

Guardianes de la noche

Kimetsu no Yaiba | 鬼滅の刃

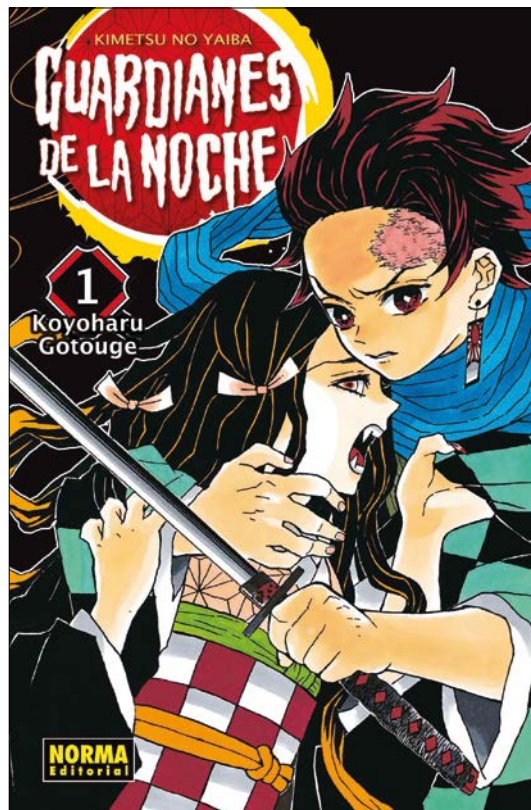
Koyoharu Gotouge

La fórmula del shōnen, especialmente la cultivada en las páginas de la revista *Shōnen Jump*, se ha mantenido prácticamente inmutable a lo largo de más de 50 años; si en Occidente hablamos del viaje del héroe de Campbell, en Japón pueden hablar del shōnen al uso de la *Shōnen Jump*. *Guardianes de la noche* no es una excepción, empieza como tantas otras obras, con un suceso traumático y el despertar del héroe, que debe embarcarse en una misión en contra de su voluntad. Para ello se encontrará con algunos maestros que le enseñarán, y después temibles enemigos que le pondrán a prueba. Por el camino irá haciendo amigos y mejorando sus habilidades, pero los combates cada vez serán contra enemigos más poderosos. Lo hemos leído una y mil veces, nos lo conocemos de sobra, pero eso no es lo importante. Los arquetipos están ahí y nos acompañarán siempre; la gracia está en ofrecer lo mismo pero con otro vestido, y en este caso hay que ponerse el kimono porque nos situamos en un periodo poco habitual en los shōnen de acción que nos llegan: la era Taishō (1912-1925).

Tanjirō, un joven vendedor de carbón, vuelve a casa para descubrir que su familia ha sido asesinada por unos demonios. Solo una de sus hermanas parece que está con vida... aunque en realidad se está transformando también en demonio. Estos demonios son una especie de vampiro fusionado con un zombi: vuelven a la vida después de muertos, no pueden ver la luz del día y atacan indiscriminadamente a los humanos. Pero Tanjirō es afortunado porque su hermana no le ataca. De hecho, ni siquiera ataca a los demás humanos. A partir de ahí empieza el viaje de Tanjirō para salvar a su hermana, y para eso debe convertirse primero en un guardián de la noche.

Como decíamos, sorprende la época escogida, y más todavía que siendo un "manga de época" no sea de samuráis. Eso le da un punto de originalidad interesante, especialmente para el lector no japonés, que está más acostumbrado a otro tipo de contextos cuando hablamos de shōnen. Una premisa interesante, y un dibujo acorde con las tendencias shōnen de la última década que no le resta interés gracias a escenas memorables.

Para los que estén cansados de ninjas, piratas o mundos de fantasía en el shōnen de acción tradicional, *Guardianes de la noche* ofrece una interesante alternativa. Sigue todos los cánones pero consigue ofrecer elementos más originales.



2016

SHŌNEN / ACCIÓN, SOBRENATURAL, HISTÓRICO

JP Shūeisha

ES Norma Editorial

16 tomos (serie abierta)

SI TE GUSTA ESTE MANGA, PRUEBA CON...

Black Clover, Fairy Tail, Blue Exorcist, Rurouni Kenshin.

El caballero vampiro

Vampire Knight | ヴァンパイア騎士

Matsuri Hino

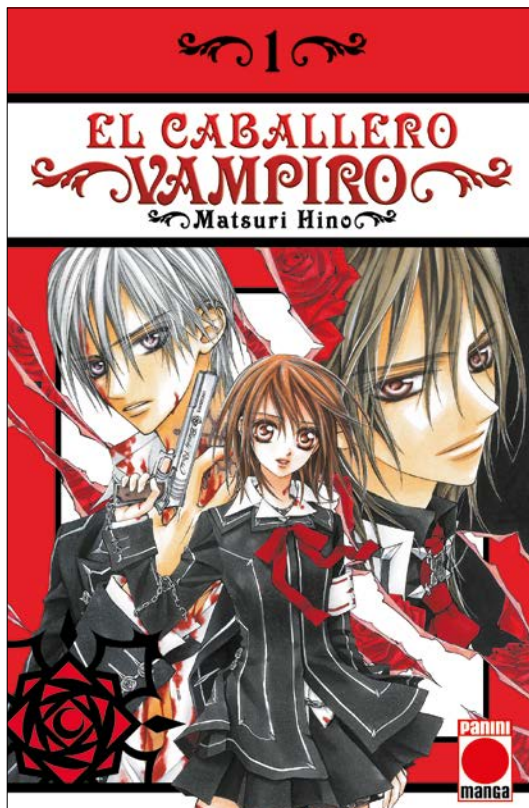
El caballero vampiro es una adictiva historia shōjo que mezcla las habituales temáticas del manga para chicas con una atmósfera oscura. No es en absoluto una anomalía, ya que desde la irrupción de las autoras del "Grupo del 24" en los años 1970 (ver fichas de *La balada del viento y los árboles*, *Catarsis* y *¿Quién es el 11º pasajero?* para más información), todo tipo de temáticas son habituales en las obras para esta demografía.

En este caso, la acción se ambienta en un instituto en el que hay dos turnos: los de la clase diurna y los de la clase nocturna. Lo que casi nadie sabe es que los alumnos de la clase nocturna son en realidad vampiros. Muchas chicas de la clase diurna esperan a las puertas de la residencia de los alumnos de la nocturna a que salgan, para verles y tratar de intercambiar algunas palabras o, en ocasión de San Valentín, tratar de regalarles bombones y pasteles de chocolate como dicta la costumbre en Japón. Y es que los vampiros son prácticamente todos guapísimos chicos de belleza andrógina, como no podía ser de otra forma, y casi todas las chicas suspiran por ellos.

La obra está protagonizada por la humana Yūki Kuran y el vampiro Zero Kiryū, que velarán porque nadie pueda averiguar el secreto de la clase nocturna. Evidentemente, a lo largo de la historia hay lugar para aventuras, romances, chicos y chicas guapos y muchos misterios. El dibujo es muy elaborado (a destacar los diseños de los uniformes del instituto, repletos de detalles) y precioso, en la línea del shōjo manga más depurado.

Vampire Knight es uno de los mangas shōjo más exitosos de los últimos años: no solo fue adaptado a un anime de dos temporadas de 13 capítulos cada una, sino que también ha generado novelas ligeras, dos de las cuales (*Corazón de hielo* y *La trampa negra*) están disponibles en español. También existe una secuela del manga, iniciada en 2018 por la propia Hino, titulada *Vampire Knight Memories*, también disponible en español.

"Vampire Knight es el primer manga serio que me toca dibujar. Mi serie anterior, Merupuri, era de corte más mono y divertido, algo que tiene mucho contraste con este manga de 'amor de instituto manchado de sangre fresca'. Me preocupé mucho, porque imaginé que a muchos lectores les sorprendería la diferencia". – Matsuri Hino en uno de los freetalks de la obra.



2005

SHŌJO / VAMPIROS, ROMANCE

JP Hakusensha

ES Panini Manga

19 tomos

DE LA MISMA AUTORA:

Merupuri, *Shuriken* & *Pleats, Wanted*.

SI TE GUSTA ESTE MANGA, PRUEBA CON...

The Gentlemen Alliance+, *Rosario to Vampire*,
Kamikaze Kaito Jeanne, *Angel Sanctuary*.

Macross II – Fortaleza Super Dimensional

Chōjikū yōsai Macross II | 超時空要塞マクロスII

Sukehiro Tomita (guión), Tsuguo Okazaki (dibujo)

¿Alguien recuerda *Robotech*? Una serie de anime que fue una especie de Frankenstein creado por una productora norteamericana que tomó tres anime e hizo un montaje a su medida para crear un nuevo producto que tuvo una popularidad considerable. Una de estas series se llamaba *Macross*, que junto a la franquicia *Gundam* es una de las sagas de mecha más populares de todos los tiempos. Es más, muchos aseguran que si a los aficionados al manga y al anime se les llama “otaku”, se debe principalmente a dicha serie, ya que uno de sus personajes utilizaba la palabra a menudo (significa “usted”, pero es de uso muy restringido y peculiar) y acabó calando entre los aficionados.

La saga *Macross* es precisamente una mezcla de algunos de los elementos más apreciados por las primeras generaciones de otaku: las *space opera*, los *mecha* y las *idols*. Cuenta la historia de los enfrentamientos entre los humanos y los Zentradi, con la particularidad de que ambos bandos acaban utilizando a cantantes durante las batallas, cuyas bellas canciones inspiran a los combatientes a seguir luchando con más ahínco.

No sabemos muy bien el motivo, pero en los primeros años de edición de manga en español nos llegó esta adaptación de una de las OVA de la saga, concretamente *Macross II*. Algunos años después nos llegaría otra, pero probablemente esta sea la mejor de las dos, y uno de los pocos ejemplos de manga protagonizado por mechas que tenemos. El género se ha asociado siempre más al anime, y parece que los intentos de introducir tanto la saga de *Macross* como la de *Mobile Suit Gundam* no han tenido el éxito deseado (de hecho, ni siquiera en formato anime).

Pero si tienes alma de arqueólogo, quizás te interese buscar uno de esos primeros mangas editados en español, en un momento en el que la cultura otaku estaba despertando y se fijaba precisamente en uno de los principales referentes de dicha cultura en su país de origen. Y no es una mala adaptación: aunque la calidad de la reproducción no sea la mejor, los diseños de personajes recuerdan mucho los de las OVA originales y eso siempre es de agradecer.

El género *mecha* no ha triunfado demasiado en el mercado español, pero para los arqueólogos del manga existen obras como *Macross II*, una de esas obras indispensables para entender la cultura otaku japonesa.



1992

SHŌNEN / SPACE OPERA, MECHA, ACCIÓN, IDOLS

JP Shōgakukan

ES Planeta Cómic

1 tomo

SI TE GUSTA ESTE MANGA, PRUEBA CON...

Macross 7 Trash, *Mobile Suit Gundam: The Origin*,
Patlabor, *Sakura Wars*.

Héroes anónimos

Mumei no hitobito ishoku retsuden | 無名の人々異色列伝

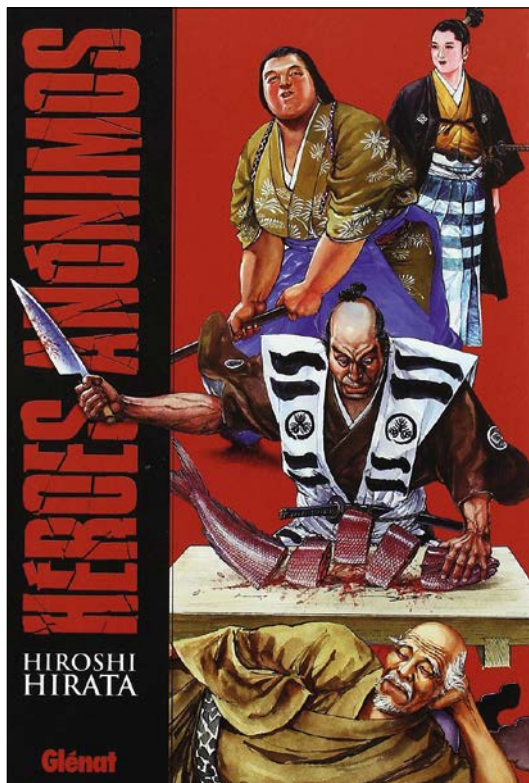
Hiroshi Hirata

Hiroshi Hirata es un autor imprescindible en el campo de las historias basadas en la época de los samuráis y tuvo un primer período de esplendor cuando trabajó para el boyante circuito de las *kashihon'ya* –comercios de alquiler de libros– en los años 1960. Un gran ejemplo –muy polémico– de su obra de esta etapa se encuentra en el tomo *La venganza del guerrero repudiado*. Para tu referencia sobre dicha etapa, en este mismo tomo que reseñamos se incluye también el excelente ejemplo *Ofrenda caníbal*, de 1961.

Ya en los años 1980, sin embargo, la popularidad del autor había caído en picado y se encontraba prácticamente sin trabajo hasta que la editorial Kōdansha lo rescató del olvido ofreciéndole realizar una serie de historias cortas en la revista *Mister Magazine*, entre 1991 y 1993. Afortunadamente, el veterano Hirata aceptó la oferta, lo que significó un gran punto de inflexión en su carrera y provocó que pudiera crear, más adelante, otras memorables obras. La idea de Hirata en ese momento fue rescatar del olvido algunos personajes de la época feudal nipona que hicieron algo especialmente destacable o interesante y que, sin embargo, han sido prácticamente olvidados: de ahí el título *Héroes anónimos*.

Las historias que presenta Hirata en este tomo, con un espectacular dibujo, están protagonizadas por valerosos samuráis y contienen una gran dosis de violencia, testosterona y tejemanejes sociopolíticos de una sociedad tan ajena a los ojos del lector occidental como lo es la de los samuráis en la época feudal nipona. Las historias, en ocasiones muy cruentas, resultan sin embargo tremendamente amenas y tienen un punto realista que las desmarca de otras propuestas más fantasiosas, como las del genial dúo Koike-Kojima. No en vano, el autor hizo un trabajo de documentación exhaustivo para poder presentar las historias de estos “héroes anónimos” en un tomo memorable.

“No me hice dibujante porque lo quisiera, pero ‘ya que estoy metido en esto, voy a invertir todo mi ser y toda mi alma para llevarlo adelante’. Esto es lo que pienso”. – Hiroshi Hirata en el epílogo de este tomo.



1991

SEINEN / SAMURÁIS

JP Seirinkōgeisha

ES Ediciones Glénat / EDT

1 tomo

DEL MISMO AUTOR:

Ver lista completa en la página 604.

SI TE GUSTA ESTE MANGA, PRUEBA CON...

El lobo solitario y su cachorro, Asa el ejecutor, La espada del inmortal, Relatos de Sabu e Ichi.

Chicho Terremoto

Dash Kappei | ダッシュ勝平

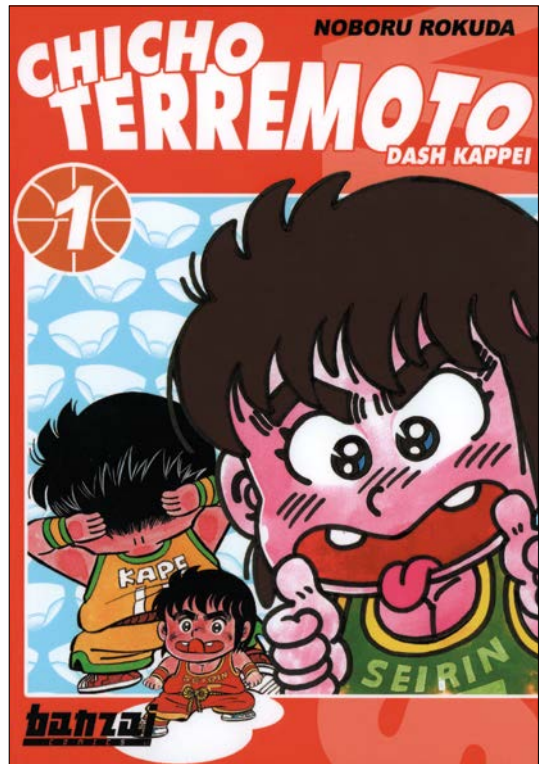
Noboru Rokuda

Sería impensable encontrar esta obra listada en un libro equivalente para el mercado japonés, ya que no solo no entraría en el selecto grupo de los 501 mangas más significativos, sino que no estaría ni entre los 5001 primeros. Estamos exagerando, claro, pero la comparación debe servir para entender que este es un manga –y un anime basado en él– de los calificables como “del montón”, como tantos otros títulos anodinos ha habido en la historia.

Este es un manga de humor protagonizado por un chaval extremadamente canijo e irreverente, cuya mayor aspiración es ver las bragas de las chicas –según él, la chica de sus sueños debe llevar bragas escrupulosamente blancas, sin adornos, ni estampados, ni encajes de ningún tipo– y va por ahí levantando faldas. El capitán del equipo de baloncesto ve sus movimientos y deduce que tal vez ese escurridizo canijo tiene aptitudes para este deporte, así que decide invitarlo al club. Contra todo pronóstico resulta que el chaval promete y, aunque él no está interesado en el baloncesto, decide apuntarse al club tras verle las bragas a la atractiva entrenadora. Contra la opinión generalizada de todo el equipo, entrenadora incluida, él fuerza su incorporación y pronto se revelará como un valiosísimo (y muy problemático) miembro del equipo porque, efectivamente, tiene un don innato para el baloncesto.

Hasta aquí, todo relativamente normal: un manga de temática deportiva con muchísimas dosis de humor. El caso es que, en España, el anime basado en este manga cosechó un gran éxito, sobre todo por los rocambolescos cambios de nombres y traslación espacio-temporal del argumento, la ingeniosa traducción y la icónica expresión “tres puntos, colega”. El protagonista, Kappei Sakamoto, pasó a llamarse Chicho Terremoto, originario de Tarragona; la entrenadora Akane Aki, Rosita; el guaperas de Kyōshiro, Alan, y así todo. Por eso, no es de extrañar que, años más tarde, el poder de la nostalgia propiciara la edición española de un manga que, de otro modo, jamás habría llegado.

La expresión “tres puntos, colega” fue inventada por el traductor, que adaptó la serie animada de una versión en inglés y no tuvo acceso al original japonés. Originalmente, la expresión es un sucinto きめ! kime, que se podría adaptar a algo tan poco sucinto como “adoptar una pose (y que te salga bien)”.



1979

SHŌNEN / DEPORTIVO, HUMOR

JP Shūeisha

ES Banzai Comics

6 tomos

DEL MISMO AUTOR:

Ganon.

SI TE GUSTA ESTE MANGA, PRUEBA CON...

Slam Dunk, Kuroko no basket, Noritaka, Capitán Tsubasa.