



A la venta desde el 9 de octubre de 2024

アニメの大きな本

アニメの大きな本

EL GRAN LIBRO DEL ANIME

LAS OBRAS
MAESTRAS
DE LA
ANIMACIÓN
JAPONESA

El anime, siguiendo la estela de las estratosféricas ventas de los mangas, va viento en popa.

Las series como *Dragon Ball*, *Naruto* o *One Piece* son seguidas por millones de fans, los cuales esperan con fervor cada nueva entrega —película, especial o *spin-off*—. Los héroes de estas historias recorren universos exuberantes, donde la aventura desenfrenada va acompañada de ritos iniciáticos. No obstante, la proyección de la *japanimation* no surgió por arte de magia. Fue necesario que se establecieran cánones poco conocidos por los espectadores. *Akira*, la obra de culto de Katsuhiro Ōtomo, no impregnó espontáneamente el imaginario occidental. Lo mismo sucedió con las obras maestras del estudio Ghibli. Si bien Hayao Miyazaki se ha impuesto como el *sensei* de la animación desde *La princesa Mononoke* y *El viaje de Chihiro*, también allanó el camino para nuevos talentos. Prueba de ello es el éxito de Makoto Shinkai. El anime es transgeneracional y un fenómeno social, radiografiando la comedia humana, desde las pesadillas apocalípticas a las fábulas pobladas de espíritus fantásticos, de las distopías futuristas a los relatos sentimentales, de las metamorfosis de Japón a la poesía de una naturaleza milenaria.

Bienvenidos a los mundos ficticios que han revolucionado la animación y —nos atrevemos a decir— el universo del cine.

Catedrática de Lenguas Modernas, **Nathalie Bittinger** es profesora de estudios cinematográficos en la Universidad de Estrasburgo. Además de esta obra, ha publicado un *Dictionnaire des cinémas chinois* y *Ang Lee. Taïwan/Hollywood, une odyssée cinématographique*. Esta es su primera obra traducida al español.

EL MUNDO DEL ANIME

Introducción

Dragon Ball, Naruto, One Piece... El encanto que ejerce Japon sobre los lectores y espectadores de todo el mundo no deja de sorprender. En el transcurso del proceso de globalización, y pese al dominio cultural de Estados Unidos y Coca-Cola, el anime japonés ha penetrado en los hogares, desde las series de dibujos animados o la animación a Netflix que, en plena pandemia, aumento de manera significativa su catálogo de *japanimation*.

De hecho, la proyección del manga, que ofrece infinidad de historias para el cine de animación, es vertiginosa. Mientras que el comic franco-belga lleva décadas triunfando, de *Tintin* a *Asterix*, la nueva generación adopta los rituales de los antiguos frikis: lectura de derecha a izquierda y afición por relatos típicamente nipones. Si bien al principio se trataba de una subcultura reservada a algunos aficionados, el imaginario del país del sol naciente ha adquirido prestigio desde entonces y se ha extendido a todos los formatos: papel, videojuegos, series de televisión, cine, *merchandising*.

Más allá de estos efectos pasajeros, el anime es un continente mucho más prolífico, variopinto y atormentado que la caricatura que se hizo de él en la década de 1980, cuando *Goldorak*, *Candy Candy* o *Los Caballeros del Zodiaco* arrullaban la merienda de los niños. Época en la que la revista gala *Telerama* y Segolene Royal, en esa época diputada del departamento francés de Deux-Sevres, describían *El puno de la Estrella del Norte* como una especie de pornografía de la violencia. Productos en teoría descerebrados, capaces de corromper las jóvenes almas educadas con los animales parlantes, los colores pastel y las ficciones reconciliadoras de Walt Disney. Sus detractores no habían descubierto la inventiva de este auténtico arte, que, bulímico, se iba apropiando de todos los temas.

Aparte de para el público infantil, Japon ha forjado una animación para adultos de extraordinaria calidad, a través de estéticas fecundas, con frecuencia experimentales, y en ocasiones ofensivas. Las creaciones originales son incontables, desde *Akira* (1988), de Katsuhiro Ōtomo, a *Your Name* (2016), de Makoto Shinkai, pasando por las obras maestras del estudio Ghibli. Realizaciones fundamentales que fueron determinantes para el reconocimiento de esta forma filmica en Occidente.

Liberado de las restricciones físicas del celuloide de acción real, el anime entrelaza los estratos narrativos y juega con los imaginarios como en una caseta de tiro. Un verdadero festín visual, que es un laboratorio de experimentos humanos y un caleidoscopio del alma, capaz de multiplicar los niveles de realidad. Sus excesos gráficos —al igual que su diseño poético— captan con agudeza los defectos de la sociedad y materializan emociones impalpables. Su creatividad no tiene límites, del tono apocalíptico que recorre las distopías futuristas —como *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii— a los universos fantásticos trazados con letras de fuego por Hayao Miyazaki, por no mencionar el realismo elegíaco de Isao Takahata y sus discípulos espirituales. Registros que se compenetrán para plasmar las metamorfosis de la existencia y los mil y un matices de los sentimientos.

Prodiga en fabulas iniciáticas, la animación japonesa es un país de las maravillas, a veces de pesadilla, que lleva al espectador al otro lado del espejo para así explorar mejor las tensiones sociales, políticas o ecológicas. Un espejo deformante —futurista, poético o hiperrealista—, que nunca se olvida de santificar la espiritualidad de la naturaleza mediante la delicadeza de un rasgo o de un movimiento. Se hacía necesario emprender un viaje a las tierras del anime para desplegar su riqueza temática, sus líneas maestras narrativas y sus atajos estéticos, a fin de mostrar todo su alcance emocional y reflexivo.

SUMARIO

I. APOCALYPSE NOW

EL ANIME SE VA A LA GUERRA
LOS SUFRIMIENTOS DE LA HISTORIA
LLUVIA NEGRA
CEMENTERIO AEREO
JUGAR A LA GUERRA
ARMAS DE DESTRUCCION MASIVA
LOS MUNDOS ENGULLIDOS
LA GUERRA DE LOS MUNDOS
«MI CUADRILATERO ES LA CALLE»
SIN FUTURO
EL BESO DE LA MUERTE
LOS REBELDES DEL DIOS NEON
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS
SODOMA Y GOMORRA
TEORIAS CONSPIRATIVAS
MISTER ROBOT
MECHA Y KAIJŪ EN HOLLYWOOD
EL ALMA DE LA CORAZA
¿HUMANO, DEMASIADO HUMANO?
HIBRIDACION
LA PESADILLA DE DARWIN
ADAPTACION EN VIVO: ENTRE LUCES Y
SOMBRA
INCEPTION
PASE SANITARIO
LA GUERRA DE LOS AVATARES

III. LA VIDA, AHORA

METAMORFOSIS DE JAPÓN
LOS ANTIGUOS CONTRA LOS MODERNOS
URBANO, DEMASIADO URBANO
SONATA DE TOKIO
LOS PARIAS DE LA TIERRA
FALSAS APARIENCIAS
PEQUEÑO ARCHIPIELAGO, GRANDES
ESTUDIOS
LOS NIÑOS DÍSCOLOS
SER PADRES, UN DEPORTE DE COMBATE
«¡FAMILIAS, OS ODO!»
ENCONTRAR LA PROPIA VOZ
CRISIS DE ADOLESCENTES
EDUCACION SENTIMENTAL
LA COSECHA DEL CORAZÓN

II. AL OTRO LADO DEL ESPEJO

SEGUIR CON VIDA
EL ULTIMO SAMURAI
EL SALTO DEL ANGEL
HUERFANOS DE LA VIDA
EL ESPECTACULO MAS GRANDE DEL
MUNDO
PIRATAS Y CANICAS
REIR ES PROPIO DEL HOMBRE
REBELDES MELANCOLICOS
CORRESPONDENCIAS EUROPA/JAPON
EL COLOR DE LOS SUEÑOS
AL FINAL DEL CUENTO
REBELION EN LA GRANJA
ABRACADABRA
PASADIZOS SECRETOS
ISLA FLOTANTE Y DIOS PESTILENTE
LOS GUIJARROS DE PULGARCITO
GABINETE DE CURIOSIDADES
LA NATURALEZA COMO SANTUARIO
LOS ESPIRITUS FANTASTICOS
EL CREPUSCULO DE LOS KAMI Y DE LOS
YŌKAI
LA PARADA DE LOS MONSTRUOS
CHICA DEL SOL Y DIOSA DEL VIENTO
LA «MAGIA MILENARIA»
EL TEMPLO DEL FOLCLORE
MAQUINA DEL TIEMPO

GRANDES Y PEQUENAS COSAS
24 LATIDOS POR SEGUNDO
EL GRAMOFONO DEL ESTUDIO GHIBLI
EL CLIMA DEL ALMA
EL SABOR DEL RAMEN
LA CARA OCULTA DE LA LUNA
«YO SOY OTRO»
RETRATO DEL ARTISTA COMO MAGO
PINCELES MAGICOS
LA CAVERNA DE PLATON
EL ANIME EN EL CINE
CLARO DE LUNA
ETERNOS DESTELLOS

ÍNDICE DE OBRAS

ÍNDICE DE DIRECTORES



El gran libro del Anime

Nathalie Bittinger

Lunwerg Editores, 2024

22 x 27 cm. // 224 páginas // Cartoné

PVP c/IVA: 32,90 €

A la venta desde el 9 de octubre de 2024

MÁS INFORMACIÓN A PRENSA:

Lola Escudero - Directora de Comunicación de Lunwerg

Tel.: 619 212 722 - lescudero@planeta.es

¿CÓMO ES EL LIBRO POR DENTRO?

Ejemplo de páginas interiores



SONATA DE TOKIO

Por un lado, recuerdos de Europa y Japón, las ciudades de Hayao Miyazaki destacan un encanto abstractivo y se sitúan en la cumbre del realismo, como en *Noddy*, la aprendiz de bruja. El maestro del anime casi destiende la pintura de la contemporaneidad, con la excepción de las estancias históricas de la saga de Chihiro, reimpugnadas con rapidez por la población fantasmagórica de las tierras. Otros cineastas reivindican un visible antinaturalismo, como en *Prigati* o *Shere*, más en el estilo de Hayao Miyazaki, en la que todo está completamente deformado por las desiguales mentes de los personajes: el anillo y los bebés se cubren de flores estilizadas; la urbe se transforma en novedosos conjuntos geométricos a merced de sus dismutaciones.

Pero el realismo se parte integralmente de la mayoría de los directores actuales. Su deseo de reflejar la situación de la sociedad en las megapólis niponas —con Tokio a la cabeza, o a veces Osaka, la tercera ciudad del país— es palpable en la atención al detalle. La realidad casi fotográfica de algunos edificios se acompaña de la plasmación de la atmósfera de los diferentes barrios. Your Name explora enlaseve entornos de la capital, desde la concurrencia en las calles de Shinjuku hasta el Centro Histórico de Akihabara, pasando por la «Torre Eiffel» de Tokio, etc. La eterna historia de amor de El Joven de las palmeras (2013), película Shinkai solo podía tener en el Jardín Imperial de Shinjuku, una budista pastel en el corazón de la urbe. La animación ha desgranado al los famosos kokeshi, nasca-cielos hasta donde alcanza la vista, postes eléctricos, pero a nivel televisivo de modo, también silenciosos, ventiscas no hechas al día. La red de transportes fantástico —incluido el famoso Shinkansen— fascina a los cineastas con sus estaciones y trenes, que aseguran la transmutación desde millones de pasajeros, de su domicilio a la escuela o al trabajo. La impresión de autenticidad nace de la credibilidad del

espacio habitado por los personajes, que traza una cierta visión de la vida urbana. Ambientada en la década de 1990, Sumomomo de Yohshimi Kondo comienza con instantáneas del día a día de la metrópoli, hasta el microscópico y sobrecargado apartamento de Shinjuku. Entran en un estado de ingravidez en la deriva mala de la nueva ciudad de Tama, con una versión de la canción «Country Road» de fondo, originalmente dedicada a la nostalgia de la América profunda. Un día que la joven escribe con tirones para descubrir el panorama por el que se despierta. «Carreteras de hormigón, dondequiera que vaya los bosques están desmenuzados, los valles están sepulcrales. Tokio cociente, mental de Tama, en la ciudad natal, carreteras de hormigón». En recuerdos del ayer, cuando las campañas que casi nunca han ido a la capital le preguntan, Tokio responde: «Tokio está aquí. Edificios, coches... En realidad, no es un lugar habitable. (Este es otro mundo)».

Si bien los megapólis superpobladas son el lugar donde todo es posible, en las que uno puede cruzarse con su alma gemela en cualquier cruce (como en Your Name), se caracterizan sobre todo por su anonimato y los bosques de historias singulares. La destrucción de los vínculos sociales, las familias separadas, la precariedad económica son la otra cara de la brillante ciudad consagrada al entretenimiento y al consumo. Los impactos transformados de Poroporo borran la uniformidad como «era la manera de vivir en este gran Tokio». Abrazaron al credo capitalista, que parodian cantando mientras agitan el disco: «Para vivir como un humano se necesita pasar. Eso pasa, cómo pasar? Basta con tener una sociedad». Ante la angustia de su mundo, ellos que quieren salvar a sus compañeros, todo gira en torno a grupos de contrabando y alaridos satélites, a conexión de entre en el ciclo mercantil y distorsión al arte mágico de los famés en el parque de atracciones Wonderland.



Highly Short: Wao en Gili, Masaki Tama

El jardín de las palmeras, Hayao Miyazaki

SEGUIR CON TUDA

rente al desastre programado, algunos jóvenes se muestran heroicos en su combate. Impulsados por una fuerza que los supera, desobedecen su arma secreta y hallan recursos inesperados en su voluntad de hierro. Dotados de superpoderes, o tan solo de un alma pura, demuestran con su abnegación que nada está perdido: que la comunidad, ante el riesgo de implosión, pueda salvarse contra el peligro. Reiventamos, épicas, mitológicas, un ocarionas rebeldes y melancólicos, a menudo trágicos, pugnan con todas sus fuerzas por sobrevivir.

A finales de la década de 1980, el extraordinario bello de algunas franquicias multimediosas popularizó en Europa relatos heroicos destinados a los niños (phenom) o a las niñas (phog). Batallas heroicas, romances, se insertan en una forma dinámica, moderna y japonesa, el manga, presentada en anime, películas, videogames y merchandising. El mito mono con poderes sobrenaturales de Dragon Ball (obra de Akira Toriyama publicada de 1984 a 1995) fue una punta de lanza muy lucrativa, que perduró hasta hoy (Dragon Ball Super: Super Hero, 2020). El maléfico protagonista, guiado a niños y adolescentes con su temperamento ingenuo y su inabundante energía. Entre las chicas, la magistral girl analiza la mutación de adolescentes desbordadas en poderes y heroínas capaces de dar lugar a los enemigos del género humano. Sailor Moon (1990-1997) puso de actualidad el girl power. Cabe mencionar también a los sentai («estaciones de combate»), esos superhéroes originados en franquicias de la Tierra, tipo Bionan (1984-1985). Con sus coreografías marciales heredadas del teatro kabuki, mezclan tradición y modernidad, como samurái galanteados por sus bigotes y armaduras robóticas.

Bajo el estandarte de la amistad, el esfuerzo y el coraje con los que enfrentan a los monstruos, o protegen al planeta, las variantes heroicas están en boga. Si bien algunas no sacapan a los estereotipos, a las lógicas comerciales o didácticas, otras son auténticos relatos de epopeyas que ensalzan —de una manera u otra— la resistencia frente al desastre. Su vasta narrativa se apodera de grandes cuestiones antropológicas o políticas. Los héroes, que profunden los legados múltiples a las acciones de moral, purifican el orden establecido con su comicidad carnavalesca, su celebración alegórica de la naturaleza o su melancolía desahogada. Algunos son tristes, fuertemente ambiguos, más allá del bien y del mal. Creadores de valores más que paladines de un orden conservador, defienden una fuerza subterránea que remonta a paso las convenciones. De la muchacha misteriosa de Higurashi del Valle del viento (1994) de Hayao Miyazaki al estético Luffy de One Piece (1999-...) pasando por las aventuras del capitán Harlock (Hatake Gensai) (1978-1979), estos héroes logran salvar algunos fragmentos del mundo. Al volver a entrecer con la vida, liberan potencias para actuar que, en el mejor de los casos, devuelven el encanto a la vida.



Dragon Ball Super: Super Hero