

ECOS DE ASIA

Revista de divulgación cultural

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

Las series de nuestra infancia (desde el prisma veinteañero)

Por Julio A. Gracia

Hasta ahora, hemos publicado varios artículos en *Ecos de Asia* que hablaban sobre series de animación que comenzaron a emitirse en los años ochenta y que continuaron o fueron reutilizadas por distintos canales ya en los noventa, pero hemos pasado por alto toda una retahíla de series animadas que se emitieron por primera vez en esta última década o a finales de los ochenta. Son productos que, para aquellos que contamos ahora con veinte años o más, nos ayudaron a crecer y a ver el mundo de formas distintas. Series, muchas de ellas, procedentes de Japón a las que rendiremos un homenaje en dos artículos extraordinarios sobre la animación emitida en España en esos años, en un brindis al son de la nostalgia.

Todavía hoy, años después, nos seguimos acordando del famoso “tres puntos, colega” (de la serie *Chicho Terremoto*, de comienzos de los ochenta pero emitida en España a partir de 1991) o continuamos tarareando la banda sonora de *Digimon*.

Oliver y Benji

Y de muchas otras series, como *Pinky y Cerebro* (emitida en la segunda mitad de los años 90), *Inspector Gadget* (de la segunda mitad de los ochenta) o la bastante más cursi *Las tres mellizas* (que contó con numerosas versiones y fue una de las grandes apuestas de TV3). Entre las de origen oriental, cuantiosas también en los años noventa, se encuentra la ya mítica *Oliver y Benji*, serie por la que apostó un Tele 5 en sus comienzos que le valió competir con los telediarios de mayor audiencia de TVE-1. Como destacaba Antonio Pozueco, director de producción externa de Tele 5:

*Sólo un niño puede hacer que su padre cambie de canal cuando está viendo las noticias. Hemos recibido montones de cartas y llamadas.*⁵⁷

La historia narra la vida de Oliver Atom (Tsubasa Ozora en el original en japonés), un niño marcado por su vínculo con el balón desde que éste le salvase de un accidente siendo muy pequeño. Su talento para el fútbol es increíble, y le lleva a jugar en el FC Barcelona y representar a la selección nacional de fútbol de Japón en algo más que una buena actuación en la Copa Mundial de la FIFA. El *anime*, basado en un manga de Yôichi Takahashi, se caracterizaba por las jugadas imposibles de perpetrar en la realidad que realizaban los deportistas (hay quien ha buscado imitarlas en carne y hueso, lógicamente con mucha menos espectacularidad) y por la longitud del campo, totalmente imposible de medir. La banda sonora se ha convertido también en todo un clásico y todavía se puede escuchar en fiestas populares, con un tono nostálgico:

Allá van con el balón en los pies y ninguno los podrá detener. El estadio vibra con la emoción / de ver jugar a los dos. / Solamente juegan para ganar, / pero siempre con deportividad / y no hay nadie mejor / para la afición... / Oliver, Benji, los magos del balón, / Benji, Oliver, sueños de campeón...



Oliver Atom, protagonista de *Oliver y Benji*, realizando una chilena.

⁵⁷ NIETO, Marta, “Oliver y Benji, los nuevos héroes”, en El País, Madrid: 22/05/1990. http://elpais.com/diario/1990/05/22/radiotv/643327204_850215.html [07/10/2014]

Digimon

Lo mismo sucede, como hemos destacado ya líneas arriba, con la banda sonora de *Digimon*. La serie ha tenido, al igual que Oliver y Benji, numerosas versiones y continuaciones. La primera de todas fue emitida ya a finales de los años noventa, como una forma de explotar el éxito de la mascota electrónica *Digimon Virtual Pet*, del tipo del famoso Tamagotchi, y con la fuerza de una empresa como Bandai detrás. El creador del concepto inicial y de los diseños de los primeros personajes fue el japonés Akiyoshi Hongo. Los *Digimon* (nombre procedente de *Digital Monsters*) eran habitantes del mundo digital, tan inteligentes como los humanos y capaces de evolucionar a una forma más avanzada en determinados momentos, con la finalidad de mejorar sus habilidades o de incrementar su poder. Esta idea no sólo aportaba mucho juego para narraciones de *anime* sino que se ajustaba a la perfección a las posibilidades de un videojuego (avance por niveles) o a la creación de distintos juguetes que no estarían nunca completos sin todas las evoluciones de la criatura elegida. En España (como en muchos otros países occidentales), su éxito fue atronador y sólo superado por el que suscitó una fórmula muy parecida, la de *Pokémon*.



Captura de pantalla del opening de *Digimon*

La más tardía de las series de *anime* que comentamos es aquella protagonizada por Ash Ketchum, de pueblo Paleta, cuyo *opening* era toda una oda a la franquicia para la que se había creado:

Llegaré a ser el mejor / el mejor que habrá jamás / mi causa es ser entrenador / tras mi gran prueba real / viajaré a cualquier lugar, llegaré a cualquier rincón / al fin podré desentrañar el poder que hay en Pokémon / es Pokémon: hazte con todos / es mi destino, mi misión / es Pokémon / tú eres mi amigo fiel, nos debemos de entender / es Pokémon: hazte con todos / ¡sí! seremos mejor al fin / te enseño yo y tú a mí / Pokémon / hazte con todos, / hazte con todos / Pokémon



Pikachu, Pokémon inseparable de Ash Ketchum

La lógica empresarial era clara: el niño veía la serie y posteriormente pasaba a controlar su propio avatar en varias series de videojuegos que se renovaban continuamente y que exigían la interacción con otros jugadores para llegar a “hacerse con todos los Pokémons”. En ambos casos, tanto en *Digimon* como en *Pokémon*, la franquicia del entretenimiento a la que servían las series se encontraba más que clara, pero eso no les impidió consolidarse en la retina nostálgica de muchos veinteañeros, al igual que otro producto también vinculado a *merchandising* y videojuegos, algo posterior, *Yu-Gi-Oh!*.

Chicho Terremoto

Antena 3 fue la encargada de emitir originalmente en España una serie de **anime** que en Italia había gozado de un cierto éxito. Narraba la historia de un chico bajito que jugaba a distintos deportes (especialmente a baloncesto) y que trataba de lograr el amor de alguna chica (especialmente de Rosita). El doblaje adaptó los nombres de origen japonés y muchos diálogos a nuestra cultura – haciendo la historia más atractiva -, y mantuvo más o menos intacto el tono picante de la serie, al que todavía comenzaba a acostumbrarse la programación española de los noventa (faltaba mucho para **Shin-chan**, pero **Bola de Dragón** ya había comenzado a tener éxito, al igual que la irreverente **Los Simpson**), traducido principalmente en el interés de Chicho por levantar la falda a toda chica que se cruzase en su camino, en especial, la falda de Rosita, amor platónico y perfecta representación de todos los ideales de la mujer japonesa clásica (y en gran medida, también occidental): timidez cándida, dulzura, sensibilidad y, por supuesto, una cierta mansedumbre. El toque absurdo lo aportaban personajes como el perro Bobby, que controlaba y molestaba a Chicho y casi siempre aparecía vestido con unos bóxer a rayas azules.



Captura de pantalla de la serie *Chicho Terremoto*. El protagonista, Chicho, vestido con la equipación de baloncesto.

Reena y Gaudy

Un atuendo algo más digno portaban los protagonistas de **Reena y Gaudy**, la hechicera Lina y su – autoproclamado - guardaespaldas Gourry, cuya banda sonora no se tradujo del japonés en España, sin que ello le impidiera ser tarareada por varias generaciones con mayor o menor acierto. La historia se encontraba basada en el manga de Hajime Kanzaka (guión) y Rui Araizumi (ilustraciones), que recrearon un mundo mágico, poblado de criaturas sobrenaturales y fantásticas. Reena constituía el perfecto arquetipo de **tsundere**, chica un tanto arisca o fría que, con el paso del tiempo, muestra su lado más amable y sensible. La combinación de agresividad y dulzura le otorga un aura combinada que ha tenido bastante éxito en la cultura visual actual producida desde Japón.



Captura de pantalla de *Reena y Gaudy*

Sailor Moon

Reena y Gaudy tuvo una aceptación masiva entre ambos sexos, al igual que **Sailor Moon**, una de las puntas de lanza del subgénero **Magical Girls**, chicas jóvenes – muchas veces con un origen extraterrestre – con algún tipo de don o poder, que utilizan para combatir distintas némesis de una forma oculta, llevando vidas dobles y haciendo convivir sus proezas como heroínas con la asistencia continuada a clase, los primeros encuentros amorosos o cualquier otro tipo de obligación cotidiana. Resulta común además que las protagonistas del género porten trajes o armaduras específicas en los momentos de combate, en el caso de **Sailor Moon** atuendos de colegiala con zapatos o botas altas (que no distaban mucho de los uniformes que portaban en su colegio⁵⁸), y adornos en el pelo relacionados con diferentes poderes, en el caso de la protagonista – Usagi Tsukino -, ornamentos que representan lunas crecientes. Su peinado de tipo *odango* ha sido imitado en

⁵⁸ En la actualidad, muchos institutos emplean uniformes mucho más sobrios, pero en algunas zonas rurales todavía pueden verse trajes tan elaborados, que recuerdan a marineros, como los de las protagonistas de *Sailor Moon*.

multitud de ocasiones en otros personajes femeninos posteriores, y la ha convertido en una de las referencias del *anime* más reconocibles a nivel mundial.

Detective Conan

Bastante éxito ha tenido también el niño-detective surgido de la mente de Gôshô Aoyama. Emitido en España más tardíamente (sobre el año 2000) que las series anteriores, *Detective Conan* es un manga y *anime* bastante longevo (en España se ha emitido en diversas cadenas, desde Cartoon Network hasta TVG, llegando a más de quinientos capítulos), que narra las aventuras de Shinichi Kudo, famoso detective que es envenenado por unos hombres misteriosos. El veneno no lo mata, sino que lo convierte en niño. A partir de ese momento comienza una carrera – sin más ayuda que su inteligencia - para poder proteger a sus seres queridos al tiempo que trata de recabar información y desmembrar a la organización que lo ha llevado a regresar a la infancia. La trama se utiliza como fondo o conexión entre todos los episodios, al tiempo que en cada uno de los capítulos (o en varios) se resuelve un misterio al más puro estilo Agatha Christie.



Captura de pantalla de la serie *Sailor Moon*

Shinichi Kudo, famoso detective que es envenenado por unos hombres misteriosos. El veneno no lo mata, sino que lo convierte en niño. A partir de



Conan Edogawa, alter ego infantil del detective Shinichi Kudo, protagonista de la serie.

Los Caballeros del Zodiaco

Por último, dentro de una selección personal que podría incluir a muchas otras series de animación, nos referimos a *Los caballeros del Zodiaco*, serie estrenada en 1990 en TVE. El *anime* se constituye como una suma de numerosas referencias procedentes de la mitología grecolatina, a las que añade – entre otras y como sucede muy comúnmente en el universo del manga y el *anime* - referentes cristianos, budistas y sintoístas. El argumento se forma de manera maniquea: por un lado, la principal representante de la luz y la bondad, Atenea, por otro, una serie de dioses malvados o egoístas a cuya cabeza se encuentra la mayor némesis de la diosa sabia: Hades. Entre ellos, distintos caballeros cuya bondad y devoción a Atenea son puestas a prueba continuamente. Seiya de Pegaso es uno de los principales protagonistas, y aquél con mayor capacidad de aprendizaje y superación personal. La serie supuso un verdadero éxito en España – como lo había sido en Japón – y se sumó a la retahíla de *shônen* que han invadido nuestras fronteras.

Pero sobre eso ya hemos hablado mucho en *Ecos de Asia*. En lo referente a serie de animación, hay numerosas que quedan en el tintero, pero queda a discreción del lector descubrirlas.



Captura de pantalla de una de las sagas posteriores de *Los Caballeros del Zodiaco*. Seiya de Pegaso, uno de los principales protagonistas del anime