutrida representación del Universal Century de Gundam, las últimas películas de *Code Geass*, *Ginga Kikoutai Majestic Prince* (anime para televisión), *Heavy Metal L-Gaim* (anime para televisión), *Magic Knight Reyeearth* (manga con adaptación al anime), *Getter Robo Armageddon* (adaptación en formato OVA), *GUNxSWORD* (anime para televisión), *Choudenji Robo Combattler V* (anime para televisión) y *Gao-GaiGar FINAL* (anime en formato OVA). Si después de leer los últimos párrafos te has quedado con ganas de más, podéis sumar las unidades distribuidas vía contenido descargable. Entre ellas encontramos franquicias como *Sakura Wars*, *Ultraman* o incluso *Super Robot Wars Original Generations*. Si no conoces alguna obra no te preocupes: **el juego proporciona suficiente información para conocer la trama y los personajes** de todas sin entrar en demasiados spoilers. Pero no solo podemos disfrutar con los personajes durante la trama o en el campo de batalla. Cuando elegimos cerrar la partida para descansar tiene lugar una breve escena entre los protagonistas de cada serie. Por regla general, son divertidas conversaciones que los fans de la serie en cuestión disfrutarán. Además, en esas escenas se suele romper la cuarta pared cuando se nos desea un buen descanso o se afirma que esperarán volver a vernos muy pronto.



Super Robot Wars 30 es un gran paso adelante de la franquicia de cara al futuro.

El género mecha cada vez está más asentado en Occidente, lo cual supone un momento propicio para su definitiva expansión. Es posible que ese sea el motivo por el que B.B. Studio ha creado una entrega fiel al espíritu de la saga pero más asequible en términos de dificultad. **Los novatos cuentan ahora con una puerta de entrada excelente al mundo de Super Robot Wars.** Si este título funciona bien fuera de Asia, es muy posible que podamos disfrutar de próximas entregas o que incluso tengamos acceso a otras anteriores. Por ejemplo, V y X están en la plataforma Steam, pero no se pueden adquirir fuera del continente asiático. Si Bandai Namco ha conseguido manejar las licencias de tantas obras con 30, esperamos que lo puedan repetir en el futuro. Sin embargo, no es menos cierto que la saga también está actualmente en un momento de incertidumbre. Takanobu Terada, productor de

▲ Distintas series nacidas en muy distintos formatos se reúnen en *Super Robot Wars 30* para rendir homenaje al género. En la imagen, Sakura Amamiya y Koubu, de *Sakura Wars*.

Super Robot Wars desde el año 1995, anunció tras el lanzamiento de este juego su marcha del B.B. Studio para convertirse en freelance. A pesar de ello, seguirá supervisando las próximas entregas, en las que espera estar más implicado en los aspectos narrativo y gráfico.

Pero, ¿cómo serán esos nuevos capítulos? ¿Serán exclusivos para consolas o también estarán disponibles para PC? ¿Seguirá la compañía apostando por los juegos para móviles como está haciendo con *Super Robot Wars DD*? ¿Volverá *Macross*? Todas esas incógnitas y muchas más tendrán respuesta en el futuro. Mientras tanto, solo podemos hacer lo que más nos gusta: dirigir a nuestros mechas preferidos en el campo de batalla y salvar de nuevo a la humanidad. (K)



SHIN MEGAMI TENSEI V

ESCRIBE

José Álamo

Atlus hoy en día es uno de los estudios más reputados dentro de la industria japonesa del videojuego, gracias al éxito de la saga *Persona* y el desarrollo de títulos disruptivos como *Catherine*. Aun así, resulta casi irónico el escaso éxito de su saga fetiche, *Shin Megami Tensei*, con respecto al resto de títulos de su catálogo.

La franquicia nacida en 1987 bajo el título de *Megami Tensei* forma **parte de ese grupo de videojuegos escondidos dentro del propio nicho de títulos japoneses**. Son el nicho del nicho —por decirlo de alguna manera para que nos entendamos—. Es una saga sustentada en varios pilares inamovibles y bien pulidos, los cuales no han terminado de calar en exceso entre el público occidental. Una de sus principales piezas es el combate: sencillo en sus conceptos más básicos y complejo a la hora de encarar sus retos más desafiantes. El otro pilar son dos caras de una misma moneda: una narrativa y ambientación que van de la

mano para narrar tramas con tintes clásicos en las tierras de un mundo posapocalíptico. Historias oscuras sobre ángeles y demonios, cuya forma tan peculiar de ser contadas queda bastante alejada de las convenciones del género.

Quizá el aspecto que más ha retrasado la expansión de la saga es su estrecha vinculación a las consolas de Nintendo, salvo contadas excepciones como *Shin Megami Tensei III: Nocturne*. Esta limitación se ha visto agravada en los últimos años por las características de *hardware* de Nintendo 3DS, consola donde hemos visto *Shin Megami Tensei IV* y su secuela, *Apocalypse*. Mientras otras franquicias, tanto de Atlus como del género, han evolucionado junto a las consolas de otra generación, los *Megami Tensei* no han podido expandirse. *Shin Megami Tensei V* con su lanzamiento en Nintendo Switch es la oportunidad de insuflar nuevas ideas a la saga y desarrollar otros conceptos latentes desde el lanzamiento de *Shin Megami Tensei III: Nocturne* en PlayStation 2 allá por 2003.

La historia del juego comienza en un día normal de instituto

para el protagonista. Tras estos primeros compases de efímera tranquilidad, este termina atrapado en el derrumbe de un túnel durante su salida de clase. Al despertar, encontrará Tokio destruida por hordas de demonios. Para sobrevivir a este infierno, deberá fusionarse con el demonio Aogami y convertirse en un ser prohibido, el Nahobino.

Bajo esta premisa, **la trama de Shin Megami Tensei V no innova en exceso en su planteamiento**: una vez más, el protagonista está en medio de un conflicto entre ángeles y demonios y, a lo largo de la aventura, las elecciones marcarán nuestro devenir en una de las distintas rutas disponibles. Una cosa me gustaría dejar clara: *Shin Megami Tensei* no es un título enfocado en la narrativa y suele basar su experiencia en los combates y la ambientación como principales reclamos. Sí es cierto que hay giros sorprendentes en la trama e, incluso, se guarda ciertos momentos impactantes con revelaciones de gran peso. Aun así, **a esta entrega le cuesta mantener la intensidad a lo largo de sus más de 50 horas de duración**, en especial tras ciertos momentos a mitad de partida.

Como es habitual en la saga, la trama cuenta con los elementos necesarios para mantener el interés para el jugador, pero sin salirse de una red de seguridad asentada con el paso de los años. De forma paralela, **pasa un hecho similar con el resto de plantel de personajes**. Todos ellos cuentan con el potencial para desarrollar sus propias historias y personalidades, pero ninguno de ellos acaba brillando con luz propia y terminan siendo solo un elemento más para

EL DESARROLLO DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS QUEDA DESLUCIDO

guiar al jugador hacia alguna de sus rutas. Incluso cuando hay ciertas escenas emotivas, me ha resultado complicado llegar hasta donde los desarrolladores pretendían llevarme por esa falta de conexión con los secundarios. De cara al futuro de la saga, Atlus debería ir replanteándose esta concepción dentro de la propia saga para añadir nuevas ideas y opciones a la hora de desarrollar sus historias y ofrecer un mejor desarrollo a todos sus personajes.

En cambio, la construcción de su universo y las distintas zonas de Tokio que he visitado sí me han sabido transmitir todo el encanto —por decirlo de cierto modo— de *Shin Megami Tensei*. Las zonas destruidas y los barrios asolados cuentan una historia tras ese skyline arrasado por la guerra entre ángeles y demonios. Sus habitantes y las misiones secundarias rellenan esos huecos que la trama principal suele



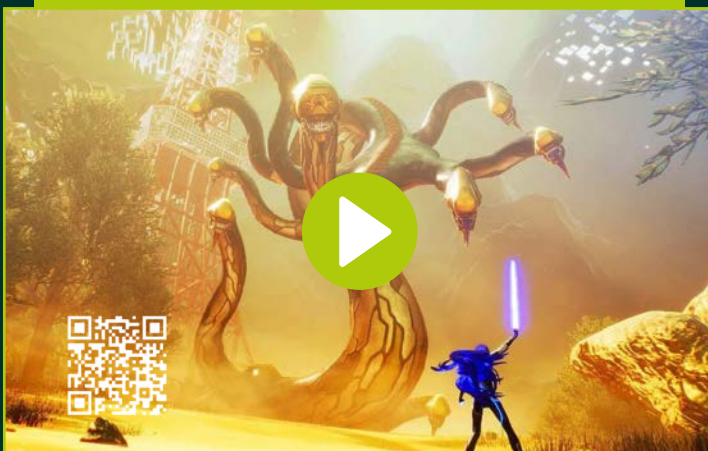
SHIN MEGAMI TENSEI V

Desarrolla: Atlus

Publica: SEGA

Distribuye: Nintendo

IMÁGENES Y TRÁILER



INFORMACIÓN ADICIONAL

Director: Shigeo Komori	Plataformas:
Productor: Kazuyuki Yamai	Nintendo Switch
Arte: Masayuki Doi	—
—	Fecha de lanzamiento:
Género: Rol	Japón: 11/11/2021
Jugadores: 1	Occidente: 12/11/2021
Textos: Castellano	—
Voces: Japonés	PVP: 59,99€
Duración: 50-70 horas	

dejar de lado y favorecen a esa narrativa más opaca y característica de la saga, aquella que se cuenta a través de su mundo. Sí es cierto que gran parte de sus misiones optativas me han parecido un poco descafeinadas, porque, por supuesto,

En los enfrentamientos es clave sacar provecho de las debilidades enemigas para obtener más turnos y encadenar más ataques. En este lanzamiento, además, se añade la **novedad del sistema Magatsuhi**, una suerte de habilidad o movimien-

En cualquier momento, un combate de trámite puede acabar convirtiéndose en un suplicio por un movimiento errado o una emboscada imprevista. Y, creedme, perder progreso por un final de partida aquí es un auténtico dolor de muelas.



vuelven a usar al jugador como un recadero: recoger objetos o matar a ciertos enemigos. Sin embargo, **esconden ese toque tan característico de Shin Megami Tensei** a la hora de tomar el pelo al jugador o tener pequeños giros en su desarrollo.

Como en cualquier otra entrega, **el combate es el verdadero protagonista**. En la base, vuelve a apostar por los combates por turnos en tercera persona, al igual que en *Shin Megami Tensei III: Nocturne*, con el sistema *Press Turn* como protagonista.

to especial que puede cambiar las tornas de cualquier combate. Cada demonio cuenta con una habilidad distinta según su clase y es posible aprovechar efectos tan dispares como asegurarnos críticos con el Nahobino hasta curar a todo nuestro equipo de forma inmediata. Aun así, los enemigos también pueden sacar rédito del mismo sistema, aunque, al menos, tienen el detalle de avisar un turno antes de usarlo. Después de todo, **la dificultad es uno de los puntos fuertes de la saga y una de las principales barreras de entrada para los neófitos**.

▲ De la fusión de Aogami (en la imagen) y el protagonista, nace el Nahobino, figura angular de la quinta entrega de *Shin Megami Tensei*.

Es en los jefes finales donde el juego ya se muestra del todo implacable. **Cada encuentro supone un auténtico puzzle con sus propias rutinas** y con unas debilidades que hay que identificar para salir con éxito. En ocasiones, habrá que aprovechar todas las herramientas para potenciar las distintas características de nuestro grupo y debilitar al enemigo, en otras es importante prestar atención

a las debilidades concretas del enemigo. Como me ha pasado en cada ocasión, siempre hay un primer intento donde el enemigo me enseña sus cartas y me aplasta contra el suelo y, después, llega mi venganza con un equipo preparado al dedillo para contrarrestarle. Aquí entra otra de las piezas más importantes en la fórmula *Megami Tensei*: **la fusión de demonios** ▶.

Unir demonios y crear otros nuevos heredando habilidades es una de las principales gracias de la saga y, en esta entrega, el sistema de esencias resulta mucho más generoso a la hora de ayudar en este aspecto. Las esencias —disponibles al subir de nivel o en el mapa— facilitan en gran medida este proceso al permitir obtener habilidades o resistencias sin sacrificar a ningún demonio. De esta forma, ciertas situaciones de otras entregas, más engorrosas por tener que buscar a ciertos enemigos en el mapa o tener que subir un par de niveles, ahora son más ágiles y eficientes. De forma paralela, está **el sistema de milagros pensado en recompensar la exploración**—encontrando a los Miman ocultos y ciertos tesoros especiales— para desbloquear habilidades especiales para el Nahobino y ventajas como más ranuras para movimientos o huecos para demonios en la reserva del equipo. Todas estas mejoras, basadas en dotar de incentivos a la exploración y otorgar ciertas facilidades para el combate, no convierten a este *Shin Megami Tensei V* en un juego más fácil, pero sí favorecen a su acces-



El secreto está en la fusión

La posibilidad de fusionar demonios para obtener nuevos seres más poderosos y con habilidades específicas es una de las señas de identidad de la franquicia que perduran a día de hoy.

apartados más destacados: la exploración.

EL SALTO DE NINTENDO 3DS A LA HÍBRIDA DE «LA GRAN N» HA PERMITIDO A SUS DESARROLLADORES CAMBIAR LOS ENTORNOS MÁS CERRADOS DE ANTERIORES ENTREAS POR ZONAS SEMIABIERTAS.

Ahora cada sección es un pequeño puzzle con recompensas a cada esquina, en forma de cofres y Miman —pequeños demonios escondidos por todo el mapa—. El diseño de estos escenarios también es más vertical y, en varias ocasiones, he tenido

secciones de salto con cierta miga. Toda esta evolución en la exploración está favorecida por la gran agilidad del Nahobino. En todo momento he notado el mimo de Atlus a la hora de hacer la experiencia de exploración muy fluida gracias a las opciones de movilidad y salto del protagonista. Además, **otro gran acierto en este sentido es la ausencia de combates aleatorios**. Una decisión cuya implementación ha tardado más de lo debido y, nada más comenzar a jugar, ya se nota a la hora de gestionar la exploración, recursos y, por supuesto, el tiempo de juego. El único punto negro a la hora de vagar por las distintas zonas de este título lo encuentro en **un rendimiento algo irregular con caídas de fps ocasionales y cierta sensación de borrosidad en modo portátil**. No afectan de



forma grave a la experiencia, pero es innegable su presencia en demasiadas ocasiones.

A nivel artístico tampoco he encontrado excesivas sorpresas, ya que desde Atlus siempre han sobresalido en este apartado en la mayoría de sus títulos. Ese tono oscuro y lúgubre de un mundo post-apocalíptico y sin ningún futuro forma parte de la marca de la saga y aquí gana en detalle gracias a Nintendo Switch. Los escenarios, a pesar de las limitaciones de la consola con respecto a la potencia de otras, son imponentes y ganan en escala. No llegan a cotas como las de un *Xenoblade* o títulos similares y, sin embargo, el salto es palpable en este sentido. Misma mención merece la banda sonora compuesta por Ryota Kozuka y Toshiki Konishi, la cual sigue la misma línea asentada

▲ El diseño de criaturas continúa siendo uno de los puntos fuertes de la franquicia, con representaciones tan vistosas como la de Nuwa, en la imagen.

por el resto de la franquicia con toques rockeros y tan característicos. De hecho, muchos temas parecen evoluciones de anteriores composiciones del estudio. Sí me gustaría destacar un pequeño detalle: la música en los combates solo se produce al escoger una acción. Puede parecer un detalle secundario, pero lo cierto es que ayuda mucho a marcar los ritmos del combate y me gusta esta forma de usar la música para ello. Eso sí, también debo darle un tirón de orejas a Atlus en la interfaz. Por un lado, el trabajo realizado en términos generales resulta un poco pobre y esta debe mejorar en futuras entregas para resultar más intuitiva y menos engorrosa

—en especial a la hora de gestionar los demonios—. Por otro lado, el encontrar los textos principales en inglés da una sensación pobre, ya que el resto del juego está traducido a un perfecto castellano.

En términos generales, ***Shin Megami Tensei V* supone un salto para la fórmula de la franquicia y la primera piedra donde asentar todos los futuros títulos de la saga.** Su sistema de combate vuelve a ser el pilar sobre el que se asientan el resto de

elementos del juego y, de forma paralela, la exploración supone un golpe de aire fresco a las ideas ya exploradas por anteriores títulos. El resultado es un JRPG mucho más accesible para nuevos jugadores y con mecánicas más actuales con respecto a previas entregas. De cara a los jugadores más veteranos, la fórmula se mantiene y expande con ideas interesantes como la barra de *Magatsuhi*; sin renunciar a la dificultad característica de anteriores iteraciones. Si el estudio decide ser igual de ambicioso en futuros títulos con elementos como la historia, donde ya es necesario plantear una vuelta de tuerca a ciertas, el éxito está asegurado. Con esta entrega, Atlus vuelve a demostrar su gran estado de forma y presenta uno de los mejores JRPG de los últimos tiempos. **K**

文化

CULTURA

«bunka»

Kaibun

Campanadas, soba y espejos	220
Bungaku no Michi, el camino de la literatura	226



Templo de Sensō-ji, Asakusa (Tokio)
金龍山浅草寺

ESCRIBE

Gonzalo Merchante

CAMPANADAS,
SOBA
Y ESPEJOS
Y ESPEJOS
SOBA
CAMPANADAS,



«Todavía no, que son solo los cuartos». En algún momento de nuestra vida, nos han recordado estas palabras durante la noche más importante del año, y cómo no hacerlo, si nos llevan contando toda la vida que no tomarnos esas doce uvas solo nos traerá la desgracia el próximo año.

Dicen que el futuro es incierto, pero si hay algo que sé con total certeza, por mucho que cambie mi vida a lo largo del año, es que voy a terminarlo con un cuenco lleno de uvas y campanadas. La compañía puede cambiar, la habitación puede ser más alegre, pero la esperanza de que el año siguiente sea mejor **no me la va a quitar nadie**. Y al igual que yo creo en esa magia que guarda un racimo de vid, otra persona en otra parte del mundo tiene su propia tradición. En Brasil, por poner un ejemplo en la distancia, le ofrecen a Yemayá, diosa de la **fertilidad y protectora de la familia**, obsequios para ganar su bendición. Estos regalos los envían mediante cofres de madera, o incluso pequeños barcos, que mandan al mar, ya que esta diosa está asociada a él.

Pero hay un país que guarda ciertas similitudes con nuestra tradición de las doce campanadas: Japón y su *Joya no Kane*. Traducida en castellano como «las campanadas de la última noche del año», esta costumbre consiste en hacer sonar las campanas de los templos budistas **ciento ocho veces**, aunque en su caso no comen uvas —y menos mal—. Encontramos su origen en China, hacia el año novecientos sesenta, dinastía Song (960-1279), como método de exorcismo de demonios. A Japón llegó sobre el periodo Kamakura (1182-1392) y se extendió por la mayoría de los templos hacia el periodo Edo (1603-1868), con la creencia de que al escuchar el tañido de una campanada se podía evadir el sufrimiento y **alcanzar el nirvana**.

▼ Un grupo de monjes del templo Chion-in, en Higashiyama (Kioto)
Imagen: MyKyotoMachiya

▼ Monje del templo Chion-in
Imagen: Patrick Vierthaler



▲ Joya no Kane y celebración de año nuevo
Imágenes: Patrick Vierthaler

Estas ciento ocho campanadas comienzan a repicar en los templos a lo largo del treinta y uno de diciembre, con el fin de que el último tañido coincida con la llegada del nuevo año. Hoy en día, estas campanas se tocan para despedir los **Bonnou** o **Klesa**, entendidos en el budismo como pensamientos negativos que nos hacen sufrir. Pero, ¿por qué son ciento ocho?

El verdadero origen se ha perdido en el tiempo, pero se cree que está relacionado con los cinco sentidos (vista, oído, gusto, olfato y tacto) y el sexto sentido; estos seis podemos ramificarlos en otros tres: el bien, el mal y la indiferencia. Luego encontramos otros dos estados: la contaminación y la purificación. Por último, el tiempo: pasado, presente y futuro. De esta forma,



▲ El «amazake» es una bebida tradicional, dulce y ligeramente alcohólica hecha de arroz fermentado. Data del período Kofun y su receta se ha mantenido por cientos de años. El hongo *kōji* se le agrega al arroz entero que se ha dejado enfriar, causando que las enzimas descompongan los carbohidratos en azúcares simples. Los japoneses asocian esta bebida con los puestos callejeros en las ferias y festivales, donde nunca suele faltar un puesto que venda amazake.



▲ IZQ. Kagami mochi. DER. Plato de toshikoshi soba

si multiplicamos todos estos componentes: seis sentidos, sus tres ramificaciones, dos estados y tres tiempos, obtenemos ciento ocho.

Hay algunos templos que hasta permiten visitantes durante el *Joya no Kane*, como el santuario *Sensō-ji* en Asakusa, *Hongwan-ji* en Tsukiji o *Zenpuku-ji* en Azabu-juban. De todas formas, los más famosos son el de *Tōdai-ji*, en Nara, y *Chion-in*, en Kyoto, por tener unas campanas tan grandes que requieren la colaboración de diecisiete monjes para hacerlas sonar.

Después de realizar el *Joya No Kane*, se suele servir alguna bebida, como *sake* o *amazake*, y uno de los platos estrella de año nuevo, el *toshikoshi soba*. Al igual que *Joya no Kane*, tiene su origen en el periodo Kamakura, en un templo budista que daba fideos soba a la gente pobre en año nuevo. A partir del periodo Edo, esta costumbre se extendió por todo Japón, pero hoy en día guarda otro significado. A diferencia del ramen o de otro tipo de pasta, el soba es más duro al tacto, pero más fácil de romper. Por eso simbolizan la despedida del año anterior, o de «romper con el año pasado». Además, como comentaba unas líneas antes, son una de las elecciones favoritas de los templos por ser más económicos y digeribles.

OTRO DE LOS ASPECTOS MÁS CARACTERÍSTICOS DEL TOSHIKOSHI ES QUE NO SE SABE CUÁL ES LA RECETA ORIGINAL, POR ESO CADA CHEF LE PUEDE DAR SU TOQUE PERSONAL, Y SE COMENTA QUE CUANTO MÁS DELICIOSO, MEJOR SERÁ EL AÑO ENTRANTE.

Si hablamos de comida, tampoco podemos dejar de lado al mochi, o más en concreto, al *kagami mochi*. Encontramos los primeros en el periodo Muromachi y su nombre, «mochi espejo», se debe a que su forma se asemeja a los espejos japoneses antiguos, en especial al de la diosa del sol *Amaterasu*. Cuenta la leyenda que el mundo se sumió en las sombras cuando esta deidad decidió abandonarlo y ocultarse en una cueva. Poco después se la trajo de vuelta con la ayuda de un espejo y, junto a ella, regresó la luz. Por ello, este *kagami mochi* también representa la renovación de la vida y la energía que trae el nuevo año. A veces, estos dulces se decoran con una *daidai*, un tipo de naranja japonesa. Se ponen en la parte superior del dulce como símbolo de las próximas generaciones de una familia.

Los japoneses comienzan a decorar sus casas con estos *kagami mochi* a finales de año y permanecen así hasta la llegada del *kagami biraki*, conocido como el día de la apertura del espejo, que suele coincidir con el 11 de enero. Es entonces cuando estos dulces se «abren» a martillazos para después comerlos. Es importante no usar nunca un cuchillo, y mucho menos cortarlos por la mitad, ya que guarda el significado de romper vínculos familiares.

Es increíble que, a pesar de lo lejos que estemos y de todos los países que hay en el mundo, tengamos unas tradiciones tan similares a las de Japón. Acompañados de campanadas, comiendo uvas, soba o mochi, y disfrutando de lo verdaderamente importante, el calor de nuestros seres queridos. ☞



BUNGA KU NO MICH I

—
«El camino de la literatura»

ESCRIBE

Miguel Garrido de Vega

Imagen: Sabrina Ellul / Unsplash



El viejo estanque. 水蛙古
Al saltar una rana, の飛池
ruido de agua. 音びや
こ
む

BASHŌ

kaibun

松尾芭蕉

«Matsuo Bashō»

El legendario poeta japonés Matsuo Bashō fue, según las crónicas, un hombre extremadamente observador. Un auténtico buscador de la pureza en lo cotidiano, capaz de cantar a la efímera luciérnaga nocturna o a una rana estival como nadie lo había hecho antes. Pero ni siquiera con semejante capacidad de análisis hubiera sido capaz de imaginar, cuando compuso el poema breve que encabeza este artículo —allá por el siglo XVII, quizás descansando a la sombra de un arce, quizás en plena peregrinación montañosa—, que el diminuto anfibio literario no solo se zambulliría en el estanque, sino que, poco más de trescientos años después, emergería transformado en dragón. Que, adheridos a su piel todavía húmeda, encontraríamos haikus obra de personas de todas las nacionalidades, epopeyas históricas traducidas a decenas de idiomas, relatos atemporales que crearían escuela más allá de toda frontera posible e incluso novelas merecedoras del Nobel. Y que ese dragón enarbolaría, en suma, una de las tradiciones literarias más sólidas y complejas concebidas por el ser humano: la japonesa.



Imagen: Kimon Berlin / Wikipedia

POR QUÉ JAPÓN, POR QUÉ SU LITERATURA

Igual que Vincent Van Gogh (1853-1890) cayó rendido ante las estampas *ukiyo-e* que influenciarían buena parte de su obra — véase *La cortesana* o *El ciruelo en flor*, ambas pinturas de 1887—, hace mucho que todo lo que germina en la tierra del sol naciente produce verdadera fascinación en los rincones más insospechados del planeta. ¿La razón? Hay quien apunta que los filtros —mezcla de curiosidad, morbo y admiración— a través de los que observamos la cultura nipona desde Occidente son, por defecto, los del exotismo y la estética de lo refinado, tan cómodos como superficiales. Porque estos dos conceptos, por sí solos, corren el riesgo de empobrecer —al convertir en una mera novedad o atracción destinada, en última instancia, al consumo— cuánto de distinto y rico ofrece una cultura caracterizada, esencialmente, por su sincretismo y su habilidad para asimilar lo viejo con lo nuevo.

En este contexto, la literatura japonesa —como manifestación cultural— lleva la trascendencia inscrita en su ADN. ¿Qué tiene de especial? ¿Qué la diferencia de otras tradiciones nacionales de largo recorrido? En la monumental *Claves y textos de la literatura japonesa* (Cátedra, 2019), el profesor Carlos Rubio (1951), distinguido en 2014 por la Casa Imperial de Japón con la Orden del Sol Naciente por su larga trayectoria difundiendo la cultura y literatura del país, nos ofrece una respuesta: **el enfoque literario de Japón es de máxima importancia para no quedarnos en la superficie del estanque**, en tanto en cuanto «la literatura en este pueblo ha asumido con frecuencia el papel que en otros ha asumido la filosofía o la teología». Así, el profesor Rubio nos recuerda que, «casi en cualquier momento de su historia, los japoneses han expresado sus ideas no tanto en sistemas ideológicos complejos, sino en obras literarias».

Justo por esta vocación de universalidad de la literatura japonesa, si quisiéramos elaborar un listado de obras o autores imprescindibles, a la



◀ La cortesana, de Vincent Van Gogh

dificultad intrínseca a todo artículo de divulgación se añadiría la que necesariamente deriva de abordar con rigor una tradición casi inabarcable, cuya obra más antigua conocida —el *Kojiki* o «Registro de cosas antiguas»— data del año 712. Es por ese motivo que estos párrafos no tienen ánimo enciclopédico ni académico, y conviene pedir perdón por anticipado por las lógicas omisiones o ausencias que puedan detectarse durante su lectura. Aviso a navegantes: hablaremos —por este orden— de novelas, relatos, poesía, ensayos y otros formatos. Viajaremos adelante y atrás en el tiempo. A la hora de listar obras, mencionaremos su edición más reciente o destacada en castellano y mostraremos los nombres japoneses sin seguir de forma férrea el orden japonés o el occidental, sino el modo en que más conocidos son para el público hispanoparlante. Porque nuestra misión aquí no es otra que invitar a una suerte de «*Bungaku no Michi*» o «camino de la literatura» informal, un recorrido lo más ameno posible por las figuras representativas de las letras niponas de todos los tiempos. Ojalá estas humildes líneas sirvan para que nos pique la curiosidad y —como la rana de Bashō— nos sumerjamos en lo más profundo del estanque.

LA GRAN NOVELA JAPONESA O LA INDIGNIDAD DEL SER HUMANO

Si existe un género narrativo que reina por igual en escaparates y mesillas de noche de todo el globo es, sin duda, la novela. No obstante, no podemos abordarlo sin recordar que, en el caso de Japón, la piedra fundacional de la ficción lleva por nombre *Genji Monogatari* o *La novela de Genji* (Austral, 2010) y narra las andanzas amorosas y políticas del príncipe Genji en la corte imperial. Concebida aproximadamente a mediados del período Heian (794-1185) por Murasaki Shikibu (aprox. 978-1014) —dama de la corte de quien, más allá de su apabullante talento literario, apenas conocemos detalles biográficos— y admirada por escritores de la talla de Jorge Luis Borges (1899-1986) o Marguerite Yourcenar (1903-1987), estamos ante la que, para muchos, es la primera novela de la historia. Por su riqueza léxica, por su delicadeza y por la profundidad psicológica de sus personajes, se trata de una obra que no solo reviste un inmenso valor historiográfico, sino que también ha ejercido una tremenda influencia en la sociedad japonesa. Dicho esto, y sin olvidar la importancia de obras posteriores y más cercanas al «mito del samurái» como el *Heike Monogatari* (Satori, 2019), hablar de novelistas —tal como hoy concebimos el término— quizás requiera encaminar nuestros pasos varios siglos adelante.



◀ **Ihara Saikaku** (1642-1693), nacido en una familia de comerciantes y poeta desde muy joven, escribiría notables obras en prosa que —como sucedía en España en épocas

análogas— aplicaron un enfoque costumbrista y próximo a la picaresca, dando pie al subgénero popular de los *ukiyo-zōshi* o «libros del mundo flotante». Así, destacan la dramática *Cinco mujeres apasionadas* (Hiperión, 1992), la caricaturesca *Amores de un vividor* (Satori, 2021), o la controvertida *El gran espejo del amor entre hombres* (Satori, 2013 y 2014), en la que Saikaku explora las relaciones homosexuales en el seno de la nobleza samurái y la prostitución entre jóvenes actores de teatro kabuki.

Natsume Sōseki ▶ (1867-1916) y su coetáneo Mori Ōgai (1862-1922) son estudiados juntos de manera habitual. Cuando nacieron, apenas había transcurrido una década desde que los temibles barcos negros estadounidenses del comodoro Matthew C. Perry cruzaron la bahía de Edo —la actual Tokio— para obligar al penúltimo de los *shogunes* Tokugawa a levantar la *sakoku*, el estricto y longevo aislacionismo japonés, abriendo definitivamente la puerta a la influencia occidental.



◀ **Mori Ōgai**, médico de linaje samurái y militar formado en Alemania, produjo una literatura heterogénea, de corte intelectual, influida por las tendencias liberales y en la que destacaron *El ganso salvaje* (Acanti-

lado, 2009) o *Vita sexualis* (Trotta, 2020), entre otras; hacia el final de sus días, sus escritos se centraron en la crónica y la dramatización

histórica. A Natsume Sōseki, en cambio, se le considera el mejor representante de la tensión entre lo clásico y lo moderno propia del cambio de siglo. Libros como *Soy un gato* (Impedimenta, 2010) —donde asume el divertido punto de vista de un minino crítico con la sociedad de su tiempo—, *El caminante* (Satori, 2021) o su *magnum opus* sobre la culpa y la indecisión, la bellísima *Kokoro* (Satori, 2021), supusieron un punto de inflexión en la literatura nipona, y por ello el rostro de Sōseki figuró muchos años en los billetes de mil yenes. ▼



Yasunari Kawabata ▶ (1899-1972) confesó que, para superar el profundo pesimismo social que golpeó el Japón de posguerra, releía cada tanto *La historia de Genji*, la obra de Murasaki Shikibu.



Y Kawabata —ganador del premio Nobel de Literatura en 1968— sabía lo que hacía; afín al simbolismo, poseedor de un estilo propio tan elegante como delicado, tan sencillo como lleno de vigor, cultivó el relato y, sobre todo, la novela. Aclamado de forma unánime como maestro de la literatura universal, sus obras más conocidas —entre otras, *Lo bello y lo triste* (Austral, 2011), *País de nieve* (Austral, 2013) o *La casa de las bellas durmientes* (Austral, 2013)— están en constante reedición. La enfermedad y el espíritu melancólico llevarían a Kawabata a encerrarse en un pequeño apartamento frente al mar y quitarse la vida inhalando gas.



Dos años atrás, su discípulo y amigo ◀ **Yukio Mishima** (1925-1970) había tomado el cuartel general del Comando Oriental de las Fuerzas de Autodefensa en Tokio y, tras reclamar

infructuosamente una vuelta de Japón a sus orígenes, se había abierto las tripas mediante el *seppuku* o suicidio ritual. La figura de Mishima es, fuera de toda duda, una de las más controvertidas y fascinantes de la literatura del siglo XX: altamente prolífico, dotado de un genio sin igual para las letras y elevado a la categoría de estrella mediática, la transformación social nipona que siguió a la Segunda Guerra Mundial acrecentó en él un sentimiento ultraconservador y nacionalista. Vivió obsesionado con un ideal de belleza inalcanzable, y su obra —a destacar, *El color prohibido* (Alianza, 2011), *Confesiones de una máscara* (Alianza, 2020) o *El Pabellón de Oro* (Alianza, 2020)— aborda profusamente cuestiones como la ambigüedad sexual, el arte, la esencia del pueblo nipón y, sobre todo, la idea de la muerte.



Si hablamos de personalidades tormentosas, la de **Osamu Dazai** ▲ (1909-1948) no se queda atrás, aunque desde un perfil radicalmente distinto. Pendenciero, cercano al clandestino movimiento comunista, torturado por el régimen militar y adicto a las sustancias, este *enfant terrible* de las letras japonesas fue un habitual de los ambientes deprimidos pese a provenir de familia acomodada. Su obra más reconocida —la breve *Indigno de ser humano* (Sajalín, 2010)— refleja con brillantez el pesimismo de los *buraiha* —un grupo de escritores que adoptaron tendencias autodestructivas como respuesta a la crisis de identidad de posguerra—, y lo catapultaría al Olimpo de las letras niponas.

Mención aparte merece **Kenzaburō Ōe** ► (1935), escritor que tomó el relevo de la generación de Mishima con obras de una potencia gramatical y argumental inusitada hasta entonces, como

Arrancad las semillas, fusilad a los niños (Anagrama, 1999) o *Una cuestión personal* (Anagrama, 1999) —en la que Ōe, basándose en su propio hijo, dibuja el debate interno de un profesor enfrentado a la paternidad de un niño aquejado de una terrible discapacidad. Ganó un más que merecido premio Nobel en 1994, y literatos de fama internacional como Henry Miller (1891-1980) lo calificaron de «legítimo heredero de Dostoyevski». Entre su obra más reciente se encuentra *La bella Annabel Lee* (Seix Barral, 2016), *Muerte por agua* (Seix Barral, 2014) o ¡*Adiós, libros míos!* (Seix Barral, 2014).



KENZABURŌ ŌE GANÓ UN MÁS QUE MERECIDO PREMIO NOBEL EN 1994



Sin embargo, el hecho de que la novela japonesa siga de actualidad es, en parte, culpa del archiconocido ◀ **Haruki Murakami** (1949). Pese a no ser considerado por parte de la crítica como un heredero directo de

la tradición literaria nipona, lo cierto es que este escritor de vida sencilla adorado como icono pop ha conquistado el corazón lector de medio mundo gracias a una personalísima mezcla de realismo mágico, surrealismo y amor por el influjo occidental; en particular, por la música y la literatura. Sus obras —que suelen tratar la soledad como tema principal, y entre las que cabe subrayar *Tokio blues*, *Norwegian Wood* (Tusquets, 2005), *Crónica del pájaro que da cuerda al mundo* (Tusquets, 2008) o *Kafka en la orilla* (Tusquets, 2008)— han sido traducidas a más de cincuenta idiomas y adaptadas numerosas veces a la gran pantalla.



Pero en la literatura contemporánea nipona hay —mucho— vida más allá de Murakami, aunque sea bajo el mismo apellido. Hablamos del escritor y director de cine ◀ **Ryū Murakami**

(1952), no emparentado —ni familiar ni literariamente— con Haruki, y cuyo terreno discurre más por los bajos fondos, la violencia y el erotismo, con obras como *Azul casi transparente* (Anagrama, 1997), *Sopa de miso* (Seix Barral, 2005) o *Piercing* (Ediciones Escalera, 2011).



▲ **Yūko Tsushima** (1947-2016), hija del malogrado Osamu Dazai, es una de las escritoras más premiadas en el archipiélago por confrontar desde un particular realismo los roles de género tradicionalmente asociados a la mujer; en castellano, podemos leerla en *Territorio de luz* (Impedimenta, 2020).

Hiromi Kawakami ▶

(1958) es científica de formación, hecho que no es ajeno a su pulcro y cuidadísimo estilo literario. Esta célebre escritora tokiota está interesada en las distintas formas de entender el amor y la dificultad para establecer conexiones con el prójimo, y ha publicado obras como *Vidas frágiles, noches oscuras* (Acantilado, 2015), *El cielo es azul, la tierra blanca* (Alfaguara, 2017) o *De pronto oigo la voz del agua* (Alfaguara, 2021).



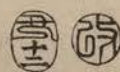
YŌKO OGAWA
ES LA AUTORA
JAPONESA DE
TODOS LOS
TIEMPOS **MÁS**
TRADUCIDA AL
CASTELLANO



Y de entre las escritoras que, por fortuna, cada vez más reclaman el papel primigenio y maravilloso que la mujer se ha ganado en la literatura nipona desde los tiempos de Murasaki Shikibu —la referencia indispensable para profundizar a este respecto es el reciente *Mil años de literatura femenina en Japón* (Satori, 2021), de Carlos Rubio—, no podemos obviar a ▲ **Yōko Ogawa** (1962). Es la autora japonesa de todos los tiempos más traducida al castellano, además de una auténtica *bestseller* internacional. La prosa de Ogawa ha sido elogiada por su mirada sutil a la par que inquietante, por su habilidad para el detalle, y por su talento para aunar las preocupaciones sociales con un intimismo evanescente. Suyas son las novelas *El embarazo de mi hermana* (Funambulista, 2019), *Destellos de ámbar* (Funambulista, 2020) o la distopía de corte orwelliano *La policía de la memoria* (Tusquets, 2021).

LA MIRADA BREVE: BANDIDOS, PLANTAS ERÓTICAS Y BUTACAS DE PIEL

Guardemos nuestro telescopio, porque es hora de enfocar otro de los géneros narrativos más trabajados en la literatura nipona: el relato corto. Su capacidad para erigirse en vehículo breve de ideas potentes y, al mismo tiempo, inquietar, maravillar y plantear dilemas ha sido apreciada por multitud de escritores de todas las épocas y pelajes. Entre ellos, la mayoría de los novelistas mencionados.





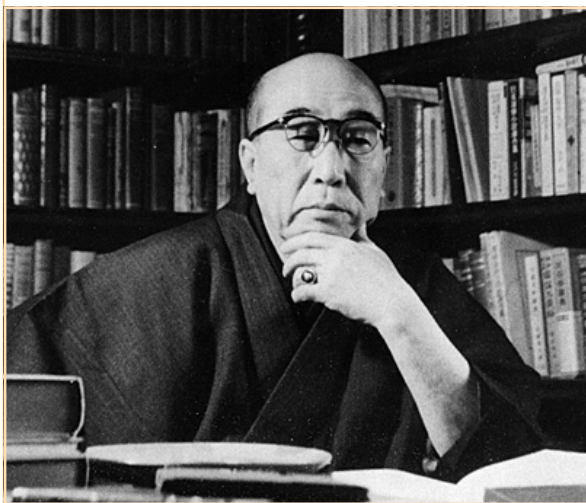
Vida y obra de ▲ **Higuchi Ichiyō** (1872-1896) fueron breves como la flor del cerezo, pero su huella permanece imborrable —incluso en los billetes de cinco mil yenes— por su estilo sincero, teñido de sensibilidad y crudo realismo. Considerada la primera gran escritora del Japón moderno, pertenecía a una familia humilde y marcada por la desgracia, así que su compulsión por la literatura no fue fruto de la vocación, sino de la necesidad de salir adelante. Los apenas veintiún relatos que pudo escribir antes de que la tuberculosis la reclamase se recogen en colecciones como *Cerezos en la oscuridad* (Satori, 2017) o *Un día de nieve* (Satori, 2019).



◀ **Ryūnosuke Akutagawa** (1892-1927) es reconocido de forma unánime como el mejor cuentista nipón de todos los tiempos. Gracias a *Rashōmon* (1950), la oscarizada película de Akira Kurosawa (1910-1998) que adaptó dos de sus

relatos, su figura alcanzó la fama internacional. Su brillante obra —caracterizada por un estilo preciso, atemporal y de gran profundidad— está reunida en castellano en multitud de antologías: por ejemplo, *Rashōmon* (Satori, 2015), *El mago* (Candaya, 2012) o *El tabaco y el diablo* (Satori, 2021). Intelectual, enfermizo, interesado en la historia y las leyendas feudales, fue un apasionado de la cultura occidental. Siempre perseguido por la sombra de la locura, terminaría con su vida mediante una sobredosis de Veronal. Desde 1835, gracias a su amigo el escritor Kan Kikuchi (1888-1948), el galardón más prestigioso de las letras japonesas es el Premio Akutagawa, y se otorga dos veces al año a las voces literarias más prometedoras.

Contemporáneo de Akutagawa —aunque «adversario» en lo narrativo— fue **Jun'ichirō Tanizaki** ▶ (1886-1965), prolífico novelista hoy muy leído por su breve ensayo sobre estética japonesa *Elogio de las sombras* (Navona, 2020). Este habilísimo constructor de historias, clave para muchos en el desarrollo de la ficción contemporánea, trenzó relatos de punzante sensualidad y mirada perturbadora, que podemos encontrar en los volúmenes *El puente de los sueños* (Siruela, 2009) o *Siete cuentos japoneses* (Atalanta, 2017).

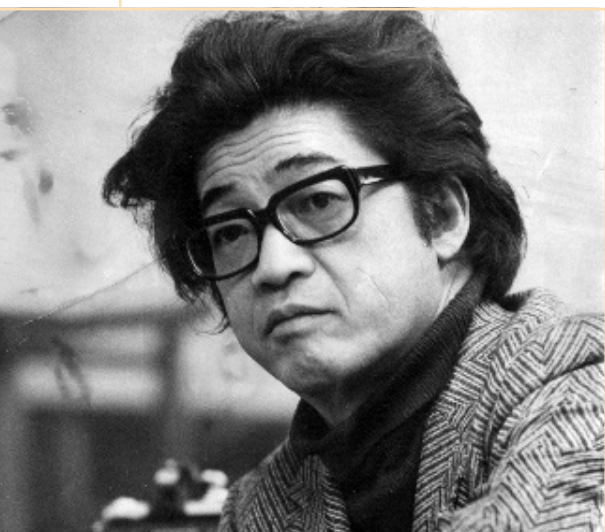


▲ **Edogawa Ranpo** (1894-1965) fue el maestro indiscutible del misterio, lo oscuro y lo retorcido. Su pseudónimo —pronunciación nipona de «Edgar Allan Poe»— nos otorga alguna que otra pista acerca de las influencias e intereses de un escritor que acabaría convirtiéndose en la cumbre del *ero-guro* —subgénero artístico basado en el erotismo y lo grotesco como respuesta los tabúes sociales japoneses— y que incluso fundó su propio premio literario. Aparte de novelas policíacas como *El extraño caso de la isla Panorama* (Satori, 2016) o *El lagarto negro* (Salamandra, 2017), su obra como cuentista se ha recogido en las antologías *Rampo, la mirada perversa* (Satori, 2016), *Los casos del detective Kogoro Akechi* (Satori, 2017) o *Crímenes selectos* (Satori, 2021).



◀ **Atsushi Nakajima** (1909-1942) nació en el seno de una familia de eruditos de la cultura china, y siempre mostró un nulo interés por la política y los escritos propagandísticos

propios de otros autores de su generación. La literatura de Nakajima, bella, poética y existencialista, trasladó parte de sus experiencias como funcionario de la administración nipona en Micronesia. Hasta la fecha, su obra en castellano se ha reunido en los libros de relatos *El poeta que rugió a la luna y se convirtió en tigre* (Hermida, 2017) y *La mujer pulpo* (Hermida, 2019).



▲ **Kōbō Abe** (1924-1993) fue un intrépido explorador de los límites de la individualidad, para lo que se valió del filtro de la angustia y el surrealismo en eso que algunos denominan «literatura del absurdo». Afin a la fantasía y la ciencia ficción, su estilo pesadillesco se ha comparado con el de Franz Kafka (1883-1924), influencia que queda patente en novelas como *Idéntico al ser humano* (Candaya, 2010) o *El hombre caja* (Siruela, 2012). La narrativa breve de Abe se ha traducido al castellano en *Los cuentos siniestros* (Eterna Cadencia, 2012) y la genial compilación *Historia de las pulgas que viajaron a la luna* (Eterna Cadencia, 2013).

Emparentado literariamente con Abe está **Yasutaka Tsutsui** ▶ (1934), actor veterano y creador de relatos transgresores y posmodernos al que no cabe duda de que le va la marcha. Buena prueba de ello son los títulos de las antologías que reúnen sus cuentos en castellano —*Estoy desnudo* (Atalanta, 2009), *Hombres salmonela en el planeta porno* (Atalanta, 2010), y *Lo que vio la criada: ocho cuentos psíquicos* (Atalanta, 2018). Sus obras, caracterizadas por un humor negrísimo, transitan desde la ciencia ficción al género del bizarro, y le han granjeado más de una polémica en la rígida y ordenada sociedad japonesa.



◀ **Banana Yoshimoto** (1964), que saltó a la fama internacional por su novela *Kitchen* (Tusquets, 2013), ha publicado antologías como *Sueño profundo* (Tusquets, 2006), *Recuerdos de un*

callejón sin salida (Tusquets, 2011) o *Lagartija* (Tusquets, 2017). Sus cuentos, en los que utiliza un lenguaje fresco y desenfadado, se caracterizan por tratar el vertiginoso estilo de vida de la juventud sin perder de vista las temáticas típicas de la narrativa nipona.

La dramaturga, ex actriz de doblaje y novelista **Yukiko Motoya** ▶

(1979) es uno de los fenómenos más recientes y aclamados de la narrativa nipona.

Su prosa extraña, incómoda y próxima a una suerte de surrealismo intimista, ha resultado ganadora, entre otros, de los premios Noma, Akutagawa, Mishima o Kenzaburō Ōe. Por el momento, es posible leerla en castellano en el volumen *Mi marido es de otra especie* (Alianza, 2019).



LA POESÍA DE LO EFÍMERO

La poesía en Japón es una disciplina ancestral que se remonta a los tiempos perdidos de su historia, y que entronca con la espiritualidad sintoísta, con lo musical y lo rítmico hasta el punto de ser casi omnipresente en cualquier tipo de obra artística con vocación de trascendencia. En este sentido, la propia Murasaki Shikibu incluyó numerosos poemas en el legendario *Genji Monogatari*, y existen multitud de formas y versos netamente nipones más allá del famosísimo haiku —que hasta finales del XIX solo era el «*hokku*», la primera estrofa del poema colectivo llamado «*haikai no renga*» o «estrofas encadenadas», una estructura que data del período Edo (1603-1868) y que nació con el fin de entretener a los daimios o señores feudales del antiguo régimen.

Kaga no Chiyo, de Kunisoshi Utagawa

Pocos poetas japoneses —y universales— han alcanzado la inmortalidad literaria de la que goza el mencionado **Matsuo Bashō** (1644-1694). La de Bashō fue una poesía hondamente unida a la esencia de las pequeñas cosas, menos cantadas hasta entonces por sus predecesores, y que supuso un hondo impacto en la sociedad de su tiempo. De origen samurái, renunció a los privilegios de clase para convertirse en maestro de poesía, y con apenas treinta y seis años ya

contaba con más de una veintena de discípulos. Fue el primero en entender que el *hokku* poseía la suficiente entidad para actuar como estrofa independiente, capaz de transmitir lo más profundo a través de lo más efímero, como demuestran los poemarios *Haiku de las cuatro estaciones* (Miraguano, 1984), *Por sendas de montaña* (Satori, 2013), *Leve presencia* (Satori, 2016) o *A la luz del relámpago* (Ediciones del Oriente y del Mediterráneo, 2021).

Antes de cumplir los dieciocho, la poeta ◀ **Chiyo** (1703-1775) ya componía versos que la habían hecho famosa en todo Japón. Discípula de Shikō —a su vez, discípulo de Bashō— y monja budista tardía, sus coetáneos consideraban que la poesía de Chiyo era «pura, como jade blanco» y evidenciaba una sobresaliente capacidad de observación. En castellano podemos leerla en el poemario de haikus titulado *Violeta agreste* (Satori, 2016), además de en varias antologías colectivas.

Issa Kobayashi (1763-1827) encadenó tragedia tras

tragedia —muerte de su madre siendo un niño, palizas paternales, agrios enfrentamientos con su

madrastra y su hermanastro, muerte de sus cuatro hijos y su mujer, incendio de su casa, absoluta pobreza— pero estas difíciles circunstancias no hicieron mella en su intensa producción poética. Más bien lo contrario: fueron alimento para haikus luminosos que le valieron un reconocimiento como excelente poeta. Sus poemas se recogen en los volúmenes *Cincuenta haikus* (Hiperión, 2005), *Taza de té* (Verdehalago, 2014), *Mi nueva primavera* (Satori, 2015) o *Luz de otra vida* (Satori, 2020).



Fue precisamente

◀ **Masaoka Shiki** (1867-1902), figura esencial en la tradición poética japonesa, quien acuñaría la palabra «haiku». Amigo personal de Natsume Sōseki —que, por cierto,

también cultivó profusamente el haiku—, es hoy considerado uno de los grandes maestros de esta forma poética de diecisiete sílabas, respecto de la que predicó la necesidad de alejarse de todo razonamiento lógico. A pesar de la brevedad de su vida, dejó tras él una influyente —y no menos abundante— obra poética, de la que se ha destacado su complejidad y valentía. Podemos leer a Shiki en *Cien jaikus* (Hiperión, 1995), *Ruego a la mariposa* (Satori, 2013), *Jardín de escarcha* (Miraguano, 2019) o *Haikus y kakis* (Galaxia Gutenberg, 2021).

Akiko Yosano ▶ (1878-

1942) es la poeta de la pasión, el amor torrencial y los sentimientos desnudos. Ensayista, estudiosa de los clásicos e hija de comerciantes, su obra poética supuso una auténtica revolución y se encontró con las críticas de los sectores más conservadores. Ha sido traducida al castellano en *Poeta de la pasión* (Hiperión, 2007) o *El vuelo del ave fénix* (Satori, 2021). Yosano también escribió *Viajes por Mongolia y Manchuria* (La Línea del Horizonte, 2021), una crónica del periplo de la autora junto a su marido por los bellos —y ocupados— territorios referidos en el título.





El errabundo y contradictorio ◀ **Chūya Nakahara** (1907-1937) no disfrutó de éxito alguno en vida, y nunca llegaría a saber que sería recordado como el gran renovador de la poesía

japonesa. Al interesarse por el verso libre, el surrealismo y las corrientes dadaístas, sus versos —bellos y melancólicos— conectarían con generaciones de jóvenes desencantados que deseaban sacudirse de encima el hieratismo de la tradición nipona. Sus delicados poemas se han recogido en el volumen *Abrazado a las estrellas* (Satori, 2021).

EL ALMA DE JAPÓN... ¿O TODO LO CONTRARIO?

Una cultura como la japonesa —consciente de sí misma, desbordante, compleja— también precisa de **ensayos** que la ejemplifiquen y analicen desde dentro con detalle, y así ha sido desde hace siglos.

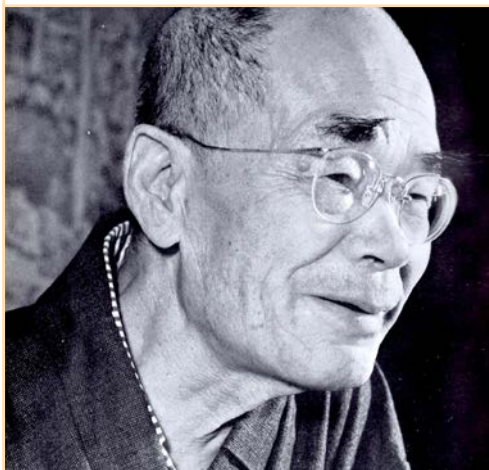


◀ **Musashi Miyamoto** (1584-1645), también conocido como Kensei —literalmente, «Santo del sable»—, representa la quintaesencia de la filosofía samurái: espadachín legendario, duelista imbatible, viajero, pintor, calígrafo y creador de su propia escuela marcial. Su dominio de la catana le llevaría a escribir *El libro de los cinco anillos* (Satori, 2015), obra pensada, no obstante, para servir como guía mental a la hora de manejar todo tipo de conflictos —no

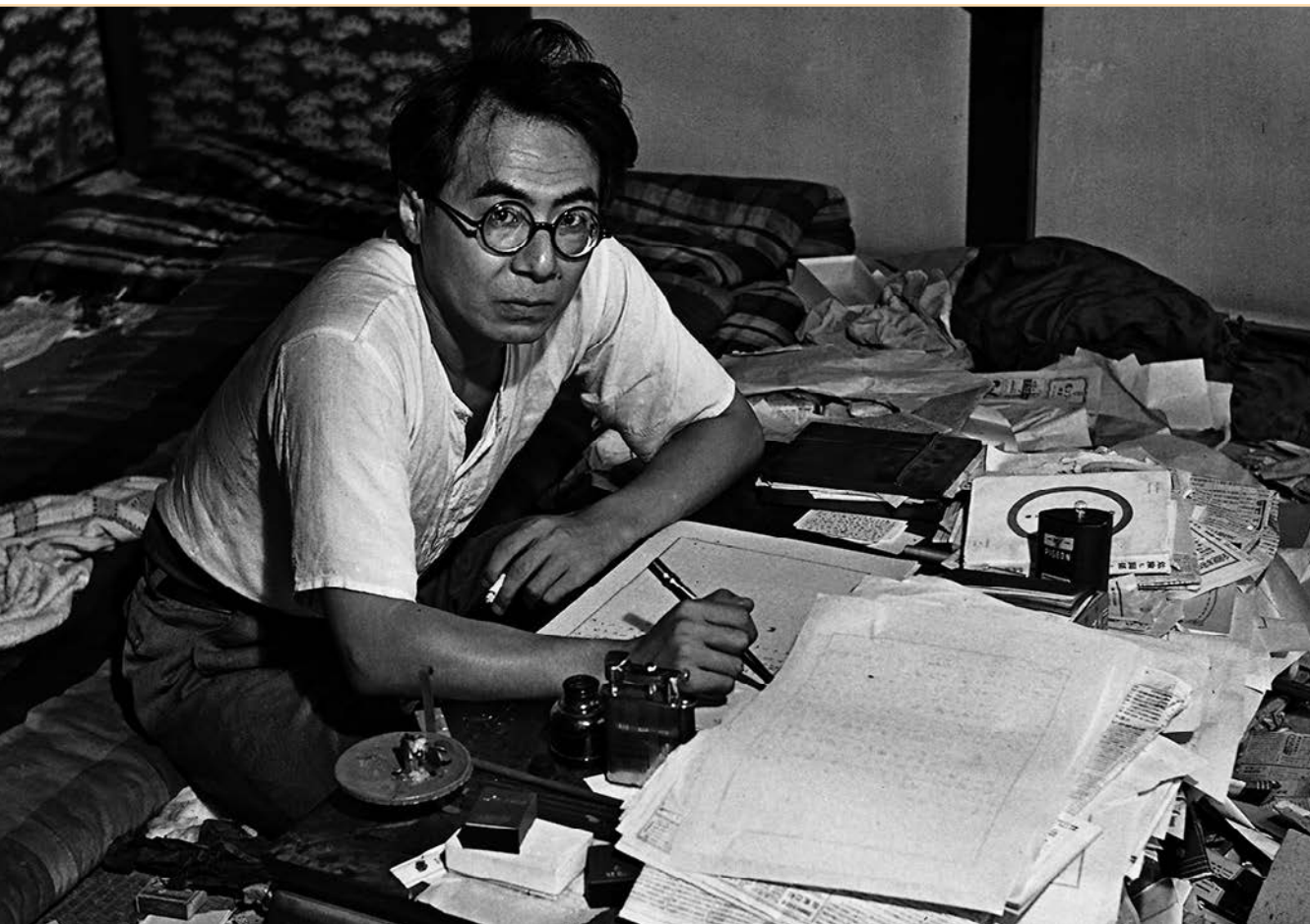
solo los bélicos— y alcanzar la maestría en aquello que nos proponíamos. Dado su estatus casi mitológico, no es sorprendente que su vida haya sido trasladada tantas veces a la ficción literaria y a la gran pantalla. Junto al *Hagakure: el camino del samurái* (DeBolsillo, 2021) —obra del eremita Tsunetomo Yamamoto (1659-1719)—, la obra de Musashi conforma el corpus de textos sobre el estilo de vida samurái más relevante de su época.

No obstante, sería el libro del profesor **Inazō Nitobe** ▶

(1862-1933) el que completase la consolidación teórica del código del guerrero en el imaginario colectivo internacional. Sobre la base de sus vastos conocimientos académicos y sus experiencias en el extranjero —estamos ante un humanista y auténtico hombre de estado, cristiano reconvertido y promotor del esperanto, que incluso representó a su país en el germen de la UNESCO— Nitobe publicó *Bushido: el alma de Japón* (Satori, 2019), donde desgranó con precisión en qué consistían valores como el honor, la lealtad, la rectitud o la justicia samurái, conceptos que siguen ejerciendo una potente fascinación en buena parte del planeta.



El filósofo ▲ **Daisetz T. Suzuki** (1870-1966) es el máximo responsable de la globalización de otro de los aspectos más arraigados en nuestra concepción mental de Japón: la filosofía zen. Dotado desde joven de un intelecto agudísimo y una marcada espiritualidad, viajó por todo el mundo, se doctoró en literatura, enseñó en distintas universidades y se convirtió en un erudito del fenómeno religioso de gran reputación. Su obra más conocida —escrita y publicada directamente en inglés— es *El zen y la cultura japonesa* (Satori, 2020), que conceptualiza el misterioso budismo Zen y enumera las distintas vías para ponerlo en práctica.



Y con ▲ **Ango Sakaguchi** (1906-1955) llegó el debate. Este novelista de carácter desafiante, habitualmente asociado al malditismo contestatario de Osamu Dazai, fue el autor de *Sobre la decadencia* (Satori, 2020). Hablamos de un lúcido ensayo surgido al calor de la posguerra más inmediata, donde el autor —otrora involucrado en las enseñanzas budistas— atacó la utilidad y conveniencia de instituciones culturales tan típicas como el *bushido*, el Zen o la ceremonia del té, entre otras. Al rechazar todas estas manifestaciones como convenciones caducas que no hicieron sino conducir al desastre nuclear, Sakaguchi abogó por un Japón más decante, pero *real*. También fue un autor importante de ficción provocadora, como la obra *En el bosque, bajo los cerezos en flor* (Satori, 2013).

ANGO SAKAGUCHI ATACÓ LA UTILIDAD Y CONVENIENCIA DE INSTITUCIONES CULTURALES TAN TÍPICAS COMO EL BUSHIDO, EL ZEN O LA CEREMONIA DEL TÉ SEÑALÁNDOLAS COMO CONVENCIONES CADUCAS QUE CONDUJERON AL DESASTRE NUCLEAR.

LA VERDAD EN LO ÍNTIMO

Como en el *ensō* o círculo zen, que no representa sino la eterna y cíclica cadencia de lo infinito, nuestro viaje se cierra volviendo a la corte imperial en que lo comenzamos. Y es que, en esa era Heian de delicado refinamiento, habitaron también autoras que, a través de **diarios íntimos** o libros híbridos, describieron como nadie la sociedad y costumbres de su época; la propia Murasaki Shikibu fue una de las principales —*El diario de la dama Murasaki* (Satori, 2017)—, pero hubo otras.

Sei Shōnagon ▶ (aprox. 968-1000/1025) fue la rival de Murasaki en la corte, y escribió *El libro de la almohada* (Satori, 2021), un compendio sin igual de pensamientos, reflexiones y máximas de una mujer extraordinaria, en el que detalló con ingenio listados de cosas odiosas, amantes insensibles o templos preferidos para la meditación.

Las dotes poéticas de ◀ **Izumi Shikibu** (aprox. 976-1033), compañera de séquito de Murasaki, fueron admiradas por esta a pesar del carácter de mujer fatal y apasionada

de Izumi. Su obra, jalonada de bellas y atrevidas composiciones líricas, le valió el apodo de la Dama Flotante, y ha quedado recogida en *El diario de la dama Izumi* (Satori, 2017).

La **Dama Sarashina** (1008-1057) fue autora de *monogatari* o prosa de ficción casi tan conocida como la de Murasaki, su influencia directa, además de una verdadera enamorada de la literatura. Sarashina relató sus observaciones sobre la vida en la corte en su propio diario autobiográfico, el más auténtico de entre los de sus compañeras, que fue traducido al castellano como *Sueños y ensañaciones de una dama de Heian* (Atalanta, 2008).



LA ESPECIE MÁS VIVA DEL ARRECIFE

El reconocido japonólogo Federico Lanzaco Salafranca (1929) —condecorado en

2002 por la Casa Imperial de Japón con la Orden del Tesoro Sagrado— utiliza la metáfora del arrecife de coral para describir una cultura que, de la forma más improbable, ha ido asentándose en el lecho marino hasta integrar, capa a capa, ola a ola, una infinidad de especies (*Cultura japonesa, pensamiento y religión*, Satori, 2020). No cabe duda de que la literatura, con mayúsculas, es una de las especies más coloridas y portentosas —¿la que más?— del lecho marino.

Lo que no todo el mundo sabe es que la razón de esta posición privilegiada, de esta prevalencia de la literatura sobre otras ramas hermanas, es su imposible —y armoniosa— heterogeneidad. Porque ahí abajo, agazapados en lo hondo de la selva marina, en un ecosistema sin parangón en la historia de los textos escritos, coexisten dragones que se reflejan en el cielo, mujeres pulpo que escriben con cada tentáculo, espíritus de samuráis legendarios, plumas atormentadas por adelantarse a su tiempo y poemas brillantes como las doradas hojas del ginkgo. O tan sencillos —y tan bellos— como una rana y el ¡plop! en un estanque. ◀

オ
ピ
ニ
オ
ン

OPINIÓN

«opinion»

Kaibun

El monstruo sin nombre	244
Con pies de plomo	246
¿Son necesarias las adaptaciones «live-action»?	248

EL MONSTRUO SIN NOMBRE

«El monstruo deseaba un nombre con todas sus fuerzas...»



20TH
CENTURY BOY
Juan Tejerina

Hace poco, Norma Editorial presentó en sociedad la edición española del afamado *Tokyo Revengers* y, para sorpresa de nadie, la polémica no tardó en surgir. Salieron a la palestra ciertos seres que moran las profundidades de las redes y que, al parecer, se nutren de recibir atención. Personajes que tienen aprendido que es más sencillo acaparar miradas a través de soflamas adornadas por discursos simplistas, que de la exposición y elaboración de los tonos de gris que surgen como resultado del análisis que ofrece una perspectiva más realista y, por ende, compleja.

El motivo de la polémica no podía ser otro: el *manji*. Reconozco que, en un principio, iba a escribir «la esvástica nazi», pero eso sería faltar a la verdad. El motivo de la polémica fue el *manji*, que es su nombre. A estas alturas de la película no te descubro nada nuevo si te digo que el *manji* es un símbolo espiritual muy importante dentro de la cultura asiática y



PARA MÁS DE
2.300.000.000 DE
PERSONAS, EL MANJI
ES UN SÍMBOLO DE PAZ
Y PROSPERIDAD QUE
ATRAE LA BUENA SUERTE
Y AHUYENTA LOS MALOS
ESPÍRITUS

su significado representa la interacción en armonía de los opuestos. Habla del cielo y la tierra, del día y la noche. Para más de 2.300.000.000 de personas, es un símbolo de paz y prosperidad que atrae la buena suerte y ahuyenta los malos espíritus. Es un símbolo

íntimamente ligado a la imagen de Buda.

Sin embargo, en 1920, Adolf Hitler se apoderó de esta imagen, la convirtió en icono del Tercer Reich y la pervirtió hasta conferirle un significado diametralmente opuesto al original. El nazismo se apoderó del *manji* y realizó sutiles modificaciones en su imagen. La esvástica nazi es la de un *manji* reflejado cuyos brazos muestran una angulación de 45º, pero no quisiera ir por ahí. No es mi intención desperdiciar este valioso espacio rumiando el discurso de «no es el mismo símbolo». Creo que eso ya lo sabemos todos.

Entiendo perfectamente que la esvástica es una imagen que, en Occidente, asociamos a los perpetradores de un terror como nunca hemos vivido dentro de nuestra historia. Entiendo más que bien lo que simboliza este emblema y las indescriptibles atrocidades que lo acompañan. Entiendo, también, que a día de hoy sigue siendo el logotipo de un buen puñado de grupúsculos ideológicos que se niegan a dejarlo morir. Grupos que, sea por el

indefendible motivo que sea, se empeñan en que **este símbolo maldito siga existiendo**. Y es aquí donde quiero llegar.

Reflexionaba Scroobius Pip en su tema «Introdiction» acerca del poder de las palabras, cuando culmina con una conclusión que merece ser destacada: *«En el fondo son solo palabras, eres tú quien les da poder al encogerte, ¡es muy absurdo!»*. Y qué razón tiene. Las palabras y los símbolos tienen el poder que nosotros queremos darles. Ni más, ni menos.

Cuando los grupúsculos fascistas de los que hablaba anteriormente se esfuerzan por mantener vivo un símbolo que deberíamos enterrar entre todos, es por algo. Cuando nos encogemos ante su efígie, les damos la razón. Les reconocemos y aceptamos su esfuerzo. Validamos su afán de mantener con vida esta perversión del *manji* y su significado. Damos por válida, también, la apropiación cultural de un símbolo que nunca les perteneció.

Por desgracia, el *manji* en Occidente está asociado a un terror sin igual. Es un hecho que no admite discusión. Sin embargo, no puedo aceptar la cancelación de una simbología cuando se nos presenta como parte indisoluble de su propio contexto cultural. Como amantes de un mundo que se extiende mucho más allá de nuestras limitadísimas fronteras, no podemos promover la invalidación de un elemento cultural por el hecho de que, en nuestro círculo, le demos un signifi-

cado diferente. No es justo, ni tampoco es válido. Es tan solo una forma de encerrarnos en nuestra burbuja y establecer una escala de valores en las que las culturas que nos rodean son inferiores. Es la mejor manera de darles la razón a aquellos que, en su día, se apropiaron de algo que no les pertenecía. Es un modo excelente de decirles que son ellos quienes definen su atroz significado. Son ellos quienes deciden hasta cuándo va a perdurar ese significado.

SE LE PLANTEÓ AL PUEBLO NIPÓN LA POSIBILIDAD DE ELIMINAR EL MANJI COMO SÍMBOLO. EN SU RESPUESTA, LA POBLACIÓN SE PRONUNCIÓ CON UNA ROTUNDA MAYORÍA A FAVOR DE MANTENER SU SIMBOLOGÍA.

Y son ellos quienes tienen la potestad de arrebatarle un símbolo sagrado a más de dos mil millones de personas. Ellos deciden, ellos definen y ellos tienen la potestad. Y eso se lo concedemos nosotros.

Sin embargo, ¿qué tienen que decir en Asia al respecto? Más de cuarenta y seis millones de japoneses se identifican como budistas. A tenor de los recientes juegos Olímpicos de Tokio, surgió el debate dentro de las fronteras del país nipón. Conscientes del terrible significado del *manji* en Occidente y en un acto de consideración

para con el resto de culturas, se puso sobre la mesa la posibilidad de eliminar su uso como símbolo. La consulta se trasladó al pueblo y este se pronunció con una rotunda mayoría a favor de mantener la simbología. Su cultura; su simbología. Una imagen que, muchos años antes de que Adolf Hitler naciese, se alejaba de la crueldad y la maldad que hoy se le asocian.

Somos nosotros quienes, desde nuestras posiciones, debemos luchar por revertir esta situación. Somos nosotros quienes podemos y debemos cambiar los conceptos a través de la cultura y la educación. Somos nosotros quienes debemos ejercer nuestra responsabilidad de decirle al mundo que el *manji* —como tantos otros elementos culturales— tiene una historia, un origen y un significado que van mucho más allá de lo que nos han enseñado en la escuela. Somos nosotros quienes, con trabajo y paciencia, podemos restaurar el

verdadero significado de un símbolo que nunca debió caer en las garras de verdaderos monstruos. Si lo conseguimos, no solo haremos justicia para con la historia; sino que también le arrebataremos una de las claves de su identidad a aquellos que anhelan perpetuar un camino regado de sangre. Defender el verdadero significado del *manji* no es solo justo para con el resto de culturas del mundo, sino también la mejor manera de privarle a un monstruo de aquello que tanto anhela: su nombre. 

CON PIES DE PLOMO

«La industria se ha emocionado ante la vorágine de éxitos»



**GARDEN OF
AVALON**

José Álamo

Hace diez años, el sector del manga-anime parecía vivir en un estado de letargo, donde el formato digital apuntaba a un futuro de servicios de suscripción y la venta en formato físico no terminaba de asentarse. Hoy en día, las tornas han cambiado y vivimos una época dulce, tanto a nivel de ingresos como de reconocimiento público. En España, el sector del manga disfruta de una salud envidiable a nivel de ventas y público. El pasado mes de noviembre, veinte de los cien libros más vendidos en España eran mangas japoneses, como apuntaban fuentes como el periódico *Heraldo de Aragón*. Lanzamientos como *Tokyo Revengers* o *Haikyū!!* han impulsado aun más una tendencia de éxitos sin parangón y, a su vez, las editoras se han contagiado de esta euforia con licencias hasta ahora imposibles como *Kingdom*, serie abierta con 62 tomos traída a España por la editorial Ivrea.



EN ESPAÑA, EL SECTOR DEL MANGA DISFRUTA DE UNA SALUD ENVIDIABLE A NIVEL DE VENTAS Y PÚBLICO. EL PASADO MES DE NOVIEMBRE, VEINTE DE LOS CIENTOS LIBROS MÁS VENDIDOS EN ESPAÑA ERAN MANGAS JAPONESES

En el lado del anime, la tónica de cara al usuario es similar: por primera vez en la historia, la AJA —Asociación de Animadores Japoneses— anunció que los ingresos en el extranjero, 1.2394 billones de yenes, habían superado a los locales, 1.1867 billones de

yenes. En otras palabras, la tendencia del mercado había cambiado por culpa, en parte, de la apuesta de los servicios de streaming occidentales —Netflix y Amazon Prime Video— por el anime, junto a otros ya asentados como Crunchyroll y Funimation, ambas adquiridas por Sony en los últimos tiempos.

Ante tal vorágine de éxitos, es normal emocionarse: en los últimos años han brotado numerosas editoriales de nuevo cuño y las empresas veteranas del sector comienzan a arriesgarse por obras hasta hace unos años imposibles, como las mencionadas *Haikyū!!* o *Kingdom*. Con total honestidad, esta situación me genera una gran incertidumbre y, desde esta humilde columna, me gustaría pedir un poco de calma y sosiego a todas las partes de la industria. No dudo que todas estas decisiones están estudiadas al milímetro, pero no puedo evitar recordar la gran crisis del sector tras el boom de los 90. Un agujero en la industria del que nos estamos terminando de recuperar ahora. La posibilidad

de saturar el mercado de títulos está presente y, como suele ser habitual, solo un par de grandes lanzamientos acumulan la mayor parte de las ventas, mientras que el resto de obras solo recogen las migajas.

Por un lado, entiendo la apuesta de nuevas editoriales por géneros más secundarios dentro del manga, porque no todo puede ser *Shōnen* y *seinen*. Es necesario tener cierta variedad para **construir un público fiel y abierto a todo tipo de demografías y gustos**. Por el otro, temo por una saturación del mercado provocada por el lanzamiento de licencias por parte de muchas editoriales. Ese abanico de posibilidades es necesario, pero **cuántas editoriales son capaces de mantener un amplio catálogo de obras y no abandonar aquellas menos fructíferas y enfocadas a cierto nicho dentro del nicho**. En la actualidad —en el mes de noviembre— y según datos ofrecidos por librerías especializadas al *Heraldo*, en España **contamos con veinticinco editoriales** y cada una de ellas pública, al menos, un título al año. **Durante el mes de noviembre, llegaron a las tiendas un total de 109 tomos** entre los que se incluyen reediciones de números agotados. Entre todas ellas, destacan Planeta, con veintinueve títulos; Ivrea, con veintidós; y ECC Cómic, con doce. Con solo pensar en casi cien lanzamientos al mes durante un año, yo me echo a temblar.

¿Es el mercado capaz de absorber tal vorágine de lanzamientos? Solo el tiempo lo dirá y, sin embargo, hay espacio para reflexionar. Nuestra industria aun está en sus primeros pasos a la hora de asentarse junto a otras con mucho mayor recorrido —hasta el videojuego con su juventud ha evolucionado desde sus inicios—. **Sigo echando en falta una mayor inversión por parte de las distribuidoras para hacer crecer el sector y**

de dudosa procedencia y aun más dudoso gusto.

Bajo esta reflexión, le formulo una pregunta a las distintas editoriales: ¿por qué en lugar de seguir lanzando obras y abocando al mercado a una posible saturación, no apostamos por empezar a construir una industria como tal? Aun falta mucho trabajo por hacer como crear asociaciones que nos representen de cara a otros organismos, desarrollar aspectos tan importantes como la comunicación, la celebración de eventos con mejores condiciones y ofertas culturales, una inversión en las plataformas de streaming —como las iniciadas por Selecta Visión con sus simulcast— y el desarrollo de servicios para la lectura del manga de forma online, entre otras ideas.

En definitiva, **asentar un sector más sostenible a medio y largo plazo con la capacidad de atraer a nuevo público**, mientras se

apuesta por mantener la calidad en los lanzamientos. Porque, desde luego, ahora mismo es posible vender nuevos títulos y licencias, llenar estanterías y liderar las listas de ventas, pero guardo mi recelo a este tipo de movimientos. Desde luego, el tiempo dará la razón a unos u otros, yo, en cambio, apuesto por andar con pies de plomo. **K**

¿POR QUÉ EN LUGAR DE SEGUIR LANZANDO OBRAS Y ABOCANDO AL MERCADO A UNA POSIBLE SATURACIÓN, NO APOSTAMOS POR EMPEZAR A CONSTRUIR UNA INDUSTRIA COMO TAL?

mejorar sus infraestructuras. Crear plataformas digitales donde disfrutar de manga de forma legal o el desarrollo de eventos propios para dar a conocer sus obras y, en general, una cultura del manga que vaya más allá de acudir a una tienda a comprar una obra. Porque, no nos engañemos, los salones del manga aun cuentan con mucho espacio para mejorar y convertirse en eventos a la altura de la industria y de su actual fenómeno. No puedo tomarme en serio este tipo de eventos si, junto a las tiendas oficiales, encuentro todo tipo de material **O**

¿SON NECESARIAS LAS...

«Descartar por completo el "live-action" es negar un medio de expresión único para muchos artistas y una forma de dar a conocer nuestra afición a todo tipo de públicos»



SÍ

José Álamo

El principal problema a la hora de valorar cualquier tipo de adaptación a *live-action* es nuestra forma de entender este tipo de productos. Siempre buscamos una adaptación fiel de la obra original, cuando este no es su objetivo principal. En especial, dentro de nuestro sector, hay muchas ideas y conceptos cuyo paso a este tipo de formato resulta muy complejo e, incluso, imposible. Por esta razón, **no debemos buscar la fidelidad que podríamos encontrar en otro tipo de obras** y, por supuesto, sus creadores también deben ser conscientes de este hecho. Sería del todo injusto negar la posibilidad de desarrollar nuevas ideas por el simple hecho de estar alejadas de nuestros gustos. Si dejamos atrás cualquier prejuicio, un *live-action* puede ser un buen producto a considerar dentro de una franquicia. Ahí tenemos el ejemplo de la película *Oldboy* de Park Chan-wook, basada en el manga homónimo de Garon Tsuchiya, **una de las**

ASPECTOS COMO EL CACHÉ DE SUS ACTORES O EL NIVEL DE SUS EFECTOS VISUALES SON FACTORES A TENER EN CUENTA PARA GENERAR UN MAYOR INTERÉS

cintas más aclamadas del cine coreano cuyo guion difiere del producto original y aún así consigue cosechar un reconocimiento sin parangón.

También es importante ver la otra cara de la moneda de esta clase de producciones: **su papel como acciones de marketing para cualquier franquicia**. Más allá de rendir un homenaje o inspirarse en un manga, anime o cualquier otro tipo de cómic o libro, las adaptaciones de carne y hueso no dejan de ser una puerta de entrada para otro tipo de público; uno alejado del material original. Las adaptaciones de Hollywood de obras como *Ghost in the Shell*, protagonizada por Scarlett Johansson, o *Alita: Ángel de Combate*, dirigida por Robert Rodriguez, son claros ejemplos de ello. Sin des-

tafar en exceso por su calidad, aspectos como el caché de sus actores o el nivel de sus efectos visuales son factores a tener en cuenta para generar un mayor interés de cara a un mercado más generalista. En caso de no resultar obras de gran calidad o alejadas del material original, simplemente podemos ignorarlas. Nunca debemos olvidar que las obras originales no van a dejar de existir con el lanzamiento de nuevos *live-action* o por contar con cualquier tipo de *spin-off*.

Como suele suceder en estos casos, **este tipo de creaciones son un arma de doble filo** en muchos sentidos. Por un lado, cuentan con el interés del público más fiel y son capaces de ofrecer una visión distinta enfocada a un sector más generalista. Por otro lado, la exigencia, si hablamos de obras de gran éxito, suele ser máxima y ya sabemos cómo suelen acabar en estos casos. Aun así, descartar por completo el *live-action* también es **negar un medio de expresión único** para muchos artistas y una forma de dar a conocer nuestra afición a todo tipo de públicos. **K**

...ADAPTACIONES LIVE-ACTION?

«Pocas cintas de acción real han conseguido alcanzar el nivel de calidad mínimo para hacerle justicia al producto adaptado. Mientras sea así, no todo vale por un puñado de billetes»

Al igual que ocurre con las adaptaciones literarias, **convertir un manga o videojuego con cierta repercusión en una cinta palomitera no es tarea fácil.** En los últimos años, estas creaciones han ganado peso y hoy en día no es difícil encontrar un amplio y variado abanico de versiones. Sin embargo, la mayor parte de ellas reciben pésimas valoraciones por parte de los fans. Sé de sobra que el aficionado medio de nuestro sector es muchísimo más crítico que el cinéfilo generalista. Sus detractores suelen basar sus críticas en la falta de semejanzas con el producto original. No obstante, y dejando esto de lado, **la calidad de muchas de ellas como obras filmográficas independientes deja mucho que desear.** Los actores y actrices de renombre que encarnan a los protagonistas no solventan los problemas de guion y la falta de personalidad de sus personajes. Las películas se sienten desinfladas.

El problema fundamental de estos live-action es su falta de rigor. Si echo la vista atrás me cuesta localizar filmes donde el respeto por el producto princi-

¿CÓMO VOY A SENTIR INTERÉS POR UNA OBRA CUANDO SU GUION HACE AGUAS POR TODAS PARTES Y SUS PERSONAJES NO TIENEN NI UNA PIZCA DE ALMA?

pal sea una realidad. No se trata de realizar una adaptación fidedigna a la historia original —eso ni se debería buscar ni se debería desear por parte de los fans—, sino de **conservar su esencia**, las bases sobre las que se sustenta la obra. Títulos como *Dragon Ball Evolution*, dirigida por James Wong, *Street Fighter, la última batalla* (con Jean-Claude Van Damme) o la reciente *Death Note* de Netflix, dirigida por Adam Wingard, dejan claro **la falta de mimo e interés por parte de las productoras hollywoodienses**, donde prima la búsqueda de dinero fácil.

Estas creaciones tienen como objetivo primordial dar a conocer las franquicias y conseguir nuevos adeptos. Pero, ¿puede una mala adaptación llamar la atención del público

NO

Silvia Piñero



general? Tengo mis dudas al respecto. No todo son malos filmes, eso es cierto. Seguro que los niños que han acudido a ver la película del erizo azul han sentido curiosidad por sus videojuegos. Pero estos casos son los que menos abundan. Porque, siendo sincera, ¿cómo voy a sentir curiosidad por una obra cuando su guion hace aguas por todas partes y sus personajes no tienen ni una pizca de alma?

Siendo consciente de su enfoque y objetivo, solo le pediría a las productoras un poco de mimo y consideración por las obras que tienen entre sus manos. **Pocas cintas de acción real han conseguido alcanzar el nivel de calidad mínimo para hacerle justicia al producto adaptado.** Ni que decir tiene que están lejos de ofrecer productos independientes de calidad. Por lo tanto, mientras eso no se cumpla, **estos filmes deberían dejar de hacerse.** No todo vale por un puñado de billetes. **K**

8 DE JULIO DE 2022



KLONOA

Phantasy Reverie Series



NINTENDO SWITCH

PS5 PS4

XBOX ONE

XBOX SERIES X|S

SMART DELIVERY

KLONOA™ Phantasy Reverie Series ©2022 ©Bandai Namco Entertainment Inc.

BANDAI NAMCO

¡MUCHÍSIMAS GRACIAS!

どうもありがとうございます

Kaibun es una realidad gracias al apoyo de todos nuestros lectores que, con su amor y dedicación por el mundo nipón, nos brindan su apoyo anual para que podamos seguir divulgando una cultura que nos apasiona.

Socios Kanzenban

完全版

Javier I. Calvo Óscar Bustos Rubén Romero Gustavo A. Pérez-Dianis Antonio Suano Sergi Perucho Vicenc Sanz Silvia Locubiche Ramón J. Rodríguez Jesús Jurado Juan P. Pérez Carmen Zúñiga Nuria Cimas Silvia Piñeiro Fernando Sánchez Elena Castro Adrián Arbós Jaime Gil Carlos Fernández Robert Serrat Alba García Álvaro Gallego Francisco J. Gil Macho Jonatan García Marcelo Cañero Enrique Fernández Óscar López-Alberca Daniel Soler Jacoba Calderin Silvestre Ginés Imanol Gómez Cristina Méndez Juan M. Corzo Pablo Nieto David Pardo Juan Lillo Eloy Calvo	Juan V. Herrera David Martín Ernesto M. Zamora Gonzalo Merchante Gema Amaya David Peinado Miguel Paniagua Víctor J. Díaz Marcos El Ouazzani Gabriel Acebrán Juan D. Gómez Raúl Valverde Néstor Fernández Alejandro Moreno Alberto Carrión Álvaro Ventura Iván Portillo Andrés Lacruz Diego Lorenzana Javier López José A. Bazán Iván Pérez David Lei Daniel Mollen Antonio J. Moreno Mateu Gramunt Carlos Navarro Miguel Vivas Alice Vega Ángel Gutiérrez Elena Galán Jaume Farre Arnau Arcas José M. Romero César García Sergio Lozano Javier Galdeano	Sergio Sacristán Juan A. Blaya Alejandro de la Riva Sergio Calzada Alberto D. Campaña Javier Palacios Miguel A. Juárez Arturo Pérez Lluís Ylla Maximiliano M. Bilbao Felipe Martín Alberto Maldonado Juan Gómez Raúl Mora Pablo Fuertes Daniel Barral Andrés Zamorano Raúl Marín Adolfo Fernández Alfonso Ruiz Manuel Preciado Miguel A. Masa José Piqueres Diego González Eric Torre Iván Ceron José M. de Paco Alberto Castro Rafael de los Reyes Pablo Paredes Ángel de la Calle Enrique Santos Oliver Mediavilla José M. Díaz Daniel Pilot Adriá Urbina Lois Bermúdez	Sergi Mestres Diana Ramos Albert Galán Sonia Burgos Kevin Galán Álvaro Juzgado Leo Tillie Antonio M. Gómez Carlos Mansanet Antonio López Francisco J. Chico Roman Marangelie Iván García Felipe Fernandes Iván Fernández Roger Abad Jorge de la Vega Tania García Sarah Falcon Francisco Pastor Daniel Sellers Iris Ruano Juan Blanco David Cibrán Eduardo Lavín Jokin Gurruchaga Juan A. Ruiz César Caño Jesús Barranco Paulo Sendino José A. Díaz Toni infante Rubén Valle Javier Martínez Pedro J. Gambín Sergio Armenteros Cristian Sánchez	Aitor Zuloaga Fidel Insua Pedro Ortega Carlos J. Alcalá Adrián Hernández Marc Amorós César Machuca Ernesto Martínez Sebastián Fernández Sandra Carrascosa Nacho Lasasa Alberto González Antonio de la Torre Dolores Gervilla Daniel Santos Anna López Unai Esteban Adrián Torres Jorge Rambla Óscar Estepa Miguel Jaume Luis M. Martín Jacobo de la Torre Raúl Filgueira David Heredia David M. Ramos Jugatxi Apodaca José C. García Fermín Conejo Hilario Vidondo Diego Pedreira Cristina Encinas Pablo Rodríguez Víctor Sevilla
---	---	---	---	--

Socios Tankōbon

単行本

Miguel A. González Josep Valentines David Matencio José A. Lázaro Daniel García Aythami D. Caraballo Guillermo Machuca Montserrat Sánchez Mario Navarro	Adrián Chavero Hugo Counce Alberto San Segunda Alberto Guerrero Marta Quirante Rubén Delgado Álvaro Lleó Julio Carmona Adan Fernández	Pedro de la Rosa Richard Elvira Víctor Costa Jorge Barrera Eme Martínez Andrés Llopis Pablo Hernández Héctor López Astrid Carro	Itzel Milla Daniel García Guillermo Morilla Tamara Díaz Sara Almansa Juan J. Ramos Sofía Glez.-Gallego Pablo D. del Socorro Sergio Martínez	Yeray D. Cruz David Ruiz Nazaret Nogueira Daniel Rodríguez Isaac Castro Miguel Castro Mariana Esperanza Xavi González Ricardo García	Elena López José M. Roldán Enrique Carracedo Francis Adame Antonio J. Cívico Pedro Ruiz Marcos Puerta Marcos Esteban Juan T. Salas
---	---	---	---	--	--

Socios Tankōbon

単行本

Daniel Ortiz
Gaspar García
Antonio Romero
Jorge González
Víctor Aparici
Yeraí Feijóo
Marc Vilajosana
Marcos Méndez
Irene Hernández
José L. Martínez
Rubén Jabardo
Alejandro Esturillo
José L. Herraiz
Pedro Vidal
José A. Cuenca
Antonio J. Araujo
Jesús García
José C. Febres
Alba M. García
Cristian Rodríguez
Unai Ruiz
Óscar Costalago
José L. Prado
Jorge Piñol
Daniel García
Ignacio Rodilla
Ignacio Dávila
Ana I. Coll
Danivel Navalán
Carlos Rodríguez
Cristian Blanco
Jorge de la Rubia
Carlos González
Luis M. García
Carlos García
Pedro Moncadas
Joaquín Navarro
Javier del Oso
Cristo Hernández
María I. Martínez
Francisco M. Galindo
Ignacio J. Collado

Mathias Kriegel
José L. Pérez
Roberto López
Eduardo Espinosa
Daniel Grueso
Jesús Sanz
Alberto Chavarria
Aitor Santamarina
Luis López
Alberto Alejandro
David Bernal
Eloi Puigferrer
Adrián Cermeño
Mauricio Veliz
Ángela del Castillo
Patricio Svensson
Óscar González
Fran Artiles
Julián Castillo
Raque Carrillo
Rubén Reche
Wilk Lordest
David Cebrián
José C. Merino
Moisés O. García
Carlos Fuentes
Eduardo Briz
Gorka Roldán de
Aranguiz
Raquel Fernández
Cristóbal Ortega
Jordi Torra
Iván Vega
Jorge Mercado
Damián Navas
Sergio Morales
Sergio Pera
Manuel Rivas
José A. Parra
Steven Jiménez
Samuel Álvarez
Marta Cañete

Gaizka Vila
Pilar Carrasco
Diego Aguila
Carmen Lahoz
José M. Hidalgo
Diego Martínez
David Sánchez
Fernando Sánchez
Ricardo Caballero
Daniel Sánchez
Carlos García
Javier Martín
Diego Cuenca
Iván Priego
David Carabel
Eduard Serra
Adrián Calderón
Juan M. Navarro
Juan Polo
Álvaro Hurtado
Francisco Hormigo
Carlos de la Serna
Antonio Guerrero
Xavier Solé
José J. Guardia
Antonio Torrente
Lázaro Piñero
Daniel Teijeiro
Rafael Merinas
Aitor López
Miguel A. Sánchez
Francisco Encinas
Francisco Aragonés
David Oliva
José L. Mas
Salvador Palomino
Marc I. Salas
Miguel Pascual
Daniel García
Reyes Sánchez
Julia Rupérez
Álvaro Perea

Miguel Blanco
Francisco J. Ruiz
David Canela
David de Oliveira
Humberto Guillén
Alejandro Sánchez
Juan M. Guillén
Carlos Martínez
Jesús López
Enrique Casado
Casimiro Vázquez
Pablo Garitano
Adrián Ruiz
Nerea Fernández
Jaime Álvarez
Daniel Moya
Cristian J. Pérez
Alejandro Reinoso
Antonio García
Raúl Ortega
Roberto C. Claver
Roberto Cortés
Javier Pedreño
Mario Urdiales
Natalia Urdanivia
Luis D. Martín
Jorge Esteve
Paloma Domínguez
Ana Fernández
David Martín
Alejandro Lahaba
Miguel A. Susarte
David Losada
Germán Martínez
Alejandro Gámir
Oleguer Olivella
Alesander Saralegui
Santiago S. Viéitez
Daniel Rajal
Victoria Villa
Gabriel G9-Redondo
Pablo Merino

Blanca Castillo
Daniel Xave
Juan L. Ramírez
Álvaro Romero
Alberto Martín
José A. Sánchez
José M. Díaz
Marc Bague
Krysta Lenz
Alba Esteban
Luis Braza
Gala García-Argudo
Juan A. Madrid
Guillem Giménez
Eduardo Briaes
Héctor Ferreira
Luis Braza
Darío Herrera
Laura Berbegal
Darío Muñoz
Javier Hernández
Alejandro Glez.-Anleo
Ivan Alcaza
Guillermo Conde
Victor Puig
Esther Dan
Montserrat Rafael
Ignacio Higes
Ramón Carceller
Albert Peró
Néstor Pablo
Sara Carballo
Óscar Vasallo
Albert Andreu
Elena Magán
Jesús Terrés
Selena Pérez
José A. Rodríguez
Andrea Hadas
Javier Sancho
Saúl Barceló
David Díaz
Antonio Gallego

Mario Acosta
Óscar Marçillo
Carlos Toscano
Óscar Penedo
Jesús Moreira
Pedro Giménez
Jordi Escobar
David Luguera
Lorenzo A. Martínez
Macarena Díaz
Jaime Simón
Miriam Ruiz
Óscar Costa
Manuel Hermida
Pablo Ariza
Amanda Largo
Antonio Mula
Carlos Hernández
Alberto Millán
Francisco J. Gómez
Silvestre Montiano
Arturo López
José Ibáñez
Javier Ortega
Aitor Uriarte
Roberto Suárez
Alejandro Rodríguez
Meritxell Gramunt
Luisa Velasco
Alejandro Novo
Francisco Galisteo
Cristian Lema
Ramón Maench
Ana Villate
Adrián Arroyo
Carmen de la Fuente

Listado actualizado a 22 de mayo de 2022

Patrocinadores

スポンサー

Y con un sentido agradecimiento a nuestros patrocinadores, con cuyo trabajo han conseguido acercar la cultura japonesa a los hogares de miles de personas.

 Planeta Cómics



BANDAI NAMCO



2008



2022

MANGA · CULTURA JAPONESA

OTAKU CENTER

**14 AÑOS ESPECIALIZADOS
EN MANGA**

Encuentranos en c/ Luna 24

☎ 91 523 00 42

🌐 www.omegacenter.es

✉ info@otakucenter.es



メカ

« M e k a »

kaibun

www.kaibun.es

