

# ECOS DE ASIA

Revista de divulgación cultural

[www.revistacultural.ecosdeasia.com](http://www.revistacultural.ecosdeasia.com)

Nº 6 / Junio 2014

· CINE Y TELEVISIÓN · ARTE ·

· MÚSICA Y ESCENARIOS · VARIA ·

· HISTORIA Y PENSAMIENTO ·

· CULTURA VISUAL · LITERATURA ·

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

### Historia y Pensamiento

*Introducción a la cultura peranakan: Los chinos que se marcharon (I).* Por Ramón Vega. 4

*Introducción al budismo. (I).* Por Ana Baena. 9

### Arte

*La arquitectura de la modernidad: construyendo un nuevo Japón.* Por Carolina Plou. 14

*Nomadismo y generalidad: Toyo Ito y la ciudad precaria.* Por M<sup>a</sup> Eugenia Díaz. 17

*Introducción a la muñeca tradicional japonesa IV: Hina-ningyô.* Por María Gutiérrez. 20

### Literatura

*Marco Polo y el Libro de las cosas maravillosas.* Por Ana Asión. 25

*Las tribulaciones de un chino en China: Descubriendo al Verne más poliédrico.* Por Claudia Sanjuán. 28

### Cultura Visual

*Smack a jap: introducción a la propaganda anti-japonesa durante la Segunda Guerra Mundial (I).* Por Marisa Peiró. 33

*Desnudando la feminidad: las miradas de Miwa Yanagi.* Por María Galindo. 35

*Smack a jap: introducción a la propaganda anti-japonesa durante la Segunda Guerra Mundial (II).* Por Marisa Peiró. 37

*Un clásico del videojuego. Shigeru Miyamoto.* Por Julio A. Gracia. 44

## Presentación

Desde la Dirección de la Revista estamos orgullosos de presentar el número de junio. Quizás os resulte algo más corto de lo habitual, pero tiene una explicación más que lógica: en Ecos de Asia nos vamos de vacaciones. Llevamos ofreciéndooos publicaciones diarias desde el 6 de enero de 2014, y con mucho trabajo entre bambalinas antes de esa fecha. Así que vamos a tomarnos un descanso veraniego para recargar pilas y aprovechar la época estival para preparar contenidos que puedan haceros disfrutar tanto como hasta ahora, o incluso más. En estos seis meses, un total de hasta veintiséis autores (a los que acompañan toda una serie de colaboradores) han ofrecido más de 160 entradas (más de 500 páginas en nuestros pdf). Nada mal para una revista, que como pretendimos desde un principio, continúa siendo gratuita.

En este número hemos tenido el honor de contar con toda una serie de nuevos colaboradores: Alejandra Rodríguez y Rocío Llorente nos hablaron de dos importantes exposiciones de arte japonés, y Miguel Juristo nos habló de una exposición conceptual sobre China, mientras que Ramón Vega nos ha introducido en la cultura peranakan y M<sup>a</sup> Eugenia Díaz nos ha hablado de la arquitectura de Toyo Ito. Por otra parte, muchos de nuestros colaboradores habituales (Ana Baena, Carolina Plou, María Gutiérrez, Claudia Sanjuán, Marisa Peiró, María Galindo y Julio A. Gracia) nos han ofrecido contenidos igualmente interesantes.

Queremos aprovechar este anuncio para agradecer a nuestros autores, pues nada de esto hubiera sido posible sin su esfuerzo: son muchas las personas que han dedicado incontables horas de su tiempo a ofrecer contenidos de calidad, pero todo este esfuerzo se ha visto recompensado más que sobradamente con el increíble trato y acogida que hemos recibido, no solo a nivel institucional, sino especialmente entre el público.

Y es que, en menos de seis meses, hemos recibido más de 25.000 visitas, de la mano de más de 11.000 visitantes de todo el Mundo: hemos conseguido llegar no solo a un público español, sino también ser leídos en Latinoamérica (especialmente en México, Argentina, Chile, Perú, Colombia, Venezuela, Ecuador, Bolivia, Uruguay...e incluso en Cuba, un país en el que el acceso a internet está todavía más que restringido). A pesar de que escribimos en español, nuestra querida comunidad de lectores se expande más allá del ámbito exclusivamente hispanohablante y abarca los

cinco continentes: desde Estados Unidos y Europa (la mayoría desde Francia, Alemania, Austria, Suecia, Italia y Rusia), hasta Japón, Hong Kong, Taiwán, India y... ¡Nueva Zelanda! Esto no hace sino demostrar que las fronteras y barreras culturales entre todos nosotros están cada vez más y más difusas, lo que entronca directamente con la intención integradora de esta publicación.

Es gracias a todos vosotros que hemos disfrutado tanto del trabajo de estos seis meses, y seguiremos aquí para todos vosotros a la vuelta de las vacaciones. Os esperamos, como lectores, como autores - mantenemos abierto nuestro *Call of papers*, ¡animaos a enviarnos vuestros artículos!-, y en definitiva, como colaboradores de un proyecto que no para de crecer. Nos vemos en septiembre, pero seguid atentos este verano, pues todavía nos faltan por ofrecer grandes sorpresas...

*Fdo. La Dirección.*

### Ecos de Asia somos:

Dirección y coordinación: Marisa Peiró, Carolina Plou.

Tesorería: Marisa Peiró.

Secretaría: Carolina Plou.

Responsable edición web: Carolina Plou.

Responsable edición en pdf: Marisa Peiró (variaciones y maquetación) y Alberto Clavería (diseño de portada).

Comité de redacción: Ana Baena, María Galindo, Julio A. Gracia, Marisa Peiró, Carolina Plou.

Comité científico: Ana Asión, Ana Baena, María Galindo, David Lacasta, José A. Mármol, Marisa Peiró, Carolina Plou, Claudia Sanjuán.

Colaboradores en materia web: Verónica Blázquez, Alberto Clavería y Fernando Sánchez.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS (cont.)

### Cine y Televisión

*Breve aproximación a la obra de Hideaki Anno. Neon Genesis Evangelion.* Por Julio A. Gracia. 47

### Música y Escenarios

*The Mikado, una opereta moderna.* Por Carolina Plou. 50

### Varia

*Vistiendo la modernidad: la moda durante la Era Meiji.* Por María Galindo. 56

### Crítica

*Exposición: "Fantasía en escena. Kunisada y la Escuela Utagawa" en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.* Por Alejandra Rodríguez. 62

*Exposición: "Arte japonés y japonismo" en el Museo de Bellas Artes de Bilbao.* Por Rocío Llorente. 63

*Party (Cristina de Middel). La New Gallery, Madrid.* Por Miguel Juristo. 65

*Crítica: La Piedra de la Paciencia (2012).* Por Marisa Peiró. 67

*Pied Piper, una fábula sobre el poder.* Por Ana Baena. 69

*Berserk, mitología sangrienta.* Por Julio A. Gracia. 71

ISSN 2341-0817

# Breve aproximación a la obra de Hideaki Anno. *Neon Genesis Evangelion*.

Por Julio A. Gracia

Hideaki Anno es, quizás, uno de los directores de cine de animación más conocidos fuera de las fronteras niponas. Su fama queda solo eclipsada por la del propio Hayao Miyazaki o por Mamoru Oshii, conocido especialmente por la adaptación al *anime* del manga *Ghost in the Shell*, del mismo modo, Hideaki Anno resulta significativamente conocido por la saga *Shin Seiki Evangelion* (extendida internacionalmente como *Neon Genesis Evangelion*).

No hace mucho, ambos animadores fueron homenajeados en España como parte de la exposición *Proto Anime Cut* que dedicó La Casa Encendida al mundo del *anime* japonés. La muestra planteaba un prisma curatorial distinto, que buscaba el talento artístico en la creación artesanal de fondos para *anime* de ciencia ficción. Se incluían también proyecciones y, entre ellas, destacaba un fragmento en el que tres EVA se enfrentaban contra un Ángel especialmente poderoso. Los primeros se constituían como grandes androides controlados biológicamente por pilotos muy jóvenes, mientras que los segundos



Imagen de batalla entre un EVA y un Ángel.

eran amenazas indeterminadas que continuamente trataban de atacar al ser humano. Ambos forman los pilares fundamentales sobre los que se alza *Neon Genesis Evangelion*.

El *anime* se insertaba perfectamente en el género *mecha* (principalmente, aquel que tiene como protagonistas a robots gigantes) ambientado en un futuro distópico (al que prácticamente habríamos alcanzado, ya que todos los hechos acontecen en torno al 2015), en el que la humanidad vivía sumida en un desastre ocasionado por la llegada de los Ángeles, extraños seres que, sin ninguna explicación, aparecían periódicamente con la única finalidad de causar destrucción. La organización militar más poderosa del globo, el NERV, habría concebido los EVA como grandes androides capaces de enfrentarse a esta amenaza. Sus pilotos eran jóvenes adolescentes, apenas niños, que se enfrentaban a sus peores miedos a la hora de tripular unas máquinas peligrosas, que iban más allá de su propia percepción. Ésta era precisamente la novedad que introducía Hideaki Anno en una tierra que, entre otros, había visto aparecer al *Astroboy* de Osamu Tezuka: el director incluía una profunda construcción psicológica de cada uno de los personajes. Los dotaba de una profundidad que, sino era inédita hasta el momento, sí que resultaba especialmente singular. La lucha entre la máscara impuesta para encajar en la sociedad y la propia personalidad interior es una constante en toda su obra, plasmación en realidad de su propia lucha existencial: de carácter retraído, Hideaki Anno pasó gran parte de su infancia sumergido en el mundo del manga y el *anime*, consumiendo ingentes cantidades de cultura popular (tanto de origen japonés como extranjero) que condicionaron su obra posterior. El marco de

desarrollo fue durante muchos años el proporcionado por el estudio GAINAX (un papel parecido al que tuvo el estudio Ghibli para el desarrollo de la obra de Hayao Miyazaki), cofundado por él mismo junto a futuros dibujantes como Yoshiyuki Sadamoto, originalmente con el nombre de *Daicon Film*. Poco antes, Hideaki Anno había participado como diseñador de personajes y fondos en *Nausicä del Valle del Viento*. El talento del joven director sorprendió a Hayao Miyazaki, que le permitió desarrollar algunas de las escenas más complicadas del film.

De estudio GAINAX surgió no sólo el conocido *mecha*, sino también *Nadia: el secreto de la piedra azul*, película que (al igual que en el caso de *El castillo en el cielo* de Miyazaki), se encontraba en parte basada en *Veinte mil leguas de viaje submarino* de Julio Verne, o *Gunbuster*, un *anime mecha* que serviría como base para *Neon Genesis Evangelion*. Tras su saga más conocida, el director dirigió la mayoría de los capítulos de la serie *Kareshi Kanojo no Jijou*, comedia romántica conocida en Occidente como *Kare Kano*, que acabó encontrando problemas de producción que propiciaron la salida de Anno y la entrada de uno de sus discípulos en la dirección. El autor volvió en ese momento a trabajar para una serie de cortos en Ghibli, sin olvidar en ningún momento muchos de los rasgos que resultan característicos de su obra, entre ellos el peso de ciertas metáforas para potenciar la construcción de sus personajes: si líneas arriba hablábamos de la profundidad psicológica de los protagonistas de *Neon Genesis Evangelion*, ésta se conseguía en parte recurriendo a elementos de mobiliario urbano (como postes de luz, que conducen la electricidad y comunican a través de los cables del teléfono, pero que realizan dicha actividad en total soledad) o a metáforas ferroviarias que configuran lugares donde escaparse y reflexionar ante un mundo cada vez más urbano, industrializado y solitario. El uso de trucos como la aparición de intertítulos, potencia el carácter reflexivo de sus obras, en ocasiones tachado de lento y aburrido. El personaje de Shinji Ikari se constituye casi como un trasunto del propio director, de sus miedos y demonios internos, entre los que se suele encontrar un componente sexual: la relación de Shinji con las mujeres de su entorno es desigual y extraña. Supone en cierta manera el mejor ejemplo del paso de la adolescencia a la madurez y de la pérdida de la inocencia. Todo ello se constituye sobre la base de una banda sonora cuidada, que en el caso de *Neon Genesis Evangelion* ha alcanzado características de mito entre los fans. Su autor fue Shiro Sagisu, que ha colaborado también en *animes* actuales como *Bleach*.

El conjunto posee toques dramáticos, configura una construcción única que hace que el espectador empatice rápidamente con ella (a pesar del *atrezzo* futurista) y se sumerja en el argumento uno de los más complejos y logrados del *anime*, en particular, y del cine de animación, en general.



Shinji Ikari, protagonista de *Neon Genesis Evangelion*.

### Para saber más:

Por si no había quedado claro, recomendamos especialmente al lector el visionado de *Neon Genesis Evangelion*, la mejor forma de zambullirse en la obra de animación de Hideaki Anno. Para introducirse en su vertiente como director de imagen real (infravalorada a pesar de la plasmación perfecta de muchas de sus obsesiones y de los rasgos característicos de su cine) se puede comenzar con *Shiki-Jitsu*, que precisamente narra la historia de un director de anime que se enamora de una mujer totalmente desconectada del mundo real.