



**Universidad  
de La Laguna**

**TFG**

Grado en Bellas Artes. Ámbito: Ilustración y Animación  
Curso Académico 2017-2018

***Rokubasu: Una defensa del manga en occidente***

Presentado por: María Lía Fernández Hernández

Tutor: Mauricio Pérez Jiménez

Departamento de Bellas Artes. Facultad de Humanidades  
Universidad de La Laguna

**RESUMEN** *Rokubasu* es un proyecto enmarcado en el ámbito profesional de Ilustración y animación con el que se pretende elaborar un cómic manga destinado al público adulto con un carácter crítico de la sociedad y una base cultural en el folclore y la mitología japonesa. A través de éste se realiza un estudio del fenómeno del manga y su repercusión tanto en occidente como en su país de origen para establecer las claves que lo diferencian.

**ABSTRACT** *Rokubasu* is a project framed in the professional field of illustration and animation which aims to produce a manga comic directed to an adult target with a social criticism purpose and a cultural base in the Japanese folklore and mythology. Through this project is made a study of the phenomenon of manga and its repercussion both in West and in East to establish the keys that differentiate it.

**PALABRAS CLAVE** Manga, cómic, yōkai, dibujo tradicional, edición digital, maquetación.

**KEYWORDS** Manga, comic, yōkai, traditional drawing, digital editing, layout.

Gracias a Alicia García Granda, Blanca Zapater Alonso y a mis padres; sin vosotros el camino se hubiera hecho más duro de lo que ha sido.

# ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
3. MARCO TEÓRICO	10
3.1. Estado de la cuestión	10
3.2. Intención y actualidad	13
3.3. Referentes y Antecedentes	18
3.3.1. Referentes narrativo-teóricos	18
3.3.2. Antecedentes gráficos	22
3.4. Target y género en el manga	26
4. PROPUESTA CREATIVA	28
4.1. Objetivos y metodología de la propuesta creativa	28
4.2. Tratamiento artístico y narrativo	30
5. PREPRODUCCIÓN: Estación	32
5.1. Sinopsis y guión	32
5.1.1. Capítulo 1	32
5.1.2. Capítulo 2	36
5.1.3. Capítulo 3	40
5.1.4. Capítulo 4	45
5.1.5. Capítulo 5	48
5.1.6. Capítulo 6	52
6. PRODUCCIÓN: Paradas	58
6.1. Storyboard	58
6.2. Bocetos previos y estudios	66
6.2.1. Personajes	66
6.2.2. Fondos	68
6.3. Diseño de personajes y biografía	74
6.3.1. Issei	74

6.3.2. Etsu	75
6.3.3. <i>Daruma</i>	77
6.3.4. Niña <i>kitsune</i>	78
6.3.5. Chica <i>futakuchi onna</i>	80
6.3.6. <i>Salary man kappa</i>	83
6.4. Diseño del autobús	86
7. POSTPRODUCCIÓN: Fin de trayecto	88
7.1. Edición y montaje	88
7.2. Arte final	91
7.3. Maquetación, distribución y marketing	123
8. CONCLUSIONES	126
9. BIBLIOGRAFÍA	128
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	134
11. GLOSARIO	159

El viaje más largo es siempre el viaje hacia adentro; el viaje hacia casa para encontrarse a uno mismo dura toda la vida... y tal vez más.

Jurgen Moltmann<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Dresel, Walter. (2014). "Conociendo el potencial que albergamos". En *Un sueño posible: la realización de nuestro proyecto personal*. Argentina: Penguin Random House Grupo Editorial, 2014. <https://books.google.es/books?id=9GtoAwAAQBAJ&pg=PT54&dq#v=onepage&q&f=false>

# 1. INTRODUCCIÓN

En España, y mayoritariamente en occidente, se ha empleado el término manga para referirse de forma específica a los cómics publicados en el país del sol naciente o bien a su estilo de dibujo característico. En Japón, en cambio, manga es la palabra utilizada para referirse a cualquier tipo de cómic.

Los orígenes del cómic japonés se remontan al siglo XII, donde algunos monjes budistas empezaron a dibujar en rollos de papel imágenes de carácter cómico acompañadas de texto<sup>2</sup>. Pero es a finales del siglo XVIII, con las obras de Sekien Toriyama que el manga comienza a tener un aspecto más parecido al que conocemos. Sus trabajos más populares tratan sobre fantasmas y monstruos japoneses, acompañados por una breve descripción de cada uno de ellos. Su discípulo Utamaro Kitagawa y el artista Hokusai Katsushika fueron los mayores representantes del *Ukiyo-e*, o pinturas del mundo flotante. Estos grabados representaban escenas de la vida cotidiana urbana o paisajísticas que también incluían, en ocasiones, un breve texto.

Con el fin de la Segunda Guerra Mundial, Japón había quedado devastado y la población encontró en el manga una forma barata de evasión ante la dureza de la postguerra a la que se enfrentaban. La primera obra de gran éxito fue *Metropolis* (1949) de Osamu Tezuka, aunque su obra más conocida es *Astroboy* (1952). Su estilo de dibujo estaba fuertemente influenciado por la estética Disney de la época y en 1963 se realizó una adaptación a la televisión que conquistó también al público extranjero. Gracias a su obra, Osamu Tezuka se ganó el nombre de “padre del manga” y fue el responsable de asentar las bases del estilo y de dar a conocer el cómic japonés en occidente.

Con el presente trabajo he querido acercar las características del manga a occidente mediante un estudio riguroso de la historia del país, así como de su sociedad. He querido defender esta disciplina del cómic como un arte válido y que tanto en la sociedad como especialmente en el ámbito académico se encuentra estigmatizado. Me he sumergido en los procesos de elaboración de un manga con *Rokubasu*, concepto original proveniente de la unión de dos términos en japonés: *roku*, número seis, y *basu*, autobús. Para ello he teniendo en cuenta todas las características del manga, tanto de forma como de estilo con una perspectiva actual de denuncia social a través de temas controvertidos.

La principal razón de la elección de este tema se ha debido no sólo a mi gusto por la cultura del país del sol naciente, si no a la cantidad de ocasiones en las que sus maravillosas historias me han conmovido y ayudado a superar las dificultades. La génesis de la propuesta

---

<sup>2</sup> Nekojitablog. "JAPÓN ESTÁ SATURADO DE MANGA: Origen y Motivos." Youtube. Publicado el 26 de abril de 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=QFej5kxW7ik>

creativa se remonta ocho años en el pasado durante mis años de bachillerato en los que fantaseaba con la historia del autobús 666, que no tenía forma en aquel entonces. La información del trabajo académico ha sido organizada de manera que la información se estructure de manera coherente. La propuesta creativa se integró en el trabajo mediante la diferenciación de las tres etapas inherentes a los procesos creativos: preproducción, producción y postproducción.



## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Es necesario antes de sumergirse en la elaboración de un proyecto personal plantear una serie de cuestiones. Principalmente los objetivos, desde los más generales a los más específicos, son los que servirán como guía a lo largo de todo su desarrollo. Partiendo del deseo de contar una historia, establezco a continuación los objetivos principales del trabajo.

Elaborar un cómic con estilo manga para adultos y paralelamente estudiar el fenómeno del manga como disciplina artística válida por sí misma.

Todo esto valiéndose de otros objetivos más específicos como:

Desarrollar la capacidad narrativa mediante el tratamiento de temas controvertidos a lo largo de la trama que hagan reflexionar al lector, al tiempo, que permita llevar a cabo una identificación con los personajes, sensaciones o pensamientos expuestos. Así como, romper con los estereotipos que rodean al manga en occidente y profundizar en las técnicas de dibujo y edición aprendidas a lo largo del grado.

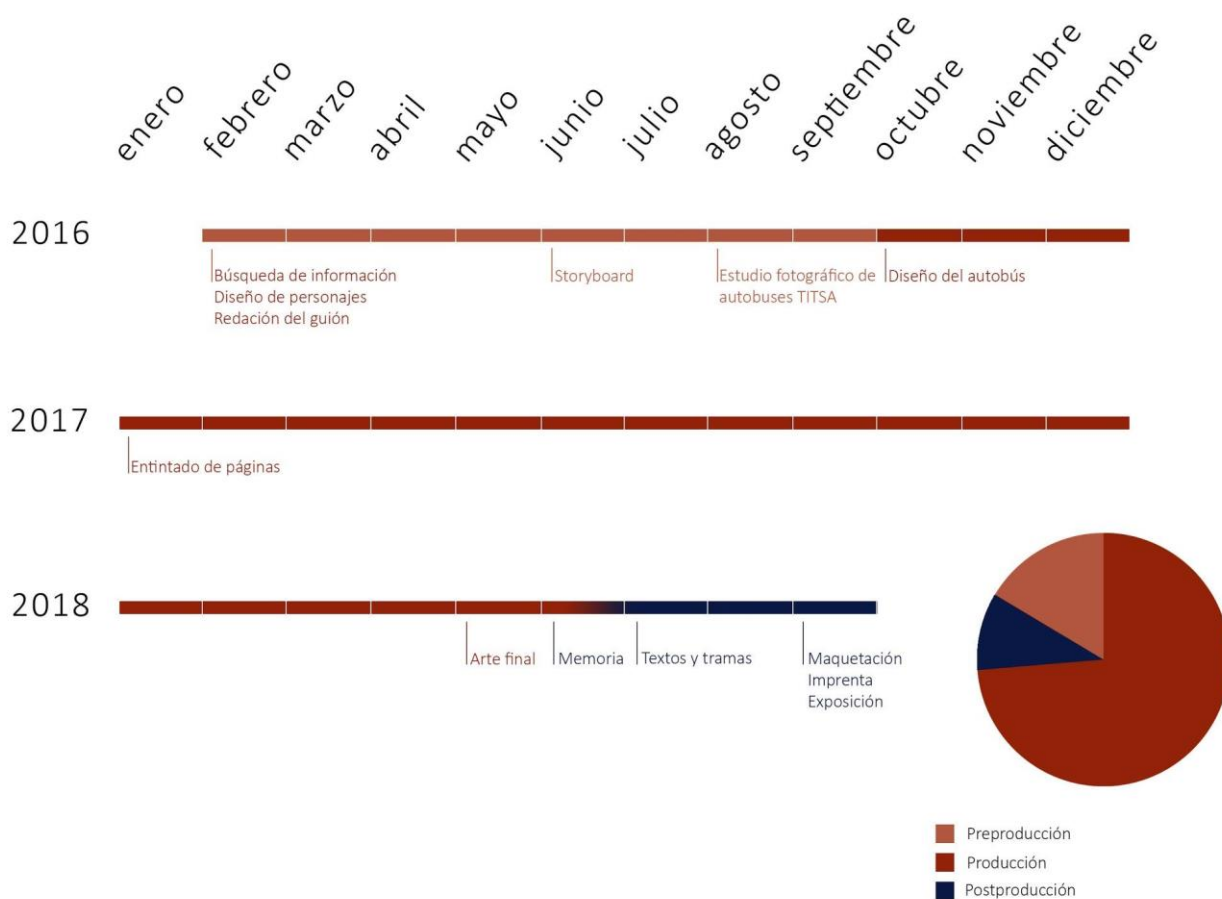
En cuanto a la metodología, era necesario centrarse paralelamente en la búsqueda de información y la elaboración de un guión. Tenía que empaparme de todo lo que iba a ser el universo que estaba creando, sus símbolos y significados, los lugares reales representados, incluso los diseños de personajes. De esta manera tendría claro qué temas iba a tratar y podría profundizar en ellos, aportando a su vez nueva información de la que se nutría también la historia.

La principal fuente de recursos ha sido Internet. Es la herramienta que ha hecho posible de manera eficaz establecer comparaciones con respecto al manga entre oriente y occidente. La pertenencia a otra cultura de gran parte de la información utilizada ha hecho necesario buscar información más allá de los libros, que, por supuesto también han sido consultados, pero la cantidad de material impreso es menor. Ha sido importante establecer una relación crítica con el material utilizado, ya que hay mucha desinformación y mitos entorno a la sociedad japonesa. En España es un tema que se ha tratado muy poco en comparación con otros países y la mayor parte de los materiales consultados proceden de Hispanoamérica o bien de fuentes inglesas. Si bien para el cómic en general hay una biografía considerablemente extensa, mi nivel de japonés actual no me ha permitido acceder a fuentes de estudio en el idioma de origen y esto a complicado la búsqueda de información entorno al manga.

Ha resultado menos complicado encontrar información sobre algunos de los temas tratados en el trabajo, especialmente los problemas de carácter social en el ámbito de occidente, que cuentan con gran cantidad de material tanto audiovisual como en medio escrito.

He utilizado para la realización del presente trabajo la 16ª edición del modelo Chicago para humanidades, tanto en el apartado de Bibliografía como en las notas aclaratorias al pie de página. Al tratar temas procedentes de la cultura japonesa muchos términos se encuentran en el idioma original. De esta manera el uso de la cursiva se emplea no solo para títulos de obras si no también para términos procedentes de otros idiomas, especialmente el japonés. El índice ha sido organizado desde lo más general a lo particular, de manera que resulte más sencilla la localización de la información. A su vez, las imágenes utilizadas a lo largo del trabajo se encuentran recopiladas en un índice al final donde se indica detalladamente su lugar de procedencia, en caso de no ser originales.

El cronograma a continuación muestra de manera aproximada la organización durante los tres años de duración del presente trabajo académico.





## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1. Estado de la cuestión

Para aquellos nacidos alrededor de los años 90, estas series de animación en televisión ya eran una situación habitual<sup>3</sup>. Los personajes con los que hemos crecido, a los que hemos admirado y que nos hablaban del valor de la amistad dieron pie a que desarrolláramos un interés transversal por la cultura japonesa que no se reduce únicamente al *anime*. A pesar de esto, la animación ha venido siendo considerada como algo exclusivamente para público infantil y da la impresión de que las cadenas televisivas no se han planteado la posibilidad de ampliar su oferta con un contenido más adulto. Esa carencia de contenido maduro ha sido cubierta por el mercado del manga, que, si bien llega a un público más restringido y especializado, explora muchos más géneros para cubrir los intereses de un público diversificado.

Resulta curioso como esta desvalorización de la animación y el cómic japoneses no la sufre del mismo modo el *cómic de superhéroes mainstream*<sup>4</sup>. Los superhéroes, seres por encima de lo humano con poderes, incluso a veces procedentes de otros planetas, se consideran un producto válido de consumo para cualquier rango de edad. Se crean series animadas para público infantil y juvenil y los gigantes de la industria cinematográfica Disney y Warner bombardean los cines cada año con sus últimas y espectaculares superproducciones que llegan hasta el último rincón del planeta. El género está de moda y no hay una sola tienda de ropa *low cost* que no cuente con *merchandising* de alguna de las dos grandes franquicias, generalmente en las secciones masculinas. También ha aumentado el consumo de este tipo de cómic, que ha ampliado el espacio que le dedican librerías más comerciales en sus estanterías. Los tomos del manga, en cambio, lejos de ser catalogados según su temática, forman un conjunto único y mezclado dentro de la zona infantil.

Esta catalogación no es arbitraria. Aunque los orígenes del cómic en occidente estén asociados a ámbitos serios como la iglesia<sup>5</sup> o los diarios, nunca ha gozado de la simpatía de las élites intelectuales. Las historietas, con pretensiones cómico-críticas o lúdicas, estaban pensadas para atraer la atención del pueblo trabajador o los niños, a veces saltándose la barrera del lenguaje. Todo esto se aleja de la idea tradicional del Arte como algo exclusivo y propio de la clase social dominante. Además, la mala calidad del papel en que eran impresas no facilitaba su

---

<sup>3</sup> Ortiz, Gastón, "Arte, animación y manga: mi realidad", *Alternativas. La Revista cultural*, nº 69 (2016): 10-12. Según un estudio llevado a cabo por el Marubeni Research Institute, la exportación de manga, anime y videojuegos creció un 300 por ciento entre 1992 y 2002 [...]

<sup>4</sup> Término que utiliza Scott McCloud, "Entender el manga", en *Hacer comic. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. (Bilbao: Astiberri Ediciones, 2016), 216)

<sup>5</sup> Las aleluyas, surgidas en la Francia del siglo XVI, eran hojas de papel impresas y divididas en viñetas que contaban una historia de temática religiosa y se proporcionaban al pueblo en Sábado Santo. "Aleluya (estampa)." Wikipedia. 17 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Aleluya\\_\(estampa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Aleluya_(estampa))

conservación. Eran fabricadas como obras de consumo rápido y desechables y, sin embargo, perduran.

Tanto en las manifestaciones de carácter más ingenuo como en su vertiente más crítica, el cómic destilaba el pensamiento y sentir de la época y la sociedad en la que era creado. Podía documentar hechos históricos, reflejar la realidad y ser crítico. Por esto, y su relación con las artes plásticas, el 7 de abril de 1967, en el museo de Artes Decorativas de París, una página de cómic fue expuesta por primera vez<sup>6</sup>.

Era un momento de intensa ebullición social y cultural en Francia, y la exposición fue todo un éxito. Acudieron más de 500.000 personas, el cómic era una de las formas en que mejor se expresaba el espíritu de la contracultura que tomaría las calles al año siguiente. Empezaron a aparecer publicaciones y estudios teóricos que reclaman la equiparación del cómic con la alta cultura, de la mano de intelectuales como el cineasta Alain Resnais o el escritor Umberto Eco.<sup>7</sup>

En 1983 varios artistas influidos por el cómic participaron en una exposición del Museo Whitney de Nueva York titulada, de forma muy plástica, "*Splat, Boom, Pow!*". Algunos de los participantes fueron nombres tan conocidos como Roy Lichtenstein o Andy Warhol. Casi una década más tarde, en 1992, el cómic fue por primera vez el protagonista absoluto en una exposición. Fue en el Grand Halle de la Villette de París donde las páginas tomaron el museo sin necesitar del apoyo de ninguna otra disciplina<sup>8</sup>. Ese mismo año se analizaba también la importancia del cómic dentro del discurso artístico como medio de cultura de masas en la exposición *High & Low: Modern Art and Popular culture* del MoMA. Esta distinción clasista del alto arte o elevado y el bajo o popular es una idea muy extendida en occidente y aunque el cómic haya terminado adquiriendo el estatus que merecía como noveno arte, todavía existen muchos prejuicios a su alrededor. No es así en Japón.

De los orígenes del manga en la pintura tradicional y el *Ukiyo-e* ya hemos hablado con anterioridad, así como de la importancia que tuvo para la población en un momento muy decisivo de su historia reciente. Esta importancia se ha mantenido a lo largo de los años. Una muestra de ello es la cantidad de revistas exclusivamente dedicadas al manga que se venden a diario en el país. Comenzaron siendo publicaciones mensuales, pero algunas pasaron a editarse con una periodicidad semanal. En ellas aparece un único nuevo episodio de todas las series que la revista está publicando en ese momento. Los japoneses las compran para leer únicamente la serie o series que siguen, normalmente no la revista en su totalidad y luego las abandonan en el metro o las tiran en las papeleras como hacemos aquí con los periódicos.

---

<sup>6</sup> Exposición *Bande Dessinée et figuration Narrative* (Cómic y figuración narrativa)

<sup>7</sup> Rosa Martí, "¿Que si el cómic es un arte? Pregunta en el museo." *Esquire*, 30 de agosto de 2017, <https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a12089747/comic-arte-museo-krazy-kat-reina-sofia/>

<sup>8</sup> Martí, Octavi. "Una Gran Exposición Entierra El 'cómic' En París." EL PAÍS. 15 de diciembre de 1991. [https://elpais.com/diario/1991/12/16/cultura/692838014\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1991/12/16/cultura/692838014_850215.html)

La revista más importante del panorama actual, *Weekly Shōnen Jump*<sup>9</sup>, pertenece a la editorial *Shueisha*, que lleva publicando de forma ininterrumpida revistas de manga desde los años sesenta. Siendo su mayor éxito una revista de género *shōnen*, dirigida a público masculino joven, sorprende saber que su primera publicación manga fue de género infantil, después de la Segunda Guerra Mundial, y además gozó de gran éxito. En nuestro país hubo también en sus inicios una revista de gran importancia orientada a público infantil. TBO fue tan importante que terminó dando nombre a la historieta en español y, sin embargo, valoramos tan poco nuestra historia del cómic que no existe ni siquiera una entrada en Wikipedia sobre ella. Ha quedado reducida al recuerdo nostálgico de sus pequeños grandes lectores.

Pero, además de en las revistas, en Japón el manga se encuentra en todas partes<sup>10</sup>. Se utiliza en propaganda política, cartelería de establecimientos, escultura urbana, señalizaciones de seguridad o indicaciones en el transporte público y en publicidad de todo tipo de artículos cotidianos que no guardan especial relación con el manga. Así, el manga y su estilo han acabado formando parte de la vida cotidiana de los japoneses. Muy en esta línea del manga como producto de mercado y parte esencial de *lo japonés*, Takashi Murakami creó un nuevo movimiento artístico: el *Superflat*. Tomando elementos de la subcultura otaku y a Andy Warhol como referente a nivel estético y empresarial comenzó a producir obra con arraigo en la estética japonesa, caracterizada por superficies de color planas, sin matices de luz y sombras y una valoración en la línea de contorno. Fundador de la compañía *Kaikai Kiki Co.*, Murakami elevó el arte urbano japonés a la categoría de arte pop con una fuerte presencia en el extranjero, especialmente en Estados Unidos.

El Super Flat plantea este momento (los bombardeos atómicos a las ciudades de Hiroshima y Nagasaki) como crucial para definir a la sociedad japonesa y sus manifestaciones culturales actuales. Dicho discurso se ve materializado en la exposición y la obra de Murakami, en trabajos que justamente sean coherentes con la sensibilidad que desafía las fronteras entre conceptos como “arte” y “entretenimiento”, “alta” y “baja” cultura, pasado, presente y futuro. Murakami Takashi busca mostrar trabajos que unan estos aspectos (capas) en un sólo plano, lleno de referencias históricas, artísticas, territoriales, etc., creando una superficie súper plana donde las representaciones de estos aspectos conviven prácticamente sin jerarquías.<sup>11</sup>

Murakami con el *Superflat* pretende establecer un diálogo entre la subcultura *underground* y las Bellas Artes. El cómic fue elevado a la categoría de arte al pisar el museo de la mano de la polémica discusión sobre qué es o no arte y si el arte popular puede equipararse a las Bellas Artes. El manga lo hizo lo mismo junto a Murakami, ahora sólo falta que el tiempo consolide esta situación, como la de otras disciplinas también desvalorizadas como la animación o los videojuegos.

<sup>9</sup> *Weekly Shonen Jump* ha publicado, entre otros, *Mazinger Z*, *Dr. Slump*, *Captain Tsubasa*, *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *One Piece*, *Naruto*, *Death Note*... "Anexo: Manga Publicados En Shūkan Shōnen Jump." Wikipedia. 4 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Manga\\_publicados\\_en\\_Sh%C5%ABkan\\_Sh%C5%8Dnen\\_Jump](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Manga_publicados_en_Sh%C5%ABkan_Sh%C5%8Dnen_Jump)

<sup>10</sup> Nekojitablog. "JAPÓN ESTÁ SATURADO DE MANGA: Origen y Motivos." Youtube. Publicado el 26 de abril de 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=QFej5kxW7ik>

<sup>11</sup> Pilar Cabañas y Ana Trujillo. "La creación artística como puente entre Oriente y Occidente. Sobre la investigación del Arte en países de habla hispana." (Grupo de Investigación ASIA, 2012), <https://vdocuments.es/dialnet-lacreacionartisticacomopuenteentorienteyoccident-566334pdf.html>

Este trabajo sólo tiene sentido escrito desde una perspectiva occidental ya que desde la mentalidad japonesa nadie pondría en duda el valor cultural o artístico del manga. Mi objetivo es reivindicar este arte estigmatizado en nuestra sociedad como algo válido y útil a la hora de transmitir ideas o pensamientos y que puede incitar a reflexiones tan profundas como la más sesuda de las novelas o la performance más actual. El manga puede hablar de los grandes temas universales, de las inquietudes y preocupaciones que nos ocupan a todos. En definitiva, del ser humano. A pesar de esto, el presente trabajo recoge sólo un aspecto parcial de un tema general y en la bibliografía se pueden consultar algunos trabajos más específicos dedicados a varios de los temas tratados en los que, por motivos de extensión, no se ha considerado necesario profundizar.

### 3.2. Intención y actualidad

El manga, como cualquier otro medio de expresión, se utiliza para tratar cualquier tipo de temática. Aunque la trama no gira en torno a ellos, en la realización del presente proyecto he optado por investigar e introducir una serie de temas actuales tanto universales como particulares de la sociedad japonesa. Al aparecer en segundo plano, pero de forma evidente, la historia adquiere un carácter más maduro, que busca que el lector adulto reflexione y saque sus propias conclusiones. Desde el reflejo de la complicada sociedad japonesa ejemplificada en su estricto sistema educativo a la dictadura de la imagen a la que todos estamos sometidos, hay espacio suficiente para que lectores de procedencia de lo más variada se sientan identificados o reconozcan escenas de su cotidianidad. A su vez, como se ha mencionado con anterioridad, presentar un manga como proyecto de fin de grado es una forma más de reivindicar su validez a nivel artístico.

Al contrario que en las sociedades occidentales donde impera un modelo horizontal centrado en el individuo, Japón se caracteriza por su verticalidad social con estructuras fuertemente jerarquizadas cuyas relaciones van de arriba a abajo. Se trata de una sociedad conformista en la que el individuo pierde importancia en favor de lo colectivo y se trabaja más en la prevención de los conflictos que en buscar solución para los mismos. En relación con esta forma de prevención social podemos hablar de los conceptos de *uchi* y *soto*<sup>12</sup> o *honne* y *tatema*<sup>13</sup>, que establecen una distinción entre lo privado y lo público y marcan la actitud y el protocolo que debe seguirse a la hora de relacionarse con los demás. Los valores tradicionales por los que se rigen como sociedad contribuyen al funcionamiento de su ética social y el sentimiento de pertenencia a una comunidad en la que cada uno ocupa el lugar que le corresponde.

Pero para entender cómo se configura esta mentalidad debemos prestar atención al sistema educativo japonés, uno de los temas de los que me he valido para la elaboración del proyecto. Este sistema cuenta con numerosas virtudes como inculcar a los más pequeños valores importantes como el respeto por las personas y la naturaleza o la limpieza haciendo que participen todos juntos en *o-soji*<sup>14</sup> varias veces por semana. También es conocido por asegurar unos resultados por encima de la media en las pruebas PISA<sup>15</sup>, debido a la excelencia que se consigue en el nivel preuniversitario. Este alto nivel generalizado sólo es posible de alcanzar con un esfuerzo realizado a escala nacional. En primaria los niños reciben clases extraescolares y tutorías además de las clases ordinarias y les ocupan seis días a la semana. Aunque en esos años

---

<sup>12</sup> *Uchi* y *soto* distinguen entre en grupo íntimo en el que se mueve un individuo, como familia y amigos, del resto de personas. "Uchi-soto." Wikipedia. 19 de julio de 2018. <https://en.wikipedia.org/wiki/Uchi-soto>

<sup>13</sup> *Honne* y *tatema* hacen referencia a la forma de comportarse de un individuo con su entorno próximo (*uchi*) o en sociedad (*soto*). "Honne Y Tatema." Wikipedia. 28 de julio de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Honne\\_y\\_tatema](https://es.wikipedia.org/wiki/Honne_y_tatema)

<sup>14</sup> O-soji es el término japonés para designar la acción de limpiar: quitar el polvo, barrer y fregar, etc.

<sup>15</sup> Siglas inglesas del Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes.



el nivel no es demasiado exigente, la propia presión social les obliga a esforzarse al máximo para obtener el respeto de sus compañeros.

Al llegar a secundaria el nivel de exigencia se dispara ante la perspectiva de las pruebas de acceso a la preparatoria y la universidad. Se examina a los alumnos de manera periódica, controlando que estudien con regularidad. Aunque son de carácter optativo, se les anima a participar en los clubes que el propio alumnado dirige. Toda esta presión social por alcanzar la excelencia en todos los ámbitos, sumado al reto que suponen los exámenes de acceso a las universidades, desembocan en graves problemas de estrés que llevan a algunos alumnos a engrosar las tasas del suicidio juvenil. Otros estudiantes deciden esperar un año antes de enfrentarse a las pruebas de acceso para poder prepararse mejor. Para aquellos que consiguen llegar a la universidad, la carrera ya se ha terminado. Les esperan cuatro años de estudio relajado y la perspectiva de un trabajo casi garantizado incluso antes de finalizar sus estudios.

La gran presión por alcanzar el éxito académico lleva a algunos menores a contemplar el suicidio como única alternativa y se ha comprobado que el número de intentos se multiplica en el día uno de septiembre y los días que lo rodean. Se trata del día en que comienza el segundo semestre, cuando ya se han obtenido las calificaciones del primero y hay que regresar a la escuela. Otros picos importantes a lo largo del año son a finales de marzo, cuando se realizan las pruebas de acceso y a principio de abril, cuando se inicia el nuevo curso.

Al organizarse en torno al concepto de comunidad, la nota de un sólo niño no tiene significado hasta ponerse en relación con la de sus compañeros. Fracasar significa bajar la nota media de la clase y no valorar el esfuerzo que han realizado los demás. Este sistema fomenta también la competitividad entre los alumnos, ya que las notas se comunican mediante listas públicas que permiten reconocer en un golpe de vista a los mejores.

El problema más grande es la sociedad competitiva donde tienes que ganarles a tus propios amigos<sup>16</sup>

La historia de Japón guarda una milenaria relación con el suicidio. Desde el *seppuku*<sup>17</sup> de los samuráis a las inmolaciones kamikazes en la Segunda Guerra Mundial, el suicidio se ha tenido por un acto heroico capaz de reparar el honor. Por eso, se tiene una visión menos dramática, casi tolerante, del suicidio y algunos lo consideran una solución aceptable. Existen incluso algunos lugares que concentran este tipo de sucesos, como *Aokigahara*, el conocido como bosque de los suicidios. A él acuden varios cientos de personas al año con la intención de quitarse la vida de forma silenciosa para evitar molestias a sus familias. Para evitar que esto ocurra se ha instalado a las afueras del bosque una cabaña que ofrece ayuda a los visitantes y por las noches reproduce música intentando servir de disuasión. También el gobierno promueve estrategias para combatir

---

<sup>16</sup> Mariko Oi, "¿Por qué el 1º de septiembre es el día más mortal para los jóvenes japoneses?", *BBC Mundo*, 1 de septiembre de 2015. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901\\_japon\\_suicidios\\_jovenes\\_clases\\_lp](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901_japon_suicidios_jovenes_clases_lp)

<sup>17</sup> También recibe el nombre de harakiri, es el ritual por el cual un samurái de forma voluntaria se quita la vida abriendo sus entrañas con su propia espada

el problema de los suicidios. Entre 2013 y 2016<sup>18</sup> estos esfuerzos han dado su fruto ya que la tasa de suicidios ha descendido respecto a años anteriores.

Otro problema derivado de la presión social que afecta principalmente a las jóvenes es la anorexia. Japón es un país de gente delgada: tanto sus infraestructuras diseñadas para gente pequeña como la ropa y su exiguo catálogo de tallas son la prueba de ello. El umbral de lo que se considera sobrepeso en el país es considerablemente más bajo que en occidente, por lo que las personas con un peso por encima de los 55 kilos son consideradas obesas. Cuando la moda y el canon de belleza establecido juega un papel tan importante en la sociedad el sobrepeso no es una opción válida y es mal visto por ésta y las familias. El país se encuentra entre uno de los que más visitan a sus vecinos surcoreanos en busca de operaciones de estética más asequibles.

Educados desde pequeños para cuidar de sí mismos, los japoneses consideran que una persona es gorda porque decide no tomarse la molestia cuidarse de forma adecuada o porque es un vago. Por lo tanto, una persona gorda que esté intentando conseguir empleo está proyectando una imagen poco deseable. Si es incapaz de cuidar de sí, significa que se trata de alguien inconstante o poco confiable. En definitiva, una mala inversión para la empresa. De forma adicional, el gobierno puso en vigor la *ley metabo*, una medida a nivel corporativo que anualmente realiza mediciones de la cintura a los empleados entre los 45 y 74 años. El objetivo de esta ley es disminuir la tasa de obesidad del país. Se imponen penalizaciones financieras a las compañías y gobiernos locales que fracasen en conseguir las metas específicas.

Con este tipo de experiencias, muchas personas deciden seguir todo tipo de dietas o pasar hambre con tal de encajar en los cánones estéticos. Cuando una de estas situaciones se descontrola, nos encontramos ante un problema grave y complejo que, en Japón, acaba con la vida del 20%<sup>19</sup> de las afectadas por medio del suicidio. Con frecuencia los casos de anorexia presentan también rasgos de la bulimia en una enfermedad mixta que recibe el nombre de bulimarexia. Estos enfermos sufren grandes variaciones de peso a lo largo de su enfermedad con diferencias de hasta 50 kilos en ciclos de adquisición y pérdida de peso.

Los países desarrollados vivimos en una cultura que sobrevalora la delgadez, una sociedad en la que la apariencia física es sumamente importante. Otorgamos valor a las personas en función de su estado físico, identificando la felicidad y el éxito con la delgadez y la tristeza y el fracaso con la obesidad. Todos en mayor o menor medida padecemos de una gordofobia alimentada por los medios de comunicación que ofrecen una muy pobre representación de cuerpos diversos. Sólo existe un tipo de mujer posible y unos pocos tipos de hombre.

En cuanto al sexo, Japón ha sido históricamente un país bastante liberal. La prostitución era legal, siempre y cuando se ejerciera dentro de los distritos del placer establecidos para ello.

---

<sup>18</sup> "Suicidio En Japón." Wikipedia. 7 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio\\_en\\_Jap%C3%B3n#Respuestas\\_del\\_Gobierno](https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio_en_Jap%C3%B3n#Respuestas_del_Gobierno)

<sup>19</sup> Masaki Tsunokawa y Daniel Dupertuis Gómez, "Trastornos alimentarios en Japón". (XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur, Universidad de Buenos Aires, 2008) <https://www.academica.org/000-032/162>

Las *Geishas* eran artistas del entretenimiento y del baile y, en ocasiones, compañeras de cama de sus clientes. Las manifestaciones artísticas de carácter erótico han jugado un papel importante en la cultura del país y podemos encontrarlas en los grabados del *Ukiyo-e*. Con el paso del tiempo esta mentalidad abierta ha cambiado y en 1956 se promulgó la Ley anti-prostitución. Esta ley presenta un fuerte vacío legal, del cual algunas mafias han sabido sacar provecho.

El sexo es un tabú para los japoneses, es un tema del que se habla muy poco tanto en el ámbito social como el privado. En los últimos años la natalidad del país ha descendido hasta cifras alarmantes<sup>20</sup>. La falta de educación sexual y de comunicación en la pareja, así como la presión social presente en todos los ámbitos, parecen ser los principales agravantes. La población joven considera la posibilidad de establecer cualquier tipo de relación de carácter romántico como una molestia y un impedimento para sus carreras y estudios. Por otro lado, el mercado erótico es una de las industrias que más se ha desarrollado en los últimos años<sup>21</sup>: hoteles del amor, venta de DVDs porno, manga y *anime*, tiendas y máquinas expendedoras con artículos para uso personal, las cada vez más realistas *sex dolls* y, aunque no esté prohibido, todo este material tiene que estar censurado por ley. En los mangas y películas de temática erótica se censuran los miembros masculinos. La censura se centra especialmente en los cuerpos masculinos, pero la imagen de la mujer es explotada hasta límites insospechados.

La explotación sexual de adolescentes es bastante tolerada en Japón, tanto es así que la pornografía infantil está permitida siempre que se mantenga en los márgenes del manga y el anime. Estos géneros se conocen como *shotacon* y *lolicon*<sup>22</sup>. Paradójicamente, existen otras formas de explotación menos explícitas y perfectamente aceptadas como las revistas de *Gravure Idols*, destinadas al disfrute del público masculino adulto. En ellas se muestran un amplio catálogo de fotografías sugerentes de chicas principalmente menores de edad. Esta actividad se considera legal ya que no presenta contenido explícito, pero hay quienes cuestionan su moralidad. Las *JK*<sup>23</sup> son otras víctimas del mercado de la sexualización de adolescentes. Lo que puede parecer una actividad inocente esconde tras de sí temas tan preocupantes como la prostitución y el tráfico de personas.

La cultura de las colegialas tiene su origen en los años noventa y comprende un amplio abanico de trabajos y servicios: masajes, predicción de fortuna, servicios de compañía e incluso agrupaciones musicales. Este fenómeno se ofrece de forma abierta y pública en mitad de las calles principales de la ciudad, donde chicas en uniforme o con ropas llamativas reparten publicidad o intentan captar clientes bajo la atenta mirada de sus jefes. Hay casos de estudiantes que a cambio de una compensación monetaria llegan a mantener relaciones sexuales con

---

<sup>20</sup> Emiko Jozuka y Will Ripley, "Why are almost half of Japan's millennials still virgins?", CNN 20 de Septiembre de 2016. <https://edition.cnn.com/2016/09/20/asia/japanese-millennials-virgins/index.html> Se publica un informe en el cual figuran datos como que un 44% de los japoneses entre 18 y 34 años, sin distinción de género, son vírgenes.

<sup>21</sup> Se calcula que la industria del sexo genera unos 2,3 billones de yenes al año (20.000 millones de euros) según los rankings de Havocscope. Luis, "El Japón actual y su actitud hacia el sexo", *Japonismo*, 6 de marzo de 2018, <https://japonismo.com/blog/japon-y-el-sexo>

<sup>22</sup> *Shotacon* y *lolicon* son los mangas de temática erótica que envuelven relaciones con niños y niñas pequeños, respectivamente.

<sup>23</sup> Abreviatura de *Joshikousei*, que significa chicas de instituto.

hombres de entre 40 a 50 años<sup>24</sup>. El *JK* se consideraba legal hasta julio de 2017 y desde entonces la policía de Tokyo ha desmantelado una gran cantidad de negocios. Debido a su ilegalización, se ha producido un traspaso del negocio de las calles a internet.

Mediante alusiones a los temas expuestos con anterioridad, la historia de un manga, en su elaboración aparentemente simple, queda convertida en una fuente de reflexión sutil para el lector adulto. El objetivo es dar pie a esta reflexión y abrir un diálogo en torno a estos temas, considerados tabúes, que nos afectan. Ayudar, en definitiva, a encontrar la forma de pedir ayuda o contribuir a la formación de un entorno social más respetuoso y consciente mediante el arte.

---

<sup>24</sup> Los informes anuales de tráfico humano en Japón señalan los servicios de *JK* como un tipo de prostitución de menores. Vicenews. "Schoolgirls for Sale in Japan." YouTube. 20 de Julio de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=0NciGBKXMOE&feature=youtu.be>

### 3.3. Referentes y antecedentes

#### 3.3.1. Referentes narrativo-teóricos

La mitología ha sido de vital importancia para la elaboración del trabajo. Con la investigación más detenida de los símbolos y seres de la cultura nipona han ido apareciendo semejanzas en las formas y los temas de nuestra propia cultura. No se trata de coincidencias casuales, toda una bibliografía sobre el mito avala la idea de un inconsciente colectivo compartido por toda la humanidad que traduce sus más profundas inquietudes en formas que, por más que puedan parecernos exóticas, están contando la misma historia. Sea en el antiguo Egipto, las clásicas Grecia y Roma o las culturas orientales, las grandes preocupaciones de los hombres han sido las mismas. La creación y su creador, la verdad, la capacidad de la mujer para engendrar vida, el paso a la edad adulta, el más allá y la muerte son sólo algunos de ellos. A continuación, se expondrán brevemente los resultados obtenidos en la investigación sobre los mitos relacionados con el proyecto final.

Joseph Campbell publicó en 1949 su libro. *El héroe de las mil caras*. En él defendía la idea de que todas las historias se guiaban por un patrón narrativo universal cuyas partes son necesarias para el buen funcionamiento de las mismas, lo que supuso la consolidación de las bases de la teoría del monomito. Christopher Vogler utilizó esta teoría de Campbell en la elaboración de su libro, *El viaje del escritor*, que es a la vez una guía para narrar y analizar historias y ejemplifica con obras cinematográficas la teoría de Campbell. Esta teoría ha sido utilizada en diversos ámbitos tales como el estudio de mitos y la cultura popular, el psicológico o incluso el desarrollo de videojuegos. Ambos libros inciden en la universalidad de las pautas que narran, que pueden encontrarse en todas las épocas y todas las culturas, por lo que era perfecto para construir una historia que tendiera un puente con la cultura japonesa. Este modelo de historia habla del ser humano y como éste, no deja de evolucionar.

El viaje es un modelo mediante el que se afirma y descubre la personalidad y se desarrolla la consciencia del ego del protagonista a través una travesía física o imaginaria, además de buscar la identificación del destinatario con él. Este viaje se divide en una serie de momentos clave que articulan el relato en doce etapas, a su vez divididas en tres actos. Estos actos se corresponden con el modelo clásico de organización del discurso planteamiento, nudo y desenlace. El planteamiento presenta el universo narrativo y el hecho que será el detonante de la trama. El nudo abarca las subtramas: diferentes historias auto conclusivas que corren paralelas a la trama principal. Finalmente, en el desenlace, tiene lugar el clímax y el regreso del héroe.

Primer acto  
El mundo ordinario  
La llamada de la aventura  
El rechazo de llamada  
El encuentro con el mentor  
La travesía del primer umbral

Segundo acto  
 Las pruebas, los aliados, los enemigos  
 La aproximación a la caverna más profunda  
 La odisea (el calvario)  
 La recompensa

Tercer acto  
 El camino de regreso  
 La resurrección  
 El retorno con el elixir<sup>25</sup>

El viaje literario es, por tanto, mucho más que el desplazamiento de un lugar a otro. Ni siquiera es necesario que el origen y el destino sean lugares diferentes, o lugares, porque la enseñanza está en el transcurso. Lo fundamental es el aprendizaje y la superación de la adversidad. El hombre común sale de él afirmado, confirmado y transformado en la figura heroica. Este ensalzamiento del hombre corriente, que podría ser cualquiera, es un recurso narrativo poderosísimo que permite al receptor de la historia identificarse o sentir empatía por él y alegrarse cuando consigue su gran triunfo al final. En el manga, al utilizar protagonistas genéricos que no parecen tener nada de especial, ocurre exactamente lo mismo: es el lector el encargado de llenar los huecos vacíos. De esta forma cada persona tiene su propia lectura de la obra y, de alguna forma, se convierte también en autor.

Nuestra cultura está plagada de obras en las que lo más importante es el viaje. La primera de todas fue la *Odisea* de Homero, que narra las desventuras de Odiseo en su vuelta a casa tras la guerra de Troya y ha dado nombre a las aventuras desagradables o costosas que parecen no tener salida. Otra, de las más importantes de la literatura universal, es el Quijote, pero quizá sea más interesante mencionar, en relación al proyecto, la *Divina comedia*. En ésta última obra, el protagonista, alter ego de Dante Alighieri, se encuentra con diversos personajes en su viaje por los distintos anillos del infierno. Para él, el viaje terminará subiendo también a los cielos donde se encuentra con su amada Beatriz. En el proyecto se produce un viaje similar, pero en el final el protagonista no se encuentra en el cielo, la recompensa es salir de vuelta al mundo ordinario. Durante su estancia en el infierno, Dante se encuentra con Caronte, el barquero de la mitología griega encargado de ayudar a las almas a cruzar para llegar al Hades<sup>26</sup> a cambio de un precio. Del mismo modo, en el proyecto, el conductor del autobús al que el protagonista se encuentra guía a una serie de personajes extraños hasta un lugar oscuro al que sólo pueden acceder después de dejar algo atrás como pago. Nuestro héroe también va a apearse en ese lugar, pero se da cuenta a tiempo de que no es la parada que estaba buscando y así consigue regresar. También él ha dejado una parte suya en ese autobús, pero ha ganado otra.

En el viaje del héroe, los personajes aparecerán muchas veces en forma de arquetipos. Para el psicoanalista Carl G. Jung, los arquetipos se repiten desde las épocas más antiguas en todas las partes del mundo como parte del inconsciente colectivo. Presentan una doble función psicológica y dramática y juegan un papel importante en el desarrollo del héroe y su consciencia del ego. Los arquetipos utilizados por Campbell son los siguientes: el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador. Si bien estos son los

<sup>25</sup> Christopher Vogler, *El viaje de un escritor* (Madrid: Editorial Ma non troppo, 2002)

<sup>26</sup> En la mitología griega todas las almas van a parar al Hades. No hay una distinción entre cielo e infierno.

principales, existen una infinidad de ellos a lo largo de la tradición. Los arquetipos no son necesariamente roles fijos, a lo largo de la trama pueden cambiar, evolucionar o ser importantes sólo de manera puntual. En ocasiones, los arquetipos pueden ser diferentes aspectos del mismo protagonista.

Jung habla en su libro, *El hombre y sus símbolos*, del caso particular de la tribu norteamericana de los indios *Winnebago*. Estos establecen que la evolución del carácter del héroe se desarrolla en cuatro etapas, o ciclos, y han resultado de vital importancia para la elaboración del proyecto, por lo que han sido utilizadas en la elaboración de personajes. El primero y más primitivo es el Ciclo *Trickster* (granuja). Es el menos desarrollado de la personalidad del individuo, donde los impulsos mandan por encima de la razón. Equivaldría a la mentalidad de un niño, en búsqueda única y exclusivamente de la satisfacción de sus necesidades primarias. El Ciclo *Hare* (liebre), supone un avance con respecto al primero y controla las ansias infantiles e instintivas que lo dominaban. El tercero es el Ciclo *Red Horn* (cuerno rojo), cuyas características se identifican con las del héroe arquetípico que ha superado las pruebas que se anteponen en su camino. Sin embargo, es una etapa peligrosa en la que se puede caer fácilmente en el orgullo propio. El último estadio es el Ciclo *Twin* (gemelo). Se habla en éste de la dualidad en el individuo: *Flesh* (carne), de carácter pasivo y reflexivo, y *Stump* (tronco), rebelde, activo y dinámico. La última fase representa que es necesario, y muy complicado, reunir ambas partes para formar un todo completo.

En relación con la dualidad del Ciclo *Twin* y los arquetipos que pueden ser diferentes aspectos del protagonista, encontramos también la figura del alter ego. Se trata de un segundo yo (ego) diferente a la personalidad del individuo. Este término se acuñó en el siglo XX por los psicólogos cuando descubrieron el trastorno de identidad disociativo. Si bien puede hacer referencia a el mejor amigo de alguien, el pseudónimo utilizado por un escritor o el personaje que guarda parecido psicológico con el autor de una obra, en este trabajo se ha explorado dicho concepto entendido como la dualidad de la propia naturaleza humana. Hace referencia, por tanto, a las coincidencias psicológicas y/o físicas existentes entre dos personajes, como un *doppelgänger*. El *doppelgänger* está asociado a connotaciones negativas que no tiene la idea de alter ego ya que en algunas culturas su visión está relacionada con la muerte. La representación literaria más famosa de este fenómeno la encontramos en la obra de Robert Louis Stevenson, *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, donde nos muestra la lucha entre bien y mal que coexisten en un mismo cuerpo.

En el terrero de la mitología propiamente japonesa, encontramos a los *yōkai*. Son criaturas fantásticas, seres monstruosos y objetos animados del folclore japonés que acechan a los humanos desde la oscuridad de la noche. Tienen poderes sobrenaturales y se caracterizan por su arrogancia. Nacen de los cuentos y mitos populares de la tradición oral y escrita del país y antiguamente fueron representados en grabados del *Ukiyo-e*. Sekien Toriyama, uno de los artistas más importantes en esta línea, realizó grabados de los *yōkai* ya existentes y llegó a inventar algunos más como burla a las convenciones sociales establecidas. La mayor recopilación de *yōkai* la llevó a cabo en *El desfile nocturno de los cien demonios ilustrados* (1776)<sup>27</sup>. Sin embargo, el

---

<sup>27</sup> Este libro junto a *Cien demonios ilustrados del presente y el pasado* (1779), *Suplemento de los cien demonios del presente y el pasado* (1780) y *La bolsa de los cien utensilios aparecidos al azar* (1784) se encuentran recopilados en Sekien Toriyama, *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*. (Madrid: Quaterni, 2014).

nombre más importante en el campo de los *yōkai* es el de Shigeru Mizuki, historiador y *mangaka*. Publica su obra más conocida, *GeGeGe no Kitarō* (1960), tras la cual la popularidad de los *yōkai*, que se había visto mermada considerablemente, no dejó de aumentar hasta llegar a nuestros días.

Pero no fue el único suceso que provocó este boom. Estudiosos como Inoue Enryo, quien a finales del siglo XIX llevó a cabo una recopilación de los *yōkai*, o Lafcadio Hearn y sus obras *Ghostly Japan* (1899) y *Kwaidan* (1903) también inspiraron a toda una generación que creció fascinada por esos seres. Los *yōkai* representan una parte importante del presente proyecto la realización de la obra gráfica. Para ello se ha llevado a cabo una selección de algunos de los *yōkai* más interesantes y representativos.

El *kitsune* es uno de los *yōkai* más populares de la cultura japonesa. Es monstruo con forma humana y múltiples colas de zorro, hasta un total de nueve. El poder de este *yōkai* viene determinado por el número de colas que posee que representan, a su vez, la edad del mismo. Son su punto débil por lo que para deshacerse de uno hay que cortarle la totalidad de sus colas. Su función primaria es proteger los bosques y aldeas, por eso eran venerados en gran cantidad de templos. Son seres amistosos, con un carácter astuto y gran inteligencia a los que les encanta hacer travesuras a los humanos.

La *futakuchi onna* posee principalmente a mujeres que han sido avariciosas con la comida o no se han alimentado correctamente, maldiciéndolas y transformándolas en *yōkai*. También pueden poseer a mujeres que no alimentaron a sus hijos e hijastros, dejándoles morir. Su nombre se traduce literalmente como la mujer de las dos bocas y, como indica su nombre, presenta una segunda boca incrustada en la nuca de la huésped con gran cantidad de dientes. Ésta se encuentra oculta por el cabello y puede controlarlo a su voluntad. La boca extra busca alimentarse a toda costa por las dos y, si se le impide hacerlo, se dedica a torturar psicológicamente a su víctima, gritando y susurrando maldiciones.

Los *kappa* son unas criaturas malignas que viven en los lagos y grandes superficies acuáticas. Estos *yōkai* tienen aspecto humanoide con cabellos largos, piel escamosa, pico de pato, ancas de rana, caparazón de tortuga y una calva hacia adentro a modo de cuenco repleto de agua en la cabeza. Su comida favorita son los pepinos y la sangre de los niños humanos. Están especialmente interesados en el *shirikodama*, una pequeña esfera que según la mitología se encuentra en el ano, pudiendo representar la virginidad, la próstata o el hígado. Pese a esto, son seres extremadamente educados y, si se les realiza una reverencia, se verán obligados a devolverla. Si el agua de su cabeza se derrama, de esta u otra forma, o bien se evapora, pierden sus poderes de inmediato.

Los *Tsukumogami* son un subgénero dentro de los *yōkai* que se refiere a aquellos objetos cotidianos con más de cien años que han cobrado vida. El *Ungaikyou* es un espejo encantado que es capaz de mostrar a otros *yōkai* en su reflejo y puede ser utilizado para atraparlos en su interior. Con el tiempo el espejo se ha transformado en un *yōkai* en sí mismo. Los humanos que vean su reflejo en estos espejos podrían ver una versión monstruosa de sí mismos. Casi todos los *yōkai* dentro de esta categoría fueron creados como producción artística en el periodo Edo. El *ungaikyou* concretamente es una creación original del propio Sekien Toriyama.



Pero no todo son *yōkai* dentro del folclore nipón. El *daruma* es mucho más que un objeto decorativo. Es un amuleto de los propósitos con cara humanoide y grandes bigotes. Su objetivo es ayudar a su dueño a cumplir sus objetivos y por esto se le coloca en un lugar visible en las casas. El muñeco carece de pupilas y se le pinta una de ellas cuando su propietario se establece una meta. Cuando ésta se cumpla, el *daruma* obtendrá la segunda pupila, en señal de agradecimiento. Su leyenda proviene del fundador del budismo zen, quien tras nueve años de meditación en una cueva se dice que perdió sus extremidades. Es por esto que el *daruma* carece de brazos y piernas. Se trata de un tentetieso que nos recuerda que si nos caemos siempre podremos levantarnos una vez más. Los hay de muchos colores, pero el rojo es el más popular.

### 3.3.2 Antecedentes gráficos

Ya sea por el estilo gráfico, del cual me he visto influenciada, o por similitudes con la trama y los objetivos del presente trabajo, los artistas y las obras expuestas a continuación representan una parte importante en la elaboración del proyecto como referentes. Se plantea necesaria su procedencia del país nipón debido a las características de la propuesta creativa y los marcados rasgos del estilo manga.



Figura 1. Página de *La bolsa de los cien utensilios aparecidos al azar*, de Sekien Toriyama donde se muestra al *yōkai* *Kura-yarō*.

Sekien Toriyama artista perteneciente a la corriente del Ukiyo-e, fue el primero que centró su obra en la elaboración de una antología de grabados de *yōkai* acompañados de breves fragmentos de texto. La primera obra de las cuatro en total donde recopila los estudios de estos seres de la mitología japonesa fue *El desfile nocturno de los cien demonios ilustrados* (1776). Además del trabajo de recopilación, Toriyama se permitió el lujo de inventar sus propios *yōkai* en el cuarto tomo de su antología, *La bolsa de los cien utensilios aparecidos al azar* (1784), cargado de humor.



Figura 2. Página de *GeGeGe no Kitarō*, de Shigeru Mizuki.

Shigeru Mizuki fue un famoso historiador japonés que tras la Tercera Guerra Mundial comenzó a trabajar como *kamishibai*<sup>28</sup>. Se convirtió en uno de los mangakas más importantes del país, llevando la tradición oral al terreno del manga. Las historias de miedo y leyendas contadas por los padres a los niños fueron representadas por Mizuki manteniendo a su vez el terror y la ternura inmanente de la niñez, mostrando la empatía y comprensión del propio autor hacia todas las formas de vida. De esta manera rescató el género *yōkai* del olvido, convirtiéndose en maestro del mismo con su obra más famosa *GeGeGe no Kitarō* (1960). Continuó con la producción de obras de este género con títulos como *NonNonBa* (1977) o *3, calle de los Misterios* (1977), publicadas todas en España por la editorial Astiberri. Recibió diversos premios a lo largo de su carrera, pero el último fue el *Bunka Korosha* (2010) por su gran contribución a la cultura del país.



Figura 3. Portada de la película *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki, Studio Ghibli.

Hayao Miyazaki, el afamado director de *Studio Ghibli*, animador, ilustrador y mangaka no podía faltar entre los referentes de un proyecto que establece sus bases en el folclore de la cultura japonesa tradicional. Sus obras tratan temas complejos enfocados en la naturaleza y los conflictos bélicos, así como el ser humano y sus responsabilidades. Se trata de esta última faceta la que resulta de mayor interés para el desarrollo del trabajo. En sus películas los personajes, en su mayoría niños, enfrentan problemas relacionados con la depresión, los cambios importantes en la vida, los problemas en el ámbito laboral, etc. Estos conforman tan sólo un fragmento del amplio y complejo mundo de *Studio Ghibli*. Los títulos más conocidos de Miyazaki son *El viaje de Chihiro*, *La princesa Mononoke*, *Mi vecino Totoro* o *El castillo ambulante*, entre otros. Hay una alta presencia de iconografía y mitología japonesa en estas películas, siendo probablemente *El viaje de Chihiro*, *La*

<sup>28</sup> Cuentacuentos que se servía de paneles con ilustraciones y textos populares en 1930 durante la postguerra, con origen en los templos budistas. "Kamishibai." Wikipedia. 22 de agosto de 2018. <https://en.wikipedia.org/wiki/Kamishibai>

*princesa Mononoke*, *Pompoko* y *Mi vecino Totoro* las obras que mejor representan esta vertiente folclórica<sup>29</sup> y filosófica.

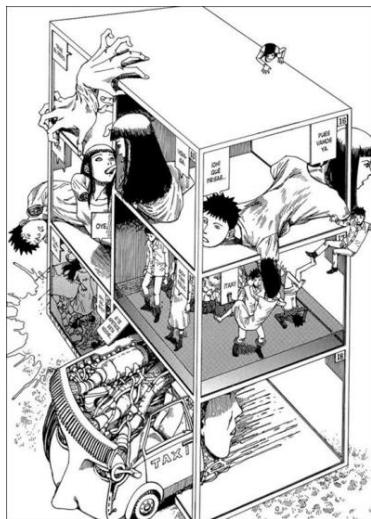


Figura 4. Página de *Reproducción por mitosis y otras historias*, de Shintaro Kago.

Shintaro Kago, considerado *mangaka* de culto, y sus numerosas obras caracterizadas por el género *ero guro nonsetsu*.<sup>30</sup> Este género, y en particular en el caso de Kago, se centra en el surrealismo y el sinsentido presente en su trabajo. Ésta se encuentra accesible en el mercado español y ha recibido el nombre de “la paranoia moderna”. No es de extrañar debido a su humor tan retorcido como escatológico. La primera obra publicada en España fue *Reproducción por mitosis*, una recopilación de un total de 14 historias. Se hace notar su predilección por la crítica de la sociedad japonesa, pero también con otras culturas como la Rusia soviética en *Dance! Kremlin Palace*. Si bien el género *guro* es su mayor representando y lo más conocido de su obra, también a tocado otros palos como el género de terror o el thriller. Una constante de gran interés es el uso de su propia y única narrativa experimental.

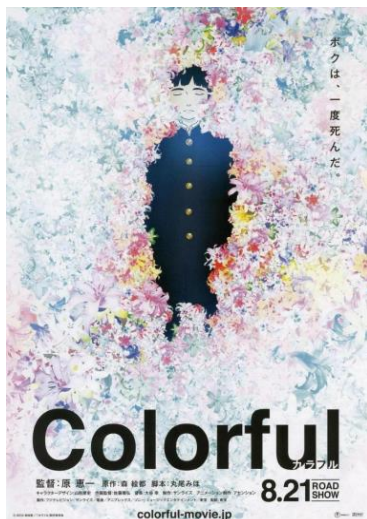


Figura 5. Portada de la película *Colorful*

Keiichi Hara, director de animación de la película *Colorful* (2010), adaptación de la novela homónima de Eto Mori. Se trata de un slice of life para adultos debido al fuerte contenido de drama en la trama. Se tratan temas como los problemas dentro de la familia, el suicidio adolescente y la resurrección, las enfermedades mentales, el adulterio y el *enjo kōsai*<sup>31</sup> todo esto para terminar con una moraleja. El director muestra su visión particular de la vida y la muerte a través de los diferentes personajes, plantando sus problemas de forma muy humana y logrando establecer una relación de empatía con el espectador. Se trata quizá de este punto el que más interés me suscita, el uso de moralejas en una historia cotidiana con la intención de ayudar y fomentar

<sup>29</sup> Alt, Matt y Yoda Hiroko. “Preface”. En *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*, 7-11. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2008.

<sup>30</sup> Movimiento artístico japonés que surge alrededor de los años 30 con el escritor Edogawa Ranpo como máximo exponente. Utiliza lo grotesco y lo erótico como desaprobación hacia los tabú de la sociedad japonesa. La sangre y el gore, la violencia, desmembración y mutilación entre otros mezclados con pinceladas de surrealismo forman parte de sus principales características. “Ero-guro.” Wikipedia. 1 de Mayo de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Ero-guro>.

<sup>31</sup> Citas que mantienen las jóvenes en japon con adultos recibiendo a cambio de servicios sexuales regalos o dinero. “Enjo Kōsai.” Wikipedia. 19 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Enjo\\_k%C5%8Dsai](https://es.wikipedia.org/wiki/Enjo_k%C5%8Dsai)

de Keiichi Hara.

la empatía con el espectador.



Figura 6. Primera página del capítulo 38 de *Buenas noches, Pun Pun* de Inio Asano.

Inio Asano es uno de los mangakas contemporáneos más famosos del momento. Su obra se encuentra en el mercado español prácticamente completa y se caracteriza por unas historias tipo slice of life y horror psicológico poco comerciales que son un reflejo de la crisis actual de las juventudes de la sociedad japonesa. Es por esto que se ha ganado el mote de la voz de su generación. Sus tramas suelen centrarse en el duro paso de la infancia a la vida adulta y el propio Asano habla de sus personajes como un reflejo de sí mismo y de su entorno, con un aire deprimente y trágico. La técnica del autor es impecable, con tintes hiperrealistas y la utilización de fotografías editadas como fondos. Algunas de sus obras más reconocidas son *Solanin* (2006), *Buenas noches, Pun Pun* (2007) y *La chica a la orilla del mar* (2009) entre otros.

### 3.4 Target y género en el manga

Existen dos grandes divisiones en el target del manga, la primera atiende a términos de edad mientras que la segunda a la temática que se trata en el mismo. Ambos grupos no son excluyentes, si no que se complementan. El target demográfico suele ser muy específico, pero es verdad que en Japón no sólo los aficionados al manga lo leen, si no la mayor parte de la población. La división de las grandes categorías del manga se establece principalmente por rango de edad. Para el público más joven, entre 5 y 13 años, está el *Kodomo*. Historias cortas que contiene lecciones morales. Los capítulos suelen ser autoconclusivos, con un dibujo de líneas simples. Encontramos ejemplos de *Kodomo* en *Hamtaro*, *Doraemon* o *Pokémon*<sup>32</sup>. A partir de los 15 años tenemos el *Shōnen*, destinado a un público masculino de hasta veinticinco años, se ha convertido en el más popular tanto fuera como dentro de Japón y lo lee también el público femenino e incluso adulto. Su principal característica es la acción y las peleas, con masculinos embarcados en grandes aventuras junto a su grupo de compañeros. Se trata de un estilo caracterizado por una línea angulosa y el abuso tanto de onomatopeyas como de líneas cinéticas. *Dragon ball*, *One Piece* y *Naruto* son los ejemplos por excelencia de este género, pero hay infinidad de títulos<sup>33</sup>. El equivalente al *Shōnen* para el público femenino es el *Shōjo*, que si bien no goza de la popularidad de su compañero, tiene sus fans entre el público femenino y en ocasiones masculino también. El romance es el género que predomina, con personajes estilizados de ojos grandes y brillantes. El uso de tramas circulares, con flores y brillos además de una línea simple y redondeada son sus principales características. Como ejemplo encontramos *Sailor moon* o *Sakura Card Captor*, entre otras<sup>34</sup>.

A continuación entramos en el target adulto, apareciendo el *Seinen* para un público a partir de 21 años. El ritmo de publicación de estos mangas es mucho más lento y menos comercial que los anteriormente expuestos debido a la cantidad de trabajo que requiere. Las historias son más complejas y profundizan más, tratando temas no aptos para menos de edad. Un error muy extendido es considerar que el *Seinen* como target adulto únicamente tiene una vertiente erótica. En este ámbito se maneja un amplio abanico de temáticas mucho más complejas como la violencia explícita, el suicidio, drogas o incluso temáticas más filosóficas y experimentales con una narrativa mucho más elaborada. Tiene por lo general un estilo más recargado. *Akira*, *Ghost in the shell*, *Berserk*, *Death note* u *Oyasumi Pun Pun* son algunos ejemplos de esta categoría<sup>35</sup>. El *Josei* es el manga adulto para público femenino. Con historias de romance combinado con el *slice of life*, del que hablaré en los géneros, y un estilo mucho más realista que su hermano pequeño el *Shōjo*.

---

<sup>32</sup> "Categoría:Kodomo." Wikipedia. 5 de Junio de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Kodomo>

<sup>33</sup> "Categoría:Shōnen." Wikipedia. 13 de Agosto, 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Sh%C5%8Dnen>

<sup>34</sup> "Categoría:Shōjo." Wikipedia. 15 de Agosto de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Sh%C5%8Djo>

<sup>35</sup> "Categoría:Seinen." Wikipedia. 16 de Julio de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Seinen>

No busca idealizar el amor ni a los personajes. Los ejemplos más conocidos son *Nana* y *Paradise Kiss*, ambos de la mangaka Ai Yazawa, pero también hago mención de *Nodame Cantabile*, entre otros<sup>36</sup>. Aunque estos target están dirigidos a un público concreto no es extraño que los límites se vuelvan borrosos y sean leídos por un público más amplio. El principal representante de dicho fenómeno tanto en oriente como en occidente es, como bien hemos dicho, el *Shōnen*. El *Kodomo* también participa de este fenómeno e incluso los pre adolescentes o adultos continúan viéndose atraídos por la simplicidad del argumento. Hablando específicamente del mercado Español, al no haberse establecido una clara distinción entre *Shōnen* y *Seinen* este último se encuentra al alcance de todo el público. Como resultado, no es de extrañar ver a un público más joven del target inicial leyendo este tipo de mangas en nuestro país.

Cuando las publicaciones de manga en Japón se realizan, en mayor medida, de manera semanal es necesario ofertar un amplio catálogo de géneros para satisfacer las necesidades de todo el público. Es por esto que surgen los diferentes géneros, encargados de categorizar atendiendo al contenido de la trama. En esencia son los mismos que en el resto del mundo, por lo que no necesitan presentación: acción, comedia, drama, romance, suspense... Sin embargo se manejan en el campo del manga algunos términos específicos cuya explicación considero de vital importancia debido a sus características singulares. El género Meitantei hace referencia a los mangas con una trama policíaca, como pueden ser *Kochikame* o *Detective Conan*. Para historias en las que el principal protagonista es el deporte tenemos el género *Spokon*. Aquí es donde encontramos al famoso *Captain Tsubasa*, conocido en España como *Oliver y Benji, Slam dunk, Kuroko no Basket* o *Haikyuu!*, entre otros. El género *Mecha* abarca aquellas historias donde aparecen robots de combate normalmente pilotados por humanos. *Evangelion* es el representante por excelencia de esta categoría. El *Mahō Shōjo* es un género muy particular de la cultura japonesa en el que se cuenta la historia de una chica con poderes mágicos que lucha contra el mal siempre acompañada de su simpática mascota mágica. Las anteriormente mencionadas *Sailor Moon* o *Sakura Card Captor* son buenos ejemplos, pero también cabría destacar a *Puella Magi Madoka Magica*. Recientemente se ha popularizado, especialmente en el ámbito del anime, los *Mahō Shōnen*, con un carácter humorístico.

Dentro de la erótica encontramos muchos tipos de géneros. Desde el *Hentai*, donde se muestran escenas de sexo explícito, pasando por el *Ecchi*, enfocado a un público más joven, de humor y menos explícito, al *Shotacon* y el *Lolicon*. De estos hemos hablado con anterioridad, siendo uno de los géneros más polémicos por la aparición de menores en actitudes explícitas. El género *Boys Love*, más comúnmente conocido en sus siglas por *BL* o *Shōnen Ai*, y el *Shōjo Ai* (*Girls Love*) son géneros que se centran particularmente en romances homosexuales no explícitos para jóvenes. Es en el *Yuri* y en el *Yaoi* donde encontramos la vertiente adulta más erótica del género homosexual. El *Slice of life* es uno de los particularmente japoneses. En ellos se relatan historias de la vida cotidiana y del día a día, por esto suelen ser muy populares dentro del género de colegiales. Finalmente, aparece el *Yon koma*, manga humorístico de cuatro viñetas equivalente a la tira cómica tradicional.

---

<sup>36</sup> "Categoría:Josei." Wikipedia. 20 de Julio de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Josei>

Una vez entrado en materia, *Rokubasu* sería un manga *one-shot*<sup>37</sup> *seinen* con target demográfico adulto debido a la dureza de los temas tratados en la trama de género terror, por la aparición de fantasmas y monstruos del más allá.

---

<sup>37</sup> Término que define a los tomos únicos o historietas piloto de edición única. "One-shot." Wikipedia. 12 de Mayo de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/One-shot>

## 4. PROPUESTA CREATIVA

### 4.1 Objetivos y metodología de la propuesta creativa

La presente propuesta tiene como objetivos:

Elaborar un manga con un guión original

Explorar las posibilidades de la narrativa visual

Crear un estilo personal dentro del propio del manga

Antes de comenzar cualquier proyecto que implique contar una historia se debe elaborar un guión. A continuación expondré los procesos, en orden cronológico, mediante los cuales he llevado a cabo la elaboración de esta propuesta creativa.

La redacción del guión fue un proceso que desarrollé de manera paralela a los estudios de personajes y, por supuesto, la documentación pertinente. Considero que se trata de una etapa que se interrelaciona inevitablemente y dos aspectos que se retroalimentan continuamente. Los cambios producidos en el guión afectan al desarrollo de los personajes y viceversa. Una vez terminado el siguiente paso era la elaboración de un storyboard en formato página de cómic. En esta parte del proceso conté con la ayuda de Alicia García Granda, quien me ayudó en la distribución de las escenas por página y a comenzar a plantear el tamaño de las viñetas. Sin duda se trata de una de las partes más importantes en la elaboración de un cómic de cualquier índole y, en palabras de Scott McCloud, es necesario tener en cuenta factores como el momento, el encuadre, la imagen, las palabras y el flujo para conseguir que el lector entienda que queremos contarle y que le importe lo bastante como para que continúe su lectura hasta terminar.<sup>38</sup> En este punto había finalizado los diseños definitivos de los personajes.

El siguiente paso fue pasar las páginas al papel definitivo, valiéndome para ello del uso de la mesa de luz en ocasiones, y su posterior entintado tradicional. Hablaré más en profundidad de esta parte y los materiales utilizados en el capítulo de Tratamiento artístico y narrativo. De forma paralela comencé a elaborar tanto los bocetos de la portada como de las portadillas interiores del manga. A partir de este momento, con las páginas y portadillas ya entintadas, así como la portada a color, comenzaría el trabajo en formato digital. Mediante el uso de herramientas como Photoshop y Clip Studio Paint limpie las páginas de cualquier línea a lápiz o suciedad que pudiese quedar, residuo del escaneado y añadí tanto los bocadillos, como los textos, onomatopeyas y tramas.

---

<sup>38</sup> McCloud, Scott. "Escribir con imágenes. Claridad, persuasión e intensidad". En *Hacer cómic. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, 8-53. 4ª ed. (Bilbao: Astiberri Ediciones, 2016)



Tras un proceso de abocetado, establecí un diseño para el logo de *Rokubasu* que posteriormente trataría en digital para vectorizarlo y añadirle el color. En esta parte es donde comienza el proceso de maquetación de la portada y contraportada, así como decidir el tipo de papel y el formato para llevar a imprenta. Esta ha sido, a grandes rasgos, la metodología empleada para la realización del cómic manga.

## 4.2. Tratamiento artístico y narrativo

Las barreras entre la narrativa y lo visual en el cómic siempre se desdibujan y resulta prácticamente imposible hablar de lo uno sin lo otro. Se interrelacionan de manera que todo forma parte de la imagen, y a su vez la imagen está narrando. En este apartado atenderé a los elementos estéticos y narrativos de los que me he valido para la elaboración de *Rokubasu*.

El manga tiene unos rasgos particulares que los diferencia del cómic Americano, Franco belga o Español. Una de las principales características que más llama la atención es el orden de lectura el cual, al igual que han hecho las editoriales en España al traducir los tomos, he decidido mantener.

Por tanto las páginas se leerán de derecha a izquierda y de arriba a abajo. Esta última característica, si bien puede parecer obvia, la menciono debido a la utilización de bocadillos más alargados a lo alto. En japonés la escritura tradicional, y de los mangas, va en vertical. Por eso los bocadillos tienen esa forma tan característica. Si bien *Rokubasu* ha sido redactado al Español, no descarto la posibilidad en un futuro de elaborar una buena traducción del mismo al japonés. Mientras tanto, otro motivo de la utilización de estos bocadillos alargados ha sido principalmente estética, buscando la similitud con el país de origen del manga así como el parecido con los tomos traducidos y a la venta en el mercado. He utilizado otras formas de bocadillo, más puntiagudos u otros con forma de nube, para resaltar la manera en la que los personajes están actuando. El texto también ha sido utilizado de esa manera. En el capítulo de postproducción hablaré de manera más extendida acerca de la distinción de personajes mediante el uso de las diferentes tipografías, sin embargo, hago mención de esto también ya que he utilizado bocadillos, de los anteriormente mencionados, en negro para distinguir a uno de los personajes en particular. En cuanto a la organización de la página, los mangas tienen de media un máximo de 6 a 7 viñetas por página y un mínimo de 3 a 4, tirando a la alta. Suelen tener más bien pocas en comparación con América y Europa y centrarse mucho más en el uso de viñetas de aspecto a aspecto<sup>39</sup> para enfatizar más la sensación de lugar.

Si algo tienen en común el cómic americano y el manga es el gusto por las *splash page*, aunque la utilizan con otras connotaciones. En América, además de utilizarla para resaltar un suceso de la trama, es más característico las *splash page* que dan inicio al cómic presentando superhéroes en poses heroicas o con un ángulo contrapicado, en el manga, dependiendo del género, suelen utilizarlo para resaltar la importancia de un suceso, causar mayor impacto y añadir

---

<sup>39</sup> Término explicado por McCloud, Scott. "Escribir con imágenes. Claridad, persuasión e intensidad". En *Hacer comic. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, 8-53. 4ª ed. (Bilbao: Astiberri Ediciones, 2016). Utilización de viñetas que permite crear sensaciones de lugar o ambiente. No aportan necesariamente información vital para la trama pero han sido muy utilizadas en Japón.

emoción, tensión o dramatismo a la trama, mostrar un fondo con mayor perspectiva, etc. En *Rokubasu* hay un total de 3 dobles *splash page* y una *splash page* simple utilizadas en función del giro dramático de los acontecimientos o, en su defecto, con carácter cómico. En ocasiones los marcos de las viñetas se desdibujan, desaparición o permitiendo a los personajes escaparse de ellos. He utilizado este recurso a lo largo del desarrollo de la trama, queriendo dar importancia al dibujo por encima del texto. Al contrario, también el texto se escapa de los bocadillos en algunos momentos y la aparición de viñetas con grandes emblocados en negro y la única intervención del texto le da mayor importancia a este.

Volviendo a comparar el panorama del cómic occidental con el oriental, encontramos gran cantidad de obras a color en occidente. Aunque en Japón también las hay, es más común y barato la elaboración de los mangas en blanco y negro. De manera excepcional, en ocasiones las tres primeras páginas de los tomos se publican a todo color, pero el resto continúa estando entintado. He querido emular a los *mangakas* más tradicionales, de manera que *Rokubasu* se encuentra entintado en tradicional con rotuladores calibrados, plumilla y pentel. Las correcciones han sido realizadas con tinta blanca de rotulador Posca. También he utilizado las técnicas más modernas para la fase de edición en Photoshop, con diferentes tramas que además de ayudar a intensificar las sensaciones de los personajes me he servido de ellas para acentuar la profundidad o el efecto de los espejos y cristales del autobús. Un último detalle perteneciente a la narrativa pura es la ausencia de nombres propios en los personajes. Todos carecen de una identidad más allá de lo que representan y lo que tienen que enseñar: representan una idea, un concepto. El protagonista y el conductor, al ser en esencia la misma persona me he valido, además del parecido entre ambos personajes, de la aparición puntual del nombre del conductor en el carnet de conducir. Nombre que vuelve a hacer su aparición fuera de la casa del protagonista, como apellido de la familia que vive ahí. El nombre del protagonista no se conoce hasta el final de la historia, cuando llega a casa y sus padres lo llaman.

En cuanto al color, he utilizado principalmente dos técnicas diferentes. Para el coloreado de los bocetos finales me he valido de los rotuladores de alcohol tipo Copic y para la portada y contraportada, así como el diseño final del autobús el acrílico. He realizado modificaciones, e incluso alguna que otra experimentación del coloreado digital, aunque es algo que no ha terminado de convencerme para el presente proyecto teniendo en cuenta, por ejemplo, el acabado final del entintado tradicional.

## 5. PREPRODUCCIÓN: Estación

### 5.1. Sinopsis y Guión

Issei es un joven estudiante de preparatoria preocupado por su futuro. Una noche, regresando tarde a casa, pierde el autobús y se ve obligado a montar en otro. El aspecto sospechoso del autobús número 666, su conductor demasiado joven y familiar y un muñeco daruma serán sólo el inicio de su peculiar y extravagante viaje.

#### 5.1.1. Capítulo 1

Pasan de las diez y media de la noche según el reloj digital que muestra una gran pantalla de *leds*, en lo alto de uno de los edificios de cruce de *Scramble Kousaten*, en el barrio de *Shibuya*. Issei corre con largas zancadas en sus clásicas *Converse* rojas por uno de los pasos a nivel, bajo los que circula el tráfico incesante, en dirección a la estación de autobuses. Carga su maletín del instituto azul marino con asa gris clara al hombro. Su uniforme *gakuran* negro de estilo militar le delata como estudiante. Su pelo es corto y negro, con flequillo algo largo que cubre sus cejas. Lo lleva despeinado.

Las luces de los de los altísimos edificios de cristal y acero, con sus pantallas que arrojan imágenes sin cesar, y algunas farolas dispersas iluminan las transitadas calles. El ruido del tren por encima de sus cabezas resuena cada vez que este pasa, a una velocidad vertiginosa. Varios empleados uniformados salen de los comercios enfrascados en sus teléfonos móviles, con expresiones cansadas y en silencio, sin hablar unos con otros. Algunos llevan mascarillas que cubren la mitad de su rostro. Otros, en su mayoría hombres, van en grupo y charlan animadamente. Se dirigen a algún bar a beber juntos.

ISSEI (piensa): Que tarde...no quería volver a casa. ¿Para qué? ¿Para tener que decidir a qué universidad ir? ¿Qué quiero ser? Paso de toda esta mierda. Ya tengo bastante con aguantar las reprimendas de los profesores como para soportar en casa lo mismo. Necesito tiempo. Ahora mismo...parece que todo esté en mi contra. Encima pierdo el bus.

La estación de *Shibuya Oeste* se encuentra tan abarrotada como siempre, aunque no precisamente de autobuses. Issei baja las escaleras del paso a nivel casi a saltos, evitando chocar con los transeúntes que suben sin demasiado éxito. Se detiene frente a su parada habitual cerca de las escaleras: número 22. Recupera el aliento por unos segundos y mira con fastidio los horarios del autobús en el panel vertical de la parada. Efectivamente, no salen más autobuses a esa hora. Se va a llevar una soberana reprimenda por llegar tarde a casa.

“¿Qué horas son éstas de llegar a casa?!” Puedo escuchar con claridad la voz de mamá quejarse, y ver la mirada severa de papá. “¿Qué has estado haciendo fuera tantas horas?!”.

Issei deja escapar un pesado suspiro de sus labios, se apoya con fastidio en el panel de los horarios en la zona asignada a la espera del vehículo. Se desliza hasta quedar sentado, mira hacia el suelo con resignación.

ISSEI (piensa): ¿Qué más podría salir mal?

Permanece un buen rato allí. Mira a la nada en silencio. Poco a poco la estación se queda más y más vacía. Repentinamente, su mirada se dirige sola, despistado, hacia lo lejos. Se percata de la presencia de un único autobús estacionado a lo lejos, en la dársena número 17, que no ha visto antes.

ISSEI: ¿Pero ¿qué...?

Se incorpora, llevado por la curiosidad, comienza a caminar a paso lento hacia el vehículo estacionado.

ISSEI (piensa): ¿Qué hace un bus aquí a estas horas? Según el horario... Podría... ¡Podría llevarme a casa!

¡Podía ser su salvación! Acelera el paso, corre en dirección a éste, mientras parece que toda la calle se queda desierta. Se detiene sin aliento frente a la puerta delantera. Levanta su mirada y ve el número del vehículo 666. Aquello era raro, aunque...

ISSEI (piensa): No soy supersticioso así que...

No es una costumbre coger el autobús a estar horas así que es posible que desconozca esa línea. Observa con interés el exterior del mismo: Sus principales colores son el azul marino y el rojo. La ventanilla del conductor tiene forma de número seis invertido. Todas las ventanillas están enmarcadas en negro y las llantas son de color rojo con diferentes diseños en las delanteras y las traseras. Un misterioso humo se arremolina en los retrovisores y tiene una rejilla de ventilación en la inferior delantera con un diseño simétrico y anguloso. Carece de número de matrícula.

Camina hacia la puerta delantera hasta que se encuentra con la mirada que le devuelve el joven conductor de corto cabello negro. Lleva el uniforme azul oscuro, camisa blanca y corbata negra desabrochada colgando del cuello. Gorra torcida ligeramente hacia la derecha y guantes blancos. No parece llegar a los veinte. ¿Acaso tiene edad para conducir?

ISSEI: Disculpe, eh...

¿Debía llamarle señor?

ISSEI: ¿Ha terminado el viaje? Verá, es que he perdido el bus y...

Issei habla todo lo amable que puede porque quizá se equivoca y realmente es mayor que él. Además, es su única oportunidad de regresar a casa suficientemente pronto, por lo que no le conviene actuar borde. Le interrumpe la voz junto con una sonrisa socarrona que se dibuja en los labios del conductor, quien le mira directamente a los ojos y hace un gesto con su mano para indicarle que puede entrar a el autobús sin problema.

ETSU (Conductor): No, el viaje justo acaba de empezar.

Vale...Esto es cuanto menos inquietante, pero por alguna razón Issei levanta su pie para subir al autobús. La puerta se cierra tras él.

El interior parece el de un autobús normal, hasta que repara en la presencia de un *daruma* de brillante color rojo y con unas gruesas y espesas cejas negras en el salpicadero. Sólo tiene una pupila en el ojo derecho, y expresión de enfado continua.

ISSEI (piensa): ¿En serio? No tiene sentido. Ese *daruma* saldrá rodando y se comerá el suelo en cuanto el autobús arranque. ¿Qué sentido tiene si no vuelve a mantenerse en pie? ¿No simbolizaba la superación personal? Pues vaya mierda...

El *daruma* no aparta su mirada de Issei. Como si pudiera.

ISSEI (piensa): Qué irónico, si hasta parece una metáfora de mi vida.

Issei desvía la mirada del *daruma*, inservible a su parecer, y le dedica una mirada algo desconfiada al conductor que parece reírse burlonamente, como si pudiera leer sus pensamientos. Issei se aproxima rebuscando en su bolsillo para pagar y es detenido por el conductor, que se gira ligeramente en su asiento, apoya el brazo en el respaldo.

ETSU (Conductor): No tienes que pagar ahora, cuando bajas está bien. Toma asiento donde quieras, partimos enseguida.

El conductor se gira y se coloca la gorra mejor.

ISSEI: ¿Ya? Pero no ha subido nadie más.

ETSU (Conductor): ¿Acaso ves aquí a alguien más dispuesto a subirse?

El vehículo comienza a moverse lentamente y sale de la estación. Issei mira hacia el exterior donde ve el andén desierto. Realmente no hay nadie más dispuesto a subir. Ni a ese, ni a ningún otro autobús. Issei se adentra un poco más por el pasillo y toma asiento por la mitad, cerca de la ventanilla. Deja su maleta en el asiento de al lado.

La luz de la cabina del conductor se apaga, quedando el vehículo iluminado únicamente por la tenue luz del pasillo, las lucecitas del panel de aviso de paradas y las del panel de control. Apoya su cabeza en el cristal y vislumbra como poco a poco la estación se pierde de vista, tras su propio reflejo en el cristal. Las luces de las calles se atenúan hasta desaparecer por completo. El

exterior queda totalmente a oscuras. Cierra los ojos al silencio que únicamente es roto por el ruido del vehículo. Permanece así un buen rato.

ETSU (Conductor): ¿Y qué hacías por aquí a estas horas?

La paz se interrumpe por la voz del conductor, que formula la pregunta.

ISSEI (piensa): Entrometido...

ISSEI: Nada en particular, realmente.

Issei se encoge de hombros y mira en la dirección de donde proviene su voz. Se acomoda y saca de su bolsillo su móvil. Lo mira distraído. Las 22:55 y 3 llamadas perdidas de casa.

ETSU (Conductor): Bueno, es extraño ver a un estudiante a estas horas por la calle... ¿No serás uno de esos que huyen de casa? Venga, déjame adivinar.

El conductor se lleva el puño cerrado la boca con su guante y carraspea. Se aclara la voz y habla con tono sobreactuado y risita burlona.

ETSU (Conductor): “Oh, ¡Pobre de mí! Todo el mundo está en mi contra y nadie me entiende. Soy un incomprendido blablabla”. Y aquí estás, volviendo a casa con el rabo entre las piernas porque sabes la que te espera al llegar, ¿me equivoco? Vaya un valiente...

ISSEI (piensa): ¡¿Y a éste qué coño le pasa?!

Issei le mira con rabia en los ojos. Se incorpora ligeramente en su asiento. Se muerde la lengua y responde con sarcasmo.

ISSEI: Ja, ja, ja. Prueba de nuevo.

ETSU (Conductor): Un poco de humor hombre, que era una broma. Por supuesto que no digo que sea tu caso, sólo trataba de adivinar. No serías el primero en pensar así.

ISSEI (piensa): No sé qué me molesta más, si su actitud arrogante o que haya dado en el clavo...

ETSU: Bueno, sea lo que sea espero que al menos el viaje te dé tiempo para pensar en ello. Sólo pretendía ayudar. Ya sabes, nunca está de más un consejo. Por cambiar de punto de vista y esas cosas.

ISSEI (piensa): ¿Y a eso le llamas consejo...?

Issei decide que es mejor no seguir tirando de la cuerda, vuelve a centrar su vista por la ventanilla, incapaz de ver más que la absoluta oscuridad en el cristal.

ISSEI (piensa): ¿No hay luces en la carretera? Porque no se ve nada...

### 5.1.2. Capítulo 2

Repentinamente se reduce la velocidad y el autobús se detiene. Issei gira la cabeza para mirar en dirección a la puerta, distraído. El conductor pulsa un botón del panel de mandos y abre la puerta trasera. Entra una niña pequeña con flequillo y dos coletas. Camina dando saltos. Issei pestañea estupefacto y consulta rápido la hora en el reloj digital del bus. Confirma que ya eran las 23:00.

ISSEI (piensa): ¿Qué hace una niña de esa edad sola a estas horas de la noche?

Tiene una cara achatada con grandes mejillas redondeadas y rasgos felinos. Va vestida con la ropa tradicional de *taiko*: una chaqueta *kimono* corta de mangas holgadas y unos pantalones bombachos a juego. En su nuca lleva una máscara tradicional japonesa de zorro blanca con detalles en rojo. Toma asiento detrás de Issei, quien la mira de reojo. Se cierran las puertas y el autobús reanuda su travesía.

ISSEI (piensa): ¡¿No le va a decir nada este tío?! Primero se mete en mi vida y ahora parece como si fuese lo más normal del mundo ver a una cría a estas horas fuera. Se supone que el adulto aquí eres tú, eh... Así que, si no vas a decirle nada, no seré yo quien haga de mamá de nadie.

Tras un buen rato en silencio, la niña comienza a propinar patadas en el respaldo del asiento delantero, en el que se encuentra Issei. Cuando Issei se gira a mirar a la niña con fastidio, ésta mira hacia otro lado, disimula y silba, como si no fuera con ella la cosa.

ISSEI (piensa): Vaya maleducada...

La situación se repite unas dos veces más. Colma la paciencia de Issei, que la mira fijamente a través del espejo retrovisor interno, el cual tiene formas de nube extrañas a su alrededor.

ISSEI (piensa): Paciencia...Tranquilo, sólo es una niña...

Los golpes continúan y finalmente Issei decide levantar la voz y regañar a la niña. Se gira para que se detenga.

ISSEI: ¡¿Puedes parar?!

La niña se sobresalta. No espera aquella respuesta. Vuelve a mirar a un lado, colorada por la reprimenda, y silba de nuevo.



ISSEI (piensa): Qué pesada...

Issei se gira para volver a mirar al frente y le parece ver por el retrovisor como una alargada forma peluda sobresale tras el reflejo de la niña en el espejo. Como si se tratase de la cola de un animal enorme

ISSEI: ¡¿Eh?!

Issei se gira a mirarla rápido. La niña le enseña la lengua y frunce el ceño con molestia. Ni rastro de la cola.

NIÑA: ¡¿Tengo monos en la cara?!

Issei al volver a mirar al espejo no ve nada extraño.

ISSEI (piensa): ¿Lo habré imaginado...?

Issei niega con la cabeza y se gira. Mira al frente, frotándose la sien con la mano. Cree que empieza delirar por el cansancio. Jura haber visto una cola detrás de la niña, como si de un animal se tratara.

ISSEI (piensa): Creo que necesito descansar la vista.

Issei se incorpora y se agarra de los asientos del autobús para no caer en los giros bruscos y se acerca al conductor. La niña asoma la cabeza por un lateral del pasillo, observando con la curiosidad inherente a los pequeños. Al menos así le deja un respiro...

ISSEI (piensa): Esto es de locos...

Issei se detiene al lado del conductor. Se apoya cerca del respaldo del asiento de éste. Mira hacia el panel de mandos. Desvía la vista hacia el cristal delantero.

ISSEI: ¿Oye, qué ruta estás siguiendo?

Porque a decir verdad apenas se distingue mucho más del exterior que la carretera que tienen frente a ellos, al igual que las líneas blancas pintadas sobre el asfalto que delimitan el camino, gracias a la luz de los propios faros del autobús.

ETSU (Conductor): La estipulada, ¿por?

El conductor mira de reojo a Issei con curiosidad y con una media sonrisa, pero no aparta la vista demasiado de la carretera. Issei parece tener la mirada perdida en la carretera. Esa respuesta no le aporta mucha información que se diga.

CONDUCTOR: Relájate. No es como si fuese secuestrando gente como tú. Tampoco de otro tipo.

Bromea y se burla de la expresión de Issei. Le hace un gesto para que se siente en el asiento más cercano.

ISSEI: Bueno, no sé qué pensar. No te ofendas, pero por tu aspecto no diría que tienes edad para conducir.

El conductor parece divertido por el comentario y ensancha su sonrisa como si supiera algo que el otro no. Vuelve a indicarle que se siente. Issei vuelve a ignorar su petición.

ISSEI: ¿Te has fijado en que hay otra menor a bordo y que son las once o has decidido ignorarlo a propósito? Sólo por curiosidad, porque conmigo bien que te metist...

La frase de Issei es interrumpida por el conductor quien vocifera de forma exagerada.

ETSU (Conductor): ¡Curva cerrada!

El conductor informa en voz alta y sin dar tiempo a reaccionar gira bruscamente el volante. Hace que Issei caiga sobre el asiento del copiloto.

NIÑA: ¡El Daruma se cayó!

Risas burlonas por parte de la niña hacia Issei. La niña se aferra al respaldo del asiento delantero para no caer. Está escuchando la conversación desde hace un rato. La maleta medio abierta de Issei se cae al enderezar el autobús y rueda por el pasillo. Deja escapar un paquete de *meron pan* sin abrir.

Issei le dedicó una mirada de odio a el conductor, ajeno a los hechos que ocurren a su espalda.

CONDUCTOR: No pongas esa cara. Llegarás a casa. Te estoy haciendo un favor.

ISSEI: No tiene ninguna gracia, podría haberme golpeado...

Issei fastidiado por el giro tan brusco. Parece que lo hace a propósito. Se acomoda y mira fijamente de nuevo a la carretera. Se percata del *daruma* que, no sólo no se cae durante el giro, sino que gira de un lado a otro como si fuera dueño de sus propios movimientos sin responder al patrón de movimiento natural producido por el vehículo.

ISSEI (piensa): Algo en este autobús no es normal...

El silencio vuelve a reinar en el vehículo. Al fin puede relajarse y disfrutar del viaje de vuelta sin más interrupciones absurdas.

ISSEI: Pero ¿En serio tienes edad para conducir?

CONDUCTOR: ¡Si!

El conductor le muestra un permiso de conducción en cual aparece una fotografía suya en la que enseña la lengua, con cara de idiota. A Issei no acaba de convencerle el aspecto cómico del permiso de conducir.

ISSEI (piensa): No me inspira confianza precisamente...

Su mirada divaga por los alrededores, repara en el reflejo de la niña que parece entretenida. Devora algo con avidez en su asiento. No le da importancia hasta que un interruptor se activa en su cabeza.

ISSEI (piensa): Vaya manera de zampar...Espera un momento...

Se gira y confirma que, efectivamente, su maleta y lo que hay en su interior se encuentra desparramado por el suelo, y que ese *meronpan* es suyo.

ISSEI: ¡Oye!

Se incorpora de mal humor y camina hacia atrás. Recoge su maleta en el proceso, y se acerca con la intención de recuperar su comida. La niña se aparta de forma hábil.

NIÑA: Yo lo vi primero. ¡Búscate tú uno, ladrón!

ISSEI: ¡¿Qué?! Eso es mío y se ha caído de mi mochila.

Issei se lo arrebató y se aleja, pero la niña se incorpora del asiento y comienza a dar vueltas y saltos a su alrededor mientras Issei mantiene el bollito lejos de su alcance.

NIÑA: ¡Eres un...rácano!

La niña le propina una patada en la canilla. Hace que ISSEI se agache de dolor y recupera así el bollito.

ISSEI: ¡¡ARRGH!!

NIÑA: ¡Chúpate esa!

La niña le enseña la lengua y sonrío orgullosa. Vuelve a sentarse en su asiento.

ETSU (Conductor): Pareces un crío de su edad, vuelve a sentarte, anda.

ISSEI (piensa): Puf... derrotado por una mocosa.

Issei mira a la niña y ésta aleja la comida de él, recelosa. Gruñe. Parece algún tipo de felino a la defensiva, incluso su pelo parece erizado. Issei se dirige al asiento del copiloto.

ISSEI (piensa): Cuanto más lejos de ese pequeño monstruo, mejor.

Issei deja escapar un pesado suspiro y revisa, ya sentado, que no le falte ninguna otra de las pertenencias de su mochila. El conductor saca a Issei de sus ensoñaciones.

ETSU (Conductor): Copiloto, ¿todo en orden?

ISSEI (piensa): ¿Se refiere a mí?

ISSEI: Eh... Creo que s...

Le interrumpe una tercera voz, grave, la cual responde casi a grito.

*DARUMA*: ¡¡Todo en orden!!

ISSEI (piensa): PERO... ¡¿QUÉ...?!

El *Daruma* se detiene perfectamente en pie sobre el salpicadero y habla.

### **5.1.3. Capítulo 3**

Issei se queda congelado en el sitio, mira fijamente al *Daruma*, quien le devuelve la mirada con intensidad y sin variar su rostro. Si no es por el pestañeo de su único ojo con pupila, piensa que se lo imagina.

ISSEI: ¿Acaba de...hablar?

Issei deja escapar con un hilo de voz, se incorpora agarrado para no caer y se dirige al conductor, quien no le presta demasiada atención, sin apartar la vista del *Daruma*. No da crédito a lo que ve.

*DARUMA*: ¡Me has visto moverme antes! ¿De qué te sorprendes?

ISSEI: ¡Lo ha vuelto a hacer!

Issei agarra la manga del uniforme del conductor y la zarandea sorprendido. El conductor aparta a Issei y sacude su uniforme para quitar las arrugas con la mano libre. La otra continua al volante. Mira a Issei.

ETSU (Conductor): Cálmate, es sólo el copiloto.

La niña se acerca llevada por la curiosidad, escondida detrás del asiento del copiloto no les quita ojo.

ISSEI: ¡¿CÓMO QUE SÓLO?! ¡No debería estar hablando! ¡Ni moviéndose! ¡¡Es un muñeco!!

Issei mira al conductor y señala al *Daruma* con énfasis al hablar.

*DARUMA*: Oh, ¿Ahora eres tú quien da las órdenes aquí, chaval...?

El conductor suspira resignado.

ETSU (Conductor): Anda, siéntate si no quieres volver a caerte.

Aun sin creer lo que ve, toma asiento de nuevo, mudo. La niña con timidez, pero llevada por su curiosidad se acerca al *Daruma*. La máscara de *kitsune* cubre su rostro. La niña se agacha ligeramente hacia delante, deja que la nariz de zorro roja de su máscara prácticamente se choque con el *Daruma*, a la altura de la cara. Levanta la máscara y muestra su gran sonrisa. Tiene aún restos de comida alrededor de su boca.

NIÑA: ¡Hola, señor *Daruma*!

Su tono de voz suena estridente y el *Daruma* tensa su expresión y cierra los ojos, rociado por los restos de comida que vuelan hacia él.

*DARUMA*: Señorita...por favor.

La niña se da cuenta se aleja. Se frota la boca con la manga de su ropa, insistente. Issei contiene una sonrisa. El conductor también deja escapar una media sonrisa al ver a Issei sonreír.

ISSEI (piensa): Puf... “señorita”.

La niña mira al *Daruma* fijamente. Se dirige al conductor y le agarra de la manga del uniforme, tirando de esta.

NIÑA: ¡¿Me lo puedo quedar?! ¿Puedo, puedo? ¡Porfa!

El conductor y el *Daruma* hablan al unísono. El primero lo hace con tono jocoso, entre risas.

ETSU (Conductor): Si, claro, por supuesto.

*DARUMA*: No.

NIÑA: ¿¡De verdad?!

A la niña se le ilumina la mirada al escucharlo. El *Daruma* se gira y mira mal al conductor, que se ríe divertido. El *Daruma* rueda hacia la parte delantera del salpicadero, frente al volante y le mira.

DARUMA: Muy gracioso. Yo me dejo la piel ayudándote ¿Y así me lo pagas?

ETSU (Conductor): Era una broma hombre.

El conductor estira la mano libre hacía la cabeza de la niña y le revuelve el pelo. La otra mano continúa en el volante, conduciendo. El *Daruma* vuelve a su posición original y la niña parece algo molesta al ver que todo se trata de una simple broma.

ETSU (Conductor): No seas codiciosa...

La niña infla las mejillas con expresión de fastidio tras no conseguir lo que quiere. Su pelo se eriza ligeramente. Gruñe por lo bajo. Sus pupilas se contraen.

DARUMA: Ey, ey... Esto no pinta bien...

La niña retrocede en posición de ataque y agita una gran cola de zorro a sus espaldas, de un lado al otro. Issei abre la boca sin creer lo que está viendo.

ISSEI: ¡Tiene...!

ETSU (Conductor): ¡AGÁRRATE!

Issei esta vez se agarra con fuerza al asiento. El conductor agarra la palanca del freno y tira de ella brusco, justo cuando la niña se lanza en su dirección con las garras en alto. La niña sale despedida hacia atrás, rueda por el pasillo entre una maraña de colas y se golpea con los asientos finales del autobús. Queda sentada en el suelo.

El *Daruma* mira fijamente a la niña que tiene tres colas a su espalda. Alerta, Issei se gira aún boquiabierto.

ISSEI (piensa): Lo que vi en el reflejo era cierto...

La niña les devuelve la mirada y se eriza de nuevo. Comienza a llorar de manera escandalosa para sorpresa de todos. Issei hace ademán de levantarse, pero le detiene la voz del conductor. Issei le mira.

ETSU (Conductor): Ni se te ocurra.

DARUMA: No vayas, es lo que está buscando. Ignorala.

ETSU (Conductor): Tarde o temprano todos muestran su verdadera naturaleza.

ISSEI: ¿De qué estáis hablando? ¡¿Es que os parece normal algo de lo que está pasando?!

Por no hablar de que el *Daruma* habla, para empezar. Se hace el silencio durante unos segundos. El autobús vuelve a retomar su ritmo con normalidad. El conductor con expresión seria

parece que medita las palabras antes de comenzar a hablar. El *Daruma* frunce los labios, vigilante antes la presencia de la niña a quien se escucha como lloriquea en la distancia, en voz más baja.

Issei espera paciente y mira al conductor. Espera a que este diga algo más.

ETSU (Conductor): No es cuestión de normalidad. A ver cómo te lo explico para que hasta tú lo entiendas...

El conductor se rasca la barbilla, reflexivo, pero no por ello con actitud menos burlesca hacia Issei y comienza a hablar.

ETSU (Conductor): Podría decirse que no somos un autobús normal, aunque no te cuento nada nuevo. La gente que sube aquí es por un motivo en particular. Generalmente, la razón es la misma, aunque las circunstancias... cada uno tiene las suyas, por supuesto.

ISSEI: ¿Volver a casa?

Issei responde con sarcasmo.

ETSU (Conductor): Sí, bueno... lo que sea. Cada cual con sus motivos y las respuestas aquí no las doy yo, ese no es mi trabajo. Ya te irás dando cuenta.

ISSEI: ¿Así que tú te dedicas a conducir el autobús de locos y ya?

ETSU (Conductor): Básicamente.

El conductor sonrío divertido por el calificativo otorgado al medio de transporte que dirige.

ISSEI: ¿Y si la enana muda a... felino de tres colas y se vuelve altamente peligrosa para el resto de pasajeros te importa bien poco?

*DARUMA*: El término correcto es *Kitsune*.

ISSEI: Lo que sea. Estás evadiendo mi pregunta.

ETSU (Conductor): ¡Eh! Decir que como conductor no velo por la integridad física de mis pasajeros es una grave falta hacia mi persona.

El conductor se hace el ofendido en actitud dramática.

ISSEI: ¡Pero si antes has hecho un giro brusco a propósito!

ETSU (Conductor): Todavía dirás que no te avisé. Además, el frenazo de hace unos segundos fue por seguridad.

El conductor señala con el pulgar y el puño cerrado hacia atrás. La niña deja de llorar con indignación al ver que no consigue lo que busca. Los mira con reproche.

ETSU (Conductor): Los críos pueden ser lo peor cuando les da la rabieta pero una vez se ha pasado son más bien inofensivos. No te preocupes por lo ocurrido.

DARUMA: Hay que saber tratarlos, los *Kitsune* son igual. Caprichosos y traviesos, pero no por ello malos.

ISSEI: Ya, claro...Lo normal.

DARUMA: Suele serlo, tras el *Omagatoki*<sup>40</sup>.

ISSEI: ¿Qué?

ETSU (Conductor): Un poco de cultura general, hombre.

ISSEI: Sé lo que es, pero no me parece una explicación...coherente para esto.

El *Daruma* se gira y se dirige al conductor con expresión de enfado.

DARUMA: ¡Y tú deberías ser más consciente de lo que haces y no provocar estas situaciones! ¡Has tenido suerte de que sólo fueran tres colas!

ETSU (Conductor): ¿Me vas a privar de mi única diversión? Eres un estirado.

DARUMA: ¡Luego no digas que no te avisé! Sigues siendo un crío...

Issei queda incrédulo ante la explicación dada, aunque tampoco es que vaya a negar que no existe una explicación mejor ni cuerda para los acontecimientos. Se gira, mira a la niña que se incorpora y sacude su ropa con energía. La niña le devuelve la mirada y vuelve a enseñarle la lengua: la diferencia es que esta vez tiene bigotes en las mejillas. Issei se pone en pie, mochila en mano y camina, se agarra en todo momento sin quitar el ojo de encima al pequeño monstruo violento que llevan a bordo. Se detiene de nuevo en su sitio, entre la niña, el conductor y el *Daruma*.

ISSEI (piensa): Y yo que sólo quería un viaje tranquilo. Y aquí está otra vez...

Issei toma asiento y suspira. Puede revisar en todo momento a través del espejo retrovisor los movimientos de la niña, por lo que se siente más tranquilo. La niña retoma su posición, de nuevo detrás de Issei. Tantos sus bigotes como colas han desaparecido, parece que ha vuelto a la normalidad. Issei descansa la cabeza sobre el cristal y mira fijamente al retrovisor, volviendo a recuperar la calma.

ISSEI (piensa): No me da mucha confianza esto, aunque... supongo que mientras no moleste todo bien. Con llegar a casa de una pieza me conformo.

---

<sup>40</sup> Uno de los nombres que recibe el crepúsculo en Japonés, el momento en el que los *Yōkai* y fantasmas hacen su aparición.



#### 5.1.4. Capítulo 4

La calle está oscura salvo por la luz de las farolas dispersas. No se escucha más ruido que el de las pisadas de la joven de delgadas piernas con medias negras que corre. Su uniforme *seifuku* de marinera azul oscuro y rojo, así como su largo cabello negro que cubre su rostro se mece con su constante carrera. Parece huir de algo. Mira atrás con miedo. Aparece una sonrisa siniestra en medio de la oscuridad. De pronto se ilumina la calle a sus espaldas por los faros de un vehículo. Se gira y esperanzada hace señas para que este se detenga. El autobús se detiene, despertando a Issei quien tiene los ojos cerrados. Issei mira a su alrededor, pero no encuentra nada extraño. No parece que estén en una parada. Se gira y mira a la niña que parece igual de confusa que él. Ambos dirigen su mirada a las puertas traseras que se abren y dan paso a una escuálida joven en uniforme de instituto. La imagen resulta siniestra: sus largos cabellos no dejan ver su rostro, pero se adivina pálida y con ojos cansados, enmarcados en ojeras. Respira agitada y se sube. Sus ojos recorren el interior del vehículo con expresión de sorpresa. Se dirige al asiento al lado de Issei con fingida calma y deja escapar un suspiro lastimero. Issei traga saliva y mira su delgada muñeca, que parece casi en los huesos.

ISSEI (piensa): De todos los sitios que había... Está muy delgada.

Desconfiado, se separa ligeramente de la chica. Se junta a la ventanilla todo lo que puede. Esta acción no pasa desapercibida por ella, que frunce el ceño con molestia.

ISSEI (piensa): Creo que ya han pasado suficientes sucesos paranormales como para confiarme esta vez...

Aunque es de esperar que el conductor cierre las puertas, continúan estacionados con la puerta trasera abierta. La chica parece cada vez más nerviosa. Murmura cosas inteligibles. El conductor frunce el ceño mientras mira fijamente al frente por la luna del autobús. Una figura se aproxima. Unos pasos se escuchan y de pronto sube un adulto. La chica parece tensarse y se cubre la boca con la mano. El adulto va trajeado en verde oscuro, con camisa y corbata. Carga un maletín. En la cabeza lleva sombrero y el pelo en una melena corta. Parece un oficinista, un hombre de negocios que regresa probablemente del trabajo.

*SALARY MAN*: Buenas noches...

ISSEI (piensa): Por fin algo de cordura en este autobús del demonio. Quizá ponga algo de orden.

El *salary man* se dirige de forma educada a todos los presentes y sonrío. Se adentra en el vehículo y mira en dirección al asiento de Issei y la chica. El *salary an* apenas inclina su cabeza en un saludo formal. ISSEI hace lo propio, sin embargo, la chica continúa con la cabeza gacha desde un principio, sin levantar la mirada. Issei se confía debido a la imagen de normalidad que desprende el *salary man*, quien finalmente se sienta en el lado contrario, a la altura de ambos. Rebusca en su maletín, saca una revista de manga y luego coloca el maletín bajo el asiento, a sus pies. Se acomoda, carraspea y finge que lee. De reojo mira a todos.

Una vez las puertas están cerradas y este se sienta el viaje continúa y el autobús se vuelve a mover. El silencio reina por unos minutos. ISSEI mira alerta por el reflejo del cristal a la CHICA nerviosa. El *salary man* a su vez, parece espiarlos. La niña distraída juega con sus pies sentada tras los dos jóvenes. El conductor parece concentrado y mira con seriedad hacia la carretera. El *Daruma* se ha detenido y mira con expresión seria hacia el pasillo. La tensión podía cortarse con un cuchillo. El repentino y tan ansiado silencio que buscaba ISSEI ya no le parece tan buena idea. Por suerte, este es roto por el ruido de la madera caer. La niña se pone en pie de un saltito, hace ruido con sus *getas* al pisar y se acerca curiosa al *salary man*, quien alza la vista para mirarla con una sonrisa.

SALARY MAN: ¿Qué quieres pequeña?

NIÑA: ¿Puedo leer el manga? Porfa, porfa porfa...

La niña volvió a utilizar su técnica de persuasión con el *salary man*, quien de buen gusto se hace a un lado dejando el asiento libre para ésta. La niña se sienta emocionada y comienza a leer de la revista que el hombre comparte con ella. Issei algo más relajado busca su teléfono móvil en el bolso para comprobar si ha vuelto a recibir una llamada de su casa. Comprueba que siguen las mismas llamadas de antes y que no hay cobertura. El reloj marca las 23:34.

ISSEI (piensa): Parece que no hay cobertura en la zona...

Las tímidas risas ocasionales de la niña entretenida leyendo traen normalidad al extraño trayecto de vuelta a casa. Sin embargo, esta normalidad es rota por el continuo y siniestro murmullo que proviene de la chica que viaja al lado de Issei. La mira de reojo con expresión de extrañeza, no parece mover la boca y si lo hace, resulta imperceptible. Un rugido de tripas que se escapa del estómago de la chica, hace caer en la cuenta a Issei que tampoco ha comido nada en horas. Issei guarda el móvil de nuevo en su mochila y revisa si le queda algo de comida dentro con la que cenar e incluso ofrecerle a la chica. Tímidamente alza la voz lo suficiente para dirigirse a su acompañante, espera no meter las narices donde no le llaman.

ISSEI: Oye, perdona, no es que sea la gran cosa, pero... ¿quieres compartirlo?

Issei le muestra a la chica una chocolatina aun sin abrir. La chica mira en su dirección y abre los ojos con expresión de pánico. Niega rápidamente y se levanta de forma apresurada para

cambiar de asiento a otro dos por delante de Issei. El murmullo siniestro se intensifica según esta se aleja e ISSEI mira en su dirección, estupefacto y con la chocolatina aun en la mano.

ISSEI (piensa): Sólo trataba de ser amable... Ni que le hubiese enseñado un bicho para salir así corriendo. Si no le gusta el chocolate podría haberlo dicho.

Issei abre el envoltorio sacando la chocolatina distraído, perdido en sus pensamientos acerca lo ocurrido. Levanta la mirada para llevarse la chocolatina a la boca y mira distraído la escena a su lado. La niña continúa leyendo, parece que le ha arrebatado al *salary man* la revista y ahora la lleva ella en sus manos. El *salary man* se encuentra cercano a ella, pendiente de la pequeña. Pasa su brazo por detrás de los hombros de la niña, supone que para leer mejor.

ISSEI (piensa): Qué suerte ser una cría y no tener preocupaciones...

La niña se ríe de nuevo con uno de los chistes que ha leído y mueve las piernas hacia delante y detrás, entretenida. Issei se gira para mirar al frente a la vez que se lleva a la boca la chocolatina. Al mirar al frente su expresión va cambia poco a poco a pánico. Se encuentra con la imagen más horripilante de la noche. Delante suyo en lo que debía ser la nuca de la chica se distingue claramente entre la maraña de pelos que se mueven como si flotaran alrededor de una siniestra boca abierta con infinidad de afilados dientes. Issei se queda petrificado en el sitio con cara de horror durante unos segundos.

ISSEI (piensa): Hostia, hostia, hostia, hostia...

ISSEI: ¡¡AAAAH!!

Issei grita y se pone rápidamente en pie para alejarse. Su grito alerta a todos los pasajeros y se une al de la niña, que, asustada, se aferra al *salary man*, cerrando los ojos con fuerza. El *salary man* mira con horror a la chica y deja que la pequeña se agarre a él. El susurro que se llevaba escuchando desde hace un rato va creciendo hasta convertirse en una voz de mujer, una voz que provenía de esa boca. La chica se pone en pie sin girarse.

FUTAKUCHI ONNA: ¡¡Ya lo has vuelto a hacer!! ¡¿Te alejas de la comida?! Maldita cerda...¡¡Tenemos hambre!!

Se consigue escuchar un quebrado sollozo de la chica, que se agacha haciéndose un ovillo en mitad del pasillo. Se agarra el pelo con las manos, trata de mantenerlo pegado a su cabeza y que pare de moverse. La escena parece cada vez más de película de terror. Issei se queda quieto, mirando sin saber cómo actuar.

CHICA: Uh...no...

FUTAKUCHI ONNA: ¡¿No?! ¡Por eso eres un monstruo! ¿No estás avergonzada? Con esos penosos huesecillos asomando por tu ropa... ¡¡Enferma!!

CHICA: Para, por favor...

FUTAKUCHI ONNA: ¡¡Por eso estamos muertas!! ¡Tú nos mataste!

CHICA: ¡¡No es verdad!!

Tras la discusión de ambas partes, de pronto la boca de su nuca se abre de manera desmesurada dejando paso a un desgarrador grito que hace que todos se taparan los oídos. El *Daruma* al no poder, regaña su expresión al igual que el conductor, quien no puede apartar las manos del volante. A su vez la chica se agarra con más fuerza la cabeza con expresión de dolor. Comienza a gritar también, de dolor.

Cuando se detiene en una exhalación, Issei se rasca el oído con un dedo, aun escucha un pitido en sus orejas. La chica se pone en pie y camina hacia atrás a paso lento en dirección a Issei.

### 5.1.5 Capítulo 5

Issei al percatarse del peligroso acercamiento, y de la aparente inconsciencia de la chica, retrocede cada vez más hasta llegar a los asientos del final del autobús, quedando acorralado entre estos y la siniestra boca de la nuca de la chica.

ISSEI (piensa): No, no, no, no, no...

Issei desvía su mirada hacia un lado tratando de buscar una salida a aquella situación mientras algunos mechones de oscuro pelo se acercan a su mejilla. Su corazón late a mil por hora.

ETSU (Conductor): ¡¡DALE LA COMIDA, IMBÉCIL!!

El grito del conductor le hace reaccionar y acerca con manos temblorosas la barrita de chocolate al monstruo que tiene delante. Este, enrolla uno de los mechones de pelo, agarra la chocolatina y se la lleva a las fauces que lo devoran con ganas. Una vez termina, no se aparta ni un milímetro. Issei levanta ambas manos en señal de que no le queda nada más de comida, por lo que lentamente la *Futakuchi onna* se aparta, mientras su cabello vuelve a la normalidad, haciendo que la boca desaparezca entre la oscura cabellera.

ISSEI (piensa): ¿Qué narices...acaba de pasar?

La niña se encuentra de pie en el asiento mirando hacia atrás con la boca y los ojos muy abiertos. El *salary man* mira también en la misma dirección, con los ojos igual de abiertos y completamente mudo. La chica se gira tímidamente, sobresaltando a Issei, y con expresión de tristeza mira a la chica.

CHICA: Lo siento...

Deja escapar un murmullo apenas imperceptible de no ser por su cercanía y se da la vuelta. Camina rápidamente hacia su asiento, con la cabeza agachada y sin mirar a nadie con una mezcla de vergüenza y arrepentimiento por lo sucedido. La niña sigue con la mirada a la chica,

aun boquiabierta. Issei aun anonadado camina hacia delante para volver a su asiento, mientras se coloca bien el cuello de su uniforme, con el corazón en un puño. La niña y él se miran mutuamente.

NIÑA: Cómo ha molado.

ISSEI (piensa): Créeme, no ha molado nada. Primero una cría se transforma en un zorro y ahora...

Issei continúa hacia delante y se acerca al asiento del copiloto. Suspira con pesadez y se deja caer en el asiento. Mira en dirección al conductor y este le devuelve la mirada con algo de preocupación en sus ojos.

ISSEI: Merezco una explicación.

ETSU (Conductor): *Futakuchi onna*, la mujer de las dos bocas.

El conductor hace una pausa, elige con cuidado las palabras y mira al frente.

ETSU (Conductor): Se trata de una maldición de *yōkai* que recae sobre las personas con algún tipo de desorden alimenticio, principalmente...

Habla lo bastante bajo como para que la chica no le escuche, pero Issei y el *Daruma* sí.

ETSU (Conductor): Su segunda boca busca alimentarse a toda costa por ambas, y la tortura con maldiciones e insultos. Así que ni se te ocurra volver a sacar comida delante de sus narices.

ISSEI: ¿Pero a ti te parece normal todo lo que ocurre aquí dentro? Parece de ciencia ficción...

DARUMA: Por desgracia no es el primer caso en el último mes...

ETSU (Conductor): Bueno, recogemos seres un poco especiales... Quizá el caso más anormal aquí dentro seas tú.

ISSEI: No puedes hablar en serio.

Ante la incredulidad de Issei, el conductor señala al espejo retrovisor. Issei mira y por primera vez se percató de que no se refleja en él. Sorprendido mira al conductor y al *Daruma*.

ISSEI (piensa): Mi reflejo...

DARUMA: No te reflejas porque no eres uno de ellos. Estos espejos son *Ungaikyou*, por lo que reflejan la verdadera identidad de los pasajeros.

ISSEI: ¿Verdadera identidad...?

Issei habla para sí en voz alta, reflexionando. Eso explica porque le parecía ver colas detrás de la niña y luego efectivamente las tenía. También por qué el pelo negro de la chica que se encuentra cabizbaja en su asiento continúa ondeando en su reflejo.

ETSU (Conductor): La cría detuvo el autobús en una parada, pero ellos dos...Él la perseguía y ella se ha subido huyendo. Si han visto el autobús...

ISSEI: ¿Así que no cualquiera es capaz de verlo...? ¿Y por qué yo si...?

Issei vuelve su mirada hacia el espejo una vez más para comprobar que, efectivamente, el *salary man* se refleja. Automáticamente Issei mira al *Daruma* con seriedad.

DARUMA: Lo sabemos.

ISSEI: ¿Qué es él?

ETSU (Conductor): Creo que salta a la vista, diría que hasta tú podrías adivinarlo.

Issei se gira para mirar al *salary man* mejor. Su pelo ligeramente más largo de lo que es sobresale bajo el sombrero, el cual deja asomar unos ojos con una pupila rasgada. Su boca tiene forma de pico de pato en una perversa sonrisa y en su piel se adivina una textura de escamas en tono verdoso. Su mano derecha reposa sobre el muslo de la niña, con tan sólo cuatro alargados dedos entre los que se aprecian membranas. El conductor le advierte.

ETSU (Conductor): No hagas locuras. Ya viste qué podría llegar a pasar.

Issei comienza a caminar hacia ellos sin levantar sospechas. La niña continúa distraída leyendo mientras el *salary man* desliza de manera lenta su mano hacia arriba. Se relame el pico con su lengua puntiaguda. Cuando llega frente a ellos, Issei se detiene.

ISSEI (piensa): Muy bien genio... ¿Qué se supone que harás ahora? Es un adulto y te dobla en altura. Aún peor, ni siquiera termina de ser humano.

DARUMA: ¡Pst! ¡Pst!

El *Daruma* trata de llamar la atención de Issei. Este se gira y mira en su dirección. El *Daruma* mueve su boca sin emitir ningún sonido. ISSEI trata de leerlo los labios. ¿Bue...nos...modales? Issei se detiene pensativo y asiente al *Daruma*. Realmente no tiene mucha idea de a que se refiere, así que decide arriesgarse y actuar por instinto. Issei alarga su mano y agarra de la viscosa muñeca al *salary man*, alejando sus zarpas de la niña. El *Daruma* se queda de piedra con la boca abierta y el ceño fruncido. Issei no le había prestado la mayor atención

ISSEI: Suéltala.

DARUMA (piensa): ¡¿Pero ¡¿qué haces, imbécil?!

El *salary man* fulmina con la mirada a Issei. La niña alzó la vista de la revista y mira a los ojos al *salary man*, descubriendo su verdadera forma. Poco a poco la expresión de la niña se torna en pánico. Grita y se levanta, tira la revista al suelo y se esconde detrás de Issei. Se agarra al uniforme de este, asustada. Issei cubre a la niña con su brazo para protegerla. En un perfecto y educado japonés EL *salary man* responde ante la agresiva intromisión de Issei. Actúa con normalidad, se levanta y se agacha. Recoge la revista del suelo y la deposita en el asiento. EL *salary man* los mira fijamente desde arriba, con expresión de superioridad.

*SALARY MAN*: Disculpa, creo que ha habido un error. ¿Te ha molestado mi comportamiento?

ISSEI: Estabas... manoseandola.

El *salary man* frunce el ceño en una expresión severa.

*SALARYMAN*: Eso es una acusación muy grave, jovencito. Issei traga saliva, nervioso. Baja su brazo y se lo frota con la otra mano. La niña se asoma por un lateral a mirar. El *salary man* sonríe de manera siniestra y le habla con fingida amabilidad a la niña.

*SALARY MAN*: ¿Ya no quieres leer más, pequeña?

La niña se sobresalta y niega repetidas veces, vuelve a esconderse tras Issei.

*SALARY MAN*: Lo imaginaba...

Su expresión vuelve a ser severa, mirando a Issei.

*SALARY MAN*: ¿Y esto es lo que pretendías conseguir? Está bien... Por suerte para mí, no hago distinciones entre chicas y chicos. Tú también me sirves, si prefieres sustituirla haberlo dicho antes...

El *salary man* vuelve a sonreír a Issei de forma siniestra, más que antes si cabe. Se encoge de hombros

ISSEI (piensa): ¿Qué?

El *salary man* se acerca a paso lento. La niña se aleja de Issei asustada. Corre a sentarse en uno de los asientos delanteros de rodillas, mirando hacia atrás para no perderse nada. La chica también mira hacia atrás preocupada, sin moverse de su asiento al otro lado. El *salary man* agarra de la barbilla a Issei, frotando la mejilla con uno de sus escamosos dedos con membrana. Issei se sonroja ante la vergonzosa y ridícula situación y hace una mueca de desagrado antes las babas que nota recorrer su cara. Aparta la mirada.

ISSEI: No... gracias. Realmente no...

*SALARY MAN*: No seas tímido, eres bastante mono.

ISSEI (piensa): Qué asco...

Issei se aparta bruscamente dando un manotazo para apartar la mano del *salary man* de su cara y se aleja unos pasos hacia atrás. Issei se toca la cara y mira la sustancia pegajosa en su mano con cara de asco. Se limpia la mejilla con la manga de su uniforme.

ISSEI: Ugh...

ISSEI (piensa): Mierda... ¿Y cómo salgo de esta ahora?

El *salary man*, nada contento con la situación frunce el ceño mirando a Issei. Este, recuerda entonces la advertencia del *Daruma*.

ISSEI: (piensa): Si esto funciona...

Antes de que el *salary man* pueda realizar su siguiente movimiento Issei se inclina en una perfecta reverencia de respeto hacia él. La niña le mira boquiabierta, sin entender. Issei, avergonzado y deseando que funcione, habla.

ISSEI: Humildemente me disculpo por tener que rechazar su oferta, señor. Espero que lo entienda.

Con expresión de rabia contenida, al *salary man* no le queda más remedio que inclinarse de igual manera ante Issei. Su sombrero se cae de la cabeza por la fuerza de la gravedad, dejando a la vista una prominente y brillante calva en la parte superior de su cabeza.

### 5.1.6. Capítulo 6

Se hace el silencio en el autobús. La niña se acerca con curiosidad. Se coloca detrás de Issei de nuevo, que está boquiabierto. La niña comienza a reír escandalosamente, burlándose del *salary man*.

NIÑA: ¡¡Está calvo!! ¡Jajajaja!

Issei se rasca la nuca, confuso, sin saber bien cómo reaccionar ante la situación. El *salary man* continúa inmóvil, parece sudar en frío.

ISSEI: Oiga... ¿Está usted bien?

Issei se agacha a recoger el sombrero y se lo acerca procurando ser amable en todo momento. Las risas de la niña aún se escuchan. El *salary man*, profundamente avergonzado, agarra el sombrero y se incorpora. Agradeció el gesto de Issei en un susurro. Con una actitud totalmente diferente a la anterior: hombros caídos y mirada cabizbaja, vuelve a su asiento y se coloca su sombrero ocultando su mayor vergüenza.

ISSEI (piensa): Ha perdido toda su dignidad... Pobre hombre.



A pesar de lo ocurrido, Issei siente algo de compasión por el señor y decide no molestarle más. Se gira para dirigirse a la parte delantera del autobús. Al pasar junto a la niña le revuelve el pelo de la cabeza en un gesto cariñoso.

ISSEI: No te rías más de él, no está bien.

La niña detiene su risa y le mira con la boca entreabierta, con admiración. Asiente con la cabeza, obediente. Issei camina hasta llegar a la parte delantera. Se apoya con su brazo derecho en el respaldo del asiento del conductor.

ETSU(Conductor): Eso ha estado bien. ¿Sabías lo que era?

ISSEI: Al principio no estaba seguro pero era un Kappa, ¿verdad?

ETSU (Conductor): Bingo~

DARUMA: ¡¿Por qué no haces caso a lo que te dicen tus mayores?! ¡Buenos modales!

Issei y el conductor comienzan a reírse del *Daruma*, quien furioso frunce el ceño.

DARUMA: ¡Sois los dos iguales! ¡Unos descerebrados!

ETSU (Conductor): Tranquilo, al final no ha salido tan mal.

DARUMA: ¡Gracias a mi consejo! ¡Tú te has quedado mirando sin hacer nada, como siempre! ¡Eres un irresponsable!

ISSEI: Perdona...

Issei, divertido por la situación, se acerca un poco a el *Daruma* y le sonríe con sinceridad.

ISSEI: Gracias.

El *Daruma* se sonroja adulado por Issei y ríe orgulloso de sí mismo.

DARUMA: Si, jeje... Bueno, no hay de que... jejeje.

Issei se incorpora y se queda mirando durante unos segundos a la oscuridad de la carretera frente a ellos. Tras un rato, Issei se gira y se dirige al asiento de La niña, sonríe.

ISSEI: ¿Puedo?

La niña asiente con la cabeza, se hace a un lado y le deja el asiento del pasillo libre a Issei, quien se sienta y recuesta la espalda en el respaldo. La niña se acomoda a su lado, apoyando su cabeza en el costado de Issei, a quien no parece molestarle y cierra los ojos también, quedándose

dormida. El *salary man*, varios asientos detrás de ellos, en la fila contigua revisa papeles, cabizbajos, sin llamar la atención. La chica sentada en la parte delantera juega con su pelo entre sus dedos, mirando su reflejo por la ventanilla.

ISSEI (pensando): La noche se ha hecho larga... Me pregunto si en casa estarán muy enfadados. ¿Qué hora será ya? Seguro que es muy tarde. ¿Cómo voy a explicarles todo lo sucedido a ellos? No van a creerme...

Issei se queda dormido en la oscuridad que le muestran sus ojos cerrados, se abandona al silencio y el vaivén del vehículo. El agotamiento del largo día y la ajetreada noche ha podido con él. Sólo espera poder llegar cuanto antes a casa. Tras un buen rato de calma, Issei se despierta al notar unos tirones en la manga de su uniforme. La niña a su lado trata de despertarle insistentemente hasta que lo consigue. Issei, desorientado, mira alrededor. Aún están en el autobús, sin embargo, este se ha detenido.

ISSEI: Mm... ¿Qué...?

NIÑA: No te despertabas.

La niña sonríe ampliamente, mostrando sus dientes.

ISSEI: ¿El autobús...se ha detenido? ¿Dónde estamos?

NIÑA: ¡Hemos llegado!

El *salary man* se levanta y camina por el pasillo en silencio, se acerca también a la parte delantera para salir y deposita su sombrero en el salpicadero del autobús, abandonándolo. Issei se pone en pie y deja salir a la niña que se ríe y se acerca a la parte delantera del autobús. La chica se acerca a Issei tímidamente. Carga en sus manos la bolsa del instituto de Issei.

CHICA: Te la dejaste en el asiento de antes...

Issei la mira y agarra su bolsa sorprendido de que se acercase por voluntad propia a hablarle después de lo ocurrido. La chica se sonroja y mueve sus manos de un lado al otro apurada, con las palmas abiertas, frente a ella. Rápidamente se excusa, sin darle tiempo a articular palabra alguna a Issei.

CHICA: ¡No he mirado dentro ni he cogido nada si es lo que piensas!

ISSEI: No pensaba nada de eso... Está bien, gracias.

Issei sonríe a la chica amablemente, se coloca su mochila al hombro y se dirige a la parte delantera el último. El *salary man* ha abandonado ya el vehículo sin despedirse de ningún otro pasajero. La niña se dirige hacia la puerta para irse, mientras la chica habla con el *Daruma* sobre unas tijeras.

ETSU (Conductor): ¡Ejem!

La niña es detenida por el conductor, que está apoyado sobre el asiento, levantando una ceja con expresión de circunstancia. La chica se corta el pelo mientras, frente al *Daruma* de manera que su pelo corto deje a la vista la boca ahora tranquila de su nuca.

ETSU (Conductor): Tú no has pagado aun, ¿No es así?

La niña se detiene y se gira riendo, vuelve sobre sus pasos y mira al conductor, quien extiende la mano, haciendo señas para que le pague. La niña hace una mueca mientras se agarra el bajo de su *kimono*, juntando las rodillas y separando las piernas en gesto de queja. Muestra sus colas y pregunta con voz queda.

NIÑA: ¿Las tres...?

ETSU (Conductor): Las tres. No seas quejica, anda.

Issei mira sorprendido la escena.

ISSEI (piensa): ¿Las colas?

La chica se encamina hacia la salida con el pelo corto, La niña se queja de dolor en un segundo plano, entregando el pago por el viaje al conductor. Una vez termina, la niña se dirige a la puerta con las manos en su trasero y emite quejas al andar. Issei la sigue con la mirada, pero se detiene a la altura del conductor, sin mirar a la puerta.

ISSEI: ¿Paga con las colas?

ETSU (Conductor): Mira a quién tenemos aquí.

El conductor sonrío y se incorpora un poco para mirarle a los ojos. Se coloca bien la gorra según responde a la pregunta de Issei.

CONDUCTOR: En su caso sí. Cada uno ha pagado el precio del viaje a su manera. Era la única de los tres que faltaba.

ISSEI: Y... ¿Qué parada es esta?

La expresión del conductor se vuelve seria y hace una pausa antes de contestar.

CONDUCTOR: La última.

ISSEI (piensa): ¿Estoy en casa?

Issei se gira y corre en dirección a la puerta abierta. Se detiene al pie de esta y se encuentra con la oscuridad absoluta del exterior. No hay nada, no se ve nada ni a nadie. Los tres viajeros fueron engullidos por la oscuridad y desaparecieron en ella, sin siquiera llegar a despedirse. Una extraña sensación de vértigo emana del oscuro abismo. La sensación repentina de duda asalta a Issei, quien se replantea su decisión.

ISSEI (piensa): ¿Qué...es esto? ¿Es aquí donde deseo estar?

El conductor interrumpe sus pensamientos con una pregunta clave.

ETSU (Conductor): ¿Es está tu parada?

ISSEI (piensa): ¿Es aquí donde debo bajar...?

Issei continúa mirando la profunda oscuridad. De pronto una sensación de pánico que le invade hace que retroceda. El conductor mira la espalda de Issei con expresión seria. El *Daruma* hace lo propio. Finalmente, Issei responde, con voz titubeante

ISSEI: No...no es esta.

ISSEI (piensa): Ahora lo tengo claro.

Son las 12:46 en el reloj del móvil de Issei. El autobús se detiene una vez más frente a una calle poco iluminada. Issei está de pie al lado del conductor, agarrado al asiento de este con su mano derecha.

ETSU (Conductor): ¡Y aquí estamos! Se ha hecho largo el trayecto.

El conductor se estira en el asiento. Issei sonríe débilmente y el conductor le devuelve la sonrisa.

ISSEI: Gracias por traerme de vuelta.

ETSU (Conductor): No te preocupes por eso. Te dije que lo haría, aun si no confiabas en mí.

El conductor le hace una mueca burlona y le enseña la lengua a Issei. Éste se queda unos segundos en silencio, le da vueltas a algo.

ISSEI: Ellos...habían muerto ¿Verdad?

El conductor sonríe con algo de tristeza, mira al frente sin responder a la pregunta. Issei sonríe de vuelta, dándose por contestado y rebusca en su mochila la cartera para pagar el trayecto. El conductor le detiene colocando su mano enguantada sobre la de ISSEI.

CONDUCTOR: No es necesario, el precio ya ha sido pagado.

Issei le mira extrañado con sensación de *deja vú*, como si ya hubiese vivido aquello, como si ya conociera a esa persona más de lo que creía. Como si fueran la misma persona. El conductor mueve la mano, echándole fuera del vehículo.

CONDUCTOR: ¡Pírate ya anda! ¡Que eres un pesado!

ISSEI: ¡Está bien! Jajaja ~

Issei se ríe y se coloca mejor la bolsa a su hombro, desciende al frío exterior. Se gira para mirar por última vez al interior del autobús y despedirse del conductor.

ISSEI: ... ¡Hasta pronto!

El conductor sonrío y se despide haciendo un gesto con dos dedos de la mano en su frente. Sin embargo, su despedida suena aún más definitiva

CONDUCTOR: Adiós.

El *Daruma* que descansaba en el salpicadero ya no está ahí. Las puertas del autobús se cierran e Issei se gira, se acerca a la puerta de una casa unifamiliar de madera con revestimiento y dos pisos, rodeada con pequeños muros de piedra. Al lado de la puerta una placa con el apellido de la familia Etsu. Issei rebusca en su bolsillo del pantalón y saca las llaves. Abre la puerta. Entra y tira su bolsa en la entrada, alzando la voz.

ISSEI: ¡Ya estoy en casa!

Se aleja de la entrada, pasa al interior y se quita los zapatos de manera apresurada mientras escucha la voz de su madre reprimirlo.

MADRE: ¡¿Cómo que ya estoy en casa?! ¿¿Donde has estado!?! ¡¡Nos tenías preocupados, Issei!!

ISSEI: ¡Lo siento!

Una sonrisa se dibuja en los labios de Issei según corre a dar con su madre. Su mochila, que descansa medio abierta en el suelo de la entrada, deja ver en su interior el muñeco *Daruma*, completamente quieto y con ambas pupilas en sus ojos.

ISSEI (piensa): Al final, lo importante es el viaje.

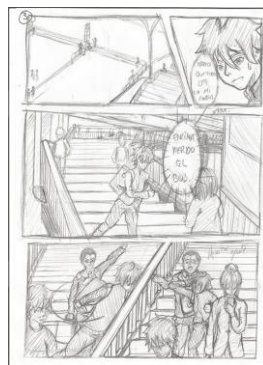
## 6. PRODUCCIÓN: Paradas

### 6.1. Storyboard

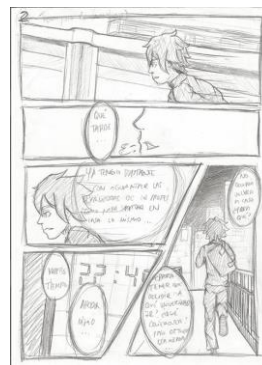
La elaboración de un guión gráfico o storyboard resulta crucial para el desarrollo de viñetas de una historia. Que tipo de encuadre tendrán las viñetas, cuáles necesita un mayor tamaño y, por tanto, mayor importancia, que ritmo seguirá la historia, etc. Presento a continuación el storyboard previo a la realización del *Rokubasu*. Al tratarse de un manga las páginas están ordenadas de derecha a izquierda.



Cap. 1 Pág. 4



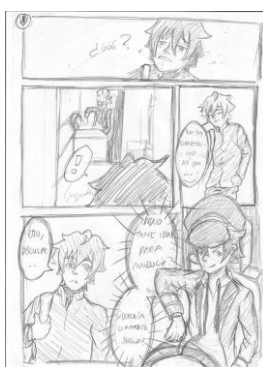
Cap. 1 Pág. 3



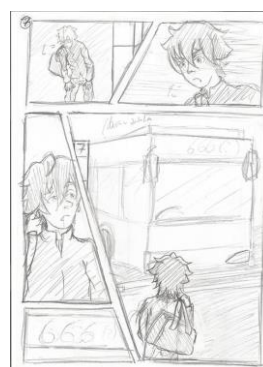
Cap. 1 Pág. 2



Cap. 1 Pág. 1



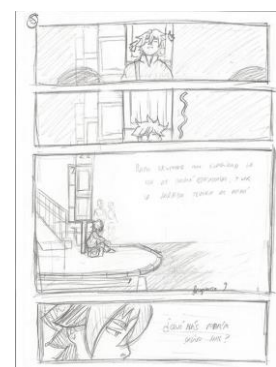
Cap. 1 Pág. 8



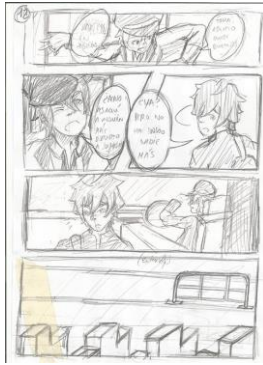
Cap. 1 Pág. 7



Cap. 1 Pág. 6



Cap. 1 Pág. 5



Cap. 1 Pág. 12



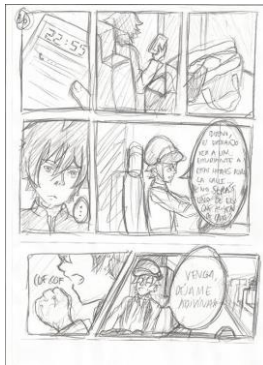
Cap. 1 Pág. 11



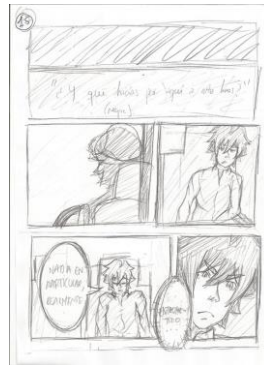
Cap. 1 Pág. 10



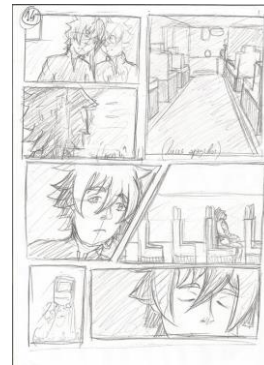
Cap. 1 Pág. 9



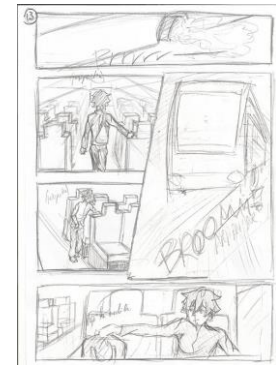
Cap. 1 Pág. 16



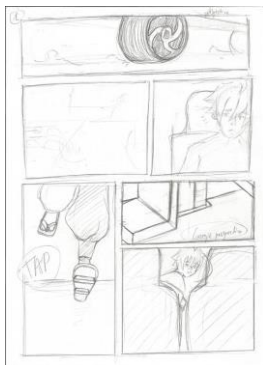
Cap. 1 Pág. 15



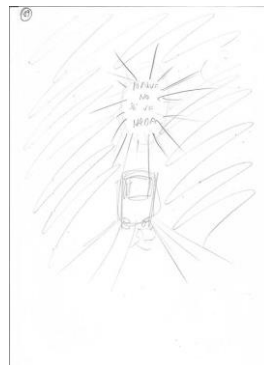
Cap. 1 Pág. 14



Cap. 1 Pág. 13



Cap. 2 Pág. 1



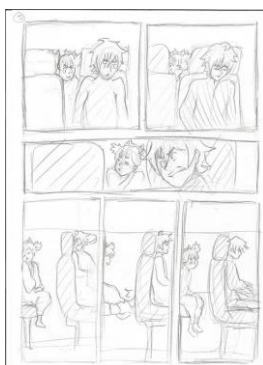
Cap. 1 Pág. 19



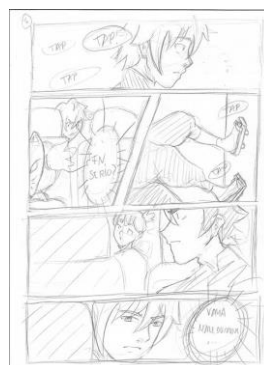
Cap. 1 Pág. 18



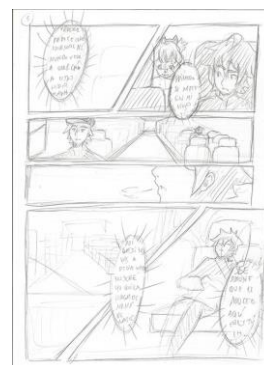
Cap. 1 Pág. 17



Cap. 2 Pág. 5



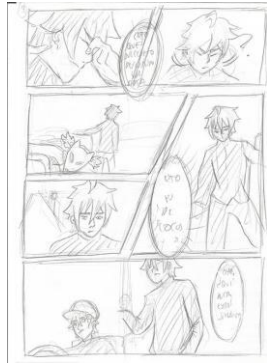
Cap. 2 Pág. 4



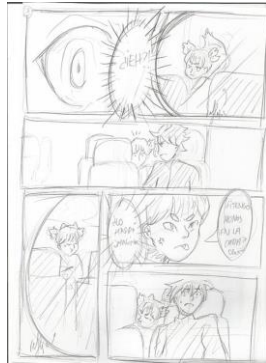
Cap. 2 Pág. 3



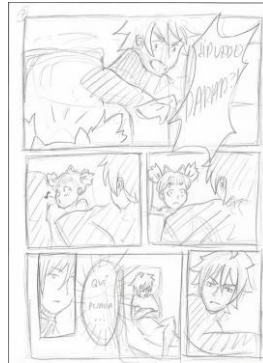
Cap. 2 Pág. 2



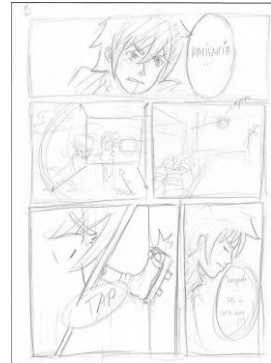
Cap. 2 Pág. 9



Cap. 2 Pág. 8



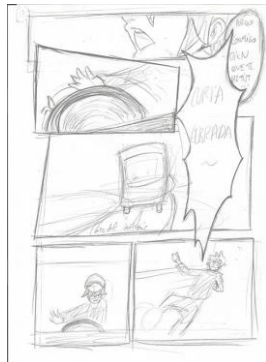
Cap. 2 Pág. 7



Cap. 2 Pág. 6



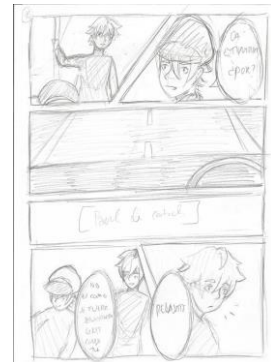
Cap. 2 Pág. 13



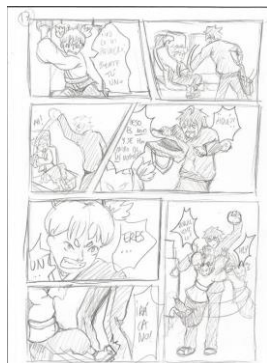
Cap. 2 Pág. 12



Cap. 2 Pág. 11



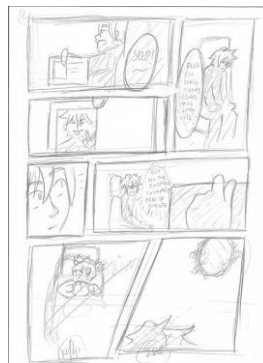
Cap. 2 Pág. 10



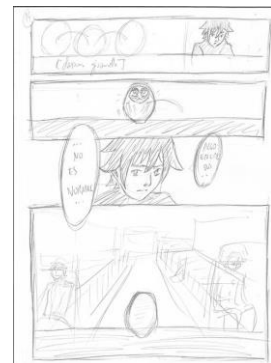
Cap. 2 Pág. 17



Cap. 2 Pág. 16



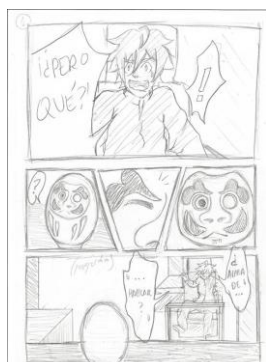
Cap. 2 Pág. 15



Cap. 2 Pág. 14



Cap. 3 Pág. 2



Cap. 3 Pág. 1

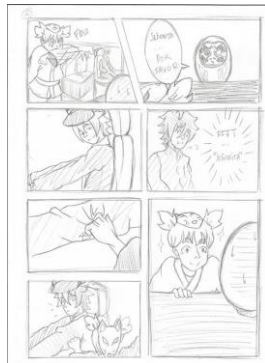


Cap. 2 Pág. 19



Cap. 2 Pág. 18





Cap. 3 Pág. 6



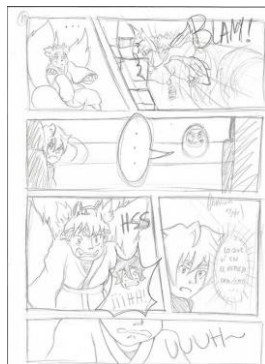
Cap. 3 Pág. 5



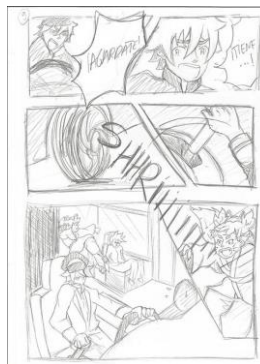
Cap. 3 Pág. 4



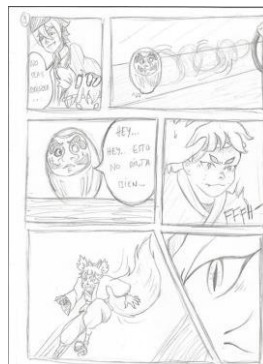
Cap. 3 Pág. 3



Cap. 3 Pág. 10



Cap. 3 Pág. 9



Cap. 3 Pág. 8



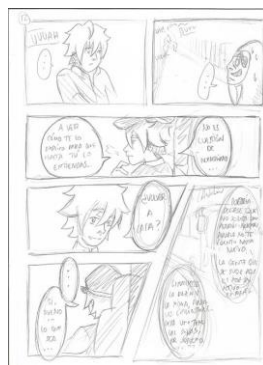
Cap. 3 Pág. 7



Cap. 3 Pág. 14



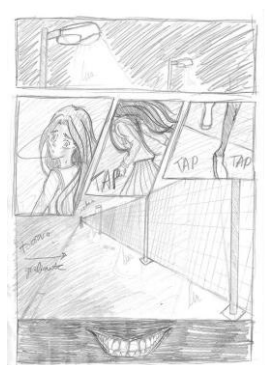
Cap. 3 Pág. 13



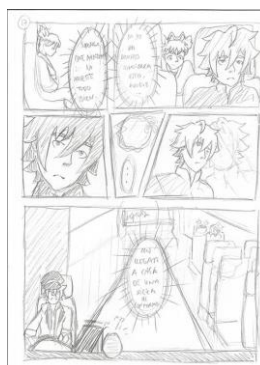
Cap. 3 Pág. 12



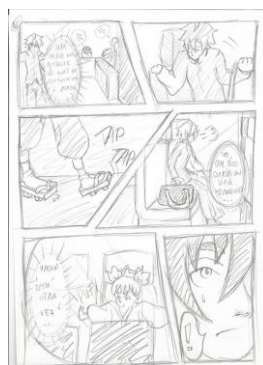
Cap. 3 Pág. 11



Cap. 4 Pág. 1



Cap. 3 Pág. 17

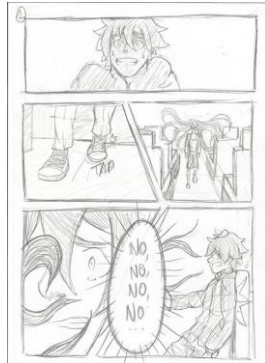


Cap. 3 Pág. 16

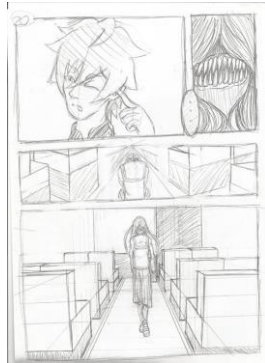


Cap. 3 Pág. 15





Cap. 5 Pág. 1



Cap. 4 Pág. 20



Cap. 4 Pág. 19



Cap. 4 Pág. 18



Cap. 5 Pág. 5



Cap. 5 Pág. 4



Cap. 5 Pág. 3



Cap. 5 Pág. 2



Cap. 5 Pág. 9



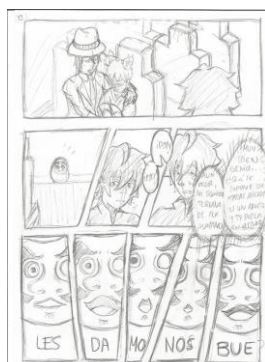
Cap. 5 Pág. 8



Cap. 5 Pág. 7



Cap. 5 Pág. 6



Cap. 5 Pág. 13



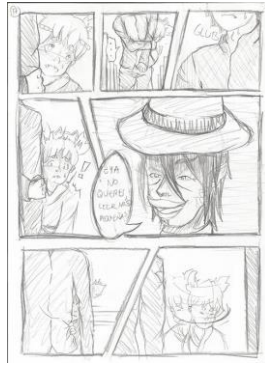
Cap. 5 Pág. 12



Cap. 5 Pág. 11



Cap. 5 Pág. 10



Cap. 5 Pág. 17



Cap. 5 Pág. 16



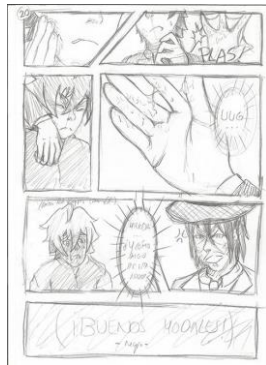
Cap. 5 Pág. 15



Cap. 5 Pág. 14



Cap. 5 Pág. 21



Cap. 5 Pág. 20



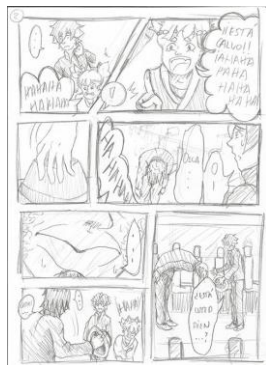
Cap. 5 Pág. 19



Cap. 5 Pág. 18



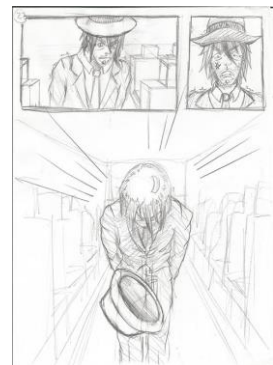
Cap. 6 Pág. 3



Cap. 6 Pág. 2



Cap. 6 Pág. 1



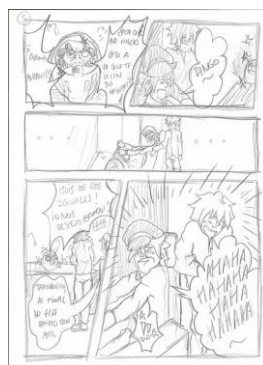
Cap. 5 Pág. 22



Cap. 6 Pág. 7



Cap. 6 Pág. 6



Cap. 6 Pág. 5



Cap. 6 Pág. 4



## 6.2. Bocetos previos y estudios

Para poder obtener unos diseños finales de los personajes, el autobús y los fondos que aparecen en *Rokubasu* fue necesario llevar a cabo un estudio minucioso de las principales características de los mismos. Al estar ambientado en Japón he tenido que recurrir al material accesible en la red para determinadas localizaciones, pero también he podido realizar fotografías de elementos más cercanos que me han servido de inspiración y fuente de estudio antes de alcanzar los resultados definitivos. A continuación presento el proceso creativo de bocetos.

### 6.2.1 Personajes



Figura 7. Boceto previo al diseño definitivo de Issei, el protagonista, a grafito.



Figura 8. Boceto previo al diseño definitivo de Etsu, el conductor, a grafito.

El diseño de estos dos personajes fue de los más complicados de todo el proyecto. Era necesario que su aspecto fuese similar, pero no demasiado obvio y que parecieran exactamente el mismo. Realicé varios diseños de caras en base a los rasgos que quería que tuviesen. También

abocete algunos de los elementos característicos y objetos de cada personaje. Traté de establecer una pose de aproximación que reflejase el *acting* y la personalidad de cara al diseño definitivo.



Figura 9. Boceto previo al diseño definitivo del *Daruma* a grafito.



Figura 10. Boceto previo al diseño definitivo de la niña *kitsune* a grafito.

Por otro lado, estos dos diseños de personajes son de los que más han evolucionado a lo largo de la elaboración del manga. El diseño del *Daruma* fue uno de los más sencillos y de los que con mayor claridad visualizaba, sin embargo se ha producido una estilización de cara al diseño final. La niña *kitsune* es el personaje que mayores diferencias presenta con el diseño final. En este boceto parece una niña mucho más pequeña, aunque empiezan a aparecer en el rostro pequeños atisbos del diseño definitivo.

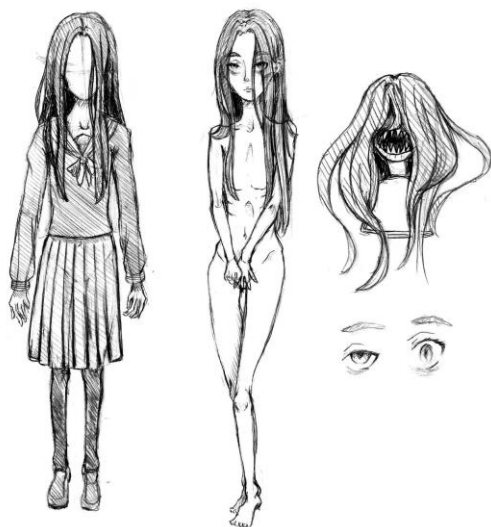


Figura 11. Boceto previo al diseño definitivo de la chica *futakuchi onna* a grafito.



Figura 12. Boceto previo al diseño definitivo del *salary man kappa* a grafito.

Estos últimos dos diseños son muy diferentes entre sí. La chica *futakuchi onna* fue uno de los diseños más divertidos y que mayor ternura me inspira. Necesité llevar a cabo todo un proceso de documentación en torno a los cuerpos de jóvenes anoréxicas, atendiendo a su vez a la anatomía ósea del cuerpo humano. De esta manera necesité realizar un boceto de su cuerpo desnudo, antes de realizar el diseño del *sailor fuku*. Capté con relativa facilidad los rasgos de su rostro así como la representación de la boca en su nuca y los pelos ondeando. El *salary man kappa* me llevó muchísimo más trabajo, con diferencia, que el resto de personajes. Representar a un hombre mayor fue todo un reto, ya que siempre parecía tener un aspecto más jovial del que buscaba. Elaboré también un estudio de su ropa y aspecto de *yōkai*.

### 6.2.2 Fondos

En *Rokubasu* existen dos localizaciones clave en las que se mueven los personajes. Al estar ambientado en el Japón actual era necesario hacer un trabajo de investigación previo a los diseños y la elaboración de los fondos. La primera localización es la Estación de *Shibuya* en *Tokyo* y el *Scramble Kousaten*<sup>41</sup>. Es uno de los lugares más emblemáticos de la ciudad por los que pasan a diario 4.4 millones de personas.<sup>42</sup> Ha sido representada en diferentes series, películas y videojuegos como en *Digimon Frontier*, *Siempre a tu lado*, *Hachiko*, *Persona 5* o *The World Ends*

<sup>41</sup> Cruce de peatones más famoso de Japón que se encuentra frente a la estación de Shibuya. "Estación De Shibuya." Wikipedia. 27 de Junio de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n\\_de\\_Shibuya](https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_de_Shibuya)

<sup>42</sup> Datos del año 2004 extraídos de "Estación De Shibuya." Wikipedia. 27 de Junio de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n\\_de\\_Shibuya](https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_de_Shibuya)



*with You*. Adjunto a continuación una pequeña muestra de las imágenes consultadas así como los videos<sup>43</sup> útiles para establecer una mayor comprensión del espacio.



Figura 13. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo*.



Figura 14. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo*.



Figura 15. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo*.  
Detalle del arcén y los autobuses.



Figura 16. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo*.

<sup>43</sup> Shioguchi, Takao. "Shot of West Side of Shibuya Station / Tokyo, Japan." Getty Images. <https://www.gettyimages.es/detail/video/shot-of-west-side-of-shibuya-station-tokyo-japan-videos-de-stock/520080739>

ULTRA.F. "Shibuya Station, Time Lapse." Getty Images. <https://www.gettyimages.es/detail/video/shibuya-station-time-lapse-videos-de-stock/476181154>

Bergman, Hal. "Buses and Taxis Flow through the Bus Station behind Shibuya Station..." Getty Images. <https://www.gettyimages.es/detail/video/shibuya-bus-station-panning-timelapse-videos-de-stock/480540950>

Kuritix1. "Japan Trip 2013 Tokyo Shibuya Station South Exit Bus Terminal 05." YouTube. 12 de Febrero de 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=ZL4RVEPAu9A>

MatakishiTeaHouse. "Japan Day 2 003 Shibuya Bus Station." YouTube. 2 de Febrero de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=cEmpEP0m48w>



Figura 17. Scramble Kousaten en Shibuya, Tokyo.



Figura 18. Pasos a nivel sobre la estación de Shibuya, Tokyo.



Figura 19. Estación de autobuses de Shibuya, Tokyo.



Figura 20. Ejemplo de horario de autobús japonés.

La segunda localización, y en el cual se desarrolla la mayor parte de la trama es en el interior del autobús. Antes de comenzar con la elaboración de bocetos investigué cómo eran los autobuses en japon y contacté con la empresa de Transportes Interurbanos de Tenerife (TITSA) para pedir permiso y realizar una sesión fotográfica el 10 de agosto de 2016 sobre todo del interior de los vehículos, como material de consulta. A continuación adjunto algunas de las fotografías tomadas ese día.



Figura 21. Fotografía de la puerta de un autobús TITSA.



Figura 22. Fotografía del exterior de un autobús TITSA.



Figura 23. Fotografía de puerta trasera de un autobús TITSA.



Figura 24. Fotografía del interior de un autobús TITSA.



Figura 25. Fotografía del interior de un autobús TITSA



Figura 26. Fotografía del volante y panel de mando de un autobús TITSA.



Figura 27. Fotografía de detalle de espejo interior de un autobús TITSA.



Figura 24. Fotografía de lo asientos de un autobús TITSA.



Figura 25. Fotografía del asiento del conductor de un autobús TITSA.



Figura 26. Fotografía del interior de un autobús TITSA.

Una vez obtuve la cantidad de material necesario para poder resolver todas mis dudas comencé con la elaboración de los bocetos previos del autobús, que adjunto a continuación.

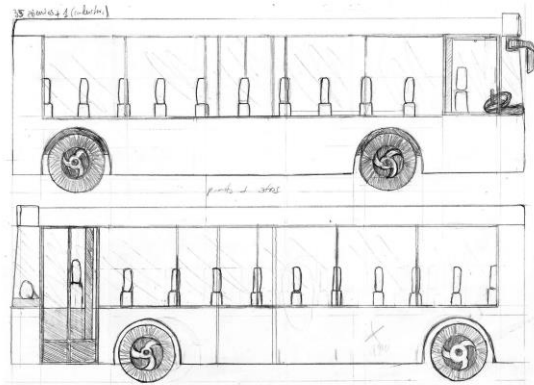


Figura 27. Boceto del diseño previo del autobús a grafito. Cálculo de número de asientos.

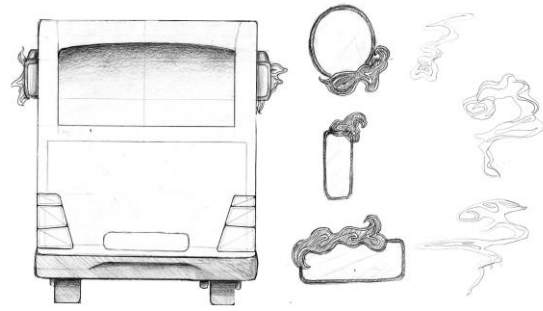


Figura 28. Boceto del diseño previo del autobús a grafito. Especial énfasis en la parte trasera y los espejos retrovisores.

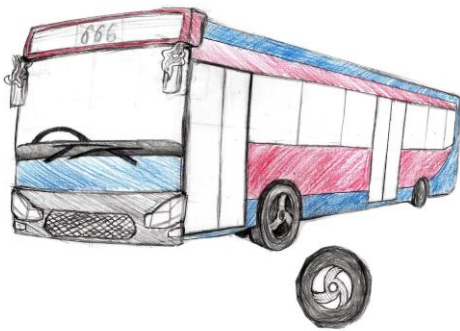


Figura 29. Boceto del diseño previo del autobús a grafito y lápiz de color. Aproximación al diseño final y prueba de colores.

### 6.3. Diseño de personajes y biografía

#### 6.3.1. Issei

El protagonista de la historia, Issei Etsu. Un joven estudiante de dieciocho años natural de Japón preocupado por el futuro y los estudios cuyas principales aficiones son los videojuegos y los puzzles. Moreno, con el pelo revuelto, de ojos oscuros y estatura media. Vestido con uniforme *gakuran*, de la preparatoria en la que cursa el último año escolar, y sus deportivas rojas. Siempre lleva consigo el maletín de clase con sus pertenencias y algún que otro aperitivo.

Es reflexivo, algo perezoso, pero de buen corazón. Si se esforzara un poco más podría hacer lo que se propusiera, sin embargo, el estrés tiende a paralizarle. Vive a las afueras de la ciudad con sus dos padres, quienes están preocupados por el futuro de su hijo. Él siente que no nunca va a encontrar su lugar en la sociedad y recurre al suicidio como vía de escape. Su nombre significa “Toda una vida más allá”.



Figura 30. *Lineart* del diseño final de Issei a rotuladores calibrados.



Figura 31. Diseño final de Issei a color. Rotuladores de alcohol.

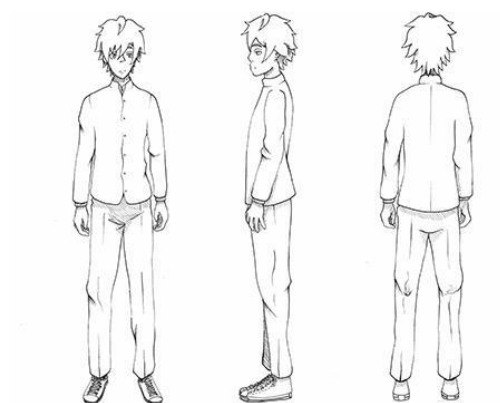


Figura 32. *Lineart* del diseño final de Issei a rotuladores calibrados.

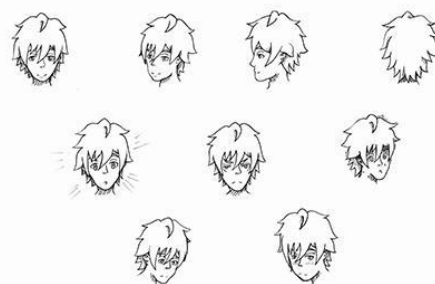


Figura 33. *Lineart* del diseño de expresiones final de Issei a rotuladores calibrados.

### 6.3.2. Etsu

Conductor del autobús número 666 y alter ego del protagonista. Tiene también dieciocho años y una apariencia similar a Issei, pero un carácter completamente diferente. Sarcástico y atrevido, aunque no le gusta involucrarse demasiado con los pasajeros, le gusta hacerlos rabiar. Piensa rápido y actúa igual de veloz, no le vendría mal reflexionar un poco más. Sus ojos son rojos, y tiene el pelo cubierto por una gorra negra.

Lleva el uniforme de conductor y guantes blancos. Su trabajo consiste en transportar las almas de aquellos que han fallecido bajo determinadas condiciones al otro lado para así evitar que se transformen en *yōkai* por completo. Recoge a Issei en su autobús con la intención de mostrarle que el suicidio no es una salida fácil para los problemas que le atormentan y permitirle continuar con su vida tras haber aprendido la lección.



Figura 34. *Line art* del diseño final de Etsu a rotuladores calibrados.



Figura 35. Diseño final de Etsu a color. Rotuladores de alcohol.

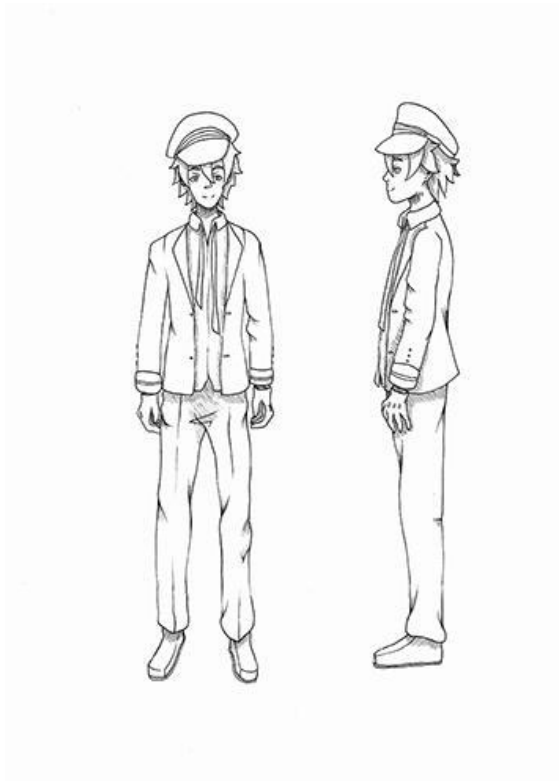


Figura 36. *Lineart* del diseño final de Etsu a rotuladores calibrados.

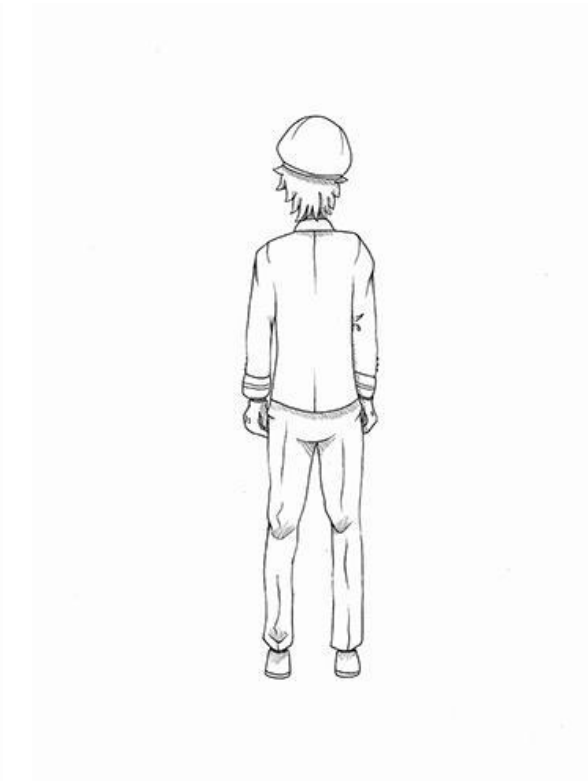


Figura 37. *Lineart* del diseño final de Etsu a rotuladores calibrados.



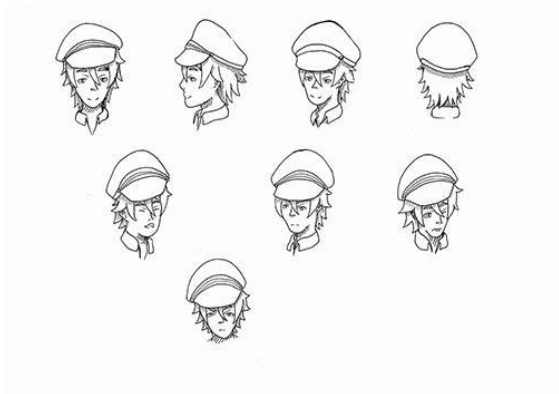


Figura 38. *Lineart* del diseño de expresiones final de Etsu a rotuladores calibrados.



Figura 39. Diseño para de la portada de *Rokubasu*. Pintura acrílica.

### 6.3.3. *Daruma*

Es el copiloto del autobús. Siempre servicial y dedicado a trabajar, tiene un carácter serio y prefiere hablar solo cuando es necesario. La mayor parte del tiempo es objetivo de las burlas de su compañero de trabajo, pero ya se ha acostumbrado a ello.

Su voz es profunda y tiende a hablar con formalidad, no duda en compartir su conocimiento para aquellos que quieran escuchar. Está decorado con capas de pintura roja y doradas, tiene un único ojo y expresión de continuo enfado en sus pobladas cejas. Tiene una nariz que le ocupa gran parte del rostro, así como sus bigotes.

Le gusta rodar por el salpicadero y dejarse llevar por las curvas, a veces se dedica a contar las líneas de la carretera, pero Etsu siempre le distrae y tiene que volver a empezar.



Figura 40. *Lineart* del diseño final del *Daruma* a rotuladores calibrados y pentel.



Figura 41. Diseño final del *Daruma* a color. Rotuladores de alcohol.

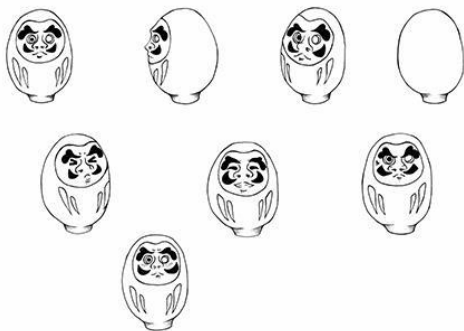


Figura 42. *Lineart* del diseño de expresiones final del *Daruma* a rotuladores calibrados.



Figura 43. Diseño para la contraportada de *Rokubasu*. Pintura acrílica.

#### 6.3.4. Niña *kitsune*

Esta estudiante de cuarto de primaria vivía con sus padres en Japón. Lleva el uniforme tradicional de *taiko*, una máscara tradicional de zorro, de las que venden en las ferias, y *geta* en los pies. Tiene un rostro redondeado, acrecentado por sus grandes mejillas y el pelo muy corto, recogido en dos coletas. A esta niña le encanta corretear, hacer trastadas y mucho ruido. Sus padres la apuntaron a *taiko* para ayudarla a descargar toda esa energía extra. Es muy caprichosa e hiperactiva, y hará lo que sea por conseguir su objetivo.

No le gusta que la regañen o le llamen la atención, y suele reaccionar con una rabieta en estos casos. Se aburre mucho cuando la llevan a algún lugar en el que tiene que comportarse. Su forma

de *yōkai* es un *kitsune* de tres colas. Aunque sea estridente y le guste hacer gamberradas su intención no es mala y en general es una buena niña.



Figura 44. *Lineart* del diseño final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados.

Figura 45. Diseño final de la niña *kitsune* a color. Rotuladores de alcohol.



Figura 46. *Lineart* del diseño final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados.



Figura 47. Diseño final de la niña *kitsune* a color. Rotuladores de alcohol.



Figura 48. *Lineart* del diseño final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados.

Figura 49. *Lineart* de diseño de expresiones final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados.

### 6.3.5. *Chica futakuchi onna*

Una joven de dieciocho años de largo cabello negro y tez pálida. Cursaba el mismo año que Issei. Tiene las pestañas muy largas, ojeras muy marcadas y cara chupada. Lleva un sailor fuku azul marino y rojo que le va grande. Sufrió de anorexia y está excesivamente delgada a raíz de dicho trastorno. De joven sufrió bullying por parte de sus compañeros de clase y eso la llevó a alimentarse en base a estrictas dietas o incluso dejar de alimentarse.

No es capaz de hacer frente a la gente o decir lo que realmente piensa. Es tímida y siempre habla en voz baja. Le gusta mucho leer, especialmente libros profundos sobre temas filosóficos o novela negra. En ocasiones lee alguna que otra revista sobre belleza y maquillaje. Su *yōkai* toma la forma de una boca que permanece oculta en su nuca. Recibe el nombre de *futakuchi onna* y cada vez que aparece expresa a voces alta todo aquello que ella reprime en su interior y no se atreve a decir. Esta boca busca alimentarse compulsivamente, al contrario que hace su portadora.



Figura 50. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados.



Figura 51. Diseño final de la chica *futakuchi onna* a color. Rotuladores de alcohol.



Figura 52. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados.



Figura 53. Diseño final de la chica *futakuchi onna* a color. Rotuladores de alcohol.

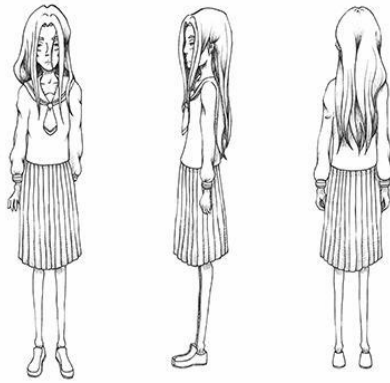


Figura 54. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados.

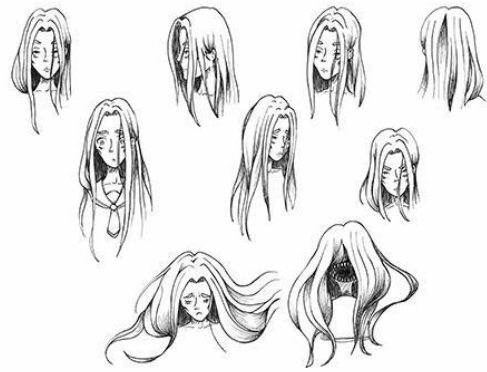


Figura 55. *Lineart* del diseño de expresiones final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados.



Figura 56. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados.

### 6.3.6. *Salary man kappa*

El típico *salary man* japonés que vive en un apartamento con su mujer en Tokyo. Ronda los cuarenta y cinco y trabaja en una empresa que poco a poco está comenzando a labrarse un brillante futuro. Es un trabajador ejemplar, vestido con traje y sombrero, lleva consigo su maletín lleno de papeles y alguna que otra revista manga o *gravure*. Comienzan a notarse algunos signos de la edad en el rostro, además de la pérdida de pelo que se esmera en esconder. Es muy educado y trata de ser políticamente correcto siempre que sea posible. En la privacidad suele frecuentar locales donde trabajan adolescentes y videoclubs. Alguna vez se ha reunido con jovencitas en hoteles del amor. A pesar de estar adentrándose en una edad avanzada no ha

tenido hijos y la relación con su mujer parece haberse enfriado, aunque no es algo que le moleste. Su forma de *yōkai* es la de un *kappa*, de modo que adopta un aspecto mucho más reptiliano.



Figura 57. Lineart del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados.



Figura 58. Diseño final del *salary man kappa* a color. Rotuladores de alcohol.



Figura 59. Line art del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados.



Figura 60. Diseño final del *salary man kappa* a color. Rotuladores de alcohol.

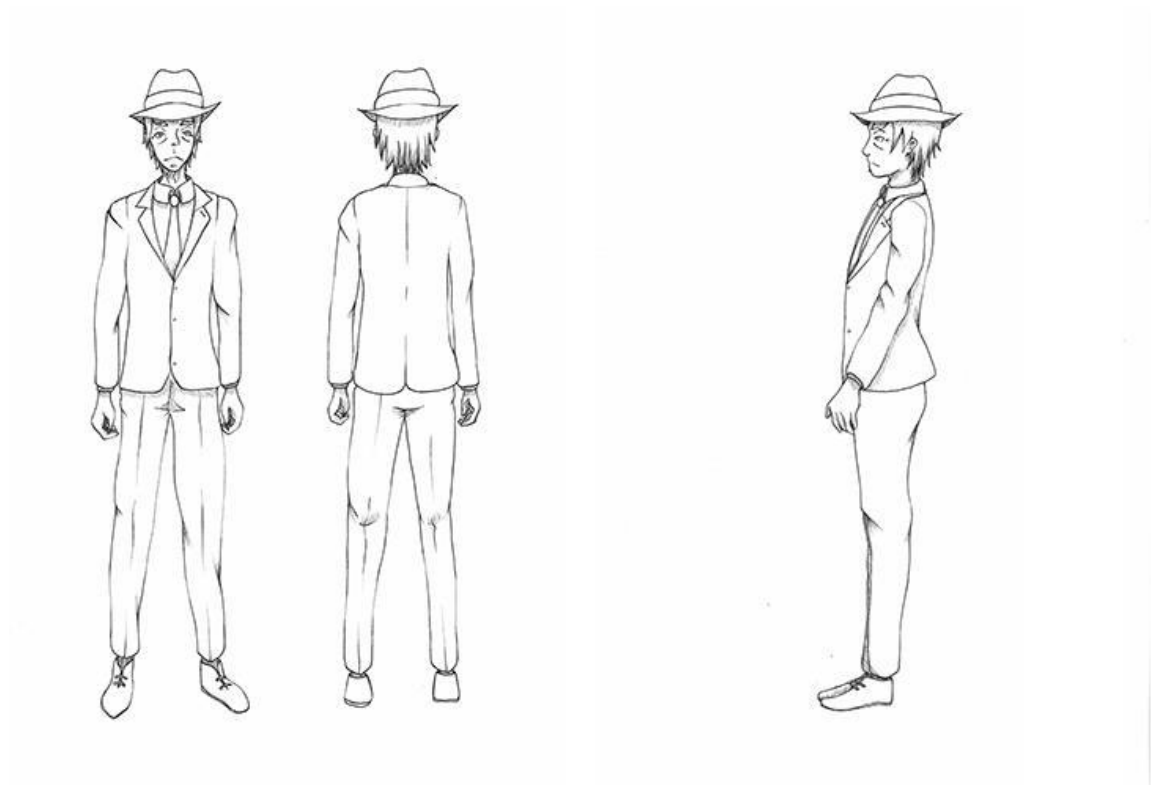


Figura 61. *Lineart* del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados.

Figura 62. *Line art* del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados.

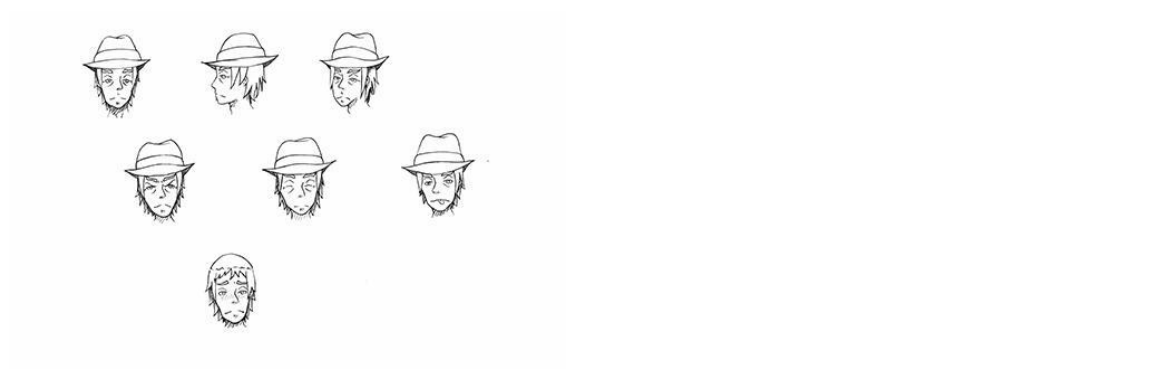


Figura 63. *Lineart* del diseño de expresiones final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados.



#### 6.4. Diseño del autobús

Después de los bocetos y todo el proceso de investigación conseguí realizar un diseño original para el autobús donde se desarrolla la mayor parte de la trama. Fue uno de los retos más difíciles ya que no me había planteado con anterioridad el diseño de vehículos. Sinteticé el diseño del mismo en dos perspectivas con un punto de fuga, cada uno de uno de los laterales de él. Finalmente el estudio de color lo realicé con pinturas acrílicas debido a la facilidad para trabajar de manera opaca sobre una copia del original.

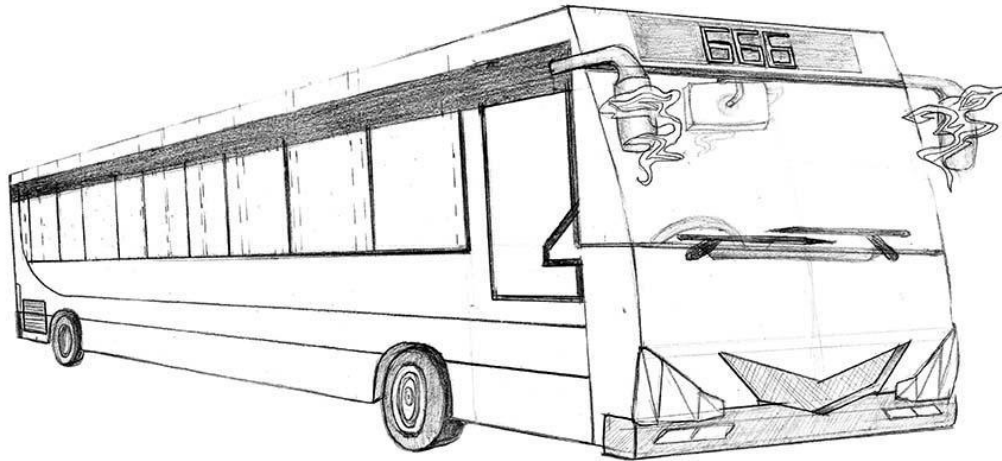


Figura 64. Diseño final del lado izquierdo del autobús a grafito.

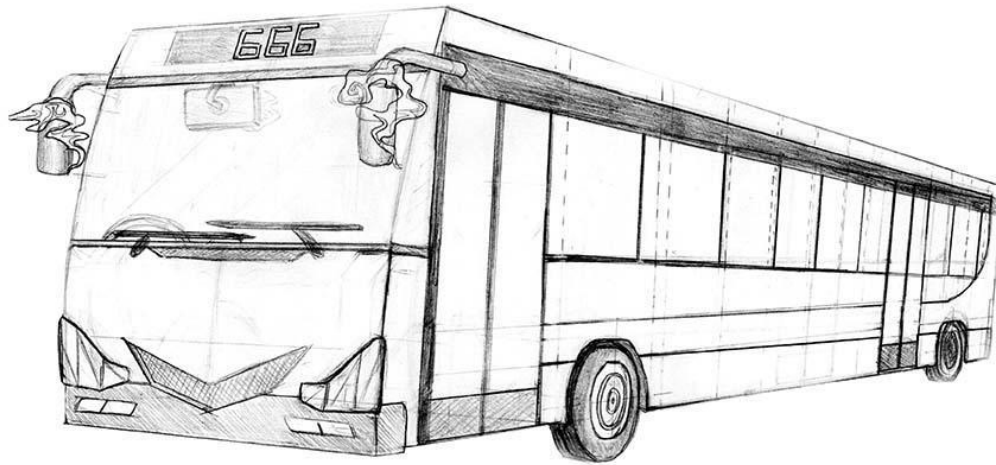


Figura 65. Diseño final del lado derecho del autobús a grafito.



Figura 66. Diseño final a color del lado derecho del autobús a acrílico.

## 7. POSTPRODUCCIÓN: Fin de trayecto

### 7.1. Edición y montaje

El tratamiento digital de las imágenes así como la elección de una buena tipografía son casi tan importantes como todos los procesos llevados a cabo con anterioridad para conseguir un acabado profesional. Las principales herramientas que he utilizado para esto han sido el programa de edición digital Adobe Photoshop y el de dibujo Clip Studio Paint.

El primero programa me ha facilitado la limpieza de las imágenes tras el escaneado, para eliminar cualquier rastro de lápiz o de goma que pudiese quedar en el papel y potenciar el negro de la línea del entintado. Aunque tenía los bocadillos esbozados, preferí hacerlos de manera digital, para darle un acabado más limpio y perfecto. En cuanto a las tipografías he elegido un total de cinco diferentes que me han permitido distinguir entre tipos de textos, portada y personajes. Me he asegurado de que todas estas tipografías descargadas fueran de uso libre para cómic independiente, sin beneficio.<sup>44</sup>

ACME SECRET AGENT

A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
! ? ~

**BADABOOM BB**

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**  
**! ? ~**

---

<sup>44</sup> Tipografías descargadas de las siguientes páginas <https://www.1001fonts.com/a-c-m-e-secret-agent-font.html>, <https://www.dafont.com/es/badaboom-bb.font>, <https://www.dafont.com/es/deathrattle-bb.font>, <https://www.dafont.com/es/digital-7.font> y <http://fontsgeek.com/fonts/Poplar-Std-Black>.

**DEATHRATTLE BB**

A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 ! ? ~

**DIGITAL-7**

A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 ! ? ~

**POPLAR STD**

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**  
**! ? ~**

Al entintado tradicional he querido añadirle tramas a digital<sup>45</sup> que me facilitaran los efectos del cristal o los espejos y la sensación de profundidad y espacio. También los he utilizado para intensificar las sensaciones del ambiente y los personajes. Para colocarlas también utilicé el Photoshop, y en el caso de algunas líneas cinéticas fueron hechas utilizando el Clip Studio Paint.



Figura 67. *Sceentones Pattern Pack* para Photoshop de Kita-Angel, Deviantart.



Figura 68. *Sceentones Pattern Pack 3* para Photoshop de Kita-Angel, Deviantart.

<sup>45</sup> Las tramas utilizadas se encuentran recopiladas en los siguientes paquetes <https://www.deviantart.com/kita-angel/art/Sceentones-Pattern-Pack-80243119>, <https://www.deviantart.com/kita-angel/art/Sceentones-Pattern-Pack-3-111646933>, <https://www.deviantart.com/lady-werewolf/art/Sceentones-50926850> y <https://www.deviantart.com/c130/art/Scanline-sceentone-patterns-22631618>.



Figura 69. *Screentones* para Photoshop de Lady-werewolf's, *Deviantart*.

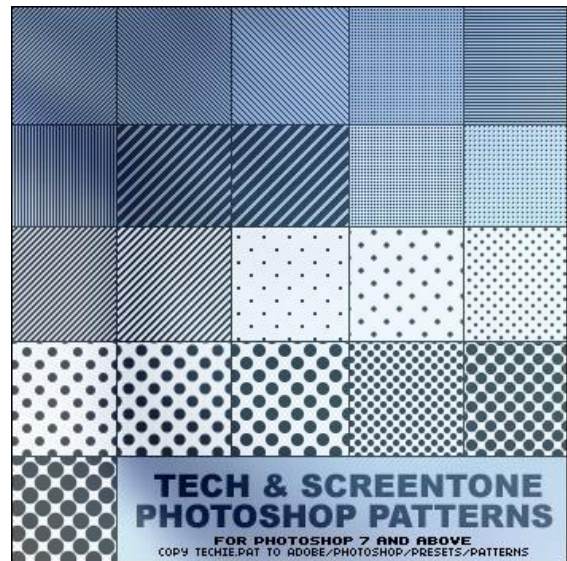
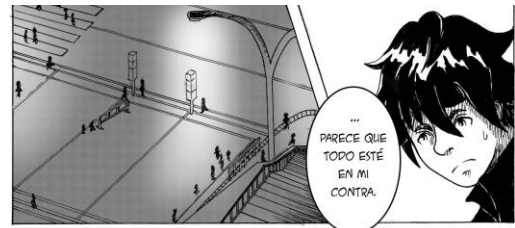
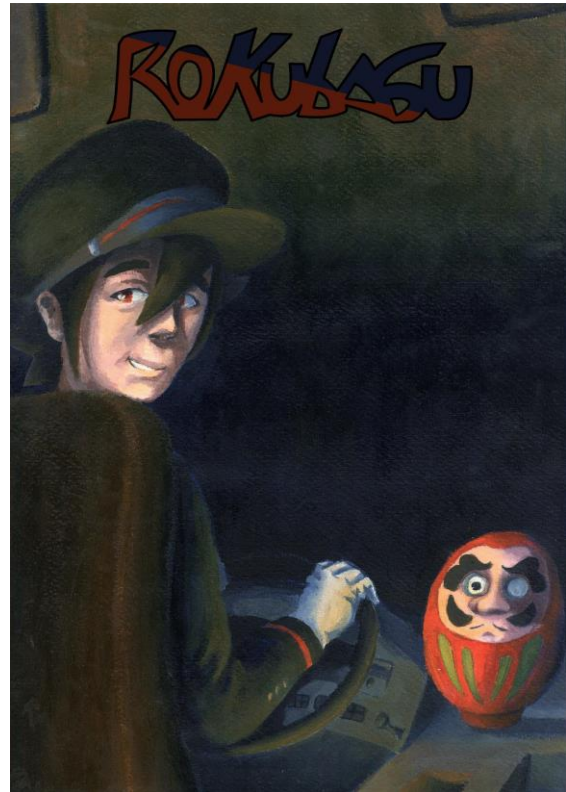
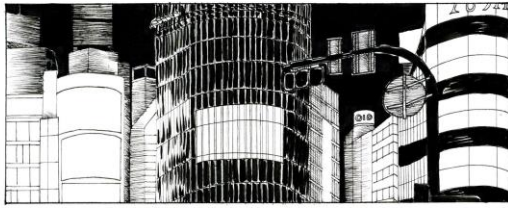


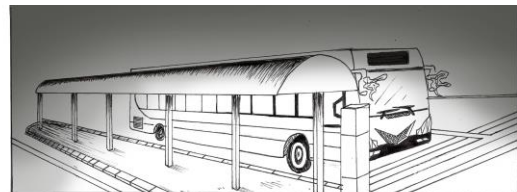
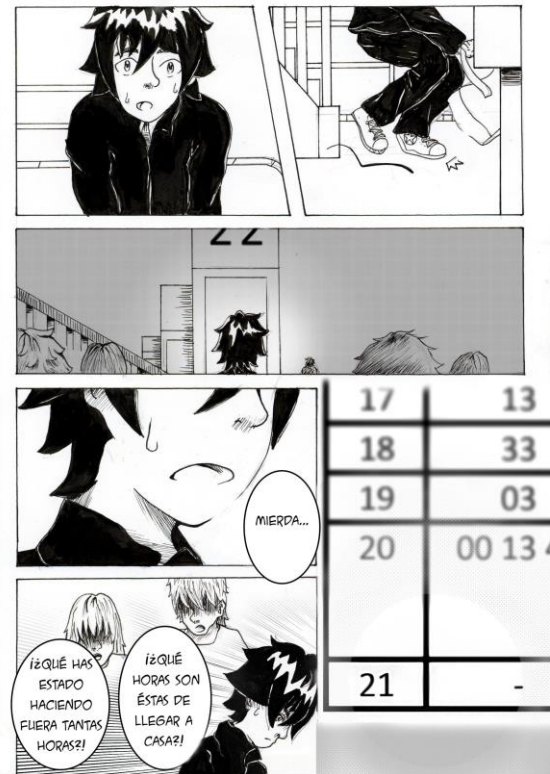
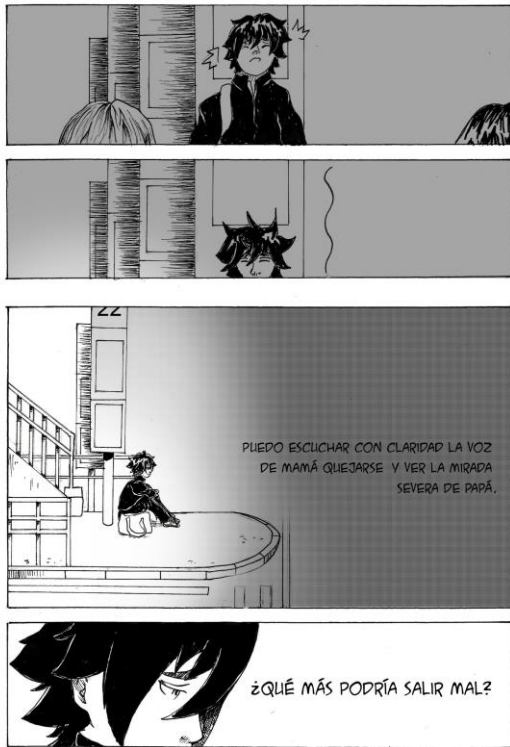
Figura 70. *Scanline & Screentone patterns* para Photoshop de C130, *Deviantart*.

En cuanto al logo, en un principio la idea era poner el título con caracteres japoneses y el subtítulo en castellano, sin embargo he descartado esa posibilidad por lo confusa que resultaría. Una vez decidido el logo, con Photoshop realicé un trazado vectorial que me permitiese trabajar a cualquier escala sin causar deformaciones y/o pixelado en la línea. Los colores que he utilizado son un rojo un azul muy oscuros, los cuales se repiten en el diseño del autobús, de los personajes y a lo largo del proyecto en general.

Figura 71. Diseño final del logo de *Rokubasu* en vectorial y a color. Photoshop.

### 7.2. Arte final

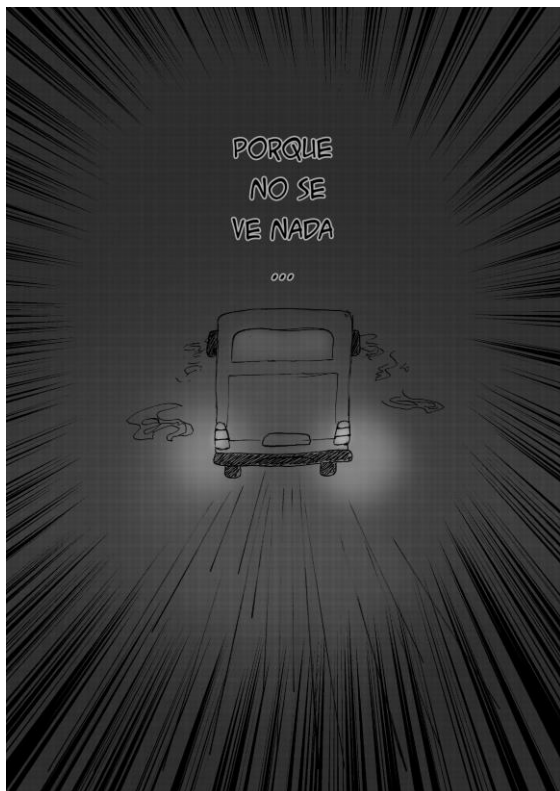












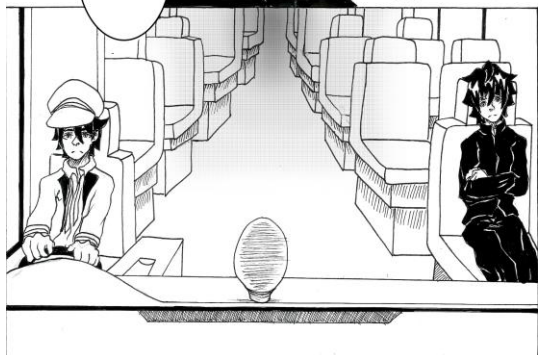
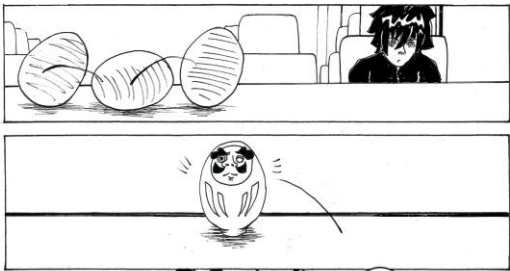
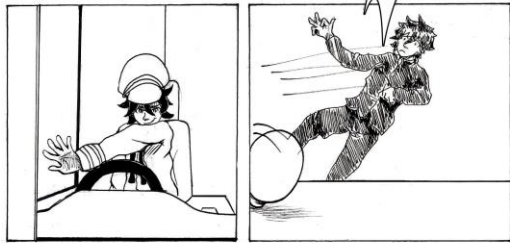


Rokubasu





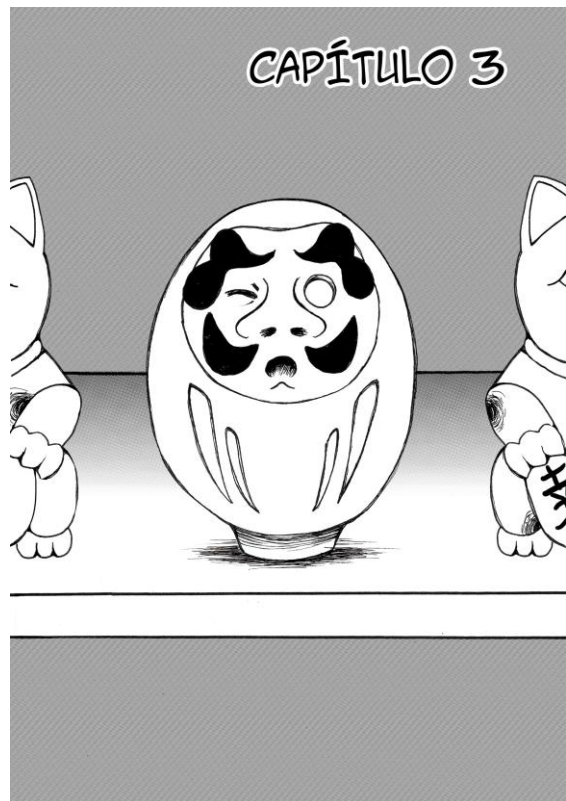








Rokubasu







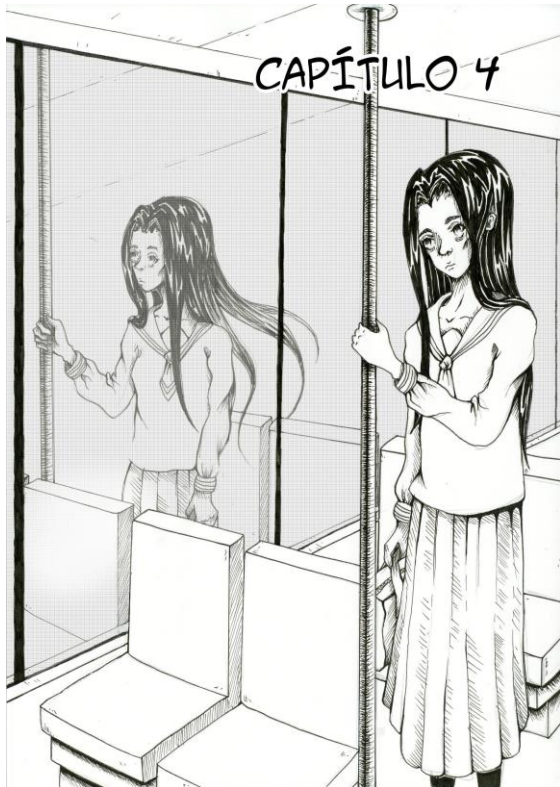




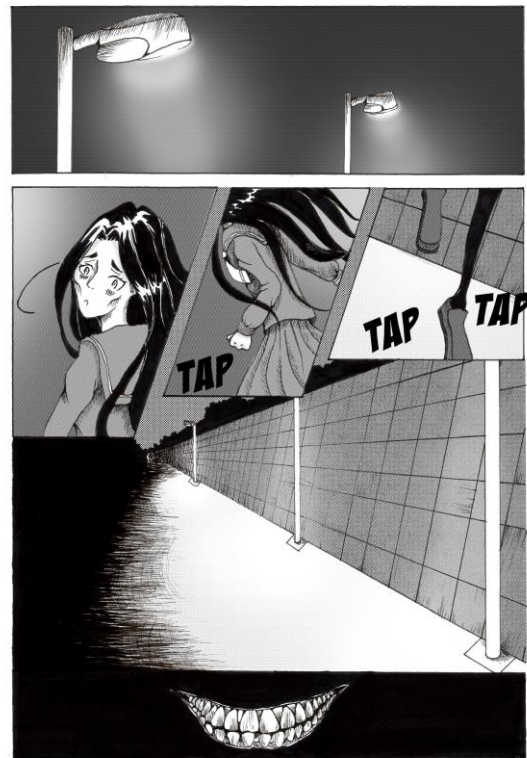


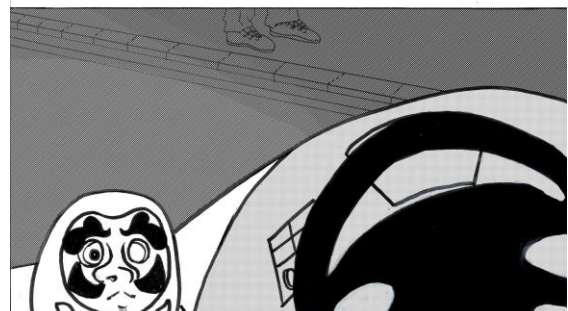
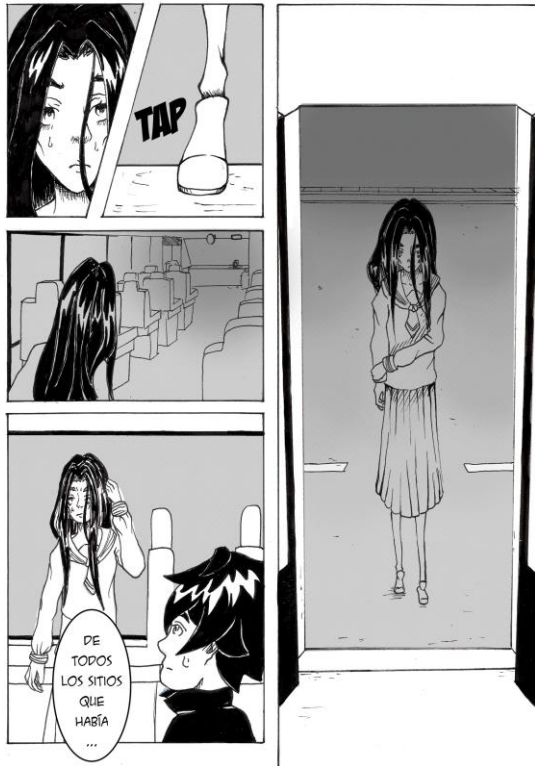
\*OMAGATOKI ES UNO DE LOS NOMBROS QUE SE USA EL CENSURADO MOMENTO EN QUE LOS YOUNG HACEN SU APARICIÓN





Rokubasu





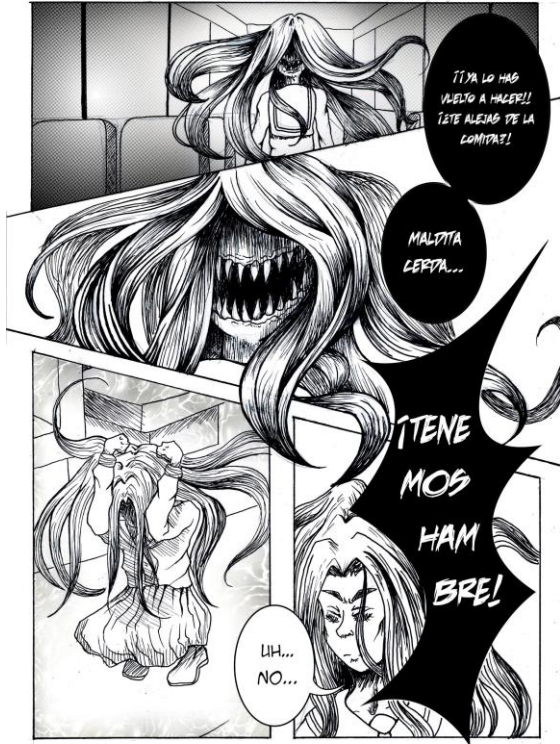


LA TENSIÓN PODRÍA CORTARSE CON UN CUCHILLO.

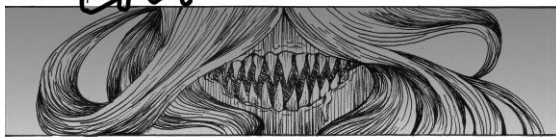




















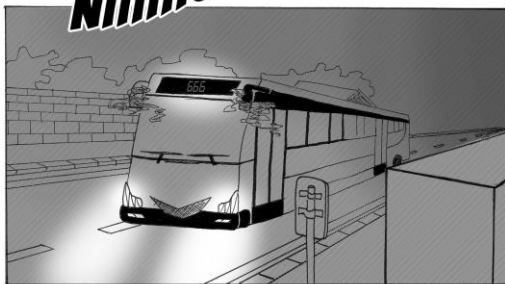












AHORA LO TENGO CLARO.



### 7.3. Maquetación, distribución y marketing

Comenzando con la maquetación de cara al proceso de imprenta he tenido que acotar las medidas de las páginas, así como la portada, lomo y contraportada y su respectiva sobrecubierta. He partido de las medidas estándar de los tomos de manga como base, tanto de editoriales como Ivrea, Milky way, Norma Editoriales, entre otras. Las medidas en centímetros serían las siguientes.

Páginas:

12 x 17 cm (sin sangrado)

12,6 x 17,6 cm (con sangrado de 6mm)

Portada:

25,5 x 17 cm (sin sangrado)

26,1 x 17,6 cm (con sangrado de 6mm)

Sobrecubierta:

38,5 x 17 cm (sin sangrado)

39,1 x 17,6 cm (con sangrado de 6mm)

La portada y sobrecubierta puede sufrir ligeras variaciones en las medidas iniciales durante el proceso de la imprenta, ya que se desconoce el grosor del lomo final. A continuación muestro el resultado final de la portada y la sobrecubierta.

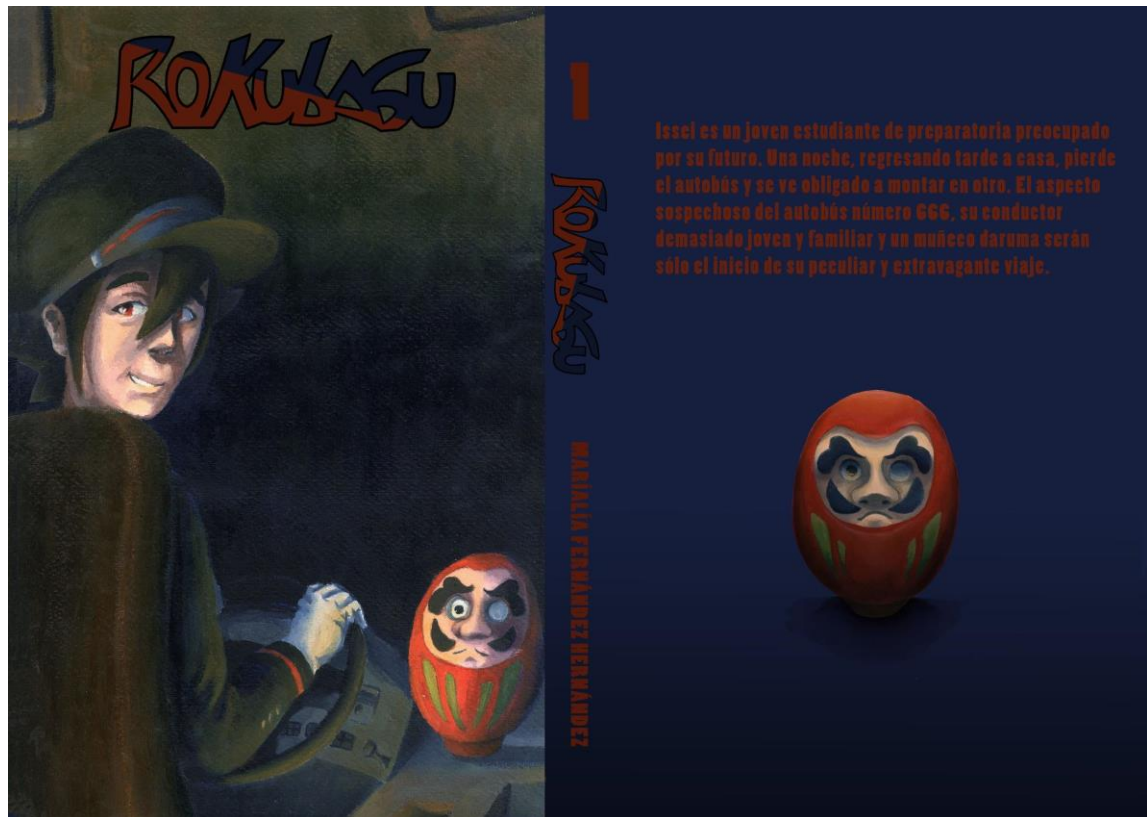


Figura 72. Portada, lomo y contraportada del manga *Rokubasu*. Pintura acrílica y Photoshop.

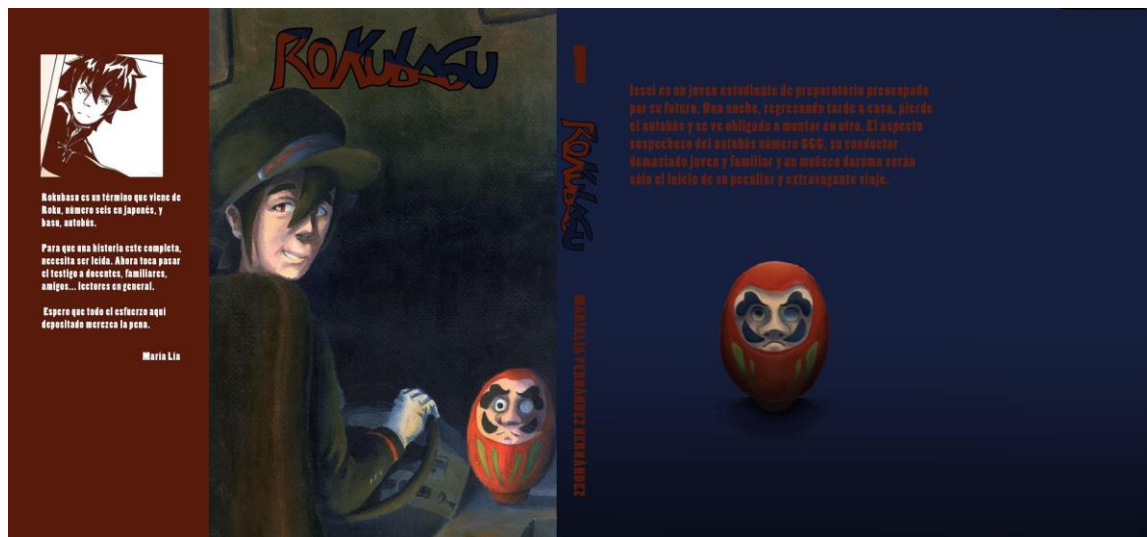


Figura 73. Sobrecubierta de la portada de *Rokubasu*. Pintura acrílica y Photoshop.

Tanto las páginas como portada y sobrecubierta han sido pasadas a un perfil de color FOGRA27 CMYK y guardados en formato TIF de cara a la imprenta, siempre con una resolución de 300pp. En cuanto al formato de impresión, la sobrecubierta se realizará en estucado mate de 170

gr con laminado mate. La portada en invercote y el papel interior en Coral Book de 160 gr, fresado.



## 8. CONCLUSIONES

La finalización del trabajo me deja una sensación agri dulce. He aprendido muchísimo a lo largo de estos tres años, pero, al echar la mirada atrás, soy capaz de analizar los errores y los factores que podría haber tenido más en cuenta. Sin duda ha sido una experiencia enriquecedora tanto artística como intelectualmente en la que he asentado los conocimientos que he adquirido a lo largo del grado. La elaboración de un cómic, ya sea manga o de otra índole, es una disciplina que no se ha tratado en el grado y es por esto que me resultaba una rama interesante para explorar. Dominar las técnicas narrativas, la elaboración de una historia original interesante, con la que contar algo más allá de la fantasía, la utilización de las herramientas tradicionales y digitales, así como la preparación de una obra de carácter artístico para la imprenta son algunos de los conocimientos que he podido reforzar, aprender o trabajar. Además de, por supuesto, la elaboración coherente y exhaustiva de un trabajo académico de investigación.

Mis conocimientos sobre el manga se han visto ampliados a lo largo de la elaboración de la memoria, proporcionándome una mayor comprensión no sólo de la historia del mismo, sino por qué comenzó a gustarme en su momento y no entenderlo como un fenómeno casual, sino como la historia, el lugar y el momento y las circunstancias en el que uno nace y se desarrolla comienzan a forjar la personalidad del individuo. De esta manera, comprendo que el manga no tenga un significado de tanto peso en occidente y por que sí en oriente. Aun así, la situación está empezando a cambiar y cada vez hay más personas adultas interesadas no solo en el país y su cultura, sino también en sus formas de arte.

También he comprobado con gran sorpresa como gran parte de los conocimientos de Campbell no sólo se aplican a gran diversidad de conocidas historias, sino también a *Rokubasu*. Las diferentes mitologías a lo largo del mundo y la manera de contar historias no resultan tan diferentes entre las culturas. Considero esto un factor que debería unirnos y hacernos apreciar las producciones artísticas de todo el mundo y sus características socioculturales, independientemente de factores geográficos, históricos, o raciales.

La búsqueda de antecedentes me ha abierto una ventana a un mundo repleto de artistas, algunos más contemporáneos que otros, cuyas obras me han fascinado, a la par que conmovido. Debido a la complejidad del trabajo realizado he aprendido a valorar aún más el trabajo de los *mangakas*, quienes a pesar de contar con un equipo de trabajadores a su cargo que les facilitan el entintado y el trabajo de fondos en ocasiones se retrasan en el vertiginoso ritmo de publicación semanal japonés: también son humanos.

Esto me ha enseñado la perseverancia, el trabajo duro y la exigencia, buscando un acabado lo más profesional posible y resultando un valioso ejercicio de cara al mundo profesional, además de establecer un referente de lo que podría llegar a hacer en un futuro. He podido elaborar un estilo personal y propio dentro del estilo manga, al que aún le queda un largo camino por recorrer. Es una línea en la que me gustaría seguir experimentando en un futuro, a la par que buscar por otras corrientes y técnicas. Ha resultado todo un reto plantear una variedad de personajes originales con los que los lectores pudiesen establecer un puente de identificación y/o simpatía. Sin embargo, creo que ha resultado hasta cierto punto exitoso, resultando casi impredecible adivinar cuál será el personaje favorito de las personas.

Uno de los puntos flojos ha sido la falta de tiempo para la realización de un proyecto tan ambicioso y espaciado en el tiempo. Este es el principal motivo por el que he tardado tres años en terminar y uno de los que más me ha retrasado a lo largo del proyecto. Otro factor que podría haber ayudado a optimizar el tiempo habría sido el mayor uso de las técnicas digitales en el entintado, sin embargo, he adquirido un cierto dominio y soltura en las técnicas tradicionales de entintado, resultando considerablemente útil. Al haber mejorado tanto en dibujo como en técnica gran parte de lo realizado anteriormente me resultaba obsoleto y podía discernir con mayor facilidad los fallos anatómicos y de perspectiva. Pese a que me hubiera gustado arreglarlos, he sido consciente de que el continuo aprendizaje forma parte inherente de esta profesión, y es una sensación que voy a tener siempre a lo largo de mi carrera profesional.

Por supuesto, la posibilidad de retomar esta historia en un futuro no muy lejano para su actualización es una idea que no descarto en absoluto, estando abierta a la posibilidad de explorar la vertiente profesional de dibujante de cómic, además de ilustradora.

## 9. Bibliografía

Alt, Matt y Yoda, Hiroko. *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2008.

Alraisen. "La Gran Mentira Del Cómic: Inio Asano." *Encomic.es*. 7 de abril de 2017. <http://www.encomic.es/articulos/la-gran-mentira-de-inio-asano/>

"Alter Ego." Wikipedia. 26 de Julio de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Doppelg%C3%A4nger>

Arana, Ismael. "¿Por qué son tan cívicos los japoneses? Cuando los buenos modales son tan importantes como las matemáticas en el sistema educativo". *Diario El Mundo*, 13 de diciembre de 2015. <http://www.elmundo.es/sociedad/2015/12/13/566c372c46163f175e8b4647.html>

Arbonés, Álvaro. "Guía para principiantes: Shintaro Kago", *Canino*, 28 de septiembre de 2015. <https://www.caninomaq.es/quia-para-principiantes-shintaro-kago/>

Berengueras, Josep M. "Fallece El Dibujante De Manga Shigeru Mizuki." *Elperiodico*. 1 de diciembre de 2015. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20151130/fallece-dibujante-manga-shigeru-mizuki-4713292>

Berengueras, Josep M. "Inio Asano: "Mis Personajes Son Mi Reflejo En Cada Momento"." *Elperiodico*. 31 de octubre de 2015. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20151030/inio-asano-salon-manga-entrevista-4633104>

Buenrostro, Susana. "Educación en Japón". *Revista electrónica Sinéctica* nº 23 (2003): 87-91. <http://www.redalyc.org/pdf/998/99815908016.pdf>

Cabañas, Pilar y Trujillo, Ana. "La creación artística como puente entre Oriente y Occidente. Sobre la investigación del Arte en países de habla hispana." Grupo de Investigación ASIA. 2012. <https://vdocuments.es/dialnet-lacreacionartisticacomopuenteentorienteyoccident-566334pdf.html>

Cabañó, Elisa. "Anorexias-Bulimias: Una propuesta de poliedro de inteligibilidad". Trabajo fin de máster., Universitat Jaume I, 2014.

[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/109757/TFM\\_Mandillo\\_Caba%C3%B1o%2c\\_Elisa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/109757/TFM_Mandillo_Caba%C3%B1o%2c_Elisa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica, 2014.

Chibisake, "Shintaro Kago en el 'XIX Salón del Manga de Barcelona'", *Deculture*, 26 de enero de 2013. <http://www.deculture.es/2013/01/shintaro-kago-xix-salon-manga-barcelona/>

"Caronte (mitología)." Wikipedia. 26 de Julio de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Caronte\\_\(mitolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Caronte_(mitolog%C3%ADa))

"Colorful" *The Japan Times*. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2010/08/20/films/film-reviews/colorful/#.W32aMegzZPZ>

"Cuarto Milenio" *El bosque de los Suicidas* en Mitele.es. <https://www.mitele.es/programas-tv/cuarto-milenio/57b11f6ec715dae0598b4dbe/player>.

"Cuarto Milenio" *Takashimadaira y el bloque maldito* en Mitele.es. <https://www.mitele.es/programas-tv/cuarto-milenio/5b8b9ce2b95c9bb05e8b469c/player>

Delpiano, María José. "Modernidad y modernización de las Artes visuales en Japón: lecturas desde el concepto Superflat de Takashi Murakami". Tesis para optar al grado de Magíster en Artes, mención Teoría e Historia del arte, Universidad de Chile, 2010. [http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2010/ar-delpiano\\_m/pdfAmont/ar-delpiano\\_m.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2010/ar-delpiano_m/pdfAmont/ar-delpiano_m.pdf)

"Diario De Una Anoréxica." YouTube. 6 de Octubre de 2013. [https://www.youtube.com/watch?v=EREJgmT3Y\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=EREJgmT3Y_o)

"Divina Comedia." Wikipedia. 19 de Agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Divina\\_comedia](https://es.wikipedia.org/wiki/Divina_comedia)

Dresel, Walter. *Un sueño posible: la realización de nuestro proyecto personal*. Argentina: Penguin Random House Grupo Editorial, 2014 [Consultado el 01/08/2018]

Documentos TV. "El imperio de los sinsexo". Dailymotion, 53:01, Publicado el 26 de febrero de 2012. <https://www.dailymotion.com/video/xx1sup>

"Doppelgänger." Wikipedia. 31 de Julio de 2018. <https://es.wikipedia.org/wiki/Doppelg%C3%A4nger>

"El Viaje De Chihiro." Wikipedia. 3 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_viaje\\_de\\_Chihiro](https://es.wikipedia.org/wiki/El_viaje_de_Chihiro)

"Estación De Shibuya." Wikipedia, Wikimedia Foundation, 27 de junio de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n\\_de\\_Shibuya](https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_de_Shibuya)

Euridice, "Futakuchi onna", *Mitología y cultura japonesa*, 30 de abril de 2014. <http://mitologia-japon.blogspot.com/2014/04/futakuchi-onna.html>

Euridice, "Kappa", *Mitología y cultura japonesa*, 10 de abril de 2014. <http://mitologia-japon.blogspot.com/2014/04/kappa.html>

Euridice, "Tsukumogami", *Mitología y cultura japonesa*, 14 de junio de 2014. <http://mitologia-japon.blogspot.com/2014/06/tsukumogami.html>

Euridice, "Yokai", *Mitología y cultura japonesa*, 17 de agosto de 2014. <http://mitologia-japon.blogspot.com/2014/08/yokai.html>

Figal, Gerald. *Civilization and monsters. Spirits of modernity in Meiji Japan*. Nueva York: Duke University Press, 1999. <https://books.google.es/books?id=uTgTO6Vkzt8C&printsec=frontcover&dq=Civilization+and+monsters:+spirits+of+modernity+in+Meiji+Japan#v=onepage&q=Civilization%20and%20monsters%3A%20spirits%20of%20modernity%20in%20Meiji%20Japan&f=false>

"Foro Otaku Zone: [¿Estás Realmente Vivo?]Analizando...Colorful En 3DJuegos." 3DJuegos. <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/43042749/0/estas-realmente-vivo-analizando-colorful/>

Foster, Michael. The Current State of Japanese *Yōkai Studies in North America*. <http://publications.nichibun.ac.jp/region/d/NSH/series/seni/2015-03-06/s001/s024/pdf/article.pdf>

Gual, Carlos. "Relatos de viaje en la literatura griega. La epopeya odiseica evoca el mundo arriesgado y prodigioso del Mediterráneo". *Panorama de Libros Mercurio*, nº 109 (2009): 12-13. [http://www.revistamercurio.es/images/pdf/mercurio\\_109.pdf](http://www.revistamercurio.es/images/pdf/mercurio_109.pdf)

Guzmán, Paulo. "¿Por qué en Japón están obsesionados con la prostitución de menores?" *Pousta*, 26 de septiembre de 2017. <https://pousta.com/prostitucion-infantil-japon/>

"Hayao Miyazaki." Wikipedia. 20 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)

Hearn, Lafcadio. *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*. Nueva York: Tuttle Publishing, 1989

"Inio Asano: El Apocalipsis Va Por Dentro." *Canino*. 23 de Mayo de 2016. <https://www.caninomag.es/inio-asano-el-apocalipsis-va-por-dentro/>

"Inio Asano: La Fascinante Y Retorcida Mente De Un Genio." *Rubik Mag*. 13 de septiembre de 2017. <https://rubikmag.com/2017/04/22/inio-asano-fascinante-retorcida-mente-genio/>

Jesulink, "Géneros manga", *Taller de manga. Escuela de Manga de Jesulink.com*. [http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/Generos\\_Manga.php](http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/Generos_Manga.php)

José A. Cano, "Muere Shigeru Mizuki, Dibujante De Dulces Demonios Y Fantasmas." *El Mundo*, 30 de noviembre de 2015. <http://www.elmundo.es/cultura/2015/11/30/565c1220e2704eb9208b4619.html>

Jozuka, Emiko y Ripley, Will. "Why are almost half of Japan's Millennials still virgins?" *CNN*, 20 de septiembre de 2016. <https://edition.cnn.com/2016/09/20/asia/japanese-millennials-virgins/index.html>

Juan. "Reseña De "Colorful"." *El Baúl De Las Opiniones*. 27 de Marzo de 2015. <https://elbauldelasopiniones.wordpress.com/2014/09/30/resena-de-colorful/>

Jung, Carl. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Editorial Paidós, 1995

Lazo, Ferrera. "Colorful De Keiichi Hara (2010) . Revista Mutaciones." *MUTACIONES*. 20 de noviembre de 2017. <http://revistamutaciones.com/colorful/>

Martín, Álvaro López, and Marta García Villar. *Mi Vecino Miyazaki: Studio Ghibli, La Animación Japonesa Que Lo Cambió Todo*. Diábolo, 2015.

McCloud, Scott. *Hacer comic. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. 4º ed. (Bilbao: Astiberri Ediciones, 2016)

Nekojitablog. "JAPÓN ESTÁ SATURADO DE MANGA: Origen y Motivos." Youtube. Publicado el 26 de abril, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=QFej5kxW7ik>.

Noceloni, Tatiana. "Insatisfacción corporal en pacientes con trastornos alimentarios. Un estudio comparativo". Tesis doctoral, Universidad Abierta Interamericana, 2013. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC110609.pdf>

Oi, Mariko. "¿Por qué el 1º de septiembre es el día más mortal para los jóvenes japoneses? *BBC Mundo*, 1 de septiembre de 2015. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901\\_japon\\_suicidios\\_jovenes\\_clases\\_lp](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901_japon_suicidios_jovenes_clases_lp)

Ortiz, Gastón. "Arte, animación y manga: mi realidad." *Alternativas. La revista cultural*, nº 69 (2016) 10-12. [Recuperado de [https://issuu.com/revistaculturalalternativas/docs/revista\\_cultural\\_alternativas\\_n69\\_f](https://issuu.com/revistaculturalalternativas/docs/revista_cultural_alternativas_n69_f)

Plata, Laura Montero. *El Mundo Invisible De Hayao Miyazaki*. Dolmen, 2012.

PRI. "The World: Mizuki Shigeru on Japan's Ghosts." YouTube. 24 de Junio de 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=JnveMIhKnSA>

Redacción. "¿Por qué los japoneses tienen cada vez menos sexo? *BBC News Mundo*, 22 de septiembre de 2016. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-37433981>

Rex, Mònica, Ken Takato, Oriol Estrada Rangil, y Jesús Játiva. "Shigeru Mizuki (1922-2015): Vida, Obra Y Legado." *Zona Negativa*, 2 de diciembre de 2015. <https://www.zonanegativa.com/shigeru-mizuki-1922-2015-vida-obra-y-legado/>

Richard Eisenbeis, "How to Identify the Basic Types of Anime and Manga", *Kotaku*, 3 de julio de 2014. <https://kotaku.com/how-to-identify-the-basic-types-of-anime-and-manga-1538285518>

Rodriguez, Luis. "El Japón actual y su actitud hacia el sexo": *Japonismo*, 6 de marzo de 2018. <https://japonismo.com/blog/japon-y-el-sexo>

Rosa Martí, "¿Qué si el cómic es un arte? Pregunta en el museo", *Esquire*, 30 de agosto de 2016, <https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a12089747/comic-arte-museo-krazy-kat-reina-sofia/>

Rosendo, Inma. "Las dos leyes que ayudaron a Japón a tener uno de los índices de obesidad más bajos del mundo". *BBC News Mundo*, 6 de marzo de 2017. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-39143212>

Sakaiya, Taichi. "¿Qué es Japón? Contradicciones y transformaciones". Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello, 1995. <http://www.probidadenchile.cl/wp/sakaiya-taichi-que-es-japon/>

"Shigeru Mizuki." Spree 50. <http://astiberri.com/authors/shigeru-mizuki>

"Shigeru Mizuki." Wikipedia. 18 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Shigeru\\_Mizuki](https://es.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Mizuki)

"Shintaro Kago." Wikipedia. 18 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Shintaro\\_Kago](https://es.wikipedia.org/wiki/Shintaro_Kago)

Schmidt, Jérôme y Delpierre Martín. *Los mundos manga*. Barcelona: Editorial Océano, 2007

Tomàs, Laura. "Daruma, el amuleto japonés de los propósitos". *Japonismo*, 17 de marzo de 2015. <https://japonismo.com/blog/daruma-amuleto-japones>

Tomàs, Laura. "La verticalidad en la sociedad japonesa. Tate shakai.", *Japonismo*, 5 de junio de 2013. <https://japonismo.com/blog/la-verticalidad-en-la-sociedad-japonesa-tate-shakai>

Tones, John. "Las Claves Estéticas Y Temáticas De Studio Ghibli, El Mito De La Animación Japonesa." *Magnet - Internet Y Su Actualidad. Noticias Y Novedades*. 20 de enero de 2016. <https://magnet.xataka.com/nuestro-tsundoku/las-claves-esteticas-y-tematicas-de-studio-ghibli-el-mito-de-la-animacion-japonesa>

Toriyama, Sekien. *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*. (Madrid: Editorial Quaterni, 2014).

"Toriyama Sekien." Wikipedia. 10 de agosto de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/Toriyama\\_Sekien](https://es.wikipedia.org/wiki/Toriyama_Sekien)

Tsunokawa, Masaki y Gómez Dupertuis, Daniel. "Trastornos alimentarios en Japón". XV Jornadas de Investigación y cuarto encuentro de investigadores en Psicología del Mercosur, Universidad de Buenos Aires, 2008. <https://www.aacademica.org/000-032/162>

Valdiviezo, Luis. "Japón y el suicidio". Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón, mayo 2013. <http://studylib.es/doc/6396755/vol-5--n%C2%BA-17--mayo-2013--jap%C3%B3n-y-el-suicidio-para-citar-este>

Vicenews. "Schoolgirls for Sale in Japan." YouTube, 17:47. Publicado el 20 de Julio de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=0NclGBKXMOE&feature=youtu.be>

Vogler, Christopher. *El viaje de un escritor*. Madrid: Editorial Ma non troppo, 2002

"Yokai.com." Oni – Yokai.com. <http://yokai.com/>



## 10. ÍNDICE DE IMÁGENES



Figura 1. Página de *La bolsa de los cien utensilios* aparecidos al azar, de Sekien Toriyama donde se muestra al *yōkai* *Kura-yarō* extraída de [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gazu\\_Hyakki\\_Tsurezure\\_Bukuro](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gazu_Hyakki_Tsurezure_Bukuro)



Figura 2. Página de *GeGeGe no Kitarō*, de Shigeru Mizuki extraída de <https://bato.to/chapter/334498>



Figura 3. Portada de la película *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki, Studio Ghibli extraída de <https://www.filmaffinity.com/es/film759533.html>

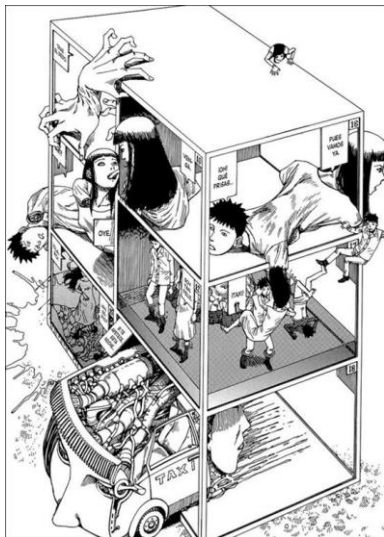


Figura 4. Página de *Reproducción por mitosis y otras historias*, de Shintaro Kago extraída de <http://gentedigital.es/comunidad/comics/2013/04/13/premios-del-salon-de-barcelona-2013/>

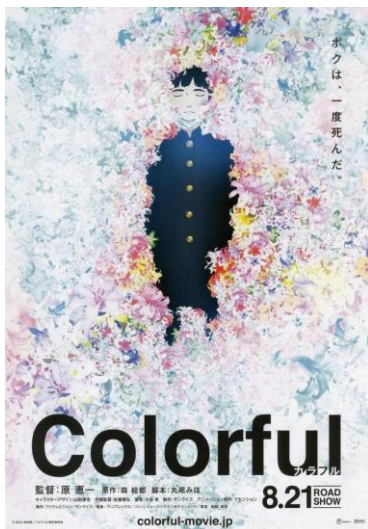


Figura 5. Portada de la película *Colorful* de Keiichi Hara extraída de <https://www.filmaffinity.com/es/film554702.html>



Figura 6. Primera página del capítulo 38 de *Buenas noches, Pun Pun* de Inio Asano extraída de <http://leomanga.com/manga/oyasumi-punpun/capitulo-38/desconocido/es>



Figura 7. Boceto previo al diseño definitivo de Issei, el protagonista, a grafito. Diseño original.



Figura 8. Boceto previo al diseño definitivo de Etsu, el conductor, a grafito. Diseño original.



Figura 9. Boceto previo al diseño definitivo del *Daruma* a grafito. Diseño original.



Figura 10. Boceto previo al diseño definitivo de la niña *kitsune* a grafito. Diseño original.

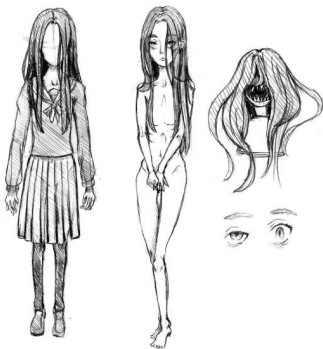


Figura 11. Boceto previo al diseño definitivo de la chica *futakuchi onna* a grafito. Diseño original.

Figura 12. Boceto previo al diseño definitivo del *Salary man kappa* a grafito. Diseño original.



Figura 13. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo* extraído de <http://capg.seesaa.net/index-107.html>



Figura 14. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo* extraído de <http://www.kotakurat.co/image-gallery-shibuya-station.html>



Figura 15. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo*. Detalle del arcén y los autobuses extraído de <https://mapio.net/o/1922544/>



Figura 16. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo* extraída de [https://twitter.com/hideki\\_naganuma/status/619538929708982272](https://twitter.com/hideki_naganuma/status/619538929708982272)



Figura 17. *Scramble Kousaten* en *Shibuya, Tokyo* extraída de <https://forums.hardwarezone.com.sg/japan-271/cesarios-first-proper-trip-japan-5198955.html>



Figura 18. Pasos a nivel sobre la estación de *Shibuya, Tokyo* extraída de <http://www.granbellhotel.jp/en/shibuya/access/>



Figura 19. Estación de autobuses de *Shibuya, Tokyo* extraída de [https://twitter.com/hideki\\_naganuma/status/564235871394611200](https://twitter.com/hideki_naganuma/status/564235871394611200)

目的地 (目的地)	平日 (月~金)	土曜・休日
01	11 21 31 41 50 55	13 23 43 50
02	12 22 31 40	14 24 43 51
06	20 30 51	19 29 49 53
09	29 38 53	08 21 31 54
10	29 40	11 22 47
10	32 48	09 28 47
10	36 50	09 22 47
10	31 51	08 25 47
11	31 49	09 28 44
10	25 43	06 26 45
04	32 39 53	01 12 21 49 54
08	24 39 53	13 01 43
09	22 39 53	01 13 34 49
10	28 42	01 13 34 58
09	26 40	10 28 58
05	26 40	10 28 58
04	23 50	19
17	17	19

Figura 20. Ejemplo de horario de autobus japones extraída de <http://www.travelnotes.club/?tag=japan-local-bus>



Figura 21. Fotografía de la puerta de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 22. Fotografía del exterior de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 23. Fotografía de puerta trasera de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 24. Fotografía del interior de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 25. Fotografía del interior de un autobús TITSA. Fotografía original.





Figura 26. Fotografía del volante y panel de mando de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 27. Fotografía de detalle de espejo interior de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 24. Fotografía de lo asientos de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 25. Fotografía del asiento del conductor de un autobús TITSA. Fotografía original.



Figura 26. Fotografía del interior de un autobús TITSA. Fotografía original.

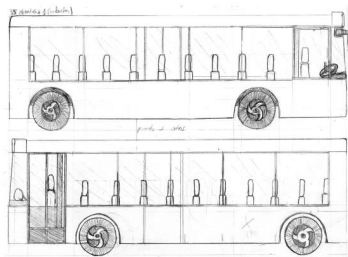


Figura 27. Boceto del diseño previo del autobús a grafito. Cálculo de número de asientos. Diseño original.

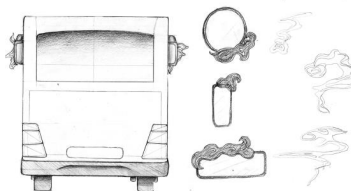


Figura 28. Boceto del diseño previo del autobús a grafito. Especial énfasis en la parte trasera y los espejos retrovisores. Diseño original.

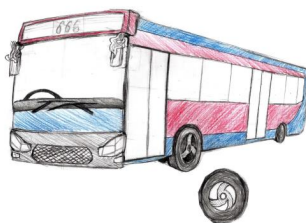


Figura 29. Boceto del diseño previo del autobús a grafito y lápiz de color. Aproximación al diseño final y prueba de colores. Diseño original.



Figura 30. *Lineart* del diseño final de Issei a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 31. Diseño final de Issei a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.

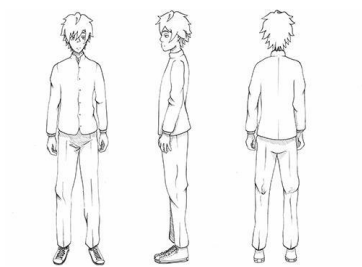


Figura 32. *Lineart* del diseño final de Issei a rotuladores calibrados. Diseño original.

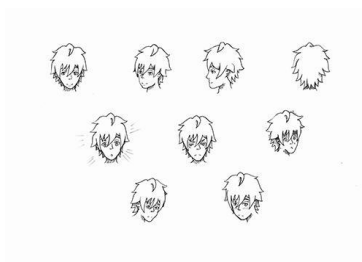


Figura 33. *Lineart* del diseño de expresiones final de Issei a rotuladores calibrados. Diseño original.

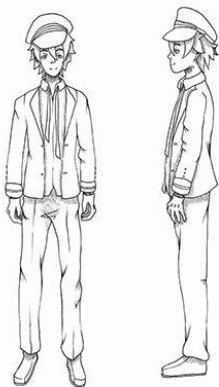
Figura 34. *Line art* del diseño final de Etsu a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 35. Diseño final de Etsu a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.



Figura 36. *Lineart* del diseño final de Etsu a rotuladores calibrados. Diseño original.



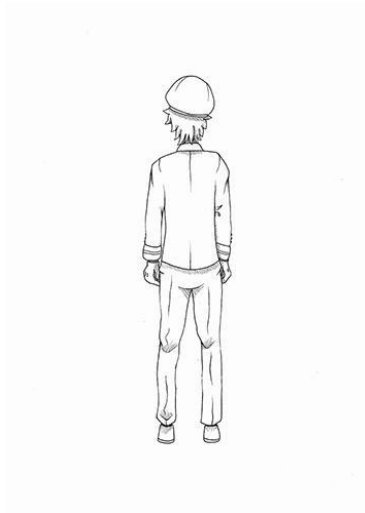


Figura 37. *Lineart* del diseño final de Etsu a rotuladores calibrados. Diseño original.

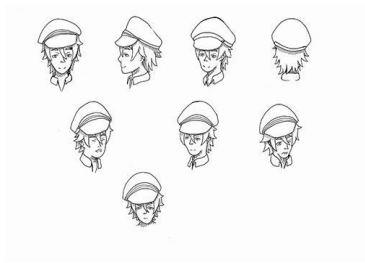


Figura 38. *Lineart* del diseño de expresiones final de Etsu a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 39. Diseño para de la portada de *Rokubasu*. Pintura acrílica.

Figura 40. *Lineart* del diseño final del *Daruma* a rotuladores calibrados y pentel. Diseño original.



Figura 41. Diseño final del *Daruma* a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.



Figura 42. *Lineart* del diseño de expresiones final del *Daruma* a rotuladores calibrados. Diseño original.

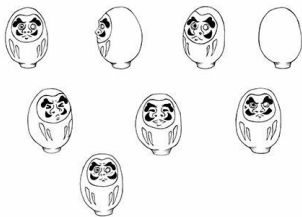




Figura 43. Diseño para la contraportada de *Rokubasu*. Pintura acrílica.



Figura 44. *Lineart* del diseño final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 45. Diseño final de la niña *kitsune* a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.

Figura 46. *Lineart* del diseño final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 47. Diseño final de la niña *kitsune* a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.



Figura 48. *Lineart* del diseño final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados. Diseño original.

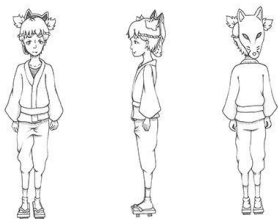






Figura 49. *Lineart* de diseño de expresiones final de la niña *kitsune* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 50. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 51. Diseño final de la chica *futakuchi onna* a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.

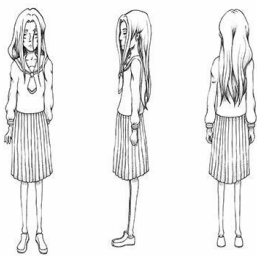
Figura 52. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 53. Diseño final de la chica *futakuchi onna* a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.



Figura 54. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados. Diseño original.



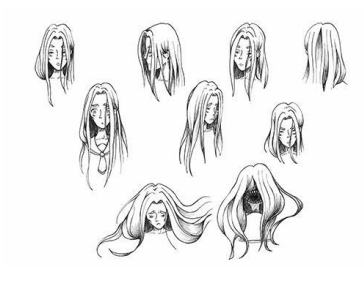


Figura 55. *Lineart* del diseño de expresiones final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados. Diseño original.

Figura 56. *Lineart* del diseño final de la chica *futakuchi onna* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 57. *Lineart* del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 58. Diseño final del *salary man kappa* a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.



Figura 59. *Line art* del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados. Diseño original.



Figura 60. Diseño final del *salary man kappa* a color. Rotuladores de alcohol. Diseño original.



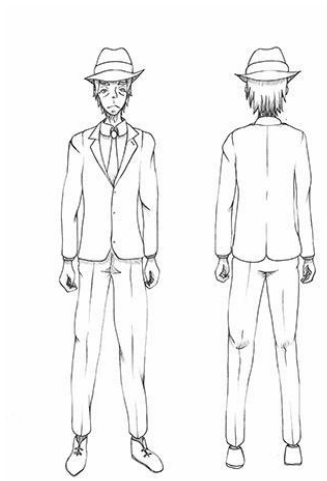


Figura 61. *Lineart* del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados. Diseño original.

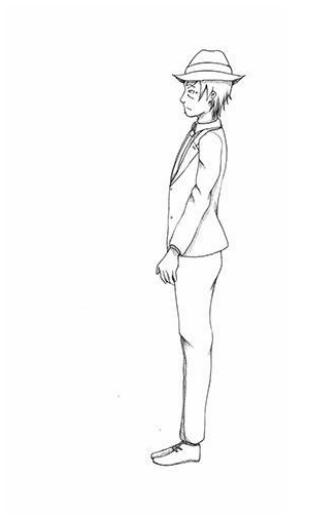


Figura 62. *Line art* del diseño final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados. Diseño original.

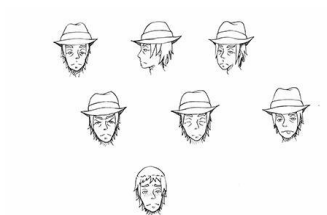


Figura 63. *Lineart* del diseño de expresiones final del *salary man kappa* a rotuladores calibrados. Diseño original.

Figura 64. Diseño final del lado izquierdo del autobús a grafito. Diseño original.



Figura 65. Diseño final del lado derecho del autobús a grafito. Diseño original.

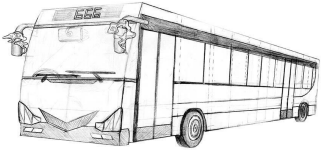


Figura 66. Diseño final a color del lado derecho del autobús a acrílico. Diseño original.



Figura 67. *Screeentones Pattern Pack* para Photoshop de Kita-Angel, *Deviantart*. Imagen extraída de <https://www.deviantart.com/kita-angel/art/Screeentones-Pattern-Pack-80243119>.





Figura 68. *ScreenTones Pattern Pack 3* para Photoshop de Kita-Angel, *Deviantart*. Imagen extraída de <https://www.deviantart.com/kita-angel/art/ScreenTones-Pattern-Pack-3-111646933>.



Figura 69. *ScreenTones* para Photoshop de Lady-werewolf's, *Deviantart*. Imagen extraída de <https://www.deviantart.com/lady-werewolf/art/ScreenTones-50926850>.

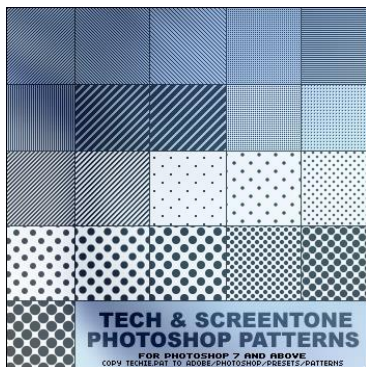


Figura 70. *Scanline & ScreenTone patterns* para Photoshop de C130, *Deviantart*. Imagen extraída de <https://www.deviantart.com/c130/art/Scanline-screentone-patterns-22631618>.

Figura 71. Diseño final del logo de *Rokubasu* en vectorial y a color. Photoshop, diseño original.

**ROKUBASU**



Figura 72. Portada, lomo y contraportada del manga *Rokubasu*. Pintura acrílica y Photoshop. Diseño original.



Figura 73. Sobrecubierta de la portada de *Rokubasu*. Pintura acrílica y Photoshop. Diseño original.



## 11. GLOSARIO

A continuación presento una recopilación de los términos utilizados a lo largo del trabajo que puedan resultar confusos ya sea por posible desconocimientos como por su procedencia lingüística. Se encuentran a lo largo del texto señalados en cursiva.

**Anime** Término que define a la industria de la animación procedente de Japón.

**Aokigahara** Bosque que se encuentra a las faldas del famoso monte Fuji al que mucha gente acude para suicidarse.

**Bulimarexia** Desorden alimenticio que comparte síntomas de la bulimia y la anorexia en un mismo paciente.

**Daruma** Muñeco tradicional de la cultura japonesa que se utiliza para establecer una meta y cumplirla de manera activa.

**Doppelgänger** Palabra alemana para designar, en el marco de la mitología, el doble idéntico de un individuo.

**Ecchi** Género del manga y el anime para público joven caracterizado por la aparición de cierto contenido erótico en la trama.

**Ero guro** Género del manga y el anime adulto que mezcla la erótica con lo escatológico y sangriento.

**Futakuchi onna** Monstruo de la tradición japonesa que aparece en la nuca de las personas en forma de boca, capaz de mover el cabello a voluntad.

**Gakuran** Uniforme masculino de preparatoria consistente en un pantalón de vestir negro y una chaqueta con cuello mao.

**Geisha** Artista tradicional de la cultura japonesa y profesional del entretenimiento.

**Geta** Calzado tradicional japonés de madera y tela estampada.

**Gravure Idols** Jóvenes preadolescentes modelos que venden su imagen e información personal a revistas para la posterior publicación de la misma.

**Hentai** Género del manga y el anime para adultos por su alto contenido pornográfico.

**Honne** Verdadera forma de ser y sentimientos de una persona que son revelados para su círculos más íntimo. Se mantienen ocultos la mayor parte del tiempo.

**Hotel del amor** Locales en los que se puede alquilar una habitación por horas para mantener relaciones sexuales.

**Josei** Género del manga y el anime con target femenino cuya trama gira entorno a romances adultos.

**Joshikousei** Chica de instituto. Término acortado a JK para referirse al negocio de citas de compensación ejercido por algunas jóvenes.

**Kappa** Monstruo de la tradición japonesa con forma de anfibio cuyo hábitat es el río. Son muy educados, pero suelen atacar a los humanos.

**Kitsune** Monstruo travieso de la tradición japonesa considerado prácticamente un dios. Se le representa como un zorro de hasta nueve colas o con aspecto humanizado.

**Kodomo** Significa niño. Género del manga y el anime de target infantil que engloba historias simples.

**Ley metabo** Ley que promueve el gobierno japonés para mantener la salud de los trabajadores de las diferentes empresas.

**Lineart** Término anglosajón que hace referencia a ilustraciones donde la línea limpia es la principal protagonista.

**Lolicon** Género del manga y el anime para adultos debido a las relaciones sexuales de niñas menores de edad que se representan.

**Mahō Shōjo** Género del manga y el anime de carácter fantástico. Protagonista femenina que lucha contra el mal con sus poderes mágicos.

**Mahō Shōnen** Género del manga y el anime derivado del anterior pero con un protagonista masculino.

**Mainstream** Término anglosajón que hace referencia a una tendencia, moda o algo popular. Suele tener un sentido peyorativo.

**Manga** Término japonés que hace referencia al cómic.

**Mangaka** Artista o ilustrador que trabaja en el sector del cómic japonés.

**Mecha** Género del manga y el anime en la que las peleas de robots pilotados por personas forman parte de la trama principal.

**Merchandising** Término anglosajón que hace referencia a los productos utilizados para promocionar un título, película, etc.

**Meitantei** Género detectivesco del manga y el anime.

**Meronpan** Pan dulce de japon con sabor a melón.

**Omagatoki** Uno de los términos en japonés para referirse al crepúsculo. Se trata del momento del día en el que se creía, en la cultura popular, que hacían aparición los monstruos.

**O-soji** Término japonés que hace referencia a la acción de limpiar.

**Otaku** Término con cierto carácter peyorativo para definir a una persona con una fuerte afición a algo. Fuera de Japón el término define exclusivamente a los fanáticos del manga y el anime.

**Sailor fuku** Uniforme marinero de preparatoria que llevan las chicas en Japón.

**Salary man** Término exclusivamente masculino que define a los trabajadores menores de una empresa.

**Seinen** Género del manga y del anime para adultos ya sea por la dureza de la trama como por el contenido no apto para menores.

**Seppuku** Ritual practicado por los samuráis por el cual se perforaban el estómago con sus katanas para cometer suicidio y restaurar su honor.

**Sex doll** Muñeca sexual de gran realismo procedente del mercado japonés.

**Shirikodama** Objeto de forma redondeada que, según la cultura popular, se encuentra en el interior del ano. Es el objeto más deseado por los kappa.

**Shōjo** Género del manga y el anime de target femenino cuya trama se centra en las relaciones amorosas de la juventud.

**Shōjo Ai** Género del manga y el anime que narra historias homosexuales entre mujeres, sin contenido explícito. También recibe el nombre de Girls Love.

**Shōnen** Género más popular del manga y el anime de target masculino. Las historias de aventuras y peleas se encuentran reunidas dentro de este género.

**Shōnen Ai** Género del manga y el anime que narra historias homosexuales entre hombres, sin contenido explícito. También recibe el nombre de Boys Love.

**Shotacon** Género del manga y el anime para adultos debido a las relaciones sexuales de niños menores de edad que se representan.

**Shueisha** Editorial más famosa de la industria del manga en Japón.

**Slice of Life** Género del manga y el anime que narra historias cotidianas del día a día.

**Soto** Término japonés que hace referencia a lo exterior. Se utiliza para explicar las relaciones sociales, entendido como el colectivo de desconocidos.

**Spokon** Género del manga y el anime centrado en las tramas de carácter deportivo.

**Super flat** Movimiento artístico promovido por Takashi Murakami que pretende romper las barreras elitistas del arte.

**Taiko** Nombre que reciben los tambores tradicionales así como la disciplina que practican los que lo tocan.

**Tatemaie** Palabra japonesa que hace referencia a la actitud que uno debe tener hacia las personas que no conoce.

**Tsukumogami** Objetos pertenecientes a la cultura popular de los cuales se dice que al cumplir cien años cobran vida en forma de monstruos.

**Uchi** Término japonés que hace referencia a lo interior. Hace referencia a las relaciones y actitudes que uno muestra cuando se encuentra en familia y con su círculo de allegados.

**Ukiyo-e** Movimientos artístico de estampación perteneciente a la cultura japonesa.

**Ungaikyou** Espejo capaz de reflejar los monstruos tradicionales de la cultura japonesa.

**Weekly Shonen Jump** Revista de manga más popular de Japón publicada semanalmente por la editorial Shueisha.

**Yaoi** Género del manga y el anime para adultos por su contenido pornográfico. La trama se centra en las relaciones homosexuales entre hombres.

**Yōkai** Monstruos de la tradición cultural japonesa que aparecen cuando anochece.

**Yon koma** Género del manga centrado en la producción de tiras cómicas de cuatro viñetas

**Yuri** Género del manga y anime para adultos por su contenido pornográfico. La trama se centra en las relaciones homosexuales entre mujeres.