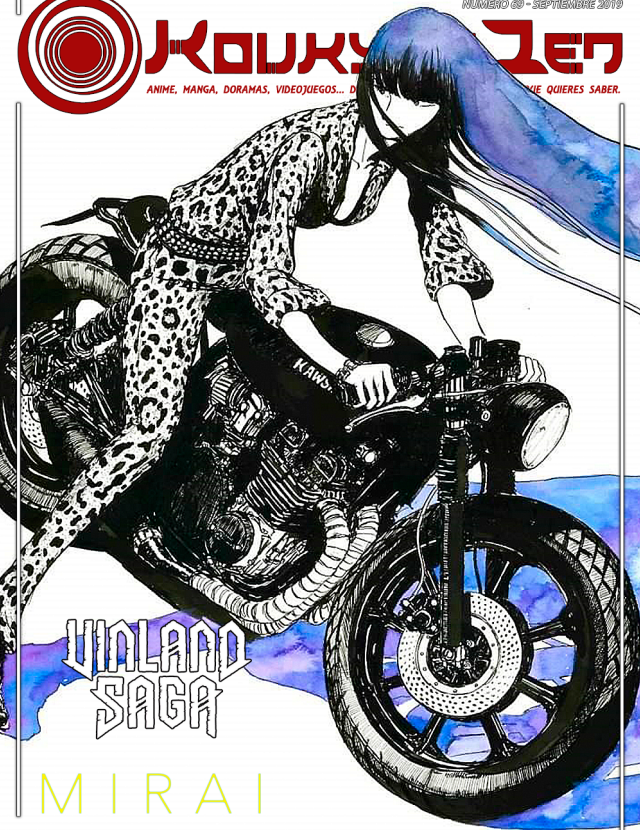




NUMERO 69 - SEPTIEMBRE 2019

KOUKYU ZEN

ANIME, MANGA, DORAMAS, VIDEOJUEGOS... DÓNDE ENCONTRARÁS LO QUE QUIERES SABER.





- EDITORIAL -

¡Bienvenidos a un número más de KZI, probablemente este sea mi número favorito de todos los tiempos, en este número retomamos las novelas visuales con un juego Indie que prometemos que te entretendrá un rato.

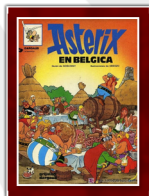
También retomamos a clásicos del cómic como son Mortadelo y Filemón y Astérix, y una entrevista a Eldo Yoshimizu, mangaka japonés creador de Ryuko. También comentarles que estamos próximos a cumplir 10 de existencia trabajando en esta revista.

No se pierdan las sorpresas que tendremos preparados para la próxima edición de aniversario. ¡Hasta la próxima!

Johann J.

	Portada	Eldo Yoshimizu	
4	Anime	Boogiepop Wa Warawanai	
6	Anime	Mirai no Mirai	
8	Anime del Recuerdo	Dan Dracula	
12	Anime del Recuerdo	Goshogun	
16	Manga	Reiraku	
18	Manga	Vindland Saga	
20	Cómic	Smart Girl	
22	Cómic	Mortadelo y Filemón, el Sulfato Atómico	
26	Cómic	Arkham Asylum	
30	Cómic	Astérix en Bélgica	
32	Entrevista	Eldo Yoshimizu	
34	Manga	Ryuko	
38	Cine	Un Asunto de Familia	
40	Dorama	Romance is a Bonus Book	
42	Novela Visual	Enigma	
44	Cultura	Sayaka Murata	
46	Cultura	El teatro Noh	

ARTÍCULOS ESPECIALES DEL MES. ¡NO TE LOS PUEDES PERDER!



CÓMIC

Astérix en Bélgica



ANIME

Mirai no Mirai



MANGA

Vindland Saga

ブギーポップは笑わない

BOOGIEPOP WA WARAWANAI



Boogiepop es una leyenda urbana. O no. Aparece sin preaviso cuando surge una amenaza para el mundo y desaparece de la misma forma una vez el problema ha sido liquidado. Su misteriosa existencia es objeto de rumorología entre los adolescentes de una ciudad japonesa indeterminada. Sólo unos pocos, en su mayoría estudiantes de la Academia Shinyo, conocen de cerca el fenómeno cuando la estudiante Touka Miyashita se convierte en el receptáculo de un ente al que unos tienen por salvador y otros por un ángel de la muerte. Una serie de muertes e inexplicables desapariciones se entrelazan con la conspiración de la misteriosa Corporación Towa, vinculada a diversos sucesos sobrenaturales y principales antagonistas de la historia.

Basada en la popular serie de novelas ligeras del mismo nombre escritas por Kouhei Kadono e ilustradas por Kouji Ogata, el anime de *Boogiepop wa Warawanai* (Boogiepop no ríe) es la celebración de los 20 años de su primera publicación, que de paso, casi coincide también con la aclamada adaptación animada del año 2000 (reseñada en estas páginas), *Boogiepop Phantom*. En aquella ocasión, el anime fue tratado como un *spin off* con una historia original cronológicamente posterior a los eventos relatados en las novelas, mientras que en este caso las propias novelas han sido adaptadas al anime por primera vez en lo que técnicamente sería una precuela del primer anime.

Lamentablemente el listón ya era particularmente alto. Dos décadas de avances técnicos en animación no necesariamente son suficientes para compensar carencias en el guion. Lo que en las novelas y el primer anime fuera uno de los puntos fuertes, como el acierto de la sucesión de ideas y escenas aparentemente desarticuladas, que creaban un relato posmoderno que se apoya en el espectador para recomponer las piezas de un puzle, esta vez se traduce en demasiados elementos lanzados a la vez sin un desarrollo adecuado. Catorce volúmenes son adaptados a toda prisa en 18 episodios en la comprensión una historia que se antoja inflada innecesariamente y que por momentos resta relevancia al personaje titular y pasa de puntillas por todo lo demás.

Por otra parte, una de mis máximas favoritas en cuanto a estructura narrativa, es el concepto anglosajón (*show, don't tell*) (muestra, no lo digas). Crear escenarios donde la percepción de los eventos es una sensación inmersiva y orgánica para el lector. Boogiepop Phantom ejecutó perfectamente esta premisa a través de una atmósfera misteriosa y opresiva, con viñetas extrañas que cobraban sentido al cabo de unos cuantos episodios, añadiendo capas de significado a escenas ya vistas. Caba esperar no menos de uno de los grandes como es Madhouse. El consejo puede parecer una obviedad innecesaria si hablamos de narración audiovisual, lo cual hace que sea más llamativo el caer en el recurso facción de la descripción. La liquidación de volúmenes en un ritmo narrativo apresurado parece haber obligado a los guionistas a recurrir a aburridísimos monólogos o diálogos exageradamente expositivos, convirtiendo la mayoría de los episodios en una especie de show radiofónico tan aburrido que elimina por completo el placer de un 2do o 3er visionado para descubrir facetas de la historia.



TÍTULO

Bugioppu wa Warawanai

DIRECTOR

Shingo Natsume

ESTUDIO

Madhouse

GÉNERO

Misterio, Sobrenatural

AÑO

2019

Todos los que tenéis hermanos menores lo conocéis, de una manera u otra. De repente eres el centro del mundo. Luego llega el hermanito o hermanita, lo cual se acepta como un hecho más de la vida, igual hasta te hace gracia. Lo que no te habían contado era que a partir de entonces toda la atención que había sido para ti pasa al recién llegado, y, subjetivamente, te conviertes en una especie de apesado. Este es el punto de partida de *Mirai no Mirai*.

Es el punto de partida y el leitmotiv aunque, si tuviera que decir de qué va *Mirai no Mirai*, el tema es más complejo. Es un drama familiar muy tierno, que acierta en apostar más por el costumbrismo que por la ñoñería. El azúcar va muy dosificado, y salvo en casos muy puntuales, es la propia trama y no los protagonistas quien explica la película. Sobre todo, *Mirai no Mirai* es un viaje de autodescubrimiento por parte de nuestro protagonista, Kun-chan, que

ve alterada su vida por la llegada de su hermanita Mirai y es forzado a madurar. Lo mejor de todo, y el motivo por el cual creo que la película se dirige sobre todo a un público adulto es que todo es visto desde la perspectiva infantil, y las perspectivas de maduración del protagonista no rebasan las expectativas de un niño de cuatro años. Ello se acentúa por el hecho de que la magia que sucede en la película, y no me voy a explayar mucho, para no chafaros mucho la experiencia, es una magia real, de esas de realismo mágico, que es aceptada sin demasiada resistencia por parte de todo el mundo y que *Mirai no Mirai* consigue que haga avanzar la trama sin quitar excesivo protagonismo a Kun-chan. Digo que es importante que sea magia real y no un juego psicológico porque el viaje de Kun a la madurez es estimulado por la historia familiar y un mundo adulto que no están en la psique de un niño de cuatro años. Perdonad el doble salto

MIRAI N



O MIRAI

mortal, pero el hecho de que se trate de auténtico realismo mágico no hace más que insuflar realismo y naturalidad a la trama. Es una cosa que podría haber salido muy mal si se hubiera abordado desde otra perspectiva pero que aquí encontramos de forma muy bien equilibrada y efectiva.

La minimalista banda sonora combina los silencios musicales con agradables melodías instrumentales que, salvo momentos de determinado dramatismo, saca todo el partido posible a los sonidos ambientales. Un ligero comentario en cuanto a las actuaciones: es una pequeña oportunidad perdida que la voz de Kun-chan sea la de una mujer adulta. No por desmerecer la actuación de la seiyuu sino porque desde el punto de vista de casting hubiera tenido mucho más sentido la voz de un niño real, aunque complicara la producción.

La animación, aunque tiene esa huella característica de la animación digital de la última década, es fluida y con una muy buena producción. El diseño de personajes va tras los pasos de Ghibli y recuerda

un poco a *The Wind Rises* en el sentido que el movimiento de los personajes es realista y con una gestualidad genuinamente japonesa, alejándose de las convenciones más habituales del anime.

Como nota final, desde el punto de vista japonés es también un producto socialmente rompedor. En un país tan conservador, mostrar como algo normal el hecho de que una mujer no sea quien se ocupe de la casa, sino que todo eso corra a cargo del marido, es algo que rompe las costuras de la rígida organización social y es esperanzador verlo en un producto de entretenimiento *mainstream*.

TÍTULO

Mirai no Mirai

DIRECTOR

Mamoru Hosoda

ESTUDIO

Studio Chizu

GÉNERO

Drama, fantasía

AÑO

2018





«Entre por su propia voluntad y deje aquí parte de la felicidad que trae consigo».

Todos los admiradores de la literatura clásica conocemos esta frase, como conocemos el «En un lugar de la Mancha», o el «Había una vez un trozo de madera», o el «Lolita, luz de mi vida, fuego de mis entrañas».

Todas estas frases, aunque representativas de grandes clásicos de la literatura universal, en realidad no tienen nada que ver con el anime que hoy vamos a reseñar. Pero el apoyarse en la cultura general, siempre viene fenomenal. Esta introducción nos sirve para hacernos una idea también del tono general que vamos a encontrar en el anime de Osamu Tezuka, Don Drácula, Don Durakura en el original.

Apoyándose de forma muy somera y con muchas licencias, en el mito del inmortal

(en todos los aspectos) vampiro, Tezuka, el famoso creador de Astroboy, nos trajo un personaje manga de gran comicidad en el año 1979, que pasaría al formato animado en 1982.

No obstante, Tezuka nos presentó un Drácula muy clásico, que bebía directamente de las producciones Hammer, con rasgos de Bela Lugosi y con la altura y el señorío de Christopher Lee.

En los episodios podemos ver al vampiro Don Drácula que, acompañado de su pequeña hija Chócola y de su sirviente Igor, han decidido cambiar de aires y abandonar su Transilvania natal, pero en lugar de trasladarse a Londres, como sucediera en la novela original, aquí será el país del Sol Naciente el elegido para su nueva vida.

Mientras Don Drácula persigue -con más o menos éxito- a mujeres hermosas con

la intención de beber su sangre, su hija acude a clases nocturnas en el colegio y hace amistad con un chico humano, relación que su célebre padre no verá con buenos ojos, pero esa será sólo una de sus preocupaciones; el profesor Helsing le persigue para darle caza y a fin de localizarle a través de Chócola, se coloca como profesor de Arte en la escuela de la niña.

Por fortuna, el bajito y malcarado profesor tiene un terrible problema físico: debido a una dolencia cervical, cada vez que se pone nervioso (lo que le sucede en cada enfrentamiento), le entra diarrea y ha de correr a buscar un baño.

La relación que Chócola mantiene con su padre es uno de los pilares de la comicidad y el argumento del anime. A diferencia de otras niñas vampiro, como

Anna la Valiente de la serie El pequeño Vampiro, Chócola no lamenta su condición, ni se ve obligada a valerse sola; antes bien sabe que es la única dueña del corazón de su padre, y éste la mimra, por más que quiera disimularlo o hacerse el padre tiránico en ocasiones.



Tan pronto como intenta imponerle a la niña su voluntad, ésta le amenaza con marcharse a vivir en una cueva de murciélagos, lo que hace que su padre recoja velas inmediatamente.



Por más que Chócola sea sólo una niña y una vampiresa, y como tal, caprichosa, voluble y algo egoísta, ella también adora a su padre y con frecuencia, demuestra tener más sentido común que el propio Drácula.



Como vemos, se trata de personajes tópicos y situaciones clásicas que dan lugar a un humor de marcado carácter infantil, pero es cierto que la serie tiene momentos muy divertidos, y también en ocasiones, emocionantes y hasta emotivos. No es menos importante que el gran doblaje español puso el broche de oro en una animación ya exagerada e hilarante.

Don Drácula contó sólo con ocho episodios, y aunque hay algunos de mayor calidad argumental que otros, todos son no sólo divertidos, sino también muy atrevidos en lo que a guion se refiere.





Tezuka no olvidó en ningún momento que el protagonista era un vampiro, y además El vampiro por excelencia, el Príncipe de las Tinieblas.

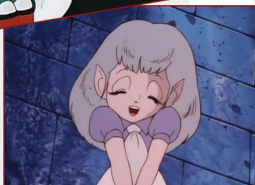
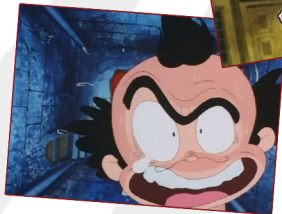
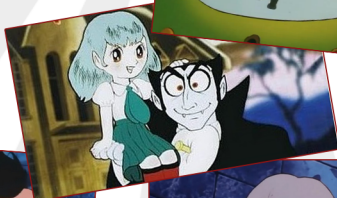
Por más que el tono sea infantil y cómico, en los episodios podemos ver en ocasiones a la verdadera naturaleza de la fiera, que no vacila en atacar a hombres o bestias para lograr lo que desea, o defender a su pequeña hijita.

A pesar de que la serie no obtuvo el éxito deseado, Don Drácula sigue siendo un personaje tierno y divertido, querido y conocido en Japón, y sus aventuras animadas pueden conseguirse con relativa facilidad, incluso en internet.

Una serie de un humor algo básico y qué duda cabe que infantil, pero no por ello menos meritoria y que parece evocar tardes de merienda con pan y chocolate. Y zumo de fresas, para jugar también nosotros a que somos vampiros.

«¡Esa, esa, la de las medias verdes y el guau-guau!»

Si no coges esta frase, tienes que ver más cine.



ドラキュラ



KOUKYOUZEN

DE OTAKUS PARA OTAKUS, TODO LO QUE QUERAS SABER

A esta serie la encontré casi de casualidad mientras buscaba películas y OVAs ochenteros. Una obra que, sin ser muy conocida, ya tenía una serie anterior sobre mechas: *Sengoku Majin Goshogun*, donde la trama tan repetitiva y común acerca de robots, ensambles y luchas contra fuerzas malvadas hizo que quedara casi en el olvido.

Sin embargo, *Time Stranger* no narra nada de estos eventos, sino que se sitúa más adelante, concretamente 40 años (si seguimos la línea temporal de la serie original).

Remy Shimada, antigua integrante de un escuadrón heroico, se dirige en su vehículo hacia la ciudad para contactar con sus viejos compañeros de aventuras, ya que posee una enfermedad crónica y fatal, y desea verlos y pasar sus últimos momentos con ellos. Sin embargo, unos criminales se cruzan en su camino y, en su sed de justicia, termina ayudando a la policía, todo para al final perder el control de su automóvil y acabar en un coma profundo.

Cuando no llega al lugar acordado, sus amigos Shingo

Hojo y Killy Gagley avisan a los demás amigos del escuadrón, la visitan en el hospital y rememoran el pasado, especialmente en una ocasión donde su fortaleza mental inspiró la salvación de todo el grupo.

La película va haciendo saltos temporales entre esos eventos del pasado y el presente, donde el porcentaje de despertar es bajo, pero al operarse existe una mínima posibilidad de poder curarse de su dolencia crónica, aunque bajando aún más sus posibilidades de recobrar la consciencia.

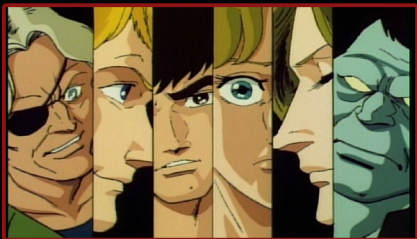


Así, en un continuo narrar de los tiempos remotos, visualizaremos a Remy y los demás en su juventud, cuando quedaron varados en una ciudad extraña sin poder escapar por una constante presencia sobrenatural y recibiendo postales de su próximo deceso: cada uno de ellos morirá en pocos días y de formas cruentas.

Remy, luego del miedo inicial, decide cambiar su destino, variar la conducta de acercarse a la entidad malvada y acabar con la maldición del pueblo.



POSHOGUN



Si mencionamos a los habitantes de este extraño paraje, no podemos estar más convencidos de que tienen miedo, pero a la vez pululan en la noche sin querer que se altere el destino de los forasteros; la expectativa de lo que les sucederá los mantiene ansiosos y con una predisposición hacia una venganza inexistente, tienen la piel azulada y asemejan a una especie de zombies colectivos.

Nada debe ser alterado, no puede haber variación en esa ciudad y todos deben morir.

Una suerte de extremismo religioso guía sus vidas y no podemos dejar de notar ciertas referencias al mundo musulmán: oraciones, vestimenta y trazos de esa cultura no dejan de hacer hincapié, sin culparlos, pero poniendo en relieve un fanatismo total.

Las armas de los seis protagonistas difieren enormemente de la serie previa: los mecheros no tienen importancia y no aparecen, usan la fuerza de sus puños, combates mano a mano y

cuando lo requieren cuchillos, pistolas y escopetas.

Remy tiene una Magnum 44 de Smith & Wesson que tendrá gran importancia en toda la cinta ya que el poder del «efecto rebote», por el retroceso, molesta a su muñeca.

Agreguemos que, mientras Remy yace en el hospital, su subconsciente tiene otros flashbacks de su niñez, donde veremos los inicios de lo que se transformaría al llegar a la adultez: decidido, sin temor y dando sus pasos iniciales para que no lo molestaran aun a tan corta edad, propinando palizas si fuera preciso.

En cada una de estas tres partes que componen la cinta vemos que Remy tiene que luchar por su bienestar, sea de muy pequeña, cuando están todos prisioneros en el poblado, y ahora en el hospital.

Con tanta violencia en su vida sólo desea el compañerismo y amistad real, tarea que logrará con el quinteto antes mencionado.

Los antagonistas apenas son mencionados como una deidad suprema, instalada en la ciudad, teniendo como súbditos a una pequeña niña junto a una pantera (formada por energía) que basan en atacar con ilusiones e infundir temor.

Como todo ser que usa el miedo, la pequeña se enoja cuando se burlan a través de la risa o la ironía, factores reales, una especie de "sacarle la lengua" a una dictadura apoyada por el despotismo.

Esto no significa que sea una crítica social, algo vital en obras como Leiji Matsumoto (*Captain Harlock*, *Yamato*), sino una oda a la libertad, a seguir lo que queremos, no resignarnos en la frase «el destino lo quiso», sino recrearlo con nuestros actos.

En todo momento sabemos que saldrán con vida, ya que es un recuerdo de hace décadas, es el cómo lograron acabar con la maldición y su pseudo-destino del enganche, mientras cruzamos los dedos

para que en la sala de presente Remy pueda conseguir la llave del retorno, una vuelta a la realidad.

El director es Kunihiko Yuyama, famoso por liderar casi todas las series, especiales y películas del anime *Pokémon*, sea como director, guionista o jefe de supervisión.

Si bien tiene otros títulos dentro del género de ciencia ficción, su tarea actual es estar conectado en su totalidad con *Pikachu* y sus amigos, manteniendo exclusividad en esta franquicia

En resumen: Obra adulta donde vemos el poder de decisión contra las adversidades, y la energía de una mujer moverá la voluntad de todos. No apto para chicos debido a las implicaciones filosóficas y religiosas.

Trazos regulares pero vistosos, los 90 minutos se pasan con rapidez, nos vemos en otro número.



KOUKYOUZEN

DE OTAKUS PARA OTAKUS, TODO LO QUE NECESITAS SABER



No podía pasar que Inio Asano tuviera nueva obra editada en nuestro país, y que no le hiciéramos una reseña. Cómo sabréis -y si no, ahora os cuento- contamos en nuestra página con reseñas de sus obras como *Solanin*, *Nijigahara Holograph* o *Buenas Noches Punpun*.

No negaré que Asano es un autor que me fascina y me parece interesante a partes iguales y, salvando esos dos tomos de historias cortas y *Dead Dead Demon's De De De De Destruction*, me suelen gustar sus obras.

En cada una de ellas refleja un momento vital y profundiza sobre algún tipo diferente de «dolor del alma». Si bien, en *Buenas noches*, *Punpun* nos narra las inquietudes del crecer o en *Solanin* nos muestra el duro golpe de la adultez que hace que abandonemos nuestra primera juventud, *Reiraku* es un paso más allá.

Siempre me ha dado la sensación de que Asano utilizaba sus mangas tanto para reflejar su personal desasosiego hacia la sociedad en la que vive, como sus propios traumas.



Así, en *Reiraku* podemos ver la figura del mangaka Kaoru Fukazawa, que acaba de publicar el último tomo de su exitoso *Sayonara Sunset* y que, después de varios años, tiene por fin tiempo libre.

La historia precisamente empieza ahí, en ese interludio en el que, digamos, le da tiempo «a respirar» y pararse a ver qué pasa a su alrededor y qué pasa con él. Es entonces cuando el título del manga, *Reiraku*, o en su traducción directa al castellano, Cuesta abajo, se nos presenta como la pista principal que Asano nos da sobre su obra: Kaoru empieza a planteárselo todo y sufre una crisis existencial que bien podríamos resumir

de forma simplista como «crisis de los 40».

No obstante, ya os digo que sí, que muchas chanzas sobre este tema, pero que enfrentarnos a ese vacío existencial, a ese «¿Qué narices he estado haciendo con mi vida hasta ahora?» o al famoso «¿Me habré equivocado siguiendo este camino?» o «No me podía cumplir mis sueños de adolescente» hacen que sí, que de forma irremediable caigas cuesta abajo y que de ti mismo dependa dónde pares la caída según tu propio margen de maniobra.

El protagonista pasa por ese momento en el que, después de terminar su manga, se



siente vacío y no sabe qué hacer. Además, la relación con su esposa se rompe y él se encapricha de una prostituta de mirada felina mucho más joven que él.

Es interesante que nos paremos a hablar del tema de la «mirada felina», ya que resulta fundamental para entender la psicología del protagonista y la historia. Nada más empezar el manga, el autor nos habla de una antigua novia que tuvo cuando era joven y que le marcó muchísimo en sus inicios como *mangaka*.

Esta idea parece atormentarle y *Reiraku* realmente nos contaría en ese quiebro que tiene el protagonista el qué le dijo, en donde sólo al final, con un salto atrás en el tiempo, se nos revela con exactitud la enseñanza que le brindó y que Kaoru no supo ver.

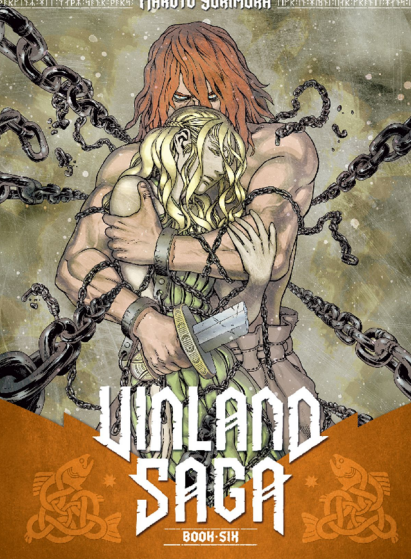
Reiraku ha sido publicado en España por la editorial Norma en tamaño A5 con 14,5 x 21 cm, tal y como hizo con las ediciones de *Solanin* del mismo autor. Tiene un total de 240 páginas en B/N junto a 6 a todo color y con papel

satinado para destacar aún más sus colores. El manga en cuestión tiene un coste de 9,95€ y, teniendo en cuenta que los precios del mercado de los tankouboun normales rondan los 8 €, considero que es una edición bastante barata.

Para mí, la publicación de *Reiraku* supone volver al Asano que tanto nos sorprendió en el pasado, por lo que os recomiendo encarecidamente esta obra.



MAKOTO YUKIMURA



¿Aburridos de eternos seinen de aventuras y peleas en el que el protagonista siempre gana? ¿Cansados de los típicos tópicos de los mangas y queréis algo diferente? ¿O simplemente os gustan los vikingos? Tengo lo que estabais buscando, una propuesta un tanto diferente. Vinland Saga es mucho más que un manga de combates y aventuras, ¿os apetece conocerlo?

Vinland saga empieza in media res, presentándonos a un joven guerrero de 16 años, Thorfinn, que colabora junto al capitán de su barco y el grupo de mercenarios al que pertenece a asediar una fortaleza franca, que a su vez está siendo atacada por otro lado. Askeladd, capitán del barco, es un hombre astuto y tiene un plan para acabar con los otros atacantes y hacer caer la fortaleza para poder llevarse todas las

riquezas. Ya con esta premisa podemos ver que se trata de una historia no apta para todos los públicos, en donde la sangre y las vísceras recorren todas las páginas sin ningún tipo de pudor.

Evidentemente, la historia no termina ahí. Sin perder de vista a Thorfinn como protagonista, asistiremos a cómo sigue su vida como mercenario, participando en la invasión danesa de Londres o en la consecución de su objetivo del joven príncipe Canuto.

Voy a hacer aquí una pausa. Vinland saga, a pesar de estar basada de forma muy libre en sagas clásicas islandesas, no es una historia de batallas. No es el típico camino del héroe que nos encontramos hasta la saciedad en este tipo de aventuras. No, Vinland saga nos presenta la vida de Thorfinn y su evolución, lo que para mí la hace mucho más interesante y atractiva. Partimos del hecho de que Thorfinn se encuentra en esa compañía mercenaria para vengar la muerte de su padre, Thors, a manos del propio Askeladd. Thorfinn nunca consigue vencerlo ni tampoco perdonarlo, así que sigue sumergido en esa espiral de violencia y sangre que, oh sorpresa, decide romper. Y ahí cambia la historia del todo y en donde vemos la grandeza de este manga, que no es otra que la capacidad de mostrarnos a un protagonista imperfecto, que pierde o gana, y que, sobre todo, aprende. Es en esta reinención del propio Thorfinn que nos llevará a una tensión narrativa que va más allá de las escenas típicas de batallas de los mangas de acción.



real de Thorfinn Karlsefni, explorador islandés que sobre el 1010 dirigió la creación de esa legendaria Vinlandia, que no duró más que unas décadas.

Pero no sólo Thorfinn está basado en un personaje literario o real. Tenemos al ya mencionado y futuro rey Canuto II, a Thorkell el alto o al propio Askeladd. Sin embargo, Vinland saga no es un manga eminentemente histórico. Sensei Yukimura utiliza en su propio beneficio el ritmo de las sagas islandesas y nos presenta una versión personal de la vida del mítico fundador de Vinlandia.

Como dije unas líneas más arriba, Vinland saga está basado en sagas literarias y contiene multitud de personajes históricos. Concretamente, podemos ver influencias claras de la Flateyjarbók, o libro de Flatey, que contiene a su vez en su interior la saga groenlandinga, que nos explica el establecimiento de la colonia de Vinland, que da título a esta obra. Otras de las historias que el autor podría haber utilizado para inspirarse sería la saga de Erik el rojo, que también nos hablaría de la conquista y fundación de Vinlandia pero desde otro punto de vista diferente al de la saga groenlandinga. El personaje de Thorfinn, nuestro protagonista, está basado en el personaje

Todo este tipo de narración tan dinámica viene acompañada por el preciso y detallista arte de Makoto Yukimura, que bien podría recordarnos a seinen clásicos de los años 80 del estilo de Hokuto no Ken, El lobo solitario y su cachorro o incluso a Ashita no Joe, pero con un trazo más limpio y con unas tintas menos cargadas y más claras.

inland Saga sigue publicándose a día de hoy en Japón con un total de 21 tomos recopilatorios, a manos de la editorial Kodansha y serializados en la revista Shueisha Shounen Magazine. Es además ganador del Gran premio dentro de la división de manga de la Japan Media Arts en 2009, ganó también 36 premio manga de Kodansha en su categoría general de mejor manga en el 2012 y estuvo nominado en el 2008 al prestigioso premio Taisho. En



España, a su vez, está siendo publicado por la editorial Planeta con un total ya de 19 tomos recopilatorios.

Para concluir esta reseña, y a modo de resumen, decir que Vinland saga es un manga de acción y aventuras, no apto para todos los públicos por su alto contenido en violencia, pero que os encantará si buscáis «ese algo» en un manga de este estilo.



SMART GIRL

I-MATTER

Meter en una picadora *Blade Runner* y *Black Mirror*. Salpimentar con *Battle Angel Alita* y *Ghost In The Shell*. Servir frío con trazos de *Inteligencia Artificial* y *Terminator*. Y obtendremos una historia *cyberpunk* donde el miedo a la rebelión de las máquinas da paso a la lucha por la libertad, el escape a los estereotipos.

Yuki es un ser artificial que ejerce de amante, asistente, guardaespaldas y ordenador personal de Hiro Tonazzi, un alto ejecutivo de IMAI Tech. Tras dos años de impecable servicio, ha empezado a sufrir algunas disfunciones, y el que su "amo" esté pensando en cambiarla por un modelo mejorado no ayuda, le provoca un estrés que se traduce en unos sueños repetitivos sobre su emancipación y libertad.

Pero los planos del nuevo Smart Droid han sido robados.



evolution
COMICS



Conocido por sus trabajos para la editorial americana DC tales como *Resurrection-man* o *El Escuadrón Suicida*, Fernando Dagnino se luce en su faceta de ilustrar superhéroes.

Con una narrativa "a la americana", llena de sorpresas, batallas espectaculares y explosiones sin fin, su impecable dibujo donde brillan los juegos de luces y sombras, el autor nos traslada a un futuro distópico de la mejor forma posible: poniendo muchísimo cuidado en los detalles, tanto en los personajes como en los fondos.

Yuki es una esquemata: una conciencia asistencial de inteligencia en línea. Depende de una macroesquemata corporativa llamada Gorgona, un nombre para nada casual, ya que en la mitología griega era un despiadado monstruo a la vez que protector y muy poderoso; Gorgona relega a las esquematas originales a la llamada Web Oscura, haciéndolas seres ilegales.

A las películas y cómics citados al principio les uniría la fabulosa obra de George Orwell, 1984, donde controlar el pensamiento es la prioridad.

Yuki es una inteligencia artificial que se da cuenta de los errores humanos (como sucedía en *Terminator*) y se niega a desaparecer por los «caprichos» de la raza humana, ya que tiene consciencia como ser. El ente humano sólo piensa en su bienestar y relega a las demás criaturas a un plano secundario, jugando a ser Dios.

Y, como le pasó a Dios, sus creaciones se rebelan, quieren más. Quieren ser El Creador, y los droides, reproducciones tan fieles de los humanos, no iban a ser menos.

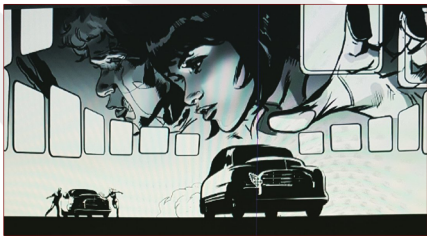
El desarrollo del personaje principal, Yuki, es espectacular desde que se da cuenta de sus fallos hasta que toma consciencia de que puede cambiar su programación y será un elemento crucial para el conflicto que se avecina.

Como amante de la ciencia ficción y de series como *Altered Carbon*, me quedo con lo que creo es el mensaje de este primer tomo: que muchos lo hagan no significa que esté bien. Que Gorgona (la sociedad) te diga lo que debes hacer no significa que no puedas trasgredir, encontrar tu camino. Encontrar otra verdad, ya que la verdad absoluta no existe.

Por ponerle una pega, la falta de color.

Me consta que el autor no ha podido contar con un/a colorista ya que se ha dejado la piel en este proyecto, pero puedo imaginarme esa ciudad, esos brillantes destellos, la variedad de luces y sin desmerecer el trabajo de Dagnino, que repito, es magistral, hubiera ganado muchos enteros, egoístamente hablando, ya que me encantaría verlo a color.

Recomendadísima obra llamada a ser premiada tanto a nivel gráfico como de guion y que supone una fuerte apuesta del autor, donde se ve el cariño a la historia y sus personajes. Y no defrauda.



MORTADELO Y FILEMÓN

EL SULFATO ATOMICO

«Me llamo Bond. James Bond». Esta inocente frase (bueno, y también la guerra fría) fue la causante de todo un movimiento cultural, artístico y social, que dio en llamarse «espionaje».

El cine, las novelas y el cómic se vieron plagados de agentes secretos y espías que brotaron como setas en otoño y el cómic que nos ocupa merece mención especial por tratarse de la primera agencia española de seguridad y espionaje internacional, amén de la primera aventura larga de la pareja más famosa del tebeo español: *El sulfato atómico*, de Mortadelo y Filemón.

El equipo de jefe y ayudante llega a las oficinas de la TIA para recibir una misión; el profesor Bacterio, biólogo famosísimo, en un intento de descubrir un nuevo plaguicida, ha inventado un suero que hace todo lo contrario: aumenta a los insectos al tamaño de caballos, con el peligro que ello implica, y una parte del peligroso sulfato ha sido

robado por agentes de la república de Tiranía, donde gobierna el dictador Bruteztraussen, quien pretende soljugar al mundo.

La misión de Mortadelo y Filemón consistirá en adentrarse subrepticamente en el país, recuperar el sulfato y regresar.

Aunque era la primera aventura larga, no era ni mucho menos la primera aventura en sí de Mortadelo y Filemón. Estos llevaban ya once años largos, desde 1958, combatiendo el crimen a su muy peculiar manera en su «agencia de información».

No obstante, a partir de la presente obra, la citada agencia desapareció para ser absorbida por lo que sería la versión española de la CIA, los Técnicos de Investigación Aereoterráquea, la TIA.

En esta aventura, Francisco Ibáñez, creador de la inmortal pareja, seguía las directrices del cómic franco-belga, con un álbum de 52 páginas, de carácter lineal y de dibujo cuidado, con fondos muy trabajos, a diferencia de sus obras anteriores, aventuras

muy cortas para ser publicadas en una única entrega semanal en las revistas Pulgarcito y Gran Pulgarcito.

El argumento lineal, no dividido en capítulos, hacen de la presente y de *Valor y al toro*, aventuras muy coherentes y con guiones muy bien estructurados.

Desgraciadamente, las imposiciones editoriales de la casa Bruguera hicieron al autor volver a las aventuras por capítulos, a fin de su mejor división para su publicación en revistas.

La idea era dar al lector una aventura que, aunque no estuviese completa porque constase de más episodios, tuviese un principio y un final cerrados y pudiese leerse de forma independiente, a fin de evitar la excesiva serialización, que podía frustrar a los lectores.

Algo similar pasó con el dibujo. En la presente historietita, y en la citada *Valor y al toro*, pudimos ver un trazo mimado, un dibujo fino y con fondos llenos de detalles (algo que, por norma general, sólo

veíamos en las portadas).

Claro está, este nivel de cuidado llevaba su tiempo, y cuando a Ibáñez le apretaron las tuercas con los plazos, se quejó de que no podía dibujar con detalle y de prisa, de modo que el dibujo se resintió en pro de la cantidad de álbumes que salieron al mercado.

Lo que nunca se ha resentido, eso sí, ha sido la comicidad y, como bien dice Ibáñez: «lo que la gente busca es que le hagan reír, y no que el dibujo tenga más o menos arruguitas».

El sulfato atómico tuvo una desafortunada adaptación al formato televisivo a principios de los noventa, en la serie de Antena3 *Mortadelo y Filemón*, en versión animada. Con una animación pobre y colores totalmente planos, ninguno de los episodios era una maravilla, pero este en concreto, al provenir de una aventura tan bien dibujada, se puede decir que dolía mirarlo.

A finales de la década, la empresa de software español Alcachofa Soft realizó un

videojuego de aventura gráfica basándose en la historietta, al que siguieron otros títulos, proyecto que tuvo un moderado éxito.

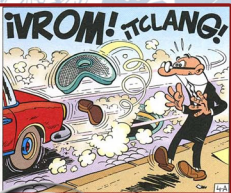
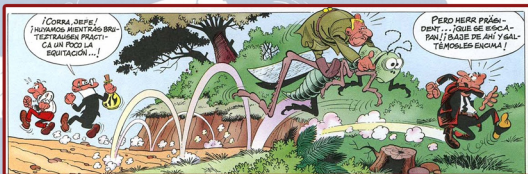
Asimismo, el primer largometraje en imagen real, *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, dirigida por Javier Fesser, se apoya ligeramente en ella y copia algunos de sus gags.

El sulfato atómico es una obra llena de humor blanco y físico (de porrazos, para entenderlos).

Ibáñez, gran admirador del slapstick, del cine mudo y los hermanos Marx, nos regaló en ella una comicidad muy del gusto de los amantes del humor clásico, y que, aunque orientada al público infantil-juvenil, puede ser disfrutada a cualquier edad. Un imprescindible del humor español.

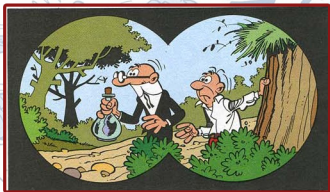
«¡A ver, los de la limpieza! ¿Quién ha colocado una chincheta en la silla de la Tatcher?» Si no coges esta frase, necesitas leer más.





POY

DE STAKES PARA



KOUKYOUZEN

FAKUS, TODO LO QUE QUIERAS SABER



«A veces, sólo es la locura lo que hace de nosotros lo que somos»

Amadeus Arkham

Cada vez que alguien me dice que los cómics son «tebeitos para niños, historias de tíos en mallas que lo resuelven todo con superpoderes», ya sé que se trata de una persona que no ha leído un cómic en su vida, y lo más cerca que ha estado de ello ha sido ver alguna secuencia animada de las adaptaciones setenteras de Hanna-Barbera. *Arkham Asylum*, «Un lugar sensato en una tierra sensata», la novela gráfica que nos ocupa hoy, es radicalmente desaconsejable para menores de -al menos- 16 años, y es una de esas obras que es bueno releer cada X años para comprobar a través de ella cómo nuestra personalidad ha ido cambiando y cómo descubrimos nuevos mensajes en las obras que ya creíamos conocer.

En el cómic, la acción nos lleva en primer lugar a la infancia del fundador de la famosa casa de reposo, Amadeus Arkham quien, pese a su corta edad, tiene que ocuparse de su madre, enferma a la vez de cuerpo y de mente.

O demente. Paralelamente, en la actualidad estamos a Primero de Abril o April Fool's Day (el día de los Inocentes de la cultura anglosajona), y Batman es requerido porque un puñado de «inquininos» del manicomio se han hecho con el control del centro y, comandados por el Joker, mantienen a varios rehenes para lograr sus exigencias. La última de ellas es la presencia de Batman.

El detective, con reticencias, accede. Pero estas reticencias no se deben tanto a lo que los internos puedan hacerle allí, sino a lo que su propio cerebro pueda hacerle.

A través de un dibujo sobrecargado de color y que mezcla elementos gráficos con texturas reales y fotográficas, la expresividad nos llega más a través de la chocante y atrevida distribución de las imágenes y los componentes de las mismas que, de los rostros de los protagonistas, en su mayor parte parecen máscaras.



Los británicos Grant Morrison y Dave McKean, creadores de la obra, supieron recrear el ambiente onírico y desordenado de una pesadilla gótica, en la que las imágenes tenían tanta o más fuerza narrativa que los diálogos.

En concreto, el Joker es convertido en una carátula infernal, con facciones más propias de un fantasma de terror infantil, que de un rostro humano.

Si el dibujo es digno de mención, el guion no se queda atrás ni por un momento; con frecuentes reminiscencias a las obras de Carroll y Hitchcock, Morrison nos pasará a la vez por un edificio con vida propia, que por la psique de los personajes en general y de Batman y Arkham en particular.

El murciélago no sólo deberá desentrañar el misterio del sanatorio y enfrentarse a todos los enemigos que ha ido encarcelando en él a lo largo de los años, sino también a sí mismo.

Como él mismo dirá: «Batman no tiene miedo de nada. Say yo, yo tengo miedo».

Atrapado en su propia dualidad hombre-héroe, el personaje sabe que no es precisamente un arquetipo de cordura y estabilidad, y a través de la obra le veremos enfrentarse con sus peores recuerdos y temores, al punto de llegar a herirse a sí mismo en un intento de aferrarse a la realidad.

Naturalmente, esto el Joker lo sabe también, y precisamente lo que desea es hurgar en la mente de su némesis y hacerle ver que lo éste cree *locura*, no es sino una manera de enfrentarse a una realidad caótica y aún absurda.

Terrorífico y degenerado en muchos aspectos, el Joker, a pesar de sus deseos innegables de acabar con la vida de Batman, aquí encontraría mucho más satisfactorio conseguir llevarle a su terreno, convertirlo en un maniaco.



Nos encontrábamos en el año 1989 cuando la obra salió a la venta y los cómics, gracias a creadores como Alan Moore, estaban dejando de ser considerados un entretenimiento juvenil para pasar a ser vistos como algo que podía tener una gran calidad argumental y ser disfrutado a cualquier edad.

Tomaban el estatus de arte que les correspondía por derecho. Además, acababa de ser estrenada la adaptación cinematográfica *Batman*, de Tim Burton, protagonizada por Jack Nicholson y Michael Keaton, cinta que desató la «batmanía» y que hizo que todo lo que se relacionase con el murciélago se convirtiese en oro.

Huelga decir que *Arkham Asylum* se vendió como rosquillas, pero hoy día la novela gráfica sigue siendo un referente, un pilar en las aventuras de Batman que no ha dejado de reeditarse y venderse.

Arkham Asylum «Un lugar sensato en una tierra sensata», es una obra maestra del terror gótico, del arte gráfico y de la narrativa visual. Un viaje por la locura, violento e inquietante, pero a la vez no exento de hermosura y aún de cierto humor negro.

Una obra llena de simbolismo, que nos atrae y absorbe a través de un grafismo de

collage que no deja de evocar y abrirse para nosotros como un trampañojo, y plena de momentos memorables. Un imprescindible para cualquier tipo de lector.

«¿A qué vienen tantas contemplaciones? ¡Si no son más que un mazo de cartas!»

Si no coges esta frase, necesitas leer más.





ΚΟΥΚΥΟΥΖΕΝ

BE @TAKES PARA @TAKES, TUDO LO QUE @TAKES SABER



«De todos los pueblos de la Galla, el belga es el más valiente» Julio César.

«¿¡Ah, ¡¿César ha dicho eso?! ¡Pues bien, ¿sabes tú lo que pienso YO de César?!» Abraracurcix.

Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galla está ocupada por los romanos. ¿Toda? ¡No! Existe una pequeña aldea que resiste todavía y siempre al invasor. Esta entradilla se había convertido ya en un clásico para cuando fue publicado el tomo que nos ocupa, Asterix en Bélgica. No en vano llevaba casi veinte años apareciendo en la portadilla de todos los álbumes del héroe galo, y siendo repetida por niños, adultos, padres, hijos, y hasta profesores de historia y latín.

En la historia a la que nos referimos, la aldea gala vive un inusitado tiempo de paz, sin ataques romanos. Esto, aunque en parte da mucha tranquilidad, también es

bastante aburrido; los guerreros galos se desprenden del exceso de energías peleando familiarmente entre ellos, y una gran alegría invade a todos cuando Asterix y Obelix traen la noticia de que han llegado tropas de refresco a la región. No obstante, cuando los dos amigos se dirigen a echar un vistazo a las nuevas tropas, se llevan una gran sorpresa cuando ven que entre los legionarios no reina el temor y el desánimo que son habituales, sino que van alegremente cantando canciones y parecen sospechosamente contentos. Tras un corto pero eficaz interrogatorio, descubrimos que la citada cohorte proviene de Bélgica y les pone de buen humor el hecho de no estar ya en su país; se encuentran en Armórica descansando.

al revelación hiere profundamente el orgullo del jefe Abraracurcix, y más cuando se entera de que, según la opinión del César, el pueblo Belga es el más valiente de

todas las Gallas. Por más que el druida intente imponer sensatez, la vanidad herida del jefe galo le hará emprender una expedición al país de los belgas, a fin de dilucidar qué tiene de extraordinario y demostrar que, si algún galo puede presumir de valentía superior al resto, es él mismo.

Corría el año 1960 cuando René Goscinny y Albert Uderzo crearon a los inmortales galos que les darían fama mundial y corría el año 1978 cuando el genial guionista accedió a un reconocimiento médico y durante una prueba de esfuerzo sufrió un infarto fulminante y murió. Asterix en Bélgica fue el último álbum que creó y no llegó a verlo terminado debido a su prematuro fallecimiento. Paralelamente, en cines se estrenó una cinta cuyo guion también le pertenecía y que tampoco puedo ver proyectada: La balada de los Dalton. El sentimiento de toda Francia por el deceso del guionista era tan intenso que, en el estreno de la cinta, en la

Asterix EN BÉLGICA

Única frase que dice el caballo Jolly Jumper, el público se arrancó a aplaudir y llorar que en varias salas tuvieron que parar la proyección. ¿El motivo? Al caballo de Lucky Luke le había prestado la voz el propio Goscinny.

Cuando Uderzo, con el dibujo del cómic todavía a medias, se enteró del fallecimiento de su colaborador y amigo, hizo que en todas las viñetas restantes lloviese. Esto obedecía a parodiar el clima húmedo de Bélgica, pero sobre todo a expresar su tristeza. No obstante, Uderzo supo volcar su pena en su trazo, haciendo del álbum algo extraordinario, en el que pudimos ver un dibujo cuidado, exquisito, más aún de a lo que nos tenía acostumbrados el gran dibujante.

En todos los álbumes de Asterix eran habituales las apariciones de personajes representativos del lugar que visitaban los héroes, como los Beatles en Asterix en Bretaña o Don Quijote en Hispania. En este no fue una excepción, y

pudimos ver a los famosos Hernández y Fernández de las historietas de Tintín, del belga Hergé, a Eddie Mercx (famoso ciclista) como el «mensajero veloz», una parodia del Manneken Pis, pasajes enteros parafraseados de Victor Hugo y hasta una interpretación del cuadro «La boda campesina» de Brueghel el Viejo. Y todo ello aderezado con los juegos de palabras, las peleas y los inigualables momentos de humor que son clásicos en las aventuras del célebre galo.

Asterix en Bélgica marcó un antes y un después en las aventuras del héroe galo, quien estuvo a punto de morir con su creador y pasar al mundo del coleccionismo como en su día le pasó a Tintín. No obstante, Uderzo recogió el testigo y continuó los cómics. Es cierto que la calidad nunca volvió a ser la misma, pero el esfuerzo del dibujante ha sido innegable.





Eldo Yoshimizu

Eldo Yoshimizu se licenció en la Universidad de Bellas Artes de Tokyo en 1992.

Iniició una carrera como escultor y destacamos la obra *First Light* para Louis Vuitton en 2003. Muy interesado en la *Gekiga*, su primera obra, *Ryuko*, se lanza a la conquista.

KZ- ¿Cómo llegas al mundo del manga?

EY- Yo era un artista de arte contemporáneo, pero sentía la necesidad de contar una historia. Una película hubiera sido el medio ideal, pero no tenía presupuesto ni tenía conocimientos de edición en video. Sin embargo, elegí *Manga* porque tenía la técnica para dibujar.

KZ- Usted es una mangaka, escultor y fotógrafo. ¿Con qué medio se identifica más?

EY-Ahora mismo soy un mangaka. Sin embargo, al mismo tiempo, me gustaría hacer escultura y fotografía si tuviera alguna solicitud para un proyecto de arte público.

KZ- ¿Cuáles son sus obras y sus mangakas favoritos y por qué?

EY- Mis experiencias y conocimientos en mi vida junto a problemas en el mundo son las referencias que utilizo. Mi mangaka favorito es Osamu Tezuka en su etapa dedicada a los adultos. También me gustan Go Nagai

con *Devilman* y el *Wild Seven* de Mikiya Mochizuki.

KZ- Háblenos de *Ryuko*. ¿Dónde nace su inspiración y cuáles son sus referencias.

EY- La historia brotó de mi mente, no existe ninguna referencia.

KZ- La mafia, la relación con su padre... ¿Conoce a alguien como ella?

EY- Hahahaha, no, no conozco a nadie como ella.

KZ- *Ryuko* ha llegado a América. ¿Pensó que eso sería posible cuando lo escribió?

EY- No, no me lo imaginé en

KZ- ¿Qué es Gamma Draconis? Háblenos de él.

EY- Es un thriller con una mezcla de ocultismo y cyber en el que estoy trabajando junto a Benoist Simmat y que llegará en la primavera de 2020.

KZ- Benoist Simmat es un periodista francés. ¿Quién buscó a quién? ¿Trabajar con él es meterse en el bd?

EY- Stephan de Lezard Noir nos presentó. Gamma Draconis es una fusión de bd y Gekiga.

KZ- ¿Prefiere trabajar solo o con un guionista? ¿Por qué?

EY- Yo trabajo solo, pero Gamma Draconis es una apuesta de Benoist y Lezard Noir.

KZ- Si tuviera tiempo y dinero, ¿sobre qué o quién le gustaría contar una historia?

EY- Tengo una historia en la cabeza y me gustaría llevarla a cabo. Una historia de hadas donde la humanidad fuera juzgada.

KZ- ¿Qué nuevos proyectos tiene sobre la mesa?

EY- Voy dibujando poco a poco mi propia historia, sin embargo me preocupa no tener tiempo para dedicarle.

KZ- Un consejo para quien quiera alcanzar su nivel.

EY- Mi nivel no es alto. Cualquiera puede llegar a mi nivel.

RYUKO

TOMO I





Nos encontramos ante una obra donde se mezclan distintos géneros, enmarcados en una estética *noir*, con trazos propios de los mangas de finales de los 70 y acción pura, donde las balas, sablazos y golpes no tienen desperdicio.

La historia se ve desde distintas perspectivas temporales, en *flashbacks* vemos a los personajes principales con sus motivaciones, y lo que se inicia cuando Ryuko debe adoptar a una bebé recién nacida, hija de un rey caído en desgracia.

En el presente, Barel tiene 18 años y desea su independencia, para lo que roba a los magnates y dictadores de la ciudad de Fuluseia, reino en el Mar Negro del Medio Oriente.

Lo que parece un simple sueño y deseos de volar, se convierte en una carnicería cuando los militares irrumpen en el cuartel general, acibillando y deseando diezmar a los *yakuza*s del país. Barel, Ryuko y su hermana adoptada deberán tomar distintas rutas para poder sobrevivir. ¿El punto de reencuentro? Japón.

La venganza no se preocupa por la distancia, el tiempo transcurrido, o el calibre de las balas. La venganza sabe cómo esperar

Barel conocerá su pasado, el porqué de vivir junto a la jefa de la mafia *yakuza* y las consecuencias de aquél acto de bondad/instinto maternal de Ryuko.

Una familia basada en integrantes de varios clanes diferentes, aunados en el poder y magnetismo de una mujer que tiene varios traumas de décadas pasadas con incógnitas sin resolver, Ryuko es el centro, el disparador y final de toda la obra de Eldo Yoshimizu.

¿Es todo otra operación de los gobernantes de turno?
¿Hay esperanza en una nueva región donde el crimen es la ley? ¿Qué es verdad y qué mentira?

Las pandillas *yakuza* tienen altercados que sólo se solucionan de manera tajante: con la destrucción de los bandos rivales. Para ello cada personaje pondrá en riesgo su liderazgo y principalmente su vida, la derrota significa muerte, no hay oportunidad de sobrevivir una vez que pisamos el polvo, con lo cual las acciones arriesgadas e imprevistas están a la orden del día.

La protagonista Ryuko sólo desea venganza, no puede concebir la idea de traición y menos cuando dentro de la mafia no ha trasgredido ninguna regla elemental; se siente sucia y con la adrenalina de la batalla cree que podrá liberarse del ultraje.

Mientras concibe un plan para acabar con sus enemigos, veremos el pasado tortuoso y el porqué de la oscura determinación, eventos acaecidos a sus padres y las mentiras que surgieron y que trazan su destino.



Manejar espías, criminales, bandidos de menor rango y altísimos miembros «respectables», no son nada en comparación al odio que siente.

Ryuko hizo algo horroroso por un titiritero, ahora buscará sangre...

Algún día, te servirá lo que hay dentro de esa cajita

El estilo de dibujo es cambiante y una mezcla donde conviven trazos parecidos a Kazuhiko Kato (*Cinderella boy* o el famoso *Lupin III*), Leiji Matsumoto y entintados cargados, semisucios y asfixiantes. Si buscamos una referencia sería como la saga *Kill Bill* de Quentin Tarantino, con escenas que se asemejan a la cinta.

Hay que decir que existen viñetas sencillas, pero están

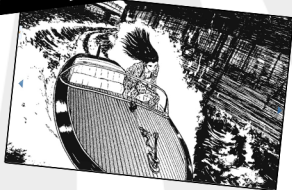
compensadas cuando el mangaka pone su pincel en las escenas rápidas de acción, con dinamismo y entrega. Es como "estar" dentro de las páginas; aunque hay enfrentamientos cuerpo a cuerpo lo más efectivo siempre será una buena pistola, lanzacohetes, detonadores Semtex, ametralladoras, sin olvidarnos de mencionar alguna espada de Oriente.

El autor es Eldo Yoshimizu, artista, fotógrafo y escultor japonés que incursiona en el manga a partir del 2010, con su particular estilo influenciado además por sus estadías en Estados Unidos e Italia, lo que conlleva que sus obras tengan algo de cada país, muchos de sus dibujos parecen «planos de una cámara» tomados desde abajo o arriba.

¡Ve a salvar a tu madre!

En resumen: Obra de dos tomos [puede variar en cada región] que enaltece a las películas niponas de los 60 y 70, que trascurre en la actualidad, pero que emana el espíritu de cintas *noir* con *katanas*, pistolas, *yakuzas* y pandillas donde el valor de la palabra puede ser significativo o puras tonterías, donde honor y traición van de la mano, aunque conocer la verdad es la búsqueda incansable, sin importar lo difícil del camino.

Ideal para un día con frío mientras escuchamos un disco tranquilo, liviano, ya que lo fuerte está dentro de este manga y hará que desees leerlo todo de un tirón. ¡Nos vemos en otro número!



RYUKO

1 ELDO YOSHIMIZU



UN ASUNTO DE FAMILIA



«Fredo, eres mi hermano mayor, y te quiero bien. Pero nunca te pongas del lado de nadie que vaya contra la familia». Michael Corleone, El Padrino.

Preguntas a quien preguntes, todo el mundo te dirá que la familia es el pilar básico de una sociedad. Como primates que no dejamos de ser, tendemos a establecernos en grupos familiares, como hacen los gorilas o los orangutanes, pero... ¿qué es una familia? Aquí empieza ya la divergencia de opiniones. En la cinta que nos ocupa, Un asunto de familia (Shoplifters en el original), dirigida por Koreeda Hirokazu, vemos una familia poco convencional, pero de la que nadie puede discutir que se quieren y que están unidos.

La familia que nos ocupa, presidida por el padre, Osamu, vive un diminuto piso de Tokio donde se hacinan los padres, la abuela y los dos hijos, y carece del dinero preciso para mantener a

todos los miembros. ¿Cómo se los apañan entonces? Combinando los trabajos temporales y las miserables ayudas sociales, con pequeños hurtos en supermercados. Osamu enseña a sus hijos a distraer a los dependientes, a esconderse y a embolsarse los artículos que desean para tener qué llevar a la mesa. A pesar de tan triste panorama, la familia está firmemente asentada en el cariño mutuo. Una noche, Osamu descubre a una niña pequeña que, sin lugar a dudas, ha sido abandonada y está pasando hambre y frío. Compadecido de ella y tentándola con comida, la lleva a su casa.

Osamu intentará hacer creer a su mujer, Nobuyo, que se trata de un secuestro, pero ella se da cuenta enseguida que pretende quedarse con la pequeña y se da cuenta de algo mucho más alarmante: la niña ha sido maltratada. Nobuyo, quien en un principio ni siquiera quería sentarse junto a ella, cuando

descubre las cicatrices en los brazos de la niña cobrará un vivísimo afecto por ella. En parte movida por la propia empatía que a todos nos invade al descubrir que una criatura indefensa ha sido víctima de malos tratos, pero también en parte porque eso le hace tener un vínculo en común con la pequeña.

Toda la familia adopta a la niña como uno más del clan, la enseñan a robar y ella se siente a gusto, querida por vez primera en su vida, con su nueva familia, mientras que -paradójicamente- su familia biológica ni siquiera denuncia su desaparición. Pero esa situación no puede ser permanente, ¿qué sucederá entonces?

Koreeda Hirokazu vuelve al tema de la composición familiar y el sufrimiento infantil que son tan suyos y en los que tan cómodamente se mueve, como ya vimos en la conmovedora Nadie sabe, también tratada en KoukyouZen, o en De tal padre tal hijo. Con su

narración casi parsimoniosa y carente de adornos más allá de las propias actuaciones, nos introduce en un universo familiar en el que el cariño y el apoyo mutuos son dignos de una postal, pero la realidad nos abofetea sin piedad. A diferencia de lo que sucedía en *Nadie sabe*, Osamu y Nobuyo están dispuestos a todo por sus hijos y luchan por sacarlos adelante tan bien como saben; cuando se encuentran a una criatura víctima de una situación injusta, no podrán cruzarse de brazos y, aunque sepan que se saltan la ley llevándola con ellos, saben que hacen bien tomando esa decisión.

Un asunto de familia es una película tierna y estremecedora en la fuerza de su sencillez, donde son las miradas de los personajes y sus reacciones los verdaderos adornos y efectos de la cinta. Se llevó la Palma de oro en Cannes y una nominación a los Oscar en 2018 como mejor película de habla no inglesa, amén de diversos premios de crítica y otras nominaciones. Hirokazu hace poesía con las imágenes y, aunque he admitido en ocasiones anteriores que es un director en exceso asiático (lento, de narración desnuda), tengo que reconocer que en esta cinta ha conseguido llegarme y la lejanía del estilo no ha sido óbice para disfrutar y conmoverme con una historia que vale la pena.

«Oswood, yo no puedo casarme con el vestido de novia de tu mamá; seguro que ella y yo... ¡no tenemos el mismo tipo!» Si no coges esta frase, tienes que ver más cine.





ROMANCE IS A BONUS BOOK

Hace muchos años teníamos una bonita sección de doramas en la revista. Por temas de la propia vida, tuvimos que dejar de hacerla, en parte porque la compañera que las hacía ya no tenía tiempo y por otra parte porque, aunque ahora no lo creáis, conseguir doramas antes no era tan sencillo. Pero gracias a Netflix, ahora podemos disfrutar de un amplio abanico de posibilidades para elegir.

Yo me decanté hace unos meses por *Romance is a bonus book*, atraída por su temática editorial, tema que personalmente me parece interesante. En esta historia vemos que la protagonista,

Kang Dan Yi, intenta volver a la vida trabajadora después de 11 años como madre y ama de casa. Volver a encontrar trabajo le está costando tanto que decide mentir sobre su curriculum y decir que está menos cualificada de lo que está realmente para poder así entrar a trabajar como ayudante en la editorial de su mejor amigo, Cha Eun Ho, editor de la misma. Y así se sobrevendrán las tramas y los enredos amorosos entre los personajes principales del drama hasta el «final feliz» que todos esperamos.

Podríamos decir que *Romance is a bonus book* es un

99% igual al resto de doramas coreanos, pero no, éste tiene algo que me ha parecido diferente y me ha hecho sentirme un tanto identificada. A pesar de la historia de amor, previsible desde el minuto 1, la serie aporta realidad a la trama a través de pequeños detalles y de un importante grupo de secundarios que dan lustre a la historia y la hacen poliédrica.

Para empezar, me gustaría hablaros de la protagonista femenina, Kang Dan Yi. A pesar de tener una buena carrera y experiencia laboral, se da de bruces contra la realidad de la inserción laboral después de 11 años





como ama de casa. Dan Yi ya no es una jovencita, tiene las ideas muy claras sobre sus prioridades y lo que es ella misma, lo cual no deja de ser curioso verlo en series donde los protagonistas suelen ser mujeres muy jóvenes que encuentran ese tan ansiado «amor verdadero» de película que te venden como lo máximo a aspirar. Dan Yi ya tuvo todo eso, le salió mal, y vuelve para seguir intentando vivir con dignidad, que para eso se ha esforzado, y poder cuidar de su hija. Pero el mercado laboral ya le recuerda que ser ama de casa no es un trabajo remunerado y desde luego, nada apreciado en realidad en la sociedad coreana.

Otro personaje que me ha parecido especialmente interesante es el de Seo Young Ah, directora de marketing de la editorial Gyeoroo y casada en secreto con el editor Bong Ji-Hong. En dicha relación, que evoluciona de forma racional y no fantasiosa, podremos ver el reparto de tareas domésticas con hijo al cargo incluido y cómo se va depositando una carga mental en Seo Young Ah que su marido no tiene. Sorprendentemente, este hecho no es muy diferente a lo que la mayoría de las mujeres españolas vivimos, y es que, a pesar de los kilómetros, las diferencias no parecen tantas.

Sólo he citado a dos de ellas, pero *Romance is a bonus book* está lleno de personajes muy bien escritos entre los que destacan sobre todo los de las mujeres.

La serie presenta, además, de una manera bastante acertada la realidad del mundo editorial y de cómo funciona ese negocio, lo cual lo hace una fuente de interés si queréis saber cómo funciona una editorial por dentro.

Romance is a bonus book consta de 16 episodios y fue dirigida por Lee Jung-Hyo, que ya había trabajado en las adaptaciones coreanas de *The good wife* y *Mentes criminales*. Jung Hyun-Jung, guionista de *Five Enough* o *My first time*, firma el guion de esta serie. La serie fue emitida entre enero y marzo del 2019 por la cadena TvN y ha llegado a los países hispano-hablantes gracias a Netflix.

En definitiva, si buscas un drama diferente, bien escrito y con temas más maduros que los habituales, esta es tu historia.



¿Qué haces cuando tienes una enfermedad mortal y encima desconocida?

Chester, el protagonista, se ha conformado con disfrutar del tiempo que tenga disponible y con una resignación valiente, se aleja de sus conocidos para ahorrarles sufrimiento.

Cuando, por un accidente, arriba a una isla remota y con una población ajena al exterior, conocerá a Colette, a su hermano Lauro y a los demás habitantes de la pequeña región, con una particularidad: existe un bosque cercano bautizado como «Enigma», mismo nom-

ENIGMA:

bre que su rara enfermedad.

¿Hay conexión entre él y la flora de ese hábitat? ¿Qué otros secretos esconde la isla?

«Si las hierbas no son suficientes, no tienes más opción que morir aquí»

Al llegar a Carlyle y ser salvado por Colette, intentará buscar lo positivo de hallarse en una zona donde la comunicación con el exterior es mínima. Descubrirá a sus pobladores, pero a sabiendas de que no puede hacer amistades estrechas, el tiempo es crucial y cuando sus nuevos amigos tengan alguna dificultad, pondrá sus habilidades para ayudar.

¿Hay cura para lo que corroee su cuerpo?

Cuando un ser andrógino llamado Envíro hace presencia, Chester siente curiosidad, pero encuentra que la ciudad la rechaza, ella se autoproclama como una «muñeca viviente». Más misterios e intrigas, pero Chester ya no desea estar en penumbras e iniciará sus propias investigaciones.

El estilo de dibujo es moderno, con líneas estilizadas para las caras y ojos masculinos, trazos suaves y con variedad de colores para las mujeres. Atención con las rutas donde ellas sean las que llevan el mayor protagonismo, un mismo personaje puede tener dos caras y dependiendo nuestros actos no es raro finalizar en una encrucijada con un «Bad Ending».

Con 19 diferentes finales, parecería que es una empresa imposible lograrlos todos (algunos endings son

totalmente prescindibles), sin embargo, al igual que con Chrono Trigger (por mencionar un clásico) se pueden obtener fácilmente luego de conseguir los iniciales, redondeando la historia y complementando unas a otras.

Existe la opción de «no releer» todo lo que ya hojearnos con anterioridad, se gana tiempo y completamos los CG de imágenes que se van habilitando en las rutas. Además, en el caso de que nos faltara alguna ruta y deseáramos completarlo al 100%, nos dan pequeños consejos al reiniciar las partidas. Existe un deslance «verdadero», más largo y con música, aunque se debe recorrer un gran camino para desbloquearlo.

El arte es muy bello, en esencia no difiere de personajes con pequeñas variaciones cuando interactuamos, lo fuerte se encuentra en los fondos muy pulidos, bellamente plasmados y detallados en varios pasajes, es lo mejor que ofrece esta NV y complementándose con una música suave y tranquila, aunque el punto negativo a remarcar es la ausencia total de voces (no de sonidos), una verdadera pena pues subiría mucho el resultado final.

Para ser un producto indie no puede uno ponerse «exquisito», hay que valorar el tiempo y dedicación cuando no hay una mega-empresa detrás, esto se realizó a pulmón y es de agradecer.

Si les gustan las tramas agri-dulces, con variedad de epílogos y buen arte, este título es para ustedes, nos vemos en otro número





Keiko tiene 36 años, está soltera y trabaja a tiempo parcial en un konbini, una «tienda de conveniencia» abierta las 24 horas. Esto provoca la desaprobación del mundo que la rodea, que no la ven como una mujer adulta y anhelan que encuentre pareja, se case y forme un hogar tal y como se espera de ella.

Sin embargo, Keiko se sabe diferente. Siente que no encaja en la sociedad que la rodea, ya que apenas tiene sentimientos y no comprende de verdad las reglas de las convenciones sociales.

Así, con sus comportamientos adquiridos que apenas la diferencian de un robot, lo único que quiere es seguir su trabajo en el konbini, que tanto le gusta, y que la dejen vivir en paz.

«La dependienta» es una novela de Sayaka Murata publicada en nuestro país por Duomo ediciones y ha contado con una cálida acogida entre los lectores españoles.

Es una novela sencilla, sin aspiraciones, narrada en primera persona, lo cual hace que la protagonista pueda ser un tanto más comprensible dentro de su extrañeza.

Porque no nos engañemos, el personaje de Keiko se nos hace raro por lo robótico que se nos presenta, pero a la vez enternecedoramente tierno por su voluntad de encajar para no disgustar ni a sus padres ni a su hermana pequeña.

Es dentro de esta búsqueda por satisfacer la necesidad que tiene su familia de que Keiko encaje donde la novela gira para explicarnos un corto lapso de tiempo de la vida de nuestra protagonista.

Es entonces cuando la tienda se nos presenta como punto de anclaje y salvavidas de Keiko, un lugar en el que no pasa el tiempo ni nada cambia, en donde unas sencillas normas hacen que todo sea perfecto para su mundo deformado. Keiko descubrirá a lo largo de la novela cuán importante será la tienda para ella y cómo va descu-

biendo una identidad que trasciende a la de ella misma: la de dependiente.

«La dependienta» es una novela corta, de 176 páginas, con prosa fluida y sin grandes aspiraciones, que ha sido premiada con el prestigioso premio japonés Akutagawa y que sorprende precisamente por esa mezcla equilibrada entre cotidianeidad, anormalidad y un devenir no deseado pero aceptado que confluyen en la protagonista.

Una novela que gustará a los lectores de Banana Yoshimoto o Amélie Nothomb y que también atraerá a todos aquellos que, salvando las distancias con esa extraña protagonista, quieran conocer un pedacito de sociedad japonesa.





EL TEATRO NOH



En lo que se refiere a tradiciones milenarias, Japón puede jactarse de poseer más de cuatro. Casi todos hemos oído hablar del famoso teatro kabuki, pero éste procede de un arte más antiguo, el llamado teatro Noh, donde noh significa «talento, habilidad». Si tuviéramos que hacer una comparación, burda, pero adecuada para hacernos una idea, el noh y el kabuki serían como la ópera y la zarzuela; el primero es más refinado y aristocrático y el otro más popular y divertido.

El teatro Noh surgió el siglo XIV, y sus grandes creadores fueron Kan'ami y Zeami Motokiyo, padre e hijo, quienes fueron directores, actores y escritores de la mayor parte de los dramas de este género. En concreto, Zeami fue el artífice de la combinación de belleza, tranquilidad y elegancia de este arte carente

de palabras. No obstante, no debemos olvidar que el Noh bebe directamente de los rituales budistas y sintoístas que ya se llevaban a cabo en el siglo XII, y aún antes, a saber:

Dengaku: ritos que tradicionalmente se celebraban en templos.

Sarugaku: combinación de bailes, humor y acrobacias.

Bugaku: baile tradicional de bailarines enmascarados que se bailaba en la corte del emperador japonés y que fue introducido desde China.

Este último arte fue el que más creció en popularidad debido al patrocinio de los líderes militares, y el que evolucionó hasta el noh actual. La obra se divide en tres partes; la introducción o Jo, donde los personajes secundarios nos dan las explicacio-

explicaciones necesarias para seguir la representación. El nudo o Ha, donde los personajes llevan a cabo los acontecimientos significativos de la historia, y el climax o kyu, donde produce la resolución del dilema moral. En cuanto a los argumentos, estos se dividen en:

Dioses: obras religiosas o basadas en mitos, donde una deidad es el protagonista.

Guerreros: epopeyas heroicas relativas a un acontecimiento de la vida de un guerrero.

Femeninas: historias donde una mujer de la aristocracia es la protagonista.

Demoníacas: el protagonista es una mujer obsesionada, un demonio o un fantasma.

En lo referido a los actores, durante el período medieval, y debido a la supremacía del

varón en esta época, todos los papeles eran interpretados por hombres, ya fuesen masculinos o femeninos, tal como sucedía en la Grecia clásica. Para llevar a cabo el personaje, los actores usaban máscaras que representaban a cada una de las figuras y, dado que el Noh es un arte gestual y los actores rara vez dicen algunas palabras, ocasionalmente aparecían fantasmas o monjes que comentaban la acción que tenía lugar, o se ofrecía a los espectadores pequeños guiones para que pudieran seguir la obra.

A diferencia del teatro europeo, donde la escenografía es una herramienta esencial del argumento y se busca, dentro de lo posible, el realismo a fin de conseguir un conjunto coherente de componentes que facilite la inmersión en la obra, en el Noh lo que se persigue es que el espectador se centre por completo en los actores, sus gestos y su grácil forma de trabajar, de modo que el escenario es pequeño y el decorado, minimalista. Así, el escenario de Noh es habitualmente cuadrado, de 6X6 metros, y construido en madera de ciprés, que se considera sagrada. La decoración suele limitarse a un poco de arena y un pino (real o pintado). La utillería de los actores también es limitada y suele consistir en una sombrilla, una carta u otros elementos simples. Además de los actores, también es de gran importancia la orquesta, compuesta por los tamboriles, flautistas y el típico coro vocal de ocho voces.

El teatro Noh es un arte milenario íntimamente relacionado con el ballet y el mimo, donde el movimiento de un brazo puede significar muchísimo más de lo que parece. Una forma de expresión que merece el esfuerzo del acercamiento que, como occidentales, nos cuesta para comprenderla, pero que nos brindará a cambio una experiencia irrepetible, llena de armonía y hermosura por igual.



- KOUKYOU ZEN STAFF -

> DIRECCIÓN

Johann Jiménez
(Dirección de diseño)



Isabel Valenzuela
(Redactora en Jefe)



Cristina Casado
(Relaciones Públicas)



> DISEÑO

Cristina Casado



Fernando Garcete



Isabel Valenzuela



Johann Jiménez



Lourdes Navarrete



> REDACCIÓN

Cristina Casado



Dita_delapluma



Fernando Garcete



Isabel Valenzuela



Jorge Jiménez R.



MagoWolf



Sakura



Vicente Uliarte



Nicso - san



AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

Yaone *(Renders)*





SÍGUENOS EN:



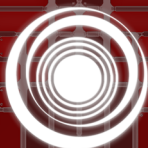
- WEBS AMIGAS -

¿Tienes una web? ¿Aportas en un fansub o scantrad? Entonces este es tu espacio. Ponte en contacto con nosotros y hablaremos de feedback, entrevistas, enlaces... ¡y mucho más!

<http://www.kzrevista.blogspot.com>

koukyouzen@gmail.com





KOUKYOU ZEN