

# ECOS DE ASIA

Revista de divulgación cultural

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

Nº 10 / Noviembre 2014

CINE Y TELEVISIÓN · ARTE

MÚSICA Y ESCENARIOS · VARIA

· HISTORIA Y PENSAMIENTO ·  
· CULTURA VISUAL · LITERATURA ·

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

### Especial Casa Asia Film Week 2014

*CAFW. Un repaso a la Sección Oficial.* Por Carolina Plou 4

*No no nanananoka (Seven weeks).* Por Carolina Plou 13

*El llanto de la gacela.* Por Carolina Plou 16

*El profesor Layton y la diva eterna (2009).* Por Ana Asión 18

*Sección Panorama del CAFW2014. Algunas notas y reflexiones finales.* Por Carolina Plou 19

### Historia y Pensamiento

*Castillos japoneses III: la guarnición y el asedio.* Por David Lacasta 25

*Patimah, mártir, princesa y empresaria.* Por Marisa Peiró 28

### Arte

*Introducción a la muñeca tradicional japonesa VII: del pasado al presente.* Por María Gutiérrez 33

*Exposición: Evangelion y las katanas japonesas. Museo ABC.* Por Marcos Sala 36

*El surrealismo blando de Jung-Yeon Min.* Por Julio A. Gracia 41

*Xilografía japonesa: ukiyo-e I.* Por Paula Andía 46

### Cine y Televisión

*Más allá de Katmandú, un espejo en el cielo (2012).* Por Ana Asión 52

*Sombras de la China de hoy - A touch of sin (2013).* Por Claudia Sanjuán 54

*Las series de nuestra infancia (desde el prisma veinteañero).* Por Julio A. Gracia 56

*Katsuhiro Ôtomo. Más allá de Akira I.* Por Julio A. Gracia 60

## Presentación

Cobijados bajo un cálido cielo otoñal japonés tenemos el honor de presentarles nuestro número de noviembre. En *Ecos de Asia* hablamos muy frecuentemente de cine. Este mes, incluso, dedicamos una sección especial (para la cual tomamos prestada la imagen promocional, con la fotografía *Junya* de Pierre Gonnord) a comentar el Casa Asia Film Week, un festival creado con el objetivo de acercar el cine asiático al público español. Pero no hace falta que se celebren eventos de este tipo para que entre nuestras páginas sean abundantes las referencias al mundo cinematográfico y televisivo.

Pero, ¿por qué, sin ser una revista especializada, tiene el cine tanta presencia en nuestros números? La respuesta se encuentra en el poder que posee para transmitir emociones, sentimientos, y también conocimientos. En palabras de Menene Gras, directora del CAFW, nos permite disfrutar de “la fraternidad que genera una sala de cine cuando la gente se reúne a ver una misma película”. La facilidad con la que pueden construirse tópicos a través de la pantalla no tiene parangón, como tampoco lo tiene la facilidad para acercarnos a lugares lejanos y para, sutilmente, imbuirnos, por lo menos mientras dure la película, de las formas de ver el mundo que poseen sociedades y culturas tan alejadas. Nos permite, en ocasiones, darnos cuenta de que mundos que nosotros consideramos completamente diferentes experimentan las mismas preocupaciones que nosotros mismos.

En este número podrán leer sobre televisión y cine, gracias a Julio A. Gracia, que prosigue con sus artículos sobre series televisivas japonesas y su impacto en España, además de introducirnos en la obra del creador de *Akira*: Ana Asión nos relata la historia hecha película de una maestra española que se traslada a Katmandú, y Claudia Sanjuán nos ofrece una radiografía de la violencia a través de uno de los últimos éxitos del cine chino. Junto a esto, Carolina Plou realiza una cobertura pormenorizada del Casa Asia Film Week.

Pero más allá del cine, seguimos existiendo. David Lacasta y María Gutiérrez terminan sus series sobre castillos japoneses y muñecas tradicionales niponas, respectivamente, pero Paula Andía se estrena como colaboradora acercándose al fascinante arte del grabado japonés *ukiyo-e*. Marisa Peiró nos presenta la figura de una personalidad balinesa digna de admiración. Marcos Sala realiza una vívida presentación de la

exposición *Evangelion y las Katanaas japonesas*. María Galindo, por su parte, nos introduce en el mundo de la moda japonesa a través de algunas de sus figuras de mayor renombre.

Además, María Galindo nos presenta la obra literaria de Doppo Kunikida, Juan Ibáñez nos introduce en el sistema educativo japonés y Julio A. Gracia nos presenta la obra artística de Jung-Yeon Ming.

Junto a todo ello, nuestra habitual sección de crítica: exposiciones, literatura japonesa de ayer y de hoy, cine japonés y surcoreano además de manga nutren las variadas y ricas críticas de este mes. Con artículos que se ocupan tanto de obras y personajes desconocidos como de algunas de las figuras más visibles del panorama asiático, el número de noviembre es perfecto para introducirse, si es que todavía no lo han hecho, en el riquísimo universo de las culturas orientales y sus relaciones con Occidente.

*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 Asión, María Galindo, Julio A. Gracia, Marisa Peiró, Carolina Plou.

Comité científico: Ana Asión, Elísabet Bravo, María Galindo, Julio A. Gracia, María Gutiérrez, David Lacasta, Laura Martínez, Marisa Peiró, Carolina Plou, Claudia Sanjuán.

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



## ÍNDICE DE CONTENIDOS (cont.)

### Literatura

*MUSASHINO de Doppo Kunikida.* Por María Galindo. 63

### Varia

*Issey Miyake y la moda: el inicio del futuro.* Por María Galindo 66

*YOHJI YAMAMOTO: la revolución de la alta costura.* Por María Galindo 70

*La Educación en Japón: Aproximación al Sistema Educativo nipón.* Por Juan Ibáñez 73

### Crítica

*Tokyo Blur.* Por Carolina Plou 78

*De tal padre, tal hijo (2013).* Por Ana Asión 79

*Snowpiercer (Rompenieves, Bong Joon Ho).* Por Marina Royo 80

*The Fake (2013).* Por Ana Asión 82

*Ghost in the shell 2.0 (2008).* Por Ana Asión 83

*El limón.* Por Carolina Plou 84

*Los años de peregrinación del chico sin color 2013.* Por Claudia Sanjuán 85

*Kenichi, el discípulo más fuerte del mundo y Fairy Tail.* Por Julio A. Gracia 87

### Breves

*Recomendaciones y citas ineludibles para los aragoneses este noviembre* 90

ISSN 2341-0817

# Katsuhiro Ôtomo. Más allá de *Akira* I

Por Julio A. Gracia

*Akira* es, a día de hoy, uno de los mayores clásicos del mundo del manga y el *anime* japonés. Menos de veinte años ha necesitado la obra del japonés Katsuhiro Ôtomo para convertirse en una obra de referencia. La historia se desarrolla en un Tokio postnuclear, Neo Tokio, una ciudad que se ha convertido en escenario recurrente del imaginarrio del aficionado al manga. Tras una terrible Tercera Guerra Mundial la mayor parte de las ciudades del globo han sucumbido y, sobre sus restos, se levantan tambaleantes ruinas de una civilización corrupta, donde la violencia es ley y la decrepitud reina por doquier. El gobierno central japonés y tokiota es, por supuesto, tiránico y déspota. Como en cualquier buena distopía que se precie de serlo, no sólo controla con mano de hierro a sus ciudadanos sino que además experimenta en sus cuerpos con fines militares. Todo cambia cuando dos pandilleros miembros de la banda *The Capsules*, Kaneda y Tetsuo, se cruzan en los designios del poder central.

En el momento en que la película de animación desembarcó en España, se convirtió en un hito destacado en la recepción del universo *manganime*<sup>59</sup> procedente del archipiélago asiático. Manuel Guerrero, Product Manager de Selecta Vision -la empresa que en ese momento distribuyó el DVD de *Akira*-, destaca que el producto se convirtió en un “ícono tanto del manga como del anime y (...) [en] una de las películas que hizo posible la entrada de la animación japonesa en España”<sup>60</sup>. Siguió en este sentido la estela iniciada por *Mazinger Z* una década antes y fue paralela al éxito cosechado por *Dragon Ball* en España en relación a una franja de edad infantil-juvenil. En el momento en que fue realizada la película, el manga estaba todavía publicándose, sin embargo, manga y *anime* tuvieron un punto en común: la ruptura de moldes. *Akira* fue uno de los primeros hitos del cómic japonés a nivel internacional, ayudó a su expansión y posterior consolidación y, tanto en nuestro país como en muchos otros, constituye hoy un verdadero objeto de culto por parte de los aficionados.

Pero Katsuhiro Ôtomo es mucho más que *Akira*. Aunque sin duda, ésta es su obra más conocida y asociada a su autoría, Ôtomo ha dirigido films de imagen real como *Mushishi* (estrenada en el año 2006) película articulada a base de flash-backs y entrelazos entre realidad y mitología, criticada a veces por su falta de claridad narrativa, pero que en realidad cumple una de las máximas de la obra del director: la ruptura de la linealidad



Imagen de la metrópolis de Neo-Tokio, al comienzo de *Akira*



Reproducción a escala real de la motocicleta utilizada por Kaneda, uno de los protagonistas de *Akira*.

<sup>59</sup> *Manganime* es una palabra, unión de manga y anime, creada para referirse conjuntamente a las producciones de cómic y de animación, teniendo así un concepto genérico y global que evite tener que hacer referencias explícitas sobre si se trata de uno u otro formato.

<sup>60</sup> <http://www.publico.es/culturas/174479/akira-o-el-reinado-del-apocalipsis> [19/11/2014]

(que influyó, entre otros, en el talentoso Satoshi Kon). Esta característica se encuentra también presente en él, según algunas fuentes, como el film más caro de toda la historia de la animación japonesa: *Steamboy* (estrenado en el año 2004), un canto al *steampunk* (género literario primero y más tarde todo un submundo creativo, que toma como contexto una tecnología basada en la máquina de vapor y, muchas veces, de ambientación victoriana) en toda su gloria. La película tardó unos diez años en producirse, con un detalle increíble en la creación de dirigibles, barcos, casas y distintas máquinas producidas por vapor de agua en una Inglaterra tan decimonónica como, contradictoriamente, futurista. Pero, si existe una obra capaz -permitirá el lector aquí un juicio personal- de mostrarnos en un rápido vistazo el universo creativo de Ótomo -más allá de *Akira*- esa es, sin duda, *Memories* donde el director japonés colabora con otros afamados directores de *anime* para acabar concluyendo en una obra breve escrita y dirigida por él mismo.



Imagen extraída del cartel promocional de *Steamboy*

La película se articula en tres cortos independientes: *Magnetic Rose*, *Stink Bomb* y *Cannon Fodder*. El primero es una verdadera -y muy conocida- obra maestra, dirigida por Kōji Morimoto con guion de Satoshi Kon (en base a una historia original de Ótomo), cuenta la historia de una antigua cantante de ópera en un mundo de recargado *steampunk*, sobre la base de la magnífica música de la compositora Yōko Kanno (conocida por sus trabajos tanto para *anime* como para videojuego). *Stink Bomb* (bomba fétida), presenta a un Japón futuro pero casi presente, en el que dos preocupaciones actuales se han convertido en articuladoras de la sociedad nipona: las catástrofes que puede proporcionar una investigación científica descontrolada (como en *Akira*) y las amenazas terroristas que, combinadas con lo anterior, pueden ocasionar verdaderos desastres. Lo interesante del corto es el toque de humor negro que aporta el guion de Ótomo, y que retrata a un ejército japonés inerme en actitud aunque hiperdotado en medios materiales. La dirección corrió a cargo de otro conocido director, Tensai Okamura. Sin embargo, el tercero de los cortos, *Cannon Fodder* (que podemos traducir como "carne de cañón") fue guionizado y dirigido en su práctica totalidad por Katsuhiro Ótomo. *Steampunk* puro y duro de conclusiones terribles y desalentadoras acerca del género humano: toda la sociedad se encuentra dedicada, única y exclusivamente a disparar grandes cañones contra el resto del mundo que la rodea. Los niños acuden al colegio para llegar a ser buenos tiradores, los hombres y las mujeres sostienen la maquinaria de una guerra inútil o, más bien, de una guerra útil para continuar con su medio de vida, carente de sentido e inútil a la postre.



Escena de *Magnetic Rose*, dentro de *Memories*

Premiado con la Medalla de Honor del Gobierno nipón y con el premio de animación Winsor McCay, Katsuhiro Ótomo fue este mismo año el encargado de diseñar un mural gigante para el aeropuerto de Sendai (al norte de Japón), que evoca el tsunami que sufrió esta región en marzo del año 2011. El mural se encuentra en realización actualmente por una decena de artesanos, que no pintan sobre el muro sino en cerámica en relieve de gran calidad, creando un contraste entre un universo tan actual como el del *anime* y un material que parece remitir a la mitología y las costumbres tradicionales en las que éste busca muchas veces inspiración.



Diseño del mural de Katsuhiro Ótomo para el aeropuerto de Sendai