

---

---

# EL VERDADERO ATAQUE DE LOS TITANES: LA COMBINACIÓN GANADORA INTERNACIONAL DE SHINGEKI NO KYOJIN

Carmen Lavinia Seva Victoria  
*Universitat Politècnica de València*

---

---

Tras años de silenciosa pero creciente mejora de la animación japonesa, emerge *Ataque a los titanes*, una serie televisiva de tales dimensiones, en su producción y sus planes de mercado, que es imposible ignorarla por parte del gran público occidental. *Ataque a los Titanes* representa un recordatorio internacional de que la animación es una técnica capaz de subyugar también al espectador adulto. En este caso, es también una prueba de los últimos avances artísticos y técnicos en el *anime*, desde un lenguaje muy personal. Su triunfo no debe tanto a su idónea receta inicial como a su impresionante impacto en los públicos, convirtiéndose en un fenómeno viral, que la industria nipona ha sabido retroalimentar con suficiente maestría, hasta convertirlo en un colosal fenómeno de 2013. El presente artículo ahondará, en primer lugar, en la concepción de la serie, haciendo énfasis en los factores que la hacen destacar dentro de las series *anime* y en competencia con obras de acción real; en un segundo punto, introduciremos los valores artísticos de su unicidad; y, finalmente, evaluaremos su repercusión a nivel nacional e internacional.

After years of Japanese animation's silent improvement, a TV series emerges with such dimensions, in its production and marketing plans, that it has become impossible to ignore by the mainstream Western audience. *Attack on Titan* is an international reminder that animation is a technique capable of conquering also the adult viewer. In this case, it also proves the latest artistic and technical developments in *anime*, from a very particular language. Despite its initial suitable recipe, the success is due to its impressive impact on the publics, becoming a viral phenomenon for which the Japanese industry has provided feedback with sufficient expertise, promoting it as the colossal phenomenon of 2013. This article will delve, in the first place, around the concept of the series, focusing on the factors that make it stand out within other *anime* and compete with live action works; secondly, we will introduce its artistic value and singularities; finally the essay will analyze its impact in a national and international level. El verdadero ataque de los titanes: la combinación ganadora internacional de *Shingeki no Kyojin*.

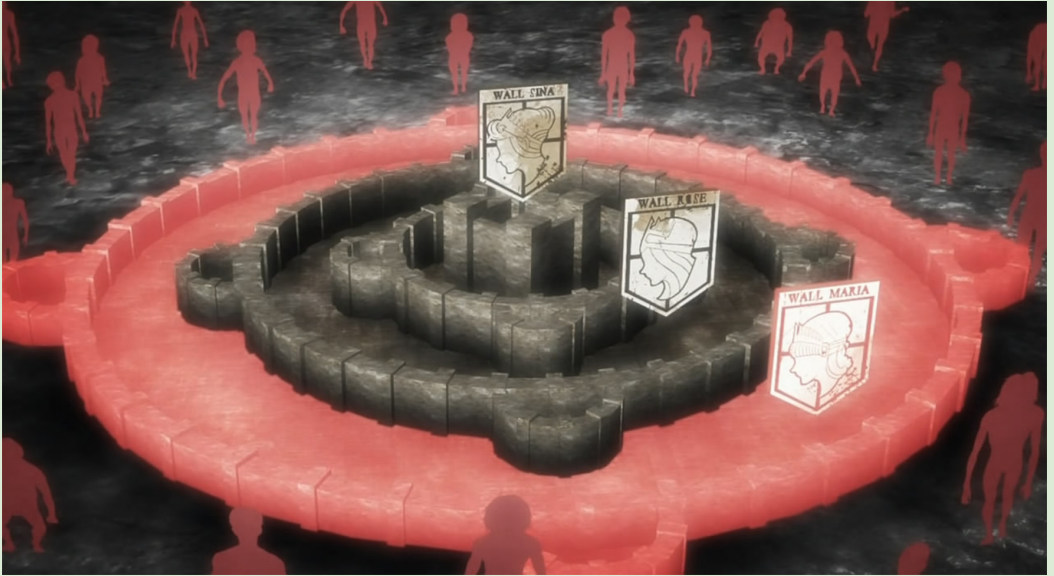


Fig. 1 – Plano del último reduto humano y la invasión tras el Muro María.

La última década nos ha traído una animación japonesa de gran calidad, innovadora, a la medida de un público cada vez más amplio. Lejos de las tradicionales categorías de géneros demográficos que han marcado las producciones niponas —*shōnen* como series para chicos jóvenes, de acción, batallas y aventuras; *shōjo* para las jovencitas, con omnipresencia del romance y las emociones; *seinen* para el varón adulto, marcada por la violencia, el terror y el realismo; etc.—, las actuales obras despuntan por temáticas variadas, dirigidas a grupos híbridos de espectadores, desde ambiciosas estrategias de promoción que dejan muy atrás la apreciación que Roberto Cueto hacía una década atrás respecto a un *anime* no nacía con afanes universalistas (2003: 38).

No obstante, fuera del público especializado, la mayoría de estos logros han pasado desapercibidos en el panorama internacional, invisibles al otro lado de una opaca barrera de prejuicios que arrastraron las primeras producciones televisivas llegadas a nuestros países, y por la que sólo una selecta muestra de largometrajes ha conseguido alzarse con el reconocimiento merecido —a raíz del triunfo de Hayao Miyazaki

en la Berlinale de 2002—. Así, el gran público de Occidente ha llegado al 2013 todavía asociando la animación al entretenimiento infantil o familiar, y compartiendo opinión con Bendazzi sobre las producciones niponas, asociadas a lo económico, repetitivo y mediocre (2003: 415).

Sin embargo, desde la tradicionalmente devaluada animación televisiva nipona, una enorme forma se ha asomado sobre ese baluarte de presunciones obsoletas: se trata de *Ataque a los Titanes* (*Shingeki no Kyojin*, Tetsurō Araki, 2013) —conocida en inglés como *Attack on Titan*—, adaptación del *manga* homónimo escrito por Hajime Isayama.

Hija de la ficción post-apocalíptica japonesa, *Shingeki no Kyojin* se ambienta en un universo retro-futurista —incluso *steampunk* respecto a sus tecnologías y aspecto bucólico—, donde el ser humano sobrevive, diezmado, en un último reduto, una ciudad de plano concéntrico, rodeada de murallas sacralizadas que la aíslan de la depredación de gigantescas y misteriosas criaturas: los titanes (Fig. 1). Pero, tras un siglo de ciega paz al otro lado del Muro María, como indican al comienzo de la serie, “la humanidad recibió un triste recordatorio”.

Esta serie televisiva de 25 capítulos ha sido receptora de numerosos premios;<sup>1</sup> más aún, ha logrado alzarse con el título de Mejor Anime Televisivo del Año 2013 en el Tokyo Anime Award Festival, celebrado al año siguiente junto a la última obra de Miyazaki, *El Viento se Levanta* (*Kaze tachinu*, 2013), que ha obtenido lo propio en la categoría de largometraje (Oricon Style, 2014). Ha sido igualmente merecedora del primer gran premio en Contenido Digital AMD del año, entre competidores de muy diferente naturaleza (Animeanime, 2014) como un claro adalid de la innovación digital en el *anime*.

La serie ha sorprendido a los espectadores con elementos que la han hecho destacar en el enorme y masificado mercado japonés de la animación comercial. Su conquista parte de haber alcanzado un tono artístico singular, así como un lenguaje narrativo capaz de seducir a públicos de orígenes y condiciones dispares. Pese a ser sin duda una apuesta costosa y bien planificada, difícilmente se habría previsto de antemano que este *anime* adquiriría la importancia que hoy en día tiene para la historia de la animación nipona — como demuestran su triunfo en los certámenes citados—, y para la propia sociedad japonesa, por su gran difusión viral y de mercado. También ha despuntado a nivel internacional por la rapidez de adquisición de licencias y adaptaciones.

Un aspecto fundamental de su triunfo estriba en la relación que ha mantenido con sus públicos. Su capacidad de generar una base de fans amplia y dinámica; y el modo en que la industria comercial ha sabido retroalimentarla, explica que las dimensiones del fenómeno —actualmente “titánicas”— sigan creciendo. ¿Será por la idea de unir a la humanidad frente a un enemigo común, por los misterios que envuelven a los titanes, por el carisma de ciertos personajes, o por el detallado y coherente contexto que ofrece?

Sea cual sea el motivo que prime, esta obra ha conseguido lo que hacía mucho que no sucedía: que personas que no veían *anime* se aficionaran a esta serie.

*Ataque a los Titanes* retoma la línea de *Full-metal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*, Seiji Mizushima, 2003) o *Death Note* (Tetsurō Araki, 2006), que en su momento lograron filtrarse fuera de la esfera de fans especializados hasta un público juvenil y adulto más general, a nivel internacional. En contraste con estas series, cuya expansión fue larga y su permeabilidad menor, *Ataque a los Titanes* se ha beneficiado de las posibilidades técnicas y comunicativas de su momento, entrando en el propio lenguaje de los internautas como un *meme*<sup>2</sup> y dándose a conocer de manera masiva en poco tiempo. Dentro de estas interacciones se han establecido comparaciones con la popular serie *Juego de Tronos* (*Games of Thrones*, Alan Taylor, 2011), con quien

**Esta obra ha conseguido lo que hacía mucho que no sucedía: que personas que no veían anime se aficionaran a esta serie.**

podría compartir el perfil de sus seguidores: variado a nivel sociodemográfico, con cierto gusto por las intrigas y la tragedia, y con predilección por tomarse muchas escenas dramáticas a risa (Isaacs, 2014).

Por supuesto, como es costumbre con las obras que adquieren semejante fama, encontramos también numerosos comentarios y críticas al *anime* de *Shingeki no Kyojin*. Ahora bien, si esta serie es más o menos digna de su posición actual, en relación a otras producciones contemporáneas que puedan superarle en originalidad o en el esfuerzo de su animación, es un asunto relativamente secundario. Lo primordial es que ha logrado llegar a una enorme cantidad de personas, salir airosa de su evaluación y —en muchos casos— conquistarlas, como demuestra su calificación media en el portal International Movie Database, con un 9/10 de los votos de más de 20.400 usuarios (IMDb, 2014).

En el presente artículo arañaremos la superficie del gigante, dedicándonos a desglosar los aspectos fundamentales de *Shingeki no Kyojin*. Tras iniciarnos con una presentación detallada de la serie y su tratamiento, destacaremos aquellos valores artísticos en los que resulta novedosa para la historia de la animación, terminando el recorrido con la trascendencia de su repercusión, a nivel local y global.

## 01

### Tratamiento de la serie

Abordemos este fenómeno introduciendo algunos detalles básicos. El *manga* que da lugar a esta historia comenzó a publicarse en la revista *Bessatsu Shōnen Magazine*, en 2009. Su obra de origen ya fue receptora de numerosas menciones, conquistando de prisa al lector japonés y a los vecinos asiáticos, pero hay un claro consenso —y la propia editorial responsable, Kodansha, es consciente de ello (AnimeNewsNetwork, 2013c)—: el cómic le debe el presente y sobrenatural despegue de sus cifras (más de 36 millones de volúmenes circulando en Japón) (Komatsu, 2014) a la serie animada, emitida entre abril y septiembre de 2013.

La adaptación de *Shingeki no Kyojin* es la confluencia de una propuesta narrativa impactante, con el buen hacer del director Tetsurō Araki, el atractivo guión de Yasuko Kobayashi y la emocionante banda sonora de Hiroyuki Sawano<sup>3</sup> —junto a los magníficos temas de *opening* (apertura de la serie) a cargo del grupo Linked Horizon. Esta tríada se enmarca en una herencia de innovación en técnicas de animación, siendo Production I.G.<sup>4</sup> un estudio pionero en su país en la incorporación de los gráficos generados por computador (CGI), y Wit Studio su nueva subsidiaria, nacida con la estrella de poder firmar esta obra animada. Tras ellos, aunque estos despliegues de medios (colaboraciones entre estudios, deslocalización de la anima-

ción secundaria, etc.) suelen ser habituales en el *anime*, una larga lista de estudios japoneses ha contribuido a la animación —más de cien, con nombres tan potentes como Sunrise, Pierrot y BONES<sup>5</sup> entre ellos—, lo que nos hace cuestionar hasta qué punto podríamos hablar de una producción nacional.

Ahora bien, el punto crucial a destacar en este apartado es la capacidad demostrada de *Ataque a los Titanes* para sobresalir dentro de una enorme producción anual de series y alcanzar, no sólo al público adulto, sino también a los no consumidores de *anime*.

El panorama que presenta *Shingeki no Kyojin* es un universo de impotencia, terror y desesperación, edificado sobre un sustrato de discriminación social, que obedece a la propia estructura urbana de la ciudad. También se configura con los elementos tradicionales de las historias para jóvenes: batallas y acción, un protagonista con un poder que lo convierte en elegido, personajes que mejoran en sus habilidades, amistad e intensas secuencias de introspección y de superación emocional. Sin embargo, la madurez de su universo diegético, la omnipresencia de la muerte —incluida la de personajes relevantes— y sus sangrientas muestras hacen que su inclusión en la categoría de *shōnen* sea más que cuestionable.

En efecto, los esquemas de color, estilización de los personajes y acción animada ayudan a colocar la serie artísticamente dentro de las tendencias de este género, pero muy lejos de otras adaptaciones de largo desarrollo —como los éxitos del magazine *Weekly Shōnen Jump*: *Naruto* (*Naruto*, Hayato Date, 2002), *Bleach* (*Burīchi*, Noriyuki Abe, 2004) o *Fairy Tail* (*Feari Teiru*, Shinji Ishihira, 2009)— que, de por sí, al ser series de duración abierta, no pueden aspirar a competir a nivel de su calidad gráfica. Sí puede compararse, no obstante, con sagas como *Kuroko no Basuke* (Shunsuke Tada, 2012), planificada y acotada desde el inicio. La conclusión sigue siendo que *Ataque a los Titanes* resalta entre sus



coetáneas por un lenguaje propio, la riqueza de los fondos, las texturas, la personalidad de la línea (Fig. 2) y la iluminación; además de su tono visual vivaz, con una predilección por los cielos azules y los contrastes de rojos y verdes, pero desde el predominio de los marrones —que nos recuerdan a un universo más adulto, realista y sobrio de lo que habitualmente nos presenta la animación japonesa.

Como comentábamos al inicio, tanto a nivel visual como narrativo, el *Manganime* moderno converge hacia categorías demográficas híbridas. *Ataque a los Titanes* es un perfecto ejemplo de esta nueva tendencia, puesto que su ecuación logra ser atractiva para una amplia franja de edad, superando incluso las posibles barreras culturales. También a su vez contiene los elementos suficientes como para fidelizar a espectadores de ambos géneros, sabiendo ahondar en la acción y en las emociones por igual. Más aún, este *anime* consigue construir su propio estilo, componiéndose desde una receta visualmente original e intransferible, que lo torna único en la historia de la animación.

A nivel narrativo, por otro lado, sus raíces son recias gracias a la construcción de un contexto y una historia de base detalladas. El universo en que se enmarca *Shingeki no Kyojin* está trazado con esmero. Los diálogos de personajes sirven para explicar el funcionamiento del mundo, de los titanes, de las armas militares diseñadas para enfrentarse a ellos, etc.; pero, al margen de las enseñanzas, el panorama se completa mediante gráficos explicativos utilizando las cortinillas de mitad de capítulos. Este recurso aparece igualmente en otras series como *Uninhabited Planet Survive* (*Mujin Wakusei Savaiou*, Yuichiro Yano, 2003), *Rocket Girl* (*Roketto Gāru*, Hiroshi Aoyama, 2007) o *Death Note* —para aclarar las reglas por las que se regía el importante cuaderno de su historia.

Al igual que el *manga* puede añadir esquemas e información complementaria —como hacía *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*, Masamune Shirō, 1989) con sus pies de página, o *Rurouni Kenshin* (Nobuhiro Watsuki, 1994) con sus abundantes viñetas de aclaraciones históricas—, antes y después del corte publicitario de mitad

Fig. 2 – Un particular uso de la línea y los contornos.



de episodio se nos dan pistas detalladas que permiten visualizar y dotar de mayor realismo la propuesta de la historia, contribuyendo a sumergirnos en este universo. A su vez, ese planteamiento enriquecido facilita la construcción de otras obras relacionadas (precuelas, secuelas, parodias, producciones de los fans, etc.), punto que retomaremos respecto a la repercusión de esta serie.

Dentro de su unicidad está el diálogo que mantiene con su obra original. El propio *manga* de Isayama se dibuja desde un estilo sin precedentes, personal e incluso en ocasiones tildado de inmaduro o feísta por ciertos foros y por el propio Isayama —comprensible, teniendo en cuenta que es su primera obra—. Sea cual sea la apreciación que pueda tenerse sobre su arte, lo indudable es que resulta totalmente reconocible y que, a pesar de separarse de los cánones habituales del *manga/anime*, Isayama ha logrado superar la criba del modelo de la industria y llegado hasta la pantalla.<sup>6</sup>

Ahora bien, la versión animada de *Shingeki no Kyojin* se elabora con una estética diferente, más ambiciosa y agradable respecto a los diseños de personajes de la obra original, que se han estilizado desde el inicio. A pesar de ello, mantiene la coherencia, la narrativa y el ritmo de la obra original, tomando el *manga* como base para la mayoría de sus fotogramas clave —como es costumbre en las series dirigidas por Araki (siendo, de nuevo, *Death Note* un buen ejemplo)—. De esta manera supone una revisión respetuosa de una historia que ya ha conquistado a numerosos lectores, capaz de generar complicidad con este público avezado.

Más allá de ser una adaptación, es también un homenaje a la obra original, hecho poco

frecuente teniendo en cuenta que, en sus adaptaciones al soporte animado, numerosas series quedan desvirtuadas por los intereses económicos —por ejemplo, la pérdida casi total de la trama a favor del más exagerado *fanservice* en *Highschool of the Dead: Apocalipsis en el Instituto* (*Highschool of the Dead: Gakuen Mokushiroku*, Tetsurō Araki, 2010), o las largas etapas de relleno en las adaptaciones de *Bleach* o *Naruto*. También en otros casos son pre-digeridas por la fuerte personalidad de ciertos estudios de animación nipones —como Kyoto Animation, cuya firma es inconfundible—. Así, aunque las adaptaciones de *manga* dominan el mercado de la animación televisiva japonesa, los titanes han pasado a

**Gracias a su explosión viral en las redes sociales, los Titanes sirven como el llamativo recordatorio de que la animación es un lenguaje que puede aplicarse también a las historias para el público adulto**

la pantalla como una ambiciosa muestra de lo que Ángel Sala consideraba una de las nuevas tendencias del *anime* contemporáneo: la adaptación fiel y estricta del universo *manga* (2008: 179).

A modo de resumen, el *anime* de *Ataque a los Titanes* ha logrado destacar dentro de un amplio mercado del entretenimiento —e incluso rivalizar con series de acción real occidentales— gracias a: su ambicioso planteamiento inicial, la calidad de su producción, la amplitud de sus miras en cuanto al público objetivo, la madurez de su historia, el respeto y homenaje a la obra original y —consecuente y alegóricamente— la dimensión adquirida.

Gracias a su explosión viral en las redes sociales, los *Titanes* sirven como el llamativo recordatorio de que la animación es un lenguaje que puede aplicarse también a las historias para el público adulto, como demostró el largometraje de *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) en Occidente, en los comienzos de la expansión de la animación japonesa.

Al igual que el Titán Colosal, este *anime* ha sorprendido al espectador medio, alzando la cabeza por encima de su alto muro internacional de estigmas —fuera del que sólo se aventuraban los fans especializados— y mostrando un atractivo rostro de calidad, originalidad y potencia de guion. En adelante centraremos nuestra atención en los aspectos estéticos y narratológicos más notorios, que hacen de este *anime* una interesante pieza.

## 02

### Valores estéticos novedosos y relevantes

Dentro de las nuevas tendencias de la animación japonesa, que este proyecto evidencia, se encuentra un enriquecimiento del diseño de personajes, dejando muy atrás los esquemas de estilización repetitivos y supeditados al público al que fueran dirigidas sus historias. De manera menos exagerada que *Puella Magi Madoka Magica* (*Mahō Shōjo Madoka Magica*, Akiyuki Shinbo, 2011), donde una dirección artística de tinte infantil y colores pastel acaba marcada por la tragedia y violencia más disonantes, *Shingeki no Kyojin* tiene como embajadores de su trama a personajes estilizados como se espera en las series para chavales.

A pesar de todo, el grado de complejidad es mayor que en otras series contemporáneas, llegando a jugar no sólo con la complexión física, sino también con características faciales racialmente condicionadas —ya visto en *Eureka Seven* (*Kōkyōshihen Eureka Seibun*, Tomoki Kyo-da, 2005) o *Tiger & Bunny* (*Taigā Ando Banī*, Keiichi Satō, 2011)— y muestra del contraste con la asepsia que caracterizaba al *anime* de los años 90 y 2000. A colación Wong (2006: 36-37), en su análisis sobre la expansión de la cultura *Manganime*, retoma a Allison (2006: 18) y su ejemplo del éxito relativo de *Guerrero Luna* (*Bishōjo Senshi Sailor Moon*, Junichi Sato, 1992).

Dicha serie no triunfó en Estados Unidos por tener demasiadas marcas de su lugar de origen. A pesar del esfuerzo por neutralizar los valores culturales —en sus diseños de personajes, entre otros elementos—, necesitaba de un cierto aprendizaje. Paradójicamente, *Sailor Moon* fue uno de los grandísimos éxitos de los 90 entre las niñas europeas, porque países como Francia, Alemania, España o Italia ya tenían sus propias culturas de cómic y estaban más abiertos a las influencias externas.

Dentro del concepto de personajes ha de destacarse otro gran paso del *Manganime* moderno: la empoderada representación femenina. Pese a las dificultades de una sociedad altamente bipolar en cuanto al género, y a la larga historia de arquetipos que han contribuido a la inmovilidad y la sexualización de la mujer, la figura femenina encuentra en *Shingeki no Kyojin* una situación similar a la del varón. No sólo entre los reclutas y militares consagrados existe la igualdad, sino que, con frecuencia, las habilidades de las damas las colocan en los primeros puestos.

Afortunadamente, la construcción de mujeres extremadamente capaces y diferenciadas de sus roles habituales —como intereses románticos/sexuales o doncellas en apuros— es cada vez mayor, siendo un caso extremo el de *Kill la Kill* (*Kiru Ra Kiru*, Hiroyuki Imaishi, 2013), donde el peso narrativo va a hombros de verdaderas Amazonas imbatibles, mientras que el varón queda eclipsado como personaje de apoyo. Si bien, ésta última serie sigue cayendo en el uso del *fanservice* —aunque éste tenga un papel justificado en la historia—. *Ataque a los Titanes*, por su parte, se destaca por su total ausencia de este último, un hecho raro dentro del conjunto de la animación japonesa y un agradable cambio, coherente con el universo militar y equitativo presentado, que facilita la aceptación por parte de un público más amplio.

El comentario sobre los diseños y concepto de personajes no puede sino culminar con el análisis de los titanes. Con el elenco de mons-



Fig. 3 – La aterradora sonrisa de un titán.

truos existentes en la ficción internacional y la gran cantidad de temibles criaturas gigantes que ha dado el cine —empezando por la nipona figura de *Godzilla* (*Gojira*, Ishiro Honda, 1954) y pasando por toda clase de colosos, de carne o de metal, con *Pacific Rim* (Guillermo del Toro, 2013) como referente coetáneo—, dar con criaturas que pudieran despertar el terror sin tener un antecedente claro parece un reto que Isayama logró solventar con éxito. Los titanes de *Shingeki no Kyojin* tienen un familiar aspecto humano tan trasnochado, con miradas vacías y enormes sonrisas beatíficas, que despiertan más escalofríos que cualquier invención de colmillos y múltiples ojos (Fig. 3). Sus movimientos resultan ridículos, casi irrisorios, pero la risa se esfuma al verlos devorando humanos. Además, su irracionalidad y la simplificación de su forma —desnudos salvo por sus texturas venosas, sin características sexuales y sólo en algunos casos su musculatura resaltada— hace que la atención se centre en la temible diferencia de tamaños y la impotencia resultante.

El propio concepto de estos monstruos nos remite a una de las principales influencias de Isayama en el *manga* clásico de los 90, *Nube el Maestro del Infierno* (*Jigoku Sensei Nube*, Okano Takeshi y Sō Mahara, 1993), donde la mano poseída del protagonista, así como muchas de las terroríficas criaturas de esta historia, comparten la estética desgarrada y las particulares expresiones de sus gigantes. Los grotescos titanes de Isayama —casi inmortales y envueltos en enigmas— son un compendio de horrores en un desproporcionado saco humanoide sin fondo, salidos de una pesadilla, gracias a los que cualquiera puede empatizar en su universo y sentir su vida peligrar. Pese a todo, también gozan de un carisma propio que los vuelve, en cierto modo y gracias a la trasmutación de los fans, *encantadores*.

Las siguientes novedades de gran trascendencia en la historia del *anime* las ubicamos dentro del apartado técnico, comenzando por la superioridad demostrada en la convivencia de la animación bidimensional y la infografía. Tanto





Fig. 4 – Los fondos híbridos de *Shingeki no Kyojin*.

en los fondos como en los primeros planos de las herramientas de maniobra para cazar titanes, Wit Studio demuestra quién es su mentor, con un dominio de los CGIs tan notable como su composición en los planos 2D. El uso de herramientas tridimensionales se deja ver especialmente en las secuencias de acción, y en el uso de *parallax* y filtros de postproducción. Probablemente *Shingeki no Kyojin* sea uno de los mejores ejemplos de integración del 2D/3D que hayamos visto en 2013, por la sutileza con la que ambos recursos conviven, habiendo construido la ciudad y muchos escenarios en los planos suficientes como para poder seguir la acción a la perfección (Fig. 4).

Ahora bien, aunque esta serie supone un paso más en la integración de los nuevos recursos, la última década se ha caracterizado por un com-

pendio de innovaciones que han enriquecido notablemente las producciones niponas: captura y creación de movimiento, automatización de sombras, filtros gráficos, modelado tridimensional, así como la simulación digital de técnicas pictóricas (Horno, 2013: 688). Además, si antes la realización de secuencias *sakuga* (“dibujo de calidad”) estaba vinculada al fenómeno del *trade-off* y el uso de recursos selectivos como “un nuevo modelo de expresión audiovisual que armoniza el movimiento de los dibujos y equilibra el número de fotogramas despojándolo de todo lo accesorio” (ibídem, 2014: 95), actualmente la maestría adquirida en las nuevas técnicas permite que no se efectúe tanto una selección como un enriquecimiento progresivo en detalles, texturas y fluidez del movimiento, acorde a un aumento medio del número de secuencias de animación completa en los *anime*.<sup>7</sup>



Ya desde el nuevo milenio, las cámaras del *anime* han tendido a ser más ambiciosas, experimentales y expresivas de lo que suele reflejarse en la animación comercial occidental —véase *Soul Eater* (*Sōru Itā*, Takuya Igarashi, 2007) con sus constantes distorsiones de lente y movimientos de cámara por animación, o *Hyōka* (*Hyōka*, Yasuhiro Takemoto, 2012), maestro del realismo cinematográfico y enfoques selectivos—. En este caso, tal como requiere la tarea de la caza de un titán, los militares son adiestrados para maniobrar tridimensionalmente en el aire mediante propulsores de gas, ganchos y un espectacular sentido del equilibrio. Para seguir las fugaces operaciones de las batallas la cámara animada debe ser igual de ágil.

El efecto de un punto de vista tan dinámico se logra con la combinación de los movimientos de cámara dibujados, así como la aplicación a los escenarios de cámaras virtuales tridimensionales en la postproducción, conciliándose planos animados a 12, 18 y 24 fotogramas por segundo (Fig. 5). El encuadre representa también numerosos puntos de vista subjetivos que ayudan a sumergir al espectador en la velocidad de la acción y en la trama, consiguiendo transmitir la empatía de esa sensación de impotencia frente al gigante enemigo. Merece además una mención especial el adecuado trabajo de las proporciones de los personajes, cuyos diseños mantienen siempre la simetría a pesar de la multitud de puntos de vista y perspectivas utilizadas.

La última mención la hacemos respecto a la banda sonora. Las escenas de dinamismo, acción y drama no alcanzarían el grado de *épicas* sin la batuta de Sawano detrás. Como es característico de este compositor, sus piezas son envolven-

tes, potentes, marcadas por coros y reverberante percusión. La música de *Shingeki no Kyojin* nada tiene que envidiarle a la obra de Hans Zimmer o John Powell, y a pesar de su joven carrera, el compositor nipón se presenta con un estilo totalmente reconocible, trabajando tanto a cargo de películas de acción real como animadas, habiendo conquistado un hueco similar al que actualmente ocupan Joe Hisaishi o Yoko Kanno en el mundo de las bandas sonoras.

Hasta ahora hemos introducido algunos de los puntos más destacados del *anime* de *Ataque a los Titanes*, con parte de responsabilidad en su triunfo; pero como anunciábamos al principio, otra variable fundamental ha sido caer en gracia en el universo de los fans —logro que la industria ha sabido alimentar adecuadamente.

## 03

### La serie como fenómeno social. La cruzada de la Legión de Reconocimiento

Cuando Isayama presentó su *manga* no imaginaba que encontraría tan pronto una base de atentos seguidores, ni que se convertiría en el mayor éxito del magazine. Y es que, si algo ha dado valor a esta historia, ha sido su *fandom*.<sup>8</sup>

Mientras que el canal comercial y de la industria de la animación se mueve despacio, entre fronteras, el crecimiento de las conversaciones relacionadas con los *titanes* se ha ido expandiendo exponencialmente, en todo tipo de soportes multimedia, conectando a seguidores de cualquier parte del mundo, hasta crear un verdadero colectivo fan internacional tanto o más potente



Fig. 5 - Movimientos de cámara rodeando a la titan femenina.

que el de otras grandes series de acción real actuales.

En esta ocasión se trata además de un grupo de espectadores muy activos, que se hacen “propietarios” de la historia mediante producciones de distinto calibre: juegos de fotos usando perspectiva para simular batallas humanos/titán (Fig. 6), todo tipo de *fanarts*, parodias, fanzines, y culminando en proyectos como las animaciones amateur —que ponen a los cazadores protagonistas como ídolos de videoclip coreano—, o como las adaptaciones a acción real de los fans, en la misma línea que el Akira Project<sup>9</sup> —aunque todavía no tan organizados.

Como fieles reflejos de la Legión de Reconocimiento, que se aventura fuera de las murallas para aprender más de los titanes, el reinado de los fans especializados ha demostrado su capacidad de correr la voz como la pólvora y ganar adeptos para la causa, añadiéndole atractivos adicionales a la moda de los titanes; pero la parte oficial de la misma no se ha quedado atrás. Kodansha, Wit Studio y muchos otros se han subido a hombros del gigante y lo están guiando deprisa hacia nuevos horizontes.

El éxito de la serie en su discurrir ha generado cambios más que sustanciales en el mercado japonés. Recordemos que el *manga* de Isayama ha de agradecer a su adaptación animada el éxito creciente.<sup>10</sup> Además, como anunciábamos respecto a la coherencia de su contexto, los titanes de Isayama también han dejado un fértil campo de siembra para otros autores tras sus huellas. La obra relacionada más interesante para la investigación es el *spin-off* adicional, basada en una breve novela visual adjunta en el tercer Blu-ray del *anime*, titulado *Shingeki no Kyojin: Kuinaki Sentaku*. Lo notorio no es sólo que se centre en la historia del personaje de Levi —uno de los preferidos por las damas—, sino que su género demográfico es *shōjo* y se publica en la revista *ARIA*, destinada a las chicas jóvenes, mientras

**Fig. 6** – El juego viral de *Ataque a los Titanes* estalla en redes sociales.

**Fig. 7** – Los titanes aprenden el último modelo de todoterreno Subaru.



que todas las obras anteriores se enmarcaban en el *shōnen*. Esto demuestra claramente que la mujer es una consumidora primordial para esta saga y la respuesta no podía haber sido más obvia: Kodansha se vio obligada a aumentar en un 500% el número de copias impresas de este magazine, hasta equipararla a la revista del mismo género mejor posicionada de esta editorial (Asuka, 2013).

En el campo del audiovisual, se han confirmado dos largometrajes de animación de *Shingeki no Kyojin* que resumirán en la gran pantalla lo sucedido en el *anime* televisivo, otra prueba más del interés de la animación nipona por promocionar localmente la industria del cine, iniciado alrededor de 2007. Sin embargo, la mayor expectación la levanta el proyecto de película de acción real para los titanes, que comienza con la anécdota del póster falso del artista de concept Kouji Tajima (*Space Pirate Captain Harlock*, 2013) y sigue con su fichaje sistemático para el proyecto real, de lanzamiento estimado para 2015.





Entrar en el área del *merchandising* es simplemente abrumador. Además, al margen de los productos, existe el inmenso universo del patrocinio: usar personajes de *anime* es un recurso especialmente popular y nada novedoso entre las cadenas de comida rápida y de tiendas de conveniencia niponas.<sup>11</sup> No obstante, *Shingeki no Kyojin* se sale una vez más de la tabla al ser padrino del último todoterreno de Subaru, llevando a la pantalla la primera combinación de *titanes* y animación real (Fig. 7). Lo que esta colaboración deja patente es la amplia cobertura de la serie de estudio, teniendo en cuenta que el consumidor perseguido por esta campaña de alta gama es principalmente un varón maduro, con soltura económica y que valore el estatus que le otorgaría este vehículo —un perfil que queda lejos de la imagen del típico consumidor *otaku* que recorre Akihabara,<sup>12</sup> o de las *fujoshis* (un tipo de *otaku* femenina) que dominan Otome Road, avenida plagada de locales de fanzines que homenajean el universo de Isayama—. En

cualquier caso, no sería una exageración afirmar que, en Japón, *Shingeki no Kyojin* está hasta en la sopa (literalmente, regalando portanotas con sus figuritas en los fideos instantáneos de Lawson).

Pero los movimientos del gigante no han tardado en salpicar a Occidente. Estados Unidos, Francia y España, entre otros, comenzaron a publicar el *manga* de Isayama en verano y otoño de 2012, y la plataforma de *streaming* Crunchyroll, se hizo con la serie tan pronto como ésta empezó a emitirse. Sin embargo, lo que ha supuesto una transformación rápida e inesperada es la reacción del mercado español frente al *anime*, dada la rapidez de la adquisición de la licencia y su promoción.<sup>13</sup>

Consideramos incluso más importante que *Ataque a los Titanes* haya llegado a la televisión española, cuando hace más de media década se dejó de tener interés por emitir nuevas series de *anime* para el público juvenil —una falta de apoyo de la que adolece el mercado español del

*manga* (Genis, 2014), teniendo en cuenta que, como explicaba Laura Montero, en Europa, al contrario que en Japón, el éxito de una serie de *manga* deriva con frecuencia de su difusión animada previa (2012: 55-56)—. Efectivamente, Canal+ integró la serie de Selecta Visión en su programación, aunque desde un canal privado, estrenándola en verano de 2014. En las temporadas siguientes comprobaremos hasta qué punto esta confluencia de acciones supone un cambio en la perspectiva que se tiene sobre la animación japonesa.

A modo de conclusión, y como decía el periódico japonés *Mainichi Shinbun* (AnimeNewsNetwork, 2013), un éxito como el de *Ataque a los Titanes* sólo existe “una vez en una década”, por lo que acabamos de subirnos a una ola a la que le queda un largo recorrido.

## 04

### Conclusiones

Aun a riesgo de agotar la metáfora, *Shingeki no Kyojin* ha atraído la atención como el gran coloso que es, pero también ha quebrado el muro para que, a partir de ahora, puedan pasar otros “titanes” más pequeños del *anime*. Lo que quizás no sea tan restringido en adelante sea el público de la potente nueva animación japonesa, que tras años de llamar discretamente a la puerta, finalmente ha superado sus barreras pisando fuerte, aportando calidad, frescura y una madurez imprevistas para el espectador occidental medio —a pesar de que todavía perduren los prejuicios generados por la primera difusión de series *anime* en Occidente y la posterior normalización de la censura de las series juveniles.

El cariz innovador de *Ataque a los Titanes* bebe de sus aspiraciones de grandeza, en cuanto al planteamiento inicial de su adaptación animada. Con las espaldas cubiertas por una incipiente y expectante base de fans, lejos de limi-

tarse al mercado local y al público habitual, este *anime* ha ido más allá de sus fronteras y llegado al nicho de los espectadores internacionales de las series de acción real —una de las muestras más potentes de la conquista de nuevos mercados, dentro de la manifiesta voluntad del gobierno japonés por exportar el producto *Cool Japan* (cultura pop japonesa) (ElEconomista.es, 2009)—. Ello ha sido posible gracias a su enriquecido concepto y diseño de personajes, la madura coherencia de su universo narrativo, la fehaciente demostración de renovación de su animación bidimensional —singular en materia de integración digital—, y su sobrecogedora banda sonora.

También debe su éxito a ser una producción trasgresora en cuanto al género en que ubica, tendiendo hacia temáticas y públicos híbridos. En particular, esta producción sirve también como muestra de los cambios actuales en el mercado del *anime*. Uno de ellos es la conquista de la espectadora femenina, tradicionalmente relegada a esferas de consumo minoritario o privado —como es el Comiket, la feria de fanzines más importante del mundo—. Aunque *Ataque a los Titanes* se mantiene neutra y apta para un gran público, convive actualmente con series *anime* que privilegian en su totalidad al público femenino —como puede ser *Free! Iwatobi Swim Club* (*Furi!*, Hiroko Utsumi, 2013)—, con los que comparte fans, por muy distintas que sean sus temáticas.<sup>14</sup>

Otra tendencia es la elaboración de estrategias transmedia, multiplicando las posibilidades a través de los diferentes soportes y enfoques que se pueden dar a una misma idea de base y, por supuesto, usando las nuevas tecnologías como la herramienta más potente de promoción y caza de tendencias. El sistema de promoción del *Manganime* en Japón ya ha sido desde siempre notable y estratégicamente planteado. *Ataque a los Titanes* es el resultado de su aplicación a nivel global. Teniendo en cuenta que ha sido la primera serie *anime*



juvenil-adulta en llegar como novedad y tan deprisa a la televisión española en los últimos años —y durante la difícil situación presente—, supone un logro de gran importancia.

Cerremos este artículo recordando que *Shingeki no Kyojin* es en efecto la cabeza visible de la presente ola de animación japonesa, pero no la única. Tenemos la suerte de poder asistir —ahora más que nunca— a una nueva era del *anime*, disponible a unos cuantos clics de distancia; y con ello, la posibilidad de aprender de un anciano pero renovado maestro, capaz de inspirarnos para diversificar la animación y el cómic occidental.

©Del texto: Carmen L. Seva Victoria, 2015.

©De las imágenes: sus autores (Fig. 1 a 4: Hajime Isayama, Tetsurō Araki; Fig. 5: Arigatomg.com; Fig. 6: Subaru).



### Biografía

Carmen L. Seva (Alicante, 1988) es Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas (2010) y Licenciada en Sociología (2012) por la Universidad de Alicante, con formación complementaria en Diseño Web (2012) e Ilustración con Medios Tradicionales y Digitales (2013) por Coco School, Escuela Europea para la Comunicación y las Artes Visuales. Recientemente obtuvo el Master en Producción Artística por la Universitat Politècnica de València (2014). Siempre ha sido una gran seguidora del cine de animación y la cultura japonesa. Su línea actual de investigación se relaciona con las nuevas tendencias y el cambio social en el *anime*.

### E-mail

clavinia.s@gmail.com

### Referencias bibliográficas

ALLISON, Anne, 2006. “The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism”, en LUNNING, Frenchy (Ed.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, Minnesota: University of Minnesota Press, pp. 11-21.

ANIMEANIME, 2014. “「進撃の巨人」がもっとも優れたデジタルコンテンツ 第19回AMDアワード大賞/総務大臣賞受賞”(“Ataque a los Titanes recibe la mayor excelencia en contenido digital en la 19 ed. de los premios AMD / Premio del Ministerio de Asuntos Interiores y Comunicaciones”, trad. a) (<http://animeanime.jp/article/2014/03/18/17888.html> [Acceso: septiembre 2014]).

ANIME NEWS NETWORK, 2013a. “Top-Selling Manga in Japan by Series: 2013”, ([www.animenewsnetwork.com/news/2013-12-01/top-selling-manga-in-japan-by-series/2013](http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-12-01/top-selling-manga-in-japan-by-series/2013) [Acceso: agosto 2014]).

ANIME NEWS NETWORK, 2013b. “Attack on Titan Wins Top Prizes in Newtype Anime Awards” ([www.animenewsnetwork.com/news/2013-10-13/attack-on-titan-wins-top-prizes-in-newtype-anime-awards](http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-10-13/attack-on-titan-wins-top-prizes-in-newtype-anime-awards) [Acceso: agosto 2014]).

ANIME NEWS NETWORK, 2013c. “Attack on Titan Manga Prints 8.7 Million More After Anime” ([www.animenewsnetwork.com/news/2013-06-03/attack-on-titan-manga-prints-8.7-million-more-after-anime](http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-06-03/attack-on-titan-manga-prints-8.7-million-more-after-anime) [Acceso: agosto 2014]).

ASUKA, 2013. “El spin-off de Levi (Shingeki no Kyojin) provoca un aumento del 500% de las copias de la revista ARIA” [online], en *Koy-Nya.net* ([www.koi-nya.net/2013/11/12/el-spin-off-de-levi-shingeki-no-kyojin-provoca-un-aumento-del-500-de-las-copias-de-la-revista-aria/](http://www.koi-nya.net/2013/11/12/el-spin-off-de-levi-shingeki-no-kyojin-provoca-un-aumento-del-500-de-las-copias-de-la-revista-aria/) [Acceso: agosto 2014]). ©

BENDAZZI, Giannalberto, 2003. *Cartoons. 100 años de cine de animación*. España, Madrid: Ocho y Medio.

- CUETO, Roberto, 2003. "El País de las Maravillas al otro lado del espejo. Algunos principios básicos para entender el anime japonés", en *Dibujos en el Vacío. Claves del cine japonés de animación*, IVAM Documentos 11, Valencia: Instituto Valenciano de Arte Moderno, pp. 35-66.
- ELECONOMISTA.ES, 2009. "Japón recurre al 'anime' y al manga para estimular la economía" ([www.eleconomista.es/economia/noticias/1158606/04/09/Japon-recurre-al-anime-y-al-manga-para-estimular-la-economia.html](http://www.eleconomista.es/economia/noticias/1158606/04/09/Japon-recurre-al-anime-y-al-manga-para-estimular-la-economia.html)) [Acceso: septiembre 2014].
- GENIS, 2014. "El manga en peligro: amenazas y oportunidades para el manga en España" [online], en *MisiónTokyo.com* ([www.misiontokyo.com/noticias/13636/el-manga-en-peligro](http://www.misiontokyo.com/noticias/13636/el-manga-en-peligro)) [Acceso: agosto 2014].
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2013. "La era digital del anime japonés", en *Historia y Comunicación Social*, Vol. 18, Nº Especial Octubre, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp. 687-698.
- HORNO LÓPEZ, Antonio, 2014. "El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas", en *Con A de Animación. Animación Stop-Motion*, Nº4, Valencia: Editorial UPV, pp. 84-97.
- ISAACS, Matt. "Attack on Titan' Is the 'Game of Thrones' of Anime" [online], en *Guardian Liberty Voice* (<http://guardianlv.com/2014/06/attack-on-titan-is-the-game-of-thrones-of-anime/>) [Acceso: agosto 2014].
- IMDb (International Movie Database), 2014. "Shingeki no Kyojin" [online], en *TV series* ([www.imdb.com/title/tt2560140/](http://www.imdb.com/title/tt2560140/)) [Acceso: agosto 2014].
- KOMATSU, Mikikazu, 2014. "Attack on Titan' Manga 13th Volume Gets 2.75 Million First Print Run" [online], en *Crunchyroll.com, Anime news*. [www.crunchyroll.com/anime-news/2014/04/06/attack-on-titan-manga-13th-volume-gets-275-million-first-print-run](http://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/04/06/attack-on-titan-manga-13th-volume-gets-275-million-first-print-run) [Acceso: agosto, 2014].
- MONTERO PLATA, Laura, 2012. "Una conquista inversa: la importancia del anime en el mercado del manga español.", en *Puertas a la lectura*, Nº. 24, Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, pp. 44-57.
- NGUYEN-ANH, Nguyen, 2014. *Akira Project*, en "About" ([www.akira-project.com](http://www.akira-project.com)) [Acceso: agosto 2014].
- ORICON STYLE, 2014. "『風立ちぬ』『進撃の巨人』が「アニメ オブ ザ イヤー」グランプリ受賞" ("Kazetachinu' y 'Shingeki no Kyojin' ganadores del Gran Premio de Anime del año", trad.a) ([www.oricon.co.jp/news/2035421/full](http://www.oricon.co.jp/news/2035421/full)) [Acceso: septiembre 2014].
- RUISU, 2013. "Ataque a los Titanes en primicia en el Festival de Sitges" [online], en *Ramen Para Dos* ([ramenparados.blogspot.com.es/2013/10/ataque-los-titanes-en-primicia-en-el.html](http://ramenparados.blogspot.com.es/2013/10/ataque-los-titanes-en-primicia-en-el.html)) [Acceso: agosto 2014].
- SALA, Ángel, 2008. "Nuevas tendencias del anime. Entre la tradición y la dispersión global", en NAVARRO, Antonio José (Coord.), *Cine de Animación Japonés*, Donostia: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, pp. 177-186.
- SUBARU.JP, 2014. "Shingeki no Kyojin x Subaru Forester" ([shingeki-forester.net/](http://shingeki-forester.net/)) [Acceso: agosto 2014].
- WONG, Wendy Siuyu, 2006. "Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond", en LUNNING, Frenchy (Ed.), *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, Minnesota: University of Minnesota Press, pp. 23-45.

## Notas

<sup>1</sup> *Shingeki no Kyojin* recibió en 2013 los premios Newtype a la “mejor dirección”, “mejor script”, “mejor banda sonora”, “mejor tema principal” —con “Guren no Yumiya”—, “mejor estudio” y “título de año” (AnimeNewsNetwork, 2013b).

<sup>2</sup> Se entiende por *meme* de Internet aquellos conceptos colectivos, creados y manifestados en cualquier tipo de medio y que se difunden, evolucionando, a través de la red.

<sup>3</sup> Tetsurō Araki ha sido director de reconocidas adaptaciones de animación, como *Death Note* (2006) y *Highschool of the Dead* (2010), ambas licenciadas en castellano. Yasuko Kobayashi es una experimentada guionista, a cargo de algunas de las series más populares japonesas —*Gokusen* (2004) y *Claymore* (2007), por ejemplo. Hiroyuki Sawano es un compositor joven que ha alcanzado muy rápidamente reconocimiento gracias a su personal estilo en las bandas sonoras de obras como *Ao no Exorcist* (2011) y *Kill la Kill* (2013).

<sup>4</sup> Production I.G es un estudio fundado en 1987 y reconocido internacionalmente por su autoría en largometrajes como *Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai)*, Mamoru Oshī, 1995) y *Patlabor (Kidō Keisatsu Patoreibaa)*, Mamoru Oshī, 1989), así como por su participación en la secuencia animada de *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003). También es responsable de las secuencias animadas de numerosos videojuegos, como *Fire Emblem: Path of Radiance* (2005) y los RPG (Rol Player Game) de la saga *Tales*. Recientemente ha adaptado dos populares series de *manga* al soporte televisivo: el *shōnen* de voleibol, *Haikyū!!* (Susumu Mitsunaka, 2014) y el *shōjo* romántico *Ao Haru Ride* (Ai Yoshimura, 2014).

<sup>5</sup> Sunrise y Pierrot, ambos fundados en los años setenta, son estudios de larga trayectoria, populares, respectivamente, por sus adaptaciones de series *mecha* (robots controlados por humanos) —como *Gundam (Kidō Senshi Gandamu)*, Yoshiyuki Tomino, 1979) o *Code Geass: Lelouch de la Rebelión (Kōdo Giasu: Hangyaku no Rurūshu)*, Gorō Taniguchi, 2006—, y de series de *magical girls* (jovencitas con poderes mágicos) y éxitos de la

revista *Shonen Jump* (*Urusei Yatsura*, Mamoru Oshī, 1981; *Naruto*, Hayato Date, 2002; *Bleach*, Noriyuki Abe, 2004). BONES se formó en 1998 por empleados de Sunrise y es hoy día uno de los estudios más llamativos, con notables producciones originales: *Eureka Seven (Kōkyōshihen Eureka Seibun)*, Tomoki Kyoda, 2005), *Captain Earth (Kypaputen Āsu)*, Takuya Igarashi, 2014); adaptaciones de gran calidad: *Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi)*, Seiji Mizushima, 2003), *Soul Eater (Sōru Ītā)*, Takuya Igarashi, 2008); y proyectos tan experimentales y post-modernos como el actual *Space Dandy (Supēsu Dandi)*, Sinichiro Watanabe, 2014).

<sup>6</sup> A pesar de los cánones establecidos en la industria del *Manganime*, no es difícil reconocer a algunos *mangakas* (autores de *manga*) por su trabajo, donde todos tienen una marca personal. Cabría por tanto resaltar que, a pesar de que su dibujo se sale del estilismo habitual, Isayama ha superado la criba del modelo impuesto y su obra se ha hecho hueco en la historia del *anime*.

<sup>7</sup> Nos referimos a los trabajos de Horno (2013 y 2014) para profundizar en la evolución de la animación selectiva japonesa, las secuencias *sakuga* y la experimentación gracias a los nuevos recursos digitales.

<sup>8</sup> *Fandom*: contracción de “Fan(atic) Kingdom” (literalmente: “Reino Fan”). Vocablo utilizado para referirse a la subcultura formada por las comunidades de fans, reunidas en torno a a cualquier tema o serie determinados.

<sup>9</sup> *Akira Project* es una plataforma de *crowd-sourcing* para la creación no lucrativa de un film de acción real adaptando el largometraje animado de *Akira*, por parte de los fans. Como dicen, es “una oportunidad de hacerle justicia a *Akira*”, independientemente de las adaptaciones que pueda intentar la industria hollywoodiense (Nguyen-Anh, 2014).

<sup>10</sup> Aunque en 2012 el *manga* de *Shingeki no Kyojin* ya ocupaba puesto 15 en ventas, al año siguiente escaló hasta la segunda posición, tras *One Piece (Wan Pisu)*, Eiichiro Oda, 1997), con

unas cifras estimadas de 15,933,801 ejemplares — casi el doble de ventas que el tercer puesto, *Kuroko no Basuke* (Tadatoshi Fujimaki, 2012) (AnimeNewsNetwork, 2013a).

<sup>11</sup> Estos recursos de mercadotecnia no son nada novedosos en el *anime*. Recuérdese el coche solar de *Doraemon* que creó Toyota, la réplica realizada por Shinji Tejima de la moto de Kaneda (*Akira*), la colosal estatua de *Gundam* en Odaiba o el restaurante temático de *One Piece* en el Universal Studios Japan. Incluso en sus inicios, existieron animaciones japonesas que promocionaban productos de todo tipo (*Chameko no Ichinichi*, una animación de Kiyoji Nishikura, de 1931, ya vendía discos de música y pasta de dientes en sus escenas). Sin mencionar la inmensa repercusión que tuvo *Bola de Dragón* (*Dragon Ball*, Minoru Okazaki, 1986) en nuestro país que, como bien advierten Daniel Quesada y Jaboc García en su libro *Generación Dragon Ball*, la cantidad de productos bajo el sello de esta serie fue tal que no hubiese sido difícil editar un libro que tratase exclusivamente sobre ello.

<sup>12</sup> Akihabara (también conocido como Akiba) es un importante barrio de la ciudad de Tokyo que creció vinculado a las tiendas de electrónica y música. A consecuencia de la recesión se transformó progresivamente en un espacio de intenso consumo, propio de los universos ficticios en los que caía la joven generación del desencanto nipona, y convirtiéndose en la meca de los *otaku* japoneses a finales de los 80.

<sup>13</sup> Selecta Visión anunció la adquisición de la licencia a principios de septiembre de 2013 —antes de que la serie hubiera terminado de emitirse en Japón—, con la promesa añadida de que la calidad sería similar a la del Blu-Ray nipón. Al mes siguiente presentó en el Festival de Sitges como primicia los tres primeros capítulos, en versión original subtitulada y, en menos de cuatro meses, sacó a la venta el primer DVD/Blu-Ray, doblado al castellano (Ruisu, 2013).

<sup>14</sup> *Free!* es una producción de Kyoto Animation representativa de 2013 como la primera serie televisiva de temática deportiva, humor y *fanservice* totalmente orientado a la mujer. Podemos entenderla como una valiosa muestra del cambio social, reflejo del privilegio progresivo de la mujer como espectadora en la animación japonesa comercial, y como un trabajo pionero que ha marcado escuela para otros *anime* de 2014 (*Kamigami no Asobi* de Tomoyuki Kawamura; *Haikyū!!*; etc.).