

2017

no. 21

niponica

にほにか



## Reportaje especial

# Pop japonés de vanguardia



niponica se publica en japonés y en seis idiomas más (árabe, chino, español, francés, inglés y ruso) con el objetivo de presentar a todo el mundo la gente y la cultura del Japón actual. El título niponica se deriva de la palabra "Nippon", que significa "Japón" en japonés.



Portada: Ilustración original de KASICO, artista gráfico y figura destacada en la esfera de la cultura pop japonesa. La composición trata de la reaparición; cómo las tendencias renacen y sobreviven. Los detalles están en la entrevista con KASICO en la página 17.

## Contenidos

### Reportaje especial Pop japonés de vanguardia

- 04 ポップ POP ぽっふ  
El lugar donde conocer la cultura J-Pop
  - 08 Kabukimono  
Un nuevo estilo para los artistas del JAPAN POP
  - 12 Cosplay: Un lenguaje universal  
Los participantes internacionales se reúnen en Nagoya
  - 14 NOTICIAS: Tecnología de la cultura POP  
El entretenimiento de próxima generación se extiende desde las tecnologías de vanguardia
  - 17 COVER ARTIST KASICO INTERVIEW  
Desde Ukiyo-e, hasta Sushi y VR – La cultura pop japonesa es resistente
  - 18 Entre la realidad y la ficción  
Anime de peregrinación a un lugar especial en el corazón
- 
- 22 Sabroso Japón: ¡Hora de comer!  
Los crepes
  - 24 Recorriendo Japón  
Hida Takayama
  - 28 Recuerdos de Japón  
Pochi Bukuro



© Artist Room Otafuku Face / AKI KONDO



©2016 WCS



© OSAMU AKIMOTO, ATELIER BEEDAMA/SHUEISHA



©Taku Fujii



© 2016 "Your Name." Film Committee



no. 21 31 de marzo de 2017

Publicado por el Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón  
2-2-1 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokio 100-8919, Japón  
<http://www.mofa.go.jp/>

## Reportaje especial

# Pop japonés de vanguardia.

La extensa presencia de la cultura pop japonesa se transforma diariamente.  
Kawaii y Cool no solo son únicos,  
sino también ofrecen un reflejo de la tradición y estilo  
japoneses cuando esparcen su propio encantamiento que embelesa al mundo.



El lugar donde conocer la cultura J-Pop

Sienta el impacto explosivo de la cultura J-Pop  
En la calle de la ciudad

ポップ  
POP  
ぽっふ

Es como una caja de juguetes repleta de colores—  
¡Diviértase y ábrala!

Colorido y brillante  
HARAJUKU

KAWAII

Un monstruo que lo engulle  
todo entero



KAWAII MONSTER CAFE HARAJUKU es un restaurante que presenta la cultura del Harajuku Kawaii al mundo. En cuanto uno entra en el restaurante, lo primero que le llama la atención es el SWEETS GO ROUND, un carrusel en forma de pastel. Las “MONSTER GIRLS,” chicas jóvenes en el icónico estilo de Harajuku, estarán encantadas de mostrarle el establecimiento. (Foto: Diamond Dining Co., Ltd.)



# GRAFFITI

Arte callejero repleto de vida



En la calle  
**TENNOZU**

# ROBOTS

Espléndido y brillante espectáculo tecnológico



Locura  
**SHINJUKU**

# OTAFUKU

La diosa mítica trayendo buena fortuna



Artista en el Hotel  
**SHIODOME**

Pág. 6, arriba: Tennozu Isle es una zona ribe-  
reña rodeada de canales. En la calle Bond, un  
antiguo barrio de almacenes, les recibirá el  
arte pop representado en forma de pintura  
mural. (Foto: Ishihara Hideki)

Pág. 6, izquierda: En el Park Hotel Tokyo,  
situado en Shiodome, el proyecto de Artista  
en el Hotel presenta una habitación entera  
decorada por un artista. (Foto: Park Hotel  
Tokyo © Artist Room Otafuku Face / AKI  
KONDO)

Pág. 7, arriba: El Robot Restaurant, situado en  
el barrio de Kabukicho, Shinjuku, presenta un  
animado e innovador espectáculo de última  
generación a través de una interesante cola-  
boración de robots y humanos. (Foto: Robot  
Restaurant)

Pág. 7, abajo: Echigo-Tsumari Art Triennale es  
el festival de arte internacional más grande de  
la región y tiene lugar en los municipios de  
Tokamachi y Tsunan en la prefectura de  
Niigata. *Tsumari in Bloom* por la artista  
Kusama, es una de las muchas esculturas  
expuestas de forma permanente y, entre todas  
las obras expuestas al aire libre por esta artista  
aclamada tanto en Japón como en el extran-  
jero, es personalmente su preferida. (Foto:  
Comité ejecutivo del Echigo-Tsumari Art  
Triennale / Fotografía de Osamu Nakamura)

# KUSAMA YAYOI

Arte Pop al viento



Tierra de Arte  
**ECHIGO - TSUMARI**





KABUKI ZUKAN (Rollo ilustrado de Kabuki) Vol. 2 (de dos) Japón Período Edo, Siglo XVII  
La danza de *kabuki odori* de la actriz Izumo no Okuni se hizo inmediatamente popular entre muchos seguidores, como la dama de la corte representada bailando en el centro del rollo ilustrado.  
El Museo de Arte Tokugawa © The Tokugawa Art Museum Image Archives / DNPpartcom

# Kabukimono

**Un nuevo estilo para los artistas del JAPAN POP**

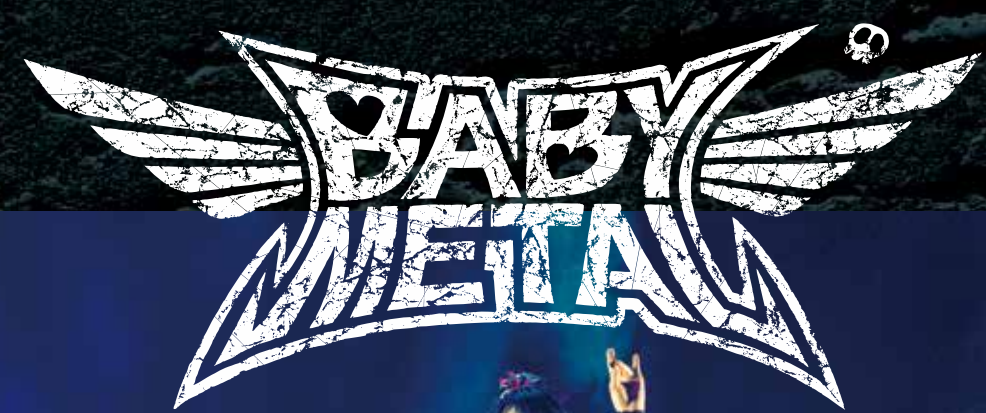
La cultura japonesa del ocio tiene un gran respeto por la antigua tradición, pero al mismo tiempo crece con profesionales cuya visión confronta a la convencional y ofrecen una perspectiva singular sobre su actuación.

Al principio del período Edo (1603–1867), una actriz llamada Izumo no Okuni se vistió con un atuendo de hombre, en lugar del usual traje femenino para *yayako odori* (baile de chica), ataviada con espadas cortas y largas, para representar una danza nueva en Kioto. De hecho, ella era lo que podía ser llamado “*Kabukimono*.” Su espectacular actuación en aquella ostentosa vestimenta escandalizó e impresionó a los ciudadanos de Kioto y condujo al célebre teatro de arte conocido hoy en día como *Kabuki*.

Japón es un país que no solo ha nutrido a la cultura popular en el período Edo y posteriores, sino que también abraza una nueva escala de valores. Este tipo de contexto histórico es lo que se esconde tras el surgimiento incesante de nuevos tipos de artistas japoneses pop a la escena mundial.

## “Kabukimono” en pocas palabras

La palabra se refiere a una tendencia de moda en torno al final del período de guerras civiles hasta el principio del período Edo (desde finales de 1590 hasta 1640), popular entre las grandes ciudades de Edo (el antiguo nombre de Tokio) y Kioto. Los actores eran básicamente artistas foráneas ataviadas con trajes excepcionales que desobedecían convencionalismos. Su enfoque aportó un singular giro a la estética y valores tradicionales, un giro nuevo que fue muy bien recibido por la gente corriente.



© Amuse Inc., foto: Dana Distortion

## BABYMETAL

La impactante música heavy que combina el bajo estruendoso con la voz clara y resonante de SU-METAL, acompañada por YUIMETAL y MOAMETAL, forman BABYMETAL, un trio conocido por su dulce y a la par atrevido baile, y un ritmo único. La fusión innovadora de J-POP con la música heavy sigue atrayendo tanto a aficionados de pop como de heavy de Japón y otros países. Su actuación en directo no es una excepción del estilo y la filosofía revolucionaria de BABYMETAL, en la que el espíritu de *Kitsune sama*, la encarnación de la deidad del zorro, el dios del metal, aparece en el escenario y les inspira para hacer la señal del zorro con sus dedos, la cual es el sello distintivo del grupo.



© Taku Fujii

## Biografía de BABYMETAL

Formado en 2010, el trio está compuesto por SU-METAL (centro), YUIMETAL (izquierda), y MOAMETAL (derecha) y representa un estilo único de encantadoras voces de chica mezclado con el sonido del heavy acompañado con movimientos de baile - el primero en el género heavy - que nunca deja de cautivar a todas las personas que las ven en el escenario. En 2014, su primer álbum “BABYMETAL”, tuvo un gran éxito y entró en la lista del Billboard. Su segundo álbum, “METAL RESISTANCE”, publicado en abril de 2016, se colocó en la lista de los 40 principales del Billboard, el primero en 53 años para artistas japoneses. En el mismo mes, BABYMETAL dio un concierto en solitario en el célebre Wembley Arena del Reino Unido, el primero de artistas japoneses. En septiembre del mismo año, el grupo ofreció un concierto de dos días en el Tokyo Dome y atrajo a 110,000 espectadores.



# WagakkiBand



© MEME TOKYO / TOY'S FACTORY

DEMPAGUMI.  
inc

Eclécticos como juguetes volcados de una caja, cada una de las seis miembros de DEMPAGUMI.inc es una auténtica *otaku* – persona que tiene una extrema afición al manga, anime, videojuegos o cosplay – de géneros diferentes y emite su propia visión del mundo a través de las redes sociales. Con sus caracteres diferentes y únicos compitiendo todos entre ellos, letras originales y bailes, sus espectáculos en directo unen a los fans y elevan fantásticamente sus espíritus. Su estilo musical sigue siendo el mismo desde su álbum debut, presentando canciones “Dempa”, música electrónica de letras repletas de palabras. Algunos de los estilos más característicos de una actuación del grupo son la música caótica que cambia drásticamente con rápidos ritmos y los gritos que se dan entre ellas.

## Biografía de DEMPAGUMI.inc

Es un grupo de seis personas, formado por Furukawa Mirin, Aizawa Risa, Yumemi Nemu, Naruse Eimi, Mogami Moga y Fujisaki Ayane. La banda colabora con variedad de creadores, como Tokyo Collection y el diseñador Mikio Sakabe. Atrae mucha atención tanto en Japón como en el extranjero, participando en los acontecimientos de moda que tuvieron lugar en Taipéi y Yakarta, por ejemplo. En 2013, DEMPAGUMI.inc apareció en JAPAN EXPO en Francia, representando a Japón y, desde abril de 2014 hasta marzo de 2015, el grupo fue designado embajador de relaciones públicas de Yokohama, la Ciudad Cultural de Asia Oriental de 2014. En 2015, se embarcó en una gira mundial, en diciembre de 2016 publicó el primer álbum con sus mejores canciones “WVDBEST~Dempa Ryoko!~,” y en enero de 2017 emprendió una gira por estadios de Japón, como el Makuhari Event Hall, el World Hall en Kobe y el Nippon Budokan.



© MEME TOKYO / TOY'S FACTORY

# 和楽器バンド

wagakki band



© Avex Music Creative Inc.

WagakkiBand

WagakkiBand insufla nueva vida a los sonidos tradicionales de Japón, incorporándolos al rock occidental. Tocando música rock con instrumentos como el *wadaiko* (tambor japonés), el *koto* (cítara larga de 13 cuerdas), el *shakuhachi* (flauta de bambú) y el *Tsugaru jamisen* (instrumento de tres cuerdas de la región Tsugaru), emerge una alegre melodía que recuerda los festivales japoneses y tiene un sonido fresco incluso para los japoneses jóvenes. El grupo se hizo más popular cuando creó canciones vocaloid\* y mezcló el sonido con los instrumentos japoneses. Esto elevó el reclamo del grupo. Uno de los aspectos fascinantes de este grupo está en sus trajes de colores vivos, como si saliesen de un videojuego en 3D, y su presencia dinámica en el escenario. La banda sale de gira enérgicamente por el extranjero, y en marzo de 2016, hizo su primer concierto en solitario en Nueva York, y en julio encabezó la gira que tuvo lugar en Norteamérica. WagakkiBand sigue llamando la atención del mundo con su impresionante originalidad.

\*Canciones creadas con el sintetizador de voz desarrollado por un fabricante japonés de instrumentos musicales.

## Biografía de WagakkiBand

Es una banda de música rock de espectáculo que fusiona *shi-gin* (un modo de recitar poemas tradicionales), instrumentos japoneses y música rock occidental. El video de una versión de vocaloid que subieron a Internet atrajo la atención inmediatamente, lo cual condujo a un exitoso debut comercial con su álbum, “Vocalo Zanmai” en abril de 2014. El álbum de “Senbon Zakura” se ha visualizado 52 millones de veces en YouTube y ha recibido numerosos comentarios de todo el mundo. Los miembros de esta gran banda son Suzuhana Yuko (vocalista), Ibukuro Kiyoshi (*koto*), Kaminaga Daisuke (*shakuhachi*), Ninagawa Beni (*Tsugaru jamisen*), Kurona (*wadaiko*), Machiya (guitarra), Asa (bajo) y Wasabi (batería). Su segundo álbum, “Yasou emaki” publicado en 2015, llegó a ser número uno en el Oricon Chart y ganó el premio a la mejor planificación del Japan Record Award. Además, “Shikisai”, su anhelado tercer álbum, fue publicado en marzo de 2017.



Foto: KEIKO TANABE (TAMARUKA)





Texto: Tsuchida Takashi Fotos: Suzuki Takuya y ©2016 WCS Inc.

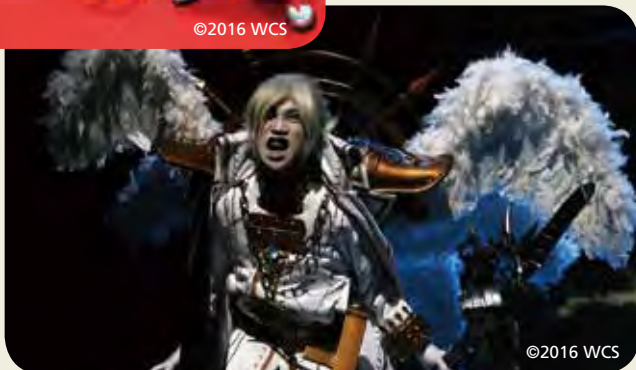
## Cosplay: Un lenguaje universal

"Cosplay": Una palabra compuesta de "costume (disfraz)" y "play (juego)"

### Los participantes internacionales se reúnen en Nagoya



©2016 WCS



©2016 WCS

“No noté la barrera idiomática en absoluto. ¡Es impresionante conectar con personas de todas partes del mundo sobre tus personajes favoritos!”

Los placeres del manga, el anime y los videojuegos no se limitan al acto de leer, ver o jugar. También aportan el placer del “cosplay,” en el cual los ávidos fans se caracterizan de sus personajes preferidos. El primer World Cosplay Summit (WCS) de Nagoya se realizó en 2003 como una Expo gigantesca para los “cosplayers” de todo el mundo.

“¡Se trata de lo divertido y atractivo que puedes ser en escena, así como en la diversión de alcanzar los matices y estéticas originales!”

El WCS 2016, que atrajo a más de 320.000 personas, fue una gran fiesta que significó alquilar un parque de atracciones entero para albergar la sesión de fotos “bonanza” y el evento de alfombra roja, al cual asistieron el gobernador y el alcalde, y el Cosplayer



Indonesia  
“Trinity Blood”



©2016 WCS

“¡Es una gran alegría! La clave de la victoria fue probablemente el truco, que hemos conseguido dominar mediante muchos intentos de ensayo y error.”



Dinamarca  
“El Ángel de Elhamburg”  
(Elhamburg no Tenshi)



©2016 WCS

“Todos los accesorios y detalles son exactamente iguales a los originales. Cosimos cada uno de los abalorios a mano.”



Francia  
“Love Live! School Idol Festival”



©2016 WCS

“¡Nos encanta este anime porque la amistad de las dos protagonistas es maravillosa!”

“Quedé muy impresionado con la alta calidad que supera el cosplay ordinario.”

Parade que acogía la participación espontánea de los cosplayers. Este año, los ciudadanos de Nagoya de nuevo ofrecieron excelente hospitalidad a la multitud de cosplayers internacionales.

El punto culminante, como siempre, fue nada más y nada menos que el Campeonato Mundial de Cosplay: la batalla de todas las batallas de finalistas de los países y regiones participantes. Ésta no es la típica fiesta de disfraces – los participantes se deben emparejar para representar un sketch de 2 minutos y medio, caracterizando personajes de manga, anime, videojuego o película SFX japonesa. En 2016, hubo 30 países y regiones participantes. Una incorporación nueva fue una gran pantalla en el escenario, la cual añadió emoción a los espectáculos.

El Campeonato evalúa según la calidad del disfraz y del espectáculo, lo cual significa que se tienen en cuenta los aspectos técnicos y artísticos de los disfraces, además de la representación fiel del personaje original sobre el escenario.

Los grandes campeones de 2016 fueron los cosplayers indonesios por su representación de una novela ligera titulada “Trinity Blood”. Los jueces y los espectadores quedaron especialmente impresionados con sus disfraces y entretenidos trucos de magia, cuando la mujer pareció haberse partido por la mitad y el hombre voló al final de su espectáculo.

“Todos los cosplayers representando sus respectivos países y regiones eran muy simpáticos,” dijeron los campeones, “y nos convertimos como en una gran familia a lo largo del acontecimiento.” Cosplay ha ganado prestigio internacional, como un lenguaje universal. Es maravilloso como esta universalidad se desarrolla cuando los participantes llegan a entenderse entre sí a través de sus personajes sin entender el idioma de los otros. Todos parecen estar de acuerdo que lo más destacado fue hacer amistad con personas de todo el mundo a través del cosplay.





Orphe, el calzado inteligente  
El artista con zapatillas de suelas que emiten luz dejando trazos luminosos.

## NOTICIAS: Tecnología de la cultura POP



WEARABLE ONE OK ROCK  
Representa lo vibrante que se siente la música cuando se lleva puesta una chaqueta equipada con altavoces.



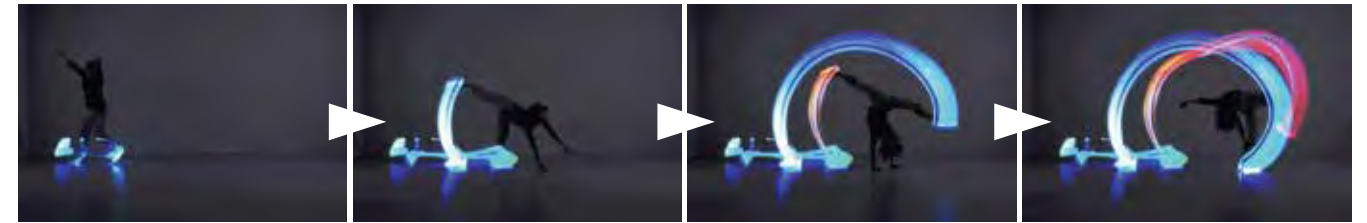
PlayStation®VR  
Al ponerse el casco de realidad virtual, usted ya está en un mundo de realidad virtual (RV) tridimensional.

©2016 Sony Interactive Entertainment Inc.  
All rights reserved.

### El entretenimiento de próxima generación se extiende desde las tecnologías de vanguardia

De los que se llevan puestos a los que se llevan encima, estos dispositivos conectan y extienden el alcance del baile, la música y los videojuegos. No solo hacen la cultura pop más divertida, sino también crean un nuevo e innovador mundo.

## 1. Orphe Zapatillas inteligentes con suelas de luz



La trayectoria de luz trazada por un artista que lleva puestas Orphe. Los colores y movimientos cambian con la música, proporcionando estímulos a la vista y generando expresiones nuevas.

Orphe no son unas zapatillas típicas que se iluminan, sino son unas zapatillas inteligentes que conectan con las aplicaciones de un teléfono inteligente.

Sus suelas con unos 100 LEDs a todo color ofrecen una gran variedad de efectos de luz. Mediante los sensores de movimiento integrados que registran los datos de movimiento en tiempo real y su conexión vía teléfono inteligente, varios colores y patrones de luz se pueden configurar y los sonidos se pueden reproducir en los altavoces externos en coordinación con los movimientos.

En el concierto de AKB48, un afamado grupo japonés de ídolos, los miembros se pusieron las Orphe y bailaron. Además, la banda popular Suiyobi no Campanella (Campanella de miércoles), y Kent Mori, el bailarín de fama mundial, todos utilizan Orphe en sus actuaciones y espectáculos de danza. Los proyectos de colaboración del calzado Orphe, como una instalación en el Museo de Arte Contemporáneo del Siglo XXI, Kanazawa, se están expandiendo.

Orphe está a la venta desde septiembre de 2016. “Expresión artística para el día a día”, que es la visión del desarrollador del calzado Orphe, Kikukawa Yuya, se ha hecho realidad.



Unas palabras con el desarrollador

Kikukawa Yuya

Presidente de no new folk studio Inc.



El calzado Orphe podría parecer unas zapatillas ordinarias, pero de hecho son un ordenador portátil con funciones como iluminación, instrumentos musicales y de control. Al hacer las herramientas de desarrollo de nueva aplicación disponibles y abiertas al público, creo que nuevas formas de expresión nacerán y se extenderán a muchas personas al tiempo que se unen con los elementos de moda.

## 2. Rez Infinite Un nuevo mundo creado mediante la vista y el sonido



Area X, un nuevo escenario introducido en Rez Infinite. Los jugadores experimentan un excepcional y magnífico ambiente tridimensional y la sensación de estar flotando, que únicamente el mundo de la realidad virtual puede proporcionar.

En diciembre 2016, Rez Infinite, creado por el diseñador de videojuegos Mizuguchi Tetsuya, ganó el premio de mejor juego para RV en el Game Awards 2016, la gala de videojuegos más importante en la industria mundial de los videojuegos. El mejor juego para RV fue una nueva categoría establecida en 2016. RV\* significa “realidad virtual”. A través de videojuegos de RV, los jugadores entran y experimentan un mundo virtual llevando puesto un casco de realidad virtual. (Ver foto en página 14, abajo a la derecha.)

Rez Infinite es un videojuego musical de disparos que es compatible con el sistema RV, PlayStation®VR, y está sincronizado con



## 2. Rez Infinite

PlayStation®4, la consola de videojuegos más popular en el mundo. A medida que los jugadores eliminan los virus, los enemigos en el juego, se escuchan los efectos de sonido y se convierten en música. Los efectos visuales también se generan en respuesta a la música y cambian creando historias nuevas. Esta sinergia entre la música y los efectos visuales ofrece un nuevo tipo de experiencia sensorial a los jugadores a través de la vista y el sonido.

\* Realidad virtual (RV) es la tecnología de próxima generación que fue inicialmente desarrollada en la segunda mitad de los años 60. El nombre en general se refiere a la tecnología que crea una realidad alternativa: un ordenador crea un ambiente tridimensional y utiliza sonido estéreo para reproducir sonido que viene en todas direcciones dentro de una circunferencia de 360 grados. Un casco de realidad virtual es esencial para experimentar un mundo de RV y avances en esta tecnología están acelerando su uso generalizado.

Unas palabras con el desarrollador

Mizuguchi Tetsuya

Creador y diseñador de videojuegos

Los humanos han utilizado varios métodos para transmitir imágenes: hablar, dibujar y hacer gestos. Sin embargo, sólo constituyen una parte del total de la imagen. RV es el primer medio que integra múltiples métodos de comunicación - vista, oído, tacto - para crear una singular representación. Se puede decir que la tecnología de RV da un gran salto adelante en la comunicación.



## 3. WEARABLE ONE OK ROCK

La música que se puede vestir



La tecnología de dos chaquetas equipadas con un total de 20 altavoces hizo su primera aparición en el acontecimiento especial de presentación de una canción nueva de ONE OK ROCK, una banda de rock japonesa que hace giras por todo el mundo. Al ponerse una chaqueta WEARABLE ONE OK ROCK, los altavoces funcionan todos a la vez para reproducir la música sobre todo tu cuerpo. Es una nueva y completamente diferente experiencia musical el mero acto de escuchar con tus oídos.

Actualmente solo existen dos chaquetas cuyo diseño de audio fue creado por Ochiai Yoichi, un “mago moderno” y artista digital. Él se centró en no solo mejorar la calidad del sonido a través del ajuste preciso de frecuencia y presión acústica, sino también la comodidad de las chaquetas cuando se llevan puestas, por lo que hizo los altavoces lo más ligeros posible.



ONE OK ROCK (de izquierda a derecha)  
RYOTA (bajo), TORU (guitarra), TAKA (vocalista) y  
TOMOYA (batería)



Foto: Shinto Takeshi

Unas palabras con el desarrollador

Ochiai Yoichi

Profesor Titular, Universidad de Tsukuba

Últimamente, realidad virtual, tecnología táctil o háptica, y cómo percibimos a través de nuestros sentidos son temas muy actuales en investigación. Hace más de un siglo que Edison inventó el primer dispositivo para reproducir música. La evolución en sí misma es fascinante. Y ahora, por primera vez, las tecnologías ópticas y hápticas juntas nos permiten vestir música como moda visual, así como experimentar cómo se siente la música en nuestros cuerpos. En resumen, crear altavoces de mayor calidad de sonido que sean suficientemente ligeros como para llevarlos puestos es un reto permanente para cualquier ingeniero, por lo que yo me sentía muy entusiasmado en trabajar en este proyecto.

## COVER ARTIST + KASICO + INTERVIEW

Desde Ukiyo-e, hasta Sushi y VR – La cultura pop japonesa es resistente

El artista, KASICO, está en primera línea y centro de la esfera de la cultura pop Japonesa. Presenta en la portada de este número una obra de arte que quedaba sin publicar.

“Para expresar el panorama del pop japonés en constante cambio, extraje los colores y motivos que me inspiraban en ese momento el mundo de la belleza tradicional simbolizada por *ukiyo-e*. Esta fusión es, para mí, la esencia de ‘Nippon’ (Japón).”

Sigue KASICO diciendo que la cultura pop japonesa es, tanto en sentido positivo como negativo, “algo bastante desordenado”. Además, él considera este aspecto como una característica exclusiva de Japón y que distingue su cultura pop de las otras.

Las modas surgen de un lado y de otro, impidiendo, a nosotros japoneses, seguirlo todo minuciosamente. En otras palabras, la nuestra es una cultura pop gigantesca que está moldeada como una cornucopia compuesta de muchos elementos diversos; algunos de origen extranjero, otros de origen japonés, forman una masa armoniosa y espectacular. Es lo que hace remarcable nuestra escena, sin duda.

El pop japonés nunca está sesgado, y hay modas



de menor grado agitando constantemente emergiendo en todas partes. Al tiempo que esto puede reflejar la mentalidad japonesa de uniformidad y conformidad, también hay movimientos que ofrecen un contraste con el orden general, moviéndose hacia el enfoque más individual. ¿Tímido o no tímido? Esta dualidad es otra faceta de la realidad de la cultura pop japonesa que trata KASICO.

“Lo importante es ser pop. Y el ‘pop’ es igual a vigor. Al simplificar los diseños, podemos hacer nuestra forma de expresión más resistente. En Japón, brotan nuevas tendencias una tras otra, y la mayoría de ellas se desvanecen – rápido.

Los supervivientes son los tenaces que tienen vigor. Por eso, la cultura pop japonesa es bien recibida por todo el mundo.”



Ilustración original, “Reaparición”

### KASICO

Director artístico y artista gráfico. Se independizó en 2013 tras trabajar para una empresa de diseño. Enfocando la música, la publicidad y la dirección creativa a la cultura adolescente femenina, él se destaca en general por su expresión directa que incorpora imágenes, películas, animación y diseño textil. Gestiona un nuevo concepto de página web de moda visual, Graphic Girl, que incorpora fotografías de retratos y animaciones GIF.  
<http://kasico.jp/> (Japonés)



Película de apertura de un programa de televisión



Clave visual de HARAJUKU KAWAII!! WEEK 2015





## En pocas palabras: Wake Up, Girls!

Wake Up, Girls! es un grupo de actrices vocales derivado del anime sobre las ídolos, *Wake Up, Girls!*. El anime describe siete chicas, viviendo en Sendai, que forman un grupo llamado Wake Up, Girls!, y juntas trabajan duro para llegar a ser el mejor grupo de ídolos. Las siete actrices vocales interpretan estos personajes del anime (Yoshioka Mayu, Eino Airi, Tanaka Minami, Aoyama Yoshino, Yamashita Nanami, Okuno Kaya y Takagi Miyu) en el mundo real, formando un grupo real de actrices vocales adoptando el nombre del grupo ficticio, Wake Up, Girls!

Pág. 18, izquierda: Una clave visual del anime, *Wake Up, Girls!*. La nueva temporada está programada para 2017.

Pág. 18, arriba a la derecha: El propietario de Kumagai-ya, la confitería tradicional japonesa que tiene una historia de más de 300 años y ha ganado numerosos premios. La tienda vende los artículos del anime, *Wake Up, Girls!* (Foto: Kakizaki Shundo)

Pág. 18, abajo a la derecha: El puente peatonal de la estación de Sendai. La estación es la puerta de entrada a la ciudad de Sendai, la ciudad más grande en la región de Tohoku. (Foto: Aflo)

Pág. 19, arriba: Wake Up, Girls!, el grupo de actrices vocales

Pág. 19, abajo: El lugar ficticio, donde el grupo Wake Up, Girls! llevó a cabo un concierto programado, es una famosa sala de conciertos en Sendai.

©Green Leaves / Wake Up, Girls! 2 Production Committee  
©Green Leaves / Wake Up, Girls! 3 Production Committee

# Entre la realidad y la ficción

## Anime de peregrinación a un lugar especial en el corazón

Texto: Kakizaki Shundo

Los fans de *Wake Up, Girls!*, el anime que gira en torno al tema de las ídolos, ven la ciudad de Sendai, una ciudad moderna situada en la región del norte, Tohoku, como un mundo ficticio. Esta obra poco común, que fusiona anime y realidad, inyecta la ciudad tanto como es posible en su argumento. Una confitería tradicional japonesa, Kumagai-ya, situada en la calle Kimachi-dori, se convierte en la casa de Hayashida Airi, una de las protagonistas. Tanto el interior como el exterior de la tienda ficticia, así como el padre de Airi, el propietario de la misma, tienen una apariencia idéntica a sus equivalentes

reales. De hecho, el propietario de Kumagai-ya dice riendo que los fans que visitan la tienda a menudo le preguntan si Airi está en casa.

Uno de los placeres de una peregrinación de ese tipo es cruzar la línea entre la realidad y la ficción. Al viajar a las ciudades, montañas y bosques de escenarios de historias ficticias de anime y manga, los fans disfrutan estando presentes en paisajes y vistas reales al tiempo que re-conectan su interior con el mundo ficticio de su obra preferida.

Veamos por ejemplo el puente peatonal en Sendai: la

pasarela elevada conecta el centro comercial con la estación de tren. Su suelo cuidadosamente baldosado y sus barandillas arqueadas con delicadeza debieron haber evocado una sensación urbana y futurística cuando acabaron de construirlo; tras muchos años, sin embargo, la pasarela ha pasado a formar una parte tan importante de la vida cotidiana de los ciudadanos que ya nadie se fija en ella. Pero los animes que están ambientados en ciudades existentes corren un ligero velo sobre la vida cotidiana de los ciudadanos. Una vez usted perciba el puente, su mente podrá ver a una hermosa joven, cuidadosamente forjada por el creador del anime, corriendo ante sus propios ojos. Y cuando usted coloque su mano en la barandilla donde las manos de ella han pasado, sentirá su cálido tacto. El paisaje ordinario se ve ahora desde una perspectiva nueva, con una historia fresca que le otorga un nuevo significado.

*Wake Up, Girls!* da nueva vida a Sendai: sus fans buscan a las ídolos y a sus personajes favoritos en la calle Kimachi-dori, salas de conciertos y en la calle Jozenji-dori. La Sendai que perciben, la miran en su formada imagen mental. Lo ordinario se transforma en ficción. Los telones de fondo y escenarios de anime en todo Japón siguen mostrándonos que se puede superar con facilidad la frontera, si la hay, entre el mundo real y el mundo de la ficción.

## Kakizaki Shundo

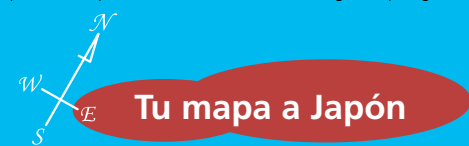
El productor de visitas turísticas a lugares que han inspirado animes y presidente de la empresa, Seichi Kaigi Co., Ltd. Publica la revista, *Seichi Kaigi*, que cubre la peregrinación y los contenidos turísticos. Kakizaki proyecta Anitamasai (Festival de Anime/Manga en Saitama) y otros acontecimientos locales, y también desarrolla exclusivos artículos regionales. Su publicación principal incluye *Seichi Junrei Anime Manga 12-kasho Meguri* (2005) (peregrinación: visita a 12 lugares de anime/manga).







La historia trata acerca de una estudiante de bachillerato, competidora de karuta (juego de cartas de poemas) y su amor joven. El santuario Omi Jingu, localización ficticia escogida para la competición, se ha convertido en lugar de peregrinación para sus fans.



# Mapa del manga y anime

A menudo, las historias de anime y manga están basadas en una ciudad o un pueblo existente. Lo normal es que uno quiera visitar el escenario de la historia que le gusta. Aquí encontrará un mapa que le podría resultar útil si desea visitar los lugares de su manga y anime preferido.



**“Yuri!!! on ICE”**  
Karatsu

Serie de anime deportiva que trata de un patinador de patinaje artístico. Karatsu y el castillo de Karatsu en la prefectura de Saga fueron fuentes de inspiración para Hasetsu-Cho y el castillo de Hasetsu en el anime.

©Hasetsu Townspeople / Yuri!!! on ICE PROJECT



**Prefectura de Saga**



©T/PQP 2016

**“POPIN Q”**  
El municipio de Nakatoso

Historia de juventud que representa el crecimiento de una chica a través del baile. La heroína, Kominato Isumi, viviendo en el pueblo de Nakatoso, corre al puerto pesquero de Kure cargada de emoción y grita con todas sus fuerzas. (Foto: PIXTA)

**“Gin no Saji Silver Spoon”**  
Obihiro

El anime cuenta la vida de un estudiante de una escuela agraria. Uno de los escenarios de la historia es la zona de Tokachi, en Hokkaido, el único lugar de Japón donde se celebra la carrera de caballos de Ban'ei, en la que los caballos arrastran un trineo cargado con peso compitiendo en fuerza y velocidad.

**Hokkaido**

**Prefectura de Ishikawa**

**“Hanasaku Iroha ~Blossoms for Tomorrow”**  
Kanazawa

La historia presenta tres chicas que trabajan en la posada de un balneario. La asociación de turismo de Yuwaku Onsen ha hecho realidad el festival del Bonbori (linterna de papel) de la historia, el cual se ha convertido en un acontecimiento popular del balneario de Yuwaku. (Foto: Railstation.net)



**Prefectura de Tottori**

**“Detective Conan”**  
El municipio de Hokuei

Es el lugar de nacimiento de Aoyama Gosho, el autor del “Detective Conan” (Meitantei Conan). El Gosho Aoyama Manga Factory abrió al público en 2007.



©GOSHO AOYAMA/SHOGAKUKAN

**Tokyo**

**“Kochira Katsushika-ku Kameari Koen-mae Hashutsujo”**  
Katsushika

Katsushika es donde es asignado el audaz agente de policía Ryotsu Kankichi. Las estatuas de bronce del agente y otros personajes se pueden encontrar por todo la ciudad, dando su bienvenida a los fans visitantes.



©OSAMU AKIMOTO, ATELIER BEEDAMA/SHUEISHA

**“Anohana: The Flower We Saw That Day”**  
Chichibu

Un anime con un reparto coral ambientado en la ciudad de Chichibu donde los fans acuden en masa para recrearse con sus vistas urbanas y naturales, así como del puente antiguo de Chichibu, inspirador de esta peregrinación.



©ANO HANA PROJECT

**Prefectura de Saitama**

**“Wake Up, Girls!”**  
Sendai

El anime sobre las idolos japonesas que asumió el ambicioso reto de mezclar la realidad con el mundo del anime. Una vez pise suelo de Sendai, usted ya está en el mundo de Wake Up, Girls! (Foto: PIXTA)

**Prefectura de Miyagi**



# Los crepes

Fotos: Ishihara Hideki y Marion, Co., Ltd.

Marion Crepes fue pionero en la venta de crepes en Japón cuando abrió su primer establecimiento en la calle Takeshita de Harajuku en 1977. Para los jóvenes de entonces, lo que estaba más de moda hacer los fines de semana era pasear por la calle Takeshita y contemplar la zona peatonal repleta de artistas callejeros mientras merendaban un crep comprado en un puesto de la crepería. Hoy en día, Harajuku es foco de cultura y moda japonesa muy popular entre la juventud y turistas internacionales.

El crep, procedente de la región de Bretaña, Francia, fue importado a Japón y, desde entonces, se ha convertido en una comida callejera que es completamente distinta a su equivalente en Francia. Las habituales variedades francesas, más sencillas como el de mantequilla y azúcar, o chocolate, están probablemente presentes en alguna parte de la larga lista de rellenos de crepes en Japón, donde se dice que hay más de 100 diferentes combinaciones de rellenos. La combinación preferida de los japoneses siempre ha sido y siempre será Banana con Chocolate y Nata.

Antes de que los crepes llegaran a Japón, los postres más populares en cafeterías y restaurantes eran *parfaits* y tortitas decoradas con variados ‘topping’ dulces. Esta tendencia pasó de forma natural hacia los crepes y enseguida la nata montada y los helados se convirtieron en los rellenos más habituales de los crepes. Los rellenos de crep más recientes incluyen pasta de judía dulce *azuki* y tarta de queso, así como crepes salados rellenos de hamburguesa o atún con queso para una comida ligera.

Parece como si la evolución de la gastronomía japonesa durante los últimos 40 años hubiese sido resumida en esta comida callejera. El crep japonés, envuelto y enrollado en forma de cono, ha evolucionado a una respetada comida básica dentro del reino de la comida popular.



Arriba izquierda: Una mujer mirando escaparates con un crep en la mano en una distintiva escena en la calle Takeshita de Harajuku.

Arriba derecha: Una rica y variada selección de crepes en un mostrador. Asegúrese de probar el selecto menú de ingredientes de temporada cuya amplia variedad le cautivará.

Abajo: Las populares combinaciones de Banana con Chocolate y Nata (fondo) y el de Tarta de Queso con Fresa, Chocolate y Nata (primer plano) se sirven en forma de cono acabados de cocinar.





Vista a través de la película de animación,  
“Your Name.”

# Hida Takayama

Las montañas rodean la región de Hida en el norte de la prefectura de Gifu, situada en el centro de Japón. Esta bonita región, que ofrece recorridos magníficos por la naturaleza y al pasado de Japón, está experimentando un renovado interés como destinación turística y sitio divertido para pasear debido a una exitosa película de animación ambientada en este lugar.

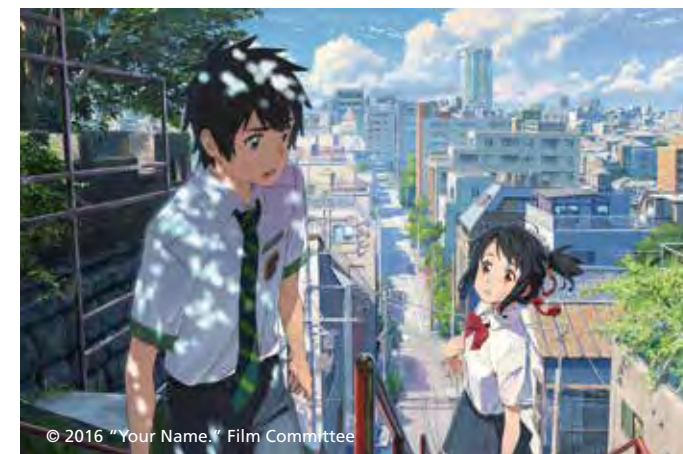


**Sanmachi, área de conservación de edificios históricos importantes de reconocimiento nacional**  
Una antigua calle de comerciantes que forma parte del área registrada como barrio de conservación importante para conjuntos de edificios tradicionales de Japón. Súbase en un rickshaw para darse una divertida vuelta. (Foto: Aflo)

**Destilería de Sake Kaba**  
Esta arraigada destilería de sake fue establecida en 1704. Junto con el almacén de paredes blancas a lo largo del río Setogawa, la destilería fue registrada como bien cultural tangible.



**Okoshi Daiko (tambor retumbante) del Festival de Furukawa**  
El sonido del gran tambor se puede oír hasta altas horas de la noche del 19 de abril.



En 2016, la película de animación titulada “Your Name.” (*Kimi no Na ha*), repentinamente convirtió la ciudad de Hida en foco de atención de los devotos del anime. La trama empieza con un extraño incidente en la que Taki, un estudiante de bachillerato que vive en Tokio, y Mitsuha, una estudiante de bachillerato de un pueblo ficticio llamado Itomori, de algún modo intercambian sus cuerpos una y otra vez. Cuando se dan cuenta, empiezan a comunicarse y, con el tiempo, a sentir atracción mutua. Intentan conocerse, pero no lo consiguen nunca del todo. Su argumento agrisado hace saltar lágrimas a mujeres y a hombres, jóvenes y ancianos.

A pesar de ser una ciudad ficticia, Itomori, está inspirada por todas partes en los paisajes de la ciudad de Hida. Poco después del estreno de la película, sus fans empezaron a visitar la ciudad de Hida en tropel para pasear por los pintorescos lugares familiarizados por Taki y Mitsuha en esta romántica fantasía.

Tras partir de Tokio en el tren bala, Taki cambia a una línea local en Nagoya. La primera estación donde él baja se ha diseñado en base a la estación

de Hida Furukawa, la puerta de entrada a la ciudad de Hida. Para recabar información, se dirige a

una biblioteca inspirada en la biblioteca municipal de Hida. Además, buscando a Itomori, la ciudad de Mitsuha, Taki pasa por un santuario que está basado en el santuario de Ketawakamiya, conocido por el festival de Furukawa e inscrito en la lista del Patrimonio Cultural Intangible por la UNESCO el 1 de diciembre de 2016. El festival es uno de los tres grandes festivales del desnudo de Japón y se celebra anualmente los días 19 y 20 de abril. Varios centenares de hombres vestidos solo con taparrabos de algodón llevan tarimas cargadas con los tambores Okoshi Daiko por las calles, lo cual es un espectáculo.

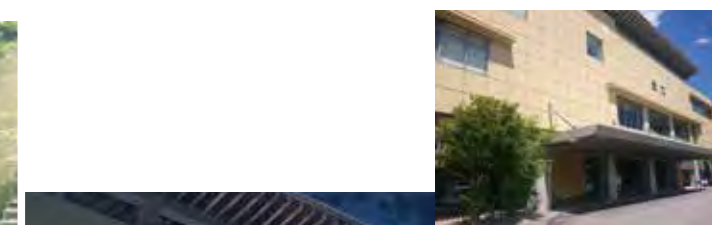
Aunque la película presenta a Mitsuha como una chica cansada de la vida rural y suspirando por una vida urbana en Tokio, los espectadores de grandes urbes encuentran en Hida una naturaleza inmensa y vida sin prisas muy atractivas. Es, en cierta forma, una evocadora ciudad del Japón antiguo, y probablemente, esa nostalgia es la que impulsa a mucha gente a viajar ahí.



**Santuario de Ketawakamiya** En la escena en la que Taki pregunta por direcciones a vecinos del lugar, las escaleras que se ven en el fondo están basadas en las del santuario de Ketawakamiya.



**Estación de Hida Furukawa** La vista desde el puente del ferrocarril situado en el lado norte de la estación es del paisaje que sale en la película.



**Biblioteca municipal de Hida\*** La biblioteca, donde Taki hizo su investigación sobre Itomori, una ciudad ficticia, se inspiró en la biblioteca municipal de Hida.



\* Hay que obtener un permiso en el mostrador de la biblioteca municipal de Hida para hacer fotos de su interior. Se puede hacer fotos solamente entre las 9:00 y las 17:00h. Se ruega respetar la privacidad de los otros cuando se hagan fotos.





**Festival de otoño de Takayama (Festival de Hachiman)**  
El festival de otoño que se celebra anualmente en el santuario de Sakurayama Hachimangu exhibiendo un desfile tradicional de 11 carrozas. (Foto: Ciudad de Takayama)

Un viaje de tren de 20 minutos desde Hida Furukawa le llevará a la estación de Takayama donde apearse para visitar Hida Takayama. Cuando uno está inmerso en su turístico entorno, lo primero que le viene a la vista es el paisaje urbano tradicional. Esta antigua ciudad con castillo fue erigida alrededor del castillo de Takayama construido por el señor Kanamori Nagachika a principios del siglo XVII.

En dos áreas de conservación de edificios históricos importantes de reconocimiento nacional, los destinos turísticos centrales, el ambiente del Período Edo (1603–1867) permanece vivo incluso hoy en día. Un itinerario turístico clásico incluiría esquivar los rickshaws turísticos mientras meriendan las exquisiteces locales como Hida-Gyu Kushi (brocheta de ternera de Hida) y Mitarashi Dango (brocheta de pequeñas bolas de harina de arroz glaseadas con salsa de soja). La segunda se acerca más a una comida ligera y se diferencia del Mitarashi Dango conocido en el resto del país, el cual está recubierto con salsa dulce y se disfruta como merienda. Otros placeres para gozar en este sitio incluyen la degustación de *sake* en una destilería local y comprar de recuerdo un encantador muñeco de mono bebé conocido como Sarubobo. En “Your Name.”, una tela estampada de Sarubobo es utilizada para envolver una fiambra *bento*.

Takayama Jinya está situada en la ribera del río Miyagawa, que pasa por la ciudad. Durante el Shogunato Tokugawa (1603–1867), había unas 60

oficinas gubernamentales como ésta en todo el país, pero en la actualidad Takayama Jinya es la única que se conserva. Ofrece la mejor vista del puente de Nakabashi sobre el río Miyagawa. Como por lo general la llegada de la primavera se retrasa en Hida, hay una ventana mayor de oportunidades para ver las flores de cerezos cayendo en cascada por encima del puente. No deje de visitar los mercados matinales que están abiertos todos los días desde la mañana hasta el mediodía. Recuerde poner el despertador a primera hora de la mañana para disfrutar los mercados matinales de Miyagawa y de Jinya-mae, considerados en su conjunto como uno de los tres grandes mercados matinales en Japón.

El festival de Sanno, la cerebración de primavera en Takayama, exhibe una docena de majestuosas carrozas los días 14 y 15 de abril. El festival de Hachiman, la feria de otoño, las carrozas ornamentadas con autómatas desfilan por las calles hasta altas horas de la noche los días 9 y 10 de octubre.

Con el teñido de las flores de cerezos en la primavera, las hojas de color verde brillante del verano, el colorido follaje del otoño y la nieve profunda del invierno, Hida Takayama desvela la hermosura estacional de sus paisajes como imágenes postales.



**Arriba derecha: Muñeco de Sarubobo**  
Un muñeco que se ha venido haciendo en la región de Hida desde tiempos remotos. Se considera como un amuleto que aleja la maldad a la vez que trae buena salud y parto seguro. El nombre significa “mono bebé” en el dialecto local y se dice que se llama así debido a su semejanza en color y forma.

**Abajo izquierda: Hida-Gyu Kushi**  
Una exquisítez local que permite a los visitantes probar la ternera de Hida, la especialidad de Gifu. (Foto: PIXTA)

**Abajo derecha: Mitarashi Dango**  
El agradable aroma ahumado de la salsa de soja es muy apetitoso. (Foto: PIXTA)



**Takayama Jinya**  
El edificio que el señor Kanamori del castillo de Takayama utilizaba como su villa se convirtió en Takayama Jinya cuando el gobierno Edo puso Hida bajo su control.



**Izquierda: Puente de Nakabashi**  
Uno de los sellos característicos de Takayama que cruza el río Miyagawa pasando por el centro de Takayama. El puente rojo y los cerezos floridos en primavera crean una hermosa vista.

**Derecha: Mercado matinal de Miyagawa**  
Tanto hoy como en el pasado, el mercado es considerado una cocina indispensable para sus habitantes, el cual ofrece desde verduras y frutas frescas hasta artículos hechos a mano como encurtidos de verduras, miso y artesanías locales. Las tiendas bordean el río Miyagawa haciendo más fácil curiosear.

#### Alrededor de la estación de Hida Furukawa



#### Alrededor de la estación de Takayama



#### Acceso

El viaje con el tren JR Hokuriku Shinkansen desde Tokio hasta Toyama dura aproximadamente 2 horas y 15 minutos. Desde ahí, 1 hora y 15 minutos en la línea exprés hasta la estación de Hida Furukawa. La línea JR Takayama le lleva a la estación de Takayama en aproximadamente 15 minutos.

#### Para más información

● **Ciudad de Hida**  
TEL: (+81) 0577-73-2111  
<https://www.hida-kankou.jp/kanko/foreign/en/>  
(Inglés)

● **Ciudad de Takayama**  
TEL: (+81) 0577-32-3333  
<http://www.hida.jp/spanish/>



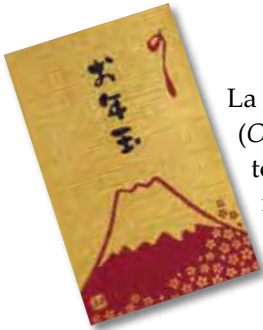




# Pochi Bukuro

Un sobrecito que reúne corazones grandes

Fotos: Kusu Seiko



La celebración de Año Nuevo en Japón (*O-shogatsu*) es uno de los acontecimientos más importantes en su calendario ritual. El momento culminante más ansiado y esperado por los niños es cuando los padres les regalan dinero (*otoshidama*) en un sobrecito o bolsita (*otoshidama bukuro*). La tradición de regalar en Año Nuevo se remonta al siglo XIV cuando el “*otoshidama*” no era monetario. En la actualidad, esta forma de regalar se ha convertido en el dinero que se les da a los hijos y a los familiares más jóvenes en Año Nuevo. El sobrecito con el “*otoshidama*” (お年玉) escrito en su parte frontal se utilizaba originalmente para introducir la propina en agradecimiento a una geisha, una artista femenina tradicional de Japón, así como a personal de ocupaciones similares.

En Japón, la gente se siente incómoda con la acción de dar o recibir dinero a la vista, y desde tiempos antiguos, hay la costumbre de dar el *ohineri*

(papel retorcido envolviendo las monedas en su interior) como propina y regalo de felicitación. Finalmente este papel ha evolucionado para convertirse en un sobre para contener las monedas; de ahí surge el nombre de *pochi bukuro*: “*pochi*” significa “un poquito”, y se dice que el nombre nació de la propia modestia de quien da el regalo.

Una costumbre que pervive hoy día es ofrecer sobres de *oiri bukuro* a los artistas del teatro *kabuki* o a los luchadores de *sumo* como felicitación por el espectáculo y la actuación cuando se produce una enorme asistencia al acontecimiento. En los últimos años, los sobres están disponibles en una gran variedad de diseños, desde divertidos y coloridos hasta clásicos, y se los utiliza no sólo para regalar dinero, sino también para introducir tarjetas con mensajes de intercambio informales.

