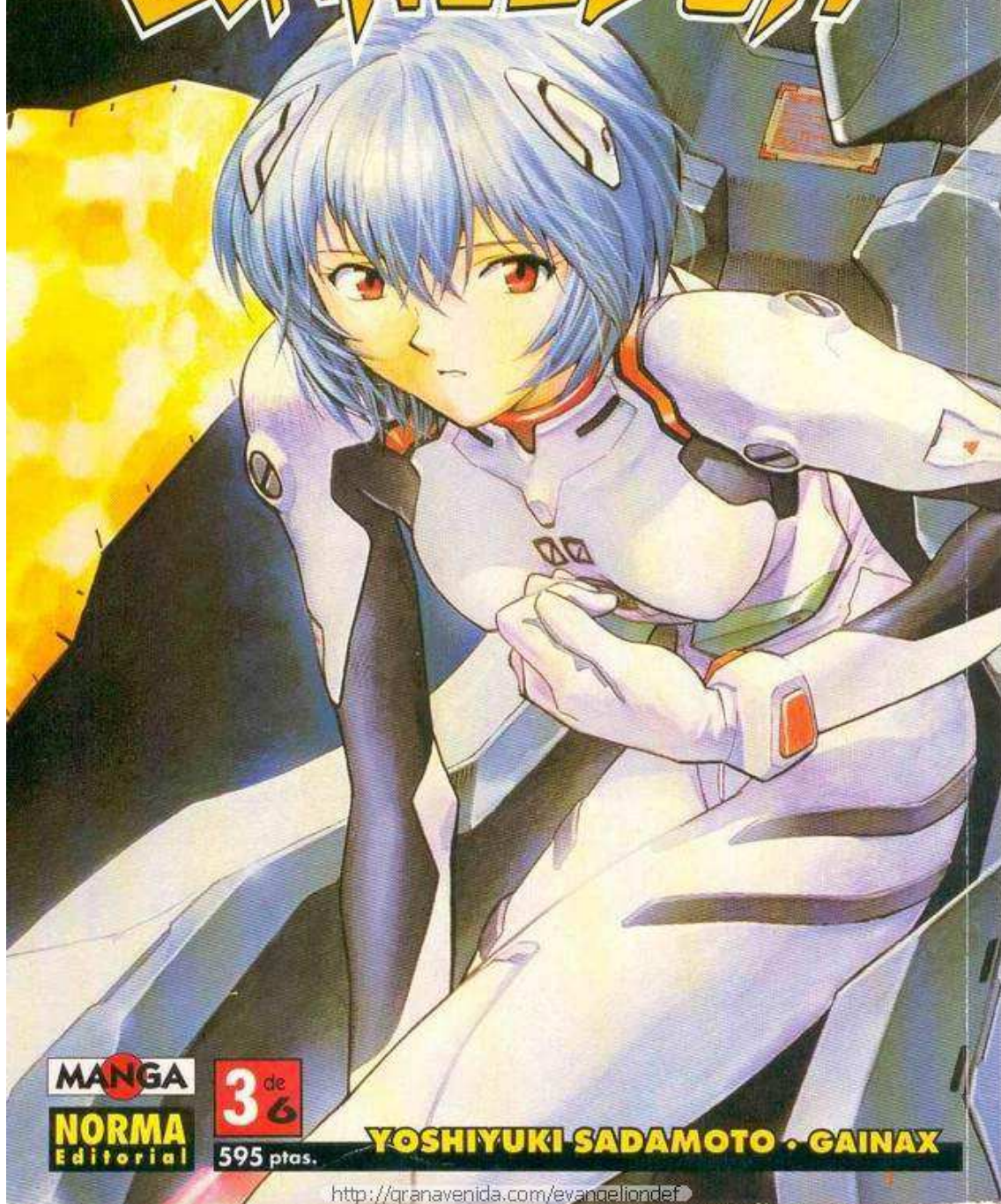




NEOGÉNESIS EVANGELION



MANGA

NORMA
Editorial

3 de
6

595 ptas.

YOSHIYUKI SADAMOTO • GAINAX

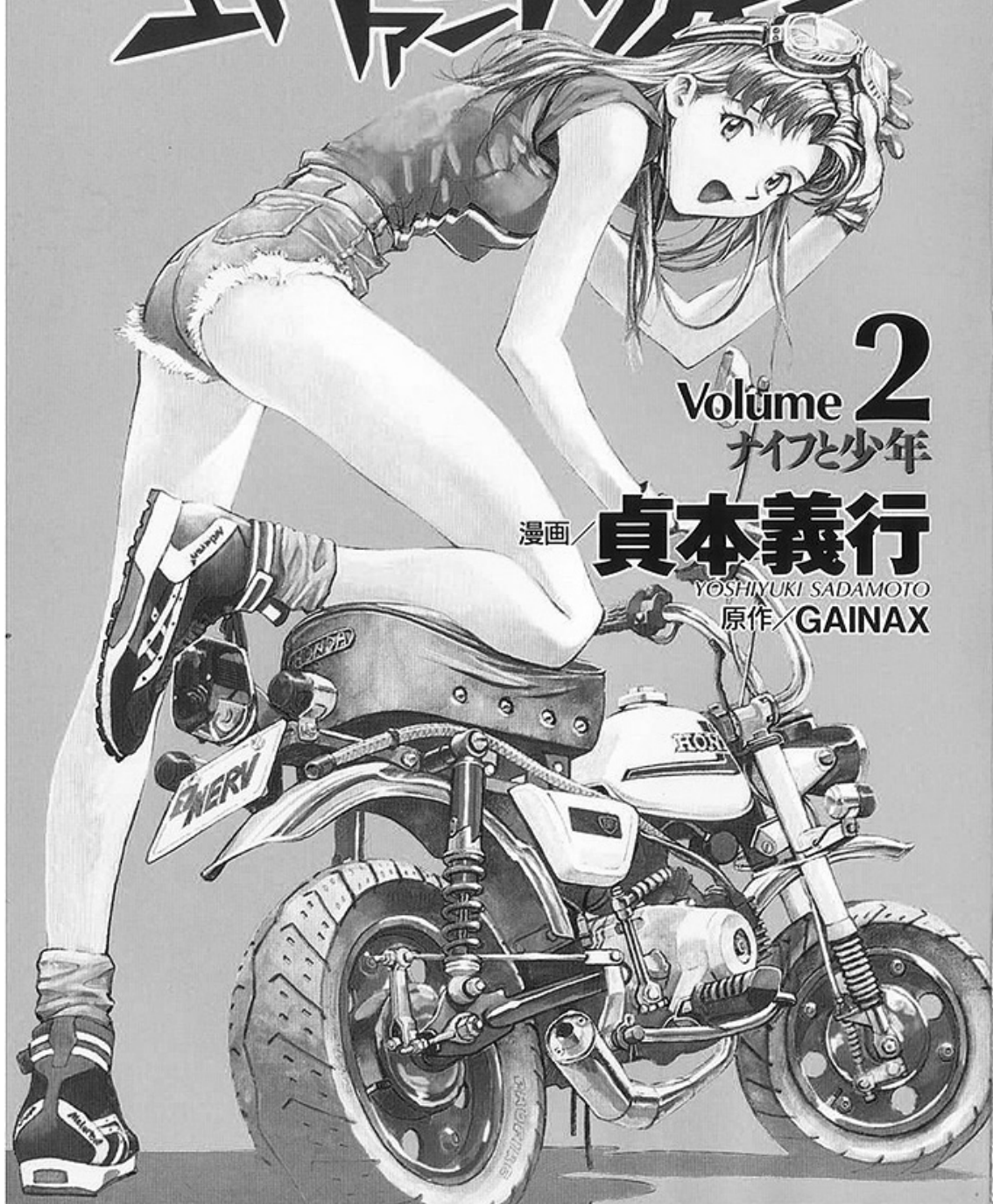
<http://granavenida.com/evangeliondef>

NEOGÉNESIS EVANGELION



<http://granavenida.com/evangeliondef>

新世紀 エヴァンゲリオン



Volume **2**
ナイフと少年

漫画

貞本義行

YOSHIYUKI SADAMOTO

原作 / GAINAX



時に西暦2015年
未曾有のカタストロフィー
「ゼカンド・インパクト」に
見舞われた人類は

その半数を失いながらも
ようやく復興への道を
歩き始めていた

しかし、正体不明の
巨大戦闘兵器群「使徒」の
襲来により、またもや世界は
滅亡の脅威にさらされることに...

予測されていた
圧倒的強さを誇る「使徒」を
迎え撃つべく

特務機関ネルフは主計画を発動
究極の汎用人間決戦兵器
「エヴァンゲリオン」を運用化する。

明らかになってゆくE計画の全容。
同時進行する人類補完計画。
侵してはならない
「神」の領域への扉が
少しずつ開かれてゆく...

PROGRAM

EVANGELION 2

STAGE.7 ^と閉じゆく心 ^{こころ} 9

STAGE.8 シンジご ^{き げん}機嫌ななめ 37

STAGE.9 マニアの ^{じゅなん}受難 55

STAGE.10 ナイフと ^{しょうねん}少年 87

STAGE.11 さまよえるサード・チルドレン 111

STAGE.12 やさしさの ^{かたち}輪郭 139

MISATO KATSURAGI

SHINJI IKARI



いかり
碇シンジ

本編の主人公。10年以上もの間、伯父の家に預けられて育つ。突然、父・ゲンドウによりネルフに呼ばれエヴァのパイロットとなる。(14歳)



かつらぎ
葛城ミサト

ネルフ本部戦術作戦部作戦局第一課所属。シンジの直属の上司にあたる。おおらかな性格でシンジの数少ない理解者。花の独身…。(29歳)



いかり
碇ゲンドウ

シンジの実父。特務機関ネルフの最高司令長官。任務至上主義で実の息子にも冷徹だが、レイにはふしぎな思いやりをみせる。(48歳)



あやなみ
綾波レイ

エヴァのパイロット。零号機の起動実験中に事故に遭い重傷を負う。寡黙で、過去も生い立ちも不明な謎の少女。シンジの同級生。(14歳)



あかぎ
赤木リツコ

ネルフ本部技術開発部技術一課所属。エヴァ開発の責任者。クールな常識人でミサトとは対照的な性格。白衣の似合う美人科学者。(30歳)



●前巻までのあらすじ

西暦2015年——関東第3新東京市に「使徒」と呼ばれる正体不明の怪物が出現。防衛側の国連特務機関ネルフによって開発された汎用人型決戦兵器・エヴァンゲリオンが迎え撃つも、その力の差は圧倒的で敗退を余儀なくされる。ネルフ最高司令長官である碇ゲンドウは、エヴァのパイロットとして、長らく他所へ預けていた息子・シンジを呼び寄せる。積年の確執と、あまりに独善的な要求への反発心から自暴自棄となったシンジは、エヴァへ搭乗することとを承諾するが、操縦もおぼつかぬまま出撃し、途中で意識を失ってしまう。操縦者なきままエヴァは暴走し、戦闘を続けてついには使徒を倒してしまうのだが……。



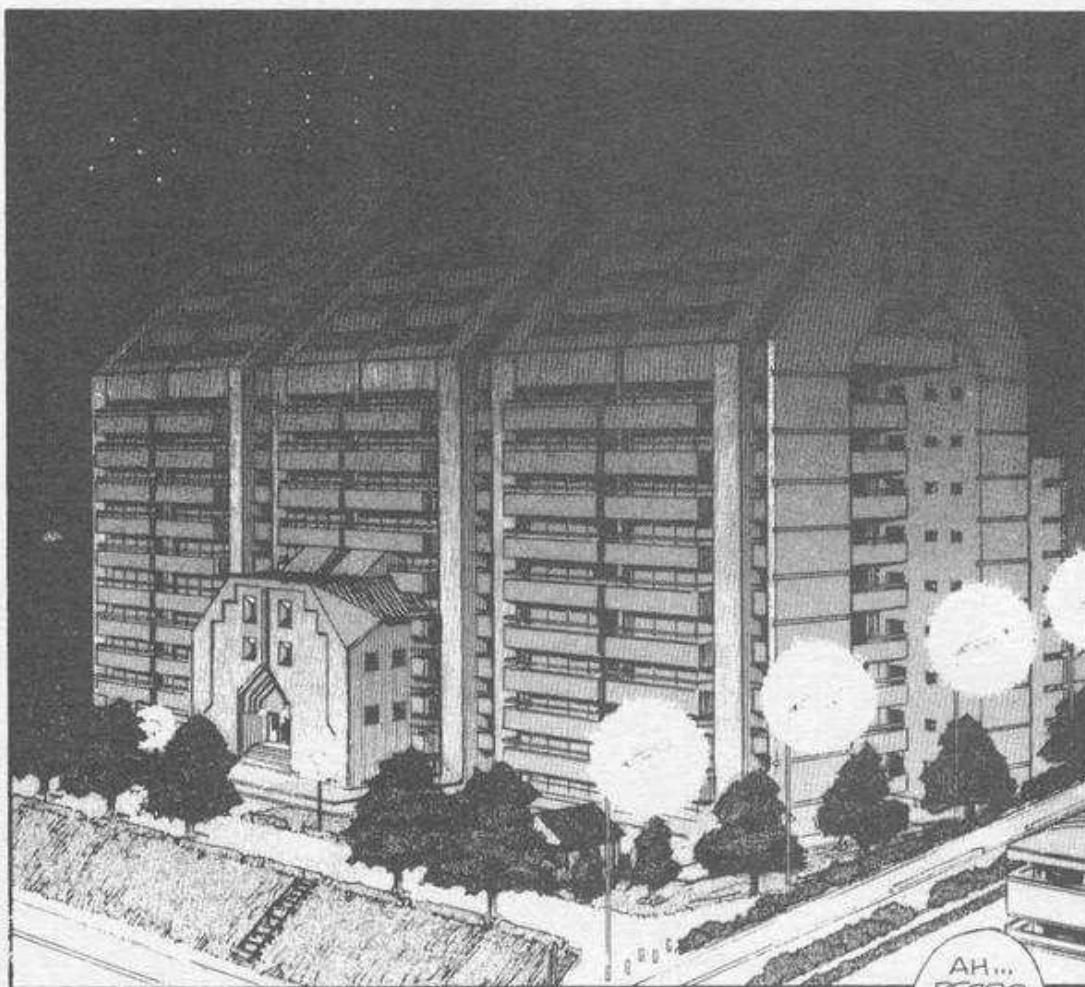
トテトテトテトテトテ





FASE 7

CORAZÓN COMPUNGIDO



AH...
PERDO-
NA.
¿ME CO-
GES LAS
MALE-
TAS?



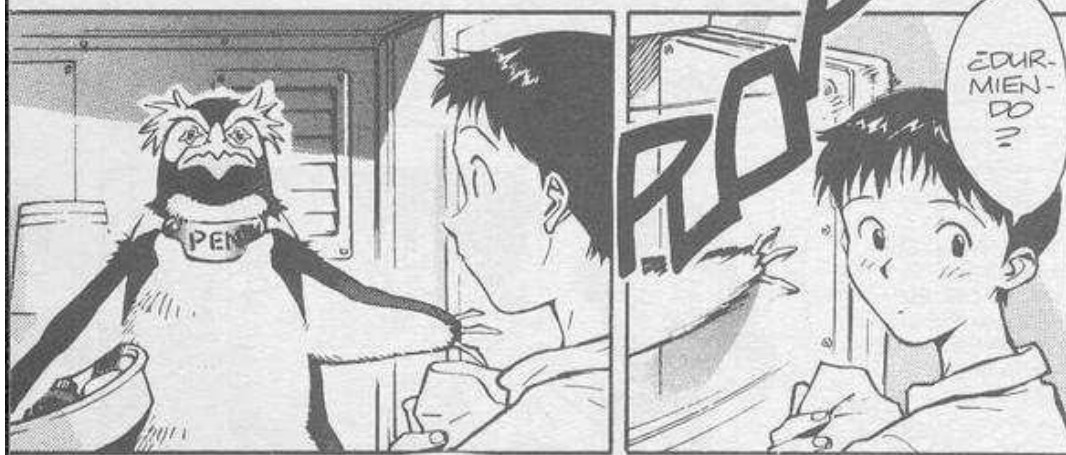
SUPONGO
QUE TUS
MALETAS
YA
HABRÁN
HEGADO...



S...
SÍ.









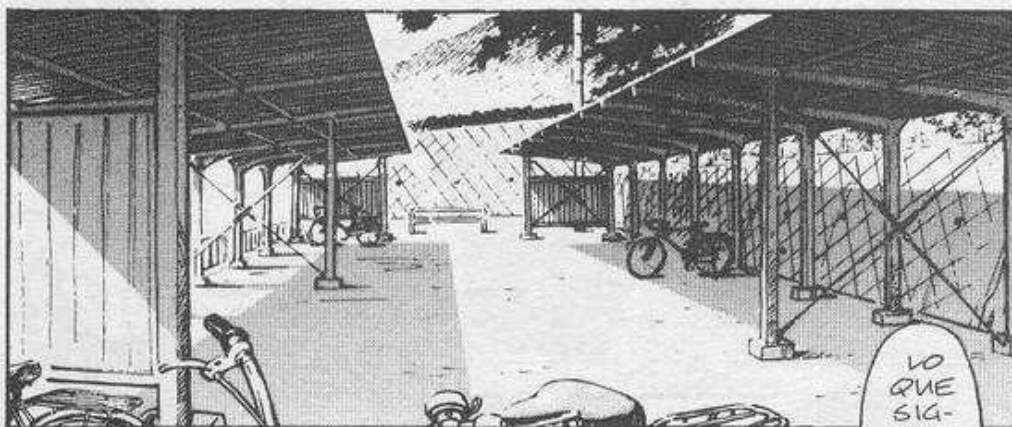


◦ HORARIO DE TURNO

	LUN	TIJE RA!	TIJE RA!	
DESAYUNO	SHINJI	SHINJI		
CENA	SHINJI	SHINJI	SHINJI	SHI
BASURAS	MISA-TO	SHINJI	SHINJI	SHIN
BAÑO	SHINJI	SHINJI	MISA-TO	SHI
LA VADORA	SHINJI	SHINJI	SHINJI	MISA-TO





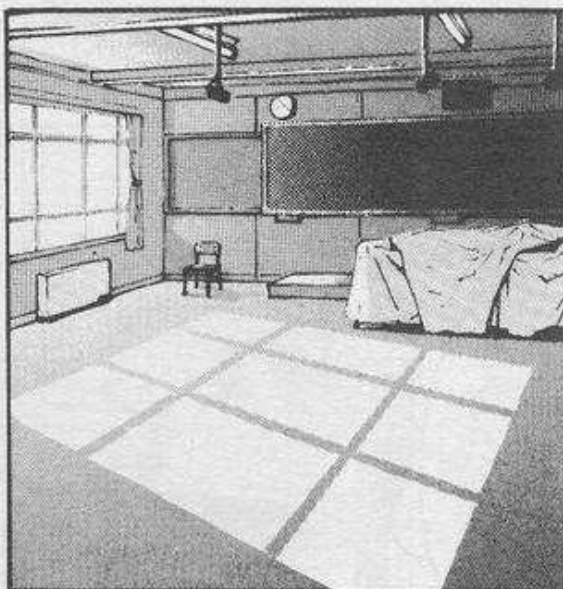


LO
QUE
SIG-
NI-
FI-
CA
QUE
...



...EL
HOMBRE,
QUE
ENSALZA-
BA TANTO EL
PROGRESO DE
LA CIENCIA Y
SU CULTURA
TAN
AVANZADA
...

...VIO
COMO LE
VEGABA
LA HORA
DE SU
COMPLETA
DESTRUCC-
CIÓN.









...EN
SOLO
ESE
TIEMPO,
NOSOTROS
HEMOS
LOGRADO
LA
RECONS-
TRUCCIÓN.

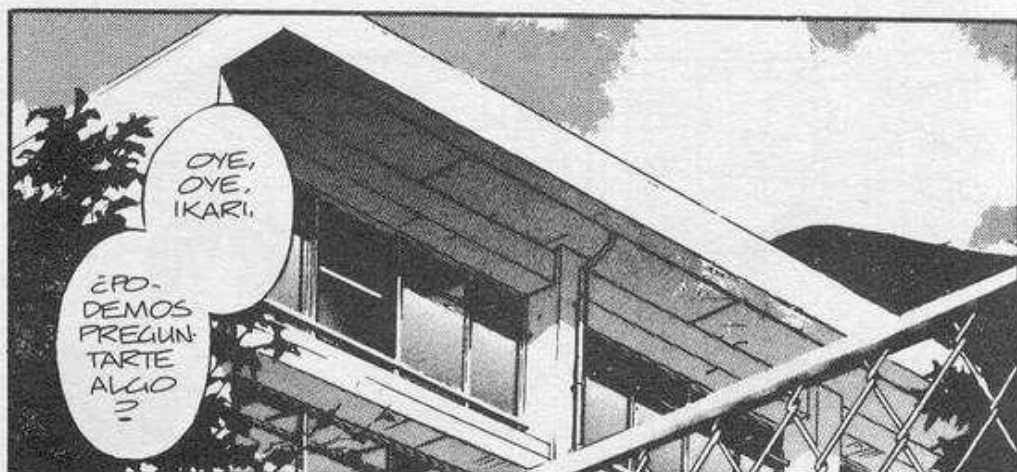
DESDE
ENTON-
CES
HAN
PASA-
DO
15
AÑOS
...



NO
HA SIDO
SÓLO POR
LA EXCELEN-
CIA
DE LA
ESPECIE
HUMANA
...

... SINO,
MÁS BIEN,
FRUTO DEL
SACRIFICIO
CONSTANTE
A FUERZA DE
SUDOR Y
LÁGRIMAS,
DE
NUESTROS
PADRES.

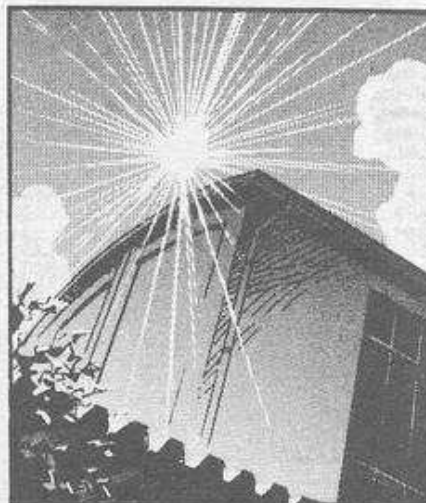












MI PADRE Y MI TIO TRABAJAN EN TU LABORATORIO, ¿ASÍ QUE, YO SOY EL ÚNICO QUE PUEDE CUIDAR DE ELA!

YA SABES QUE MI HERMANA ESTÁ INGRESADA EN EL HOSPITAL, ¿NO?

¿ES-
QU-
CHA-
ME
BIEN!

¿EH,
NUE-
VO!



¿DE QUIÉN CREES QUE ES LA CULPA...?



PO-
BRE-
CI-
LA,
¿EH?



BUENO, CUIDAR DE ELA NO ME IMPORTA, PERO QUE LA CARA LE QUEDA HECHA UNA FILTRAFÁ, ¿ESO SÍ QUE ME IMPORTA!!

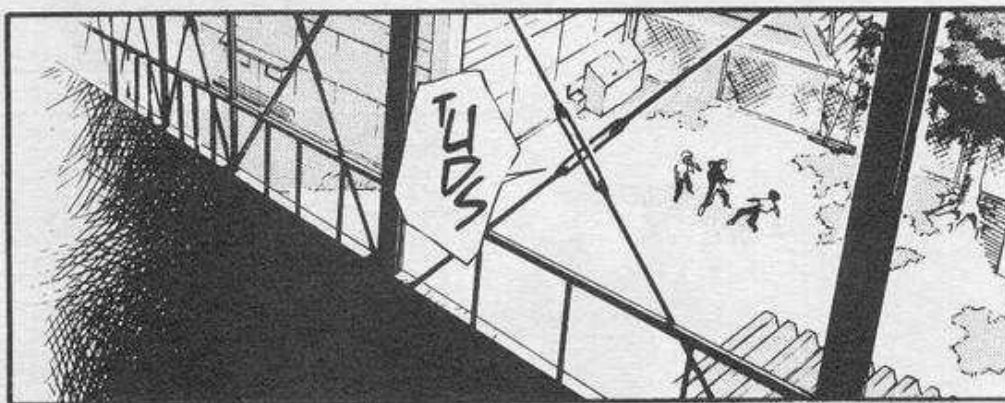


¿NO TE
CREAS UN
HÉROE,
PORQUE
NO LO
ERES!

¿TÚ,
DISPARAN-
DO A TON-
TAS Y A LO-
CAS, ALCAN-
ZASTE UN
EDIFICIO
QUE HICIS-
TE ARTÍCOS Y
APLASTASTE
A MI
HERMA-
NA!

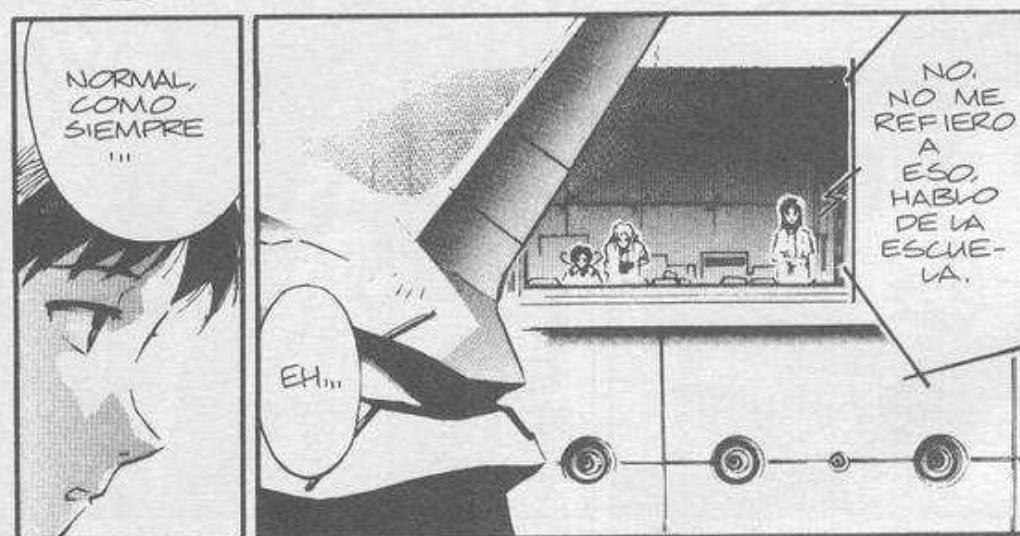
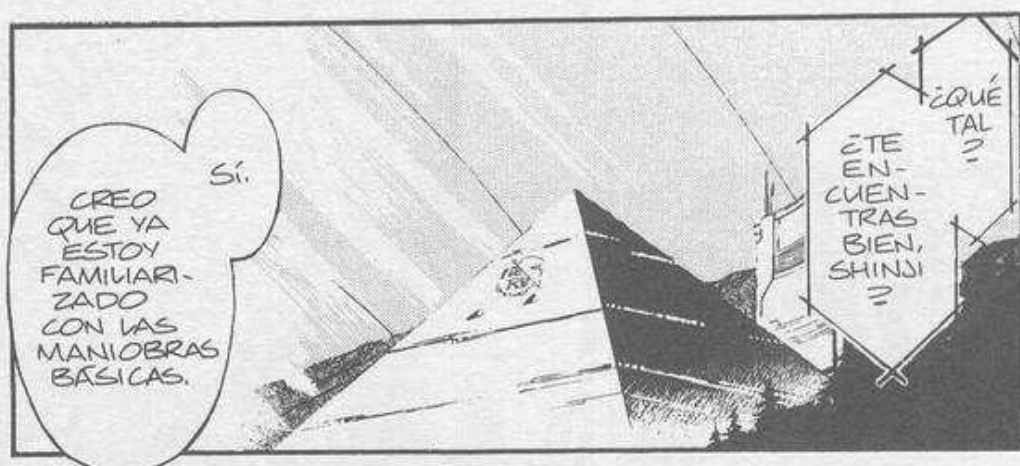
¿LA
CUL-
PA
ES
TUYA
!







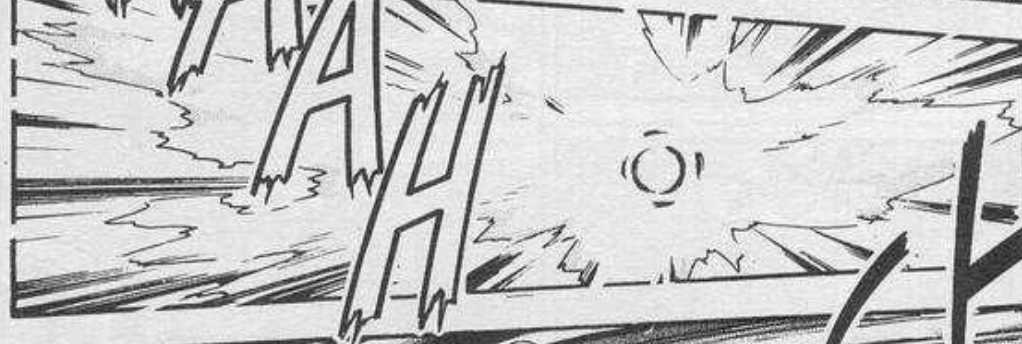
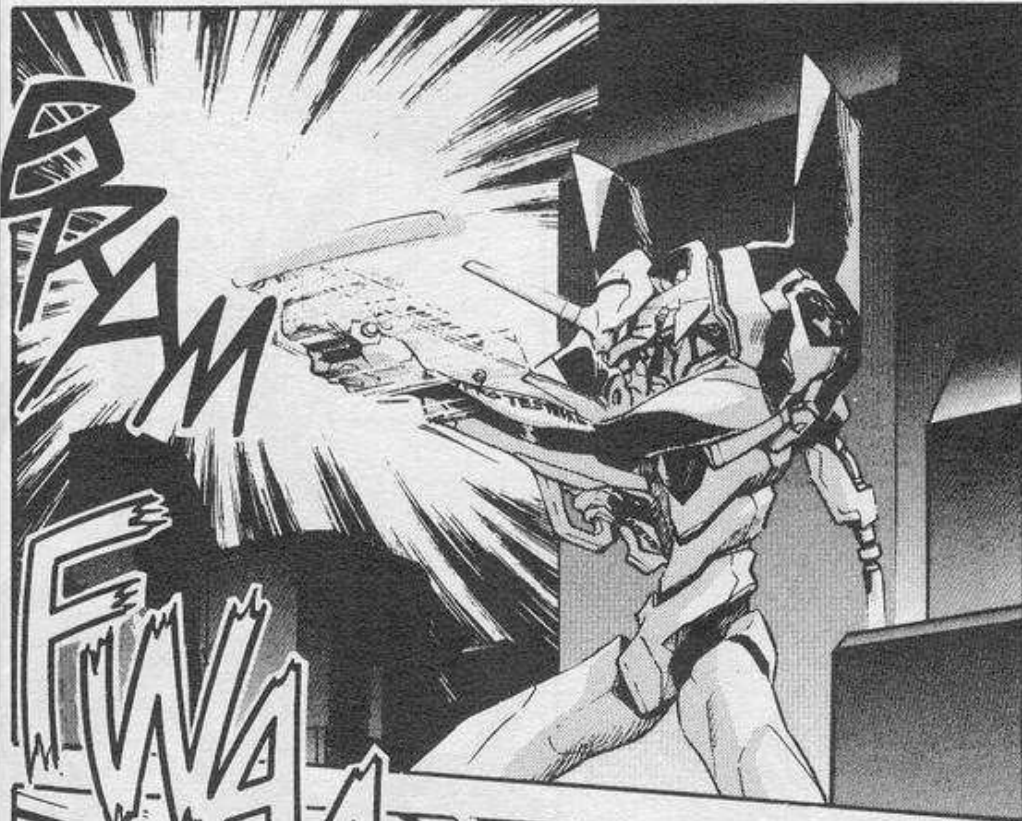






TRIGGER PRIORITY MODE: MODO DE PRIORIDAD DE MANIPULACIÓN DE DISPOSITIVO, PRESIONA LA SINCRONIZACIÓN POR ENCENDIDO.









ME
PRE-
GUN-
TO
CUANDO
EMPE-
ZÓ...



TAL
VEZ
...

...ÉSTE
SEA
EL
ÚNICO
SITIO
DONDE
ÉL PUEDA
ESTAR.



TENGO
LA
IM-
PRE-
SIÓN
...

...DE
QUE MI
LORA-
ZÓN Y
MI CUER-
PO SE
ESTÁN
SEPARAN-
DO
POCO A
POCO.

ES-
TA
BIEN.



PUE-
DO
HA-
CER-
LO...



CADA
VEZ
QUE
ESTOY
TRISTE
O ME
PASA
ALGO
MALO...



...HE
DE
VERLO
CON
DIS-
TAN-
CIA.

COMO
SI NO
FUESE
ALGO
MTO,
SINO ALGO
QUE VE
PASASE
A
OTRO
YO.





SI
HAGO
ESO
...

TENGO
QUE
ENCE-
RRAR MÁS
MI CORA-
ZÓN
EN EL
FONDO
DE MI
CUERPO.

...ACA-
BARE
POR
NO SEN-
TIR...

...EL
MIE-
DO
...

...EL
DOLOR
DE MI
CUER-
PO
Y
DE MI
CORA-
ZÓN.

FIN DE LA FASE 7

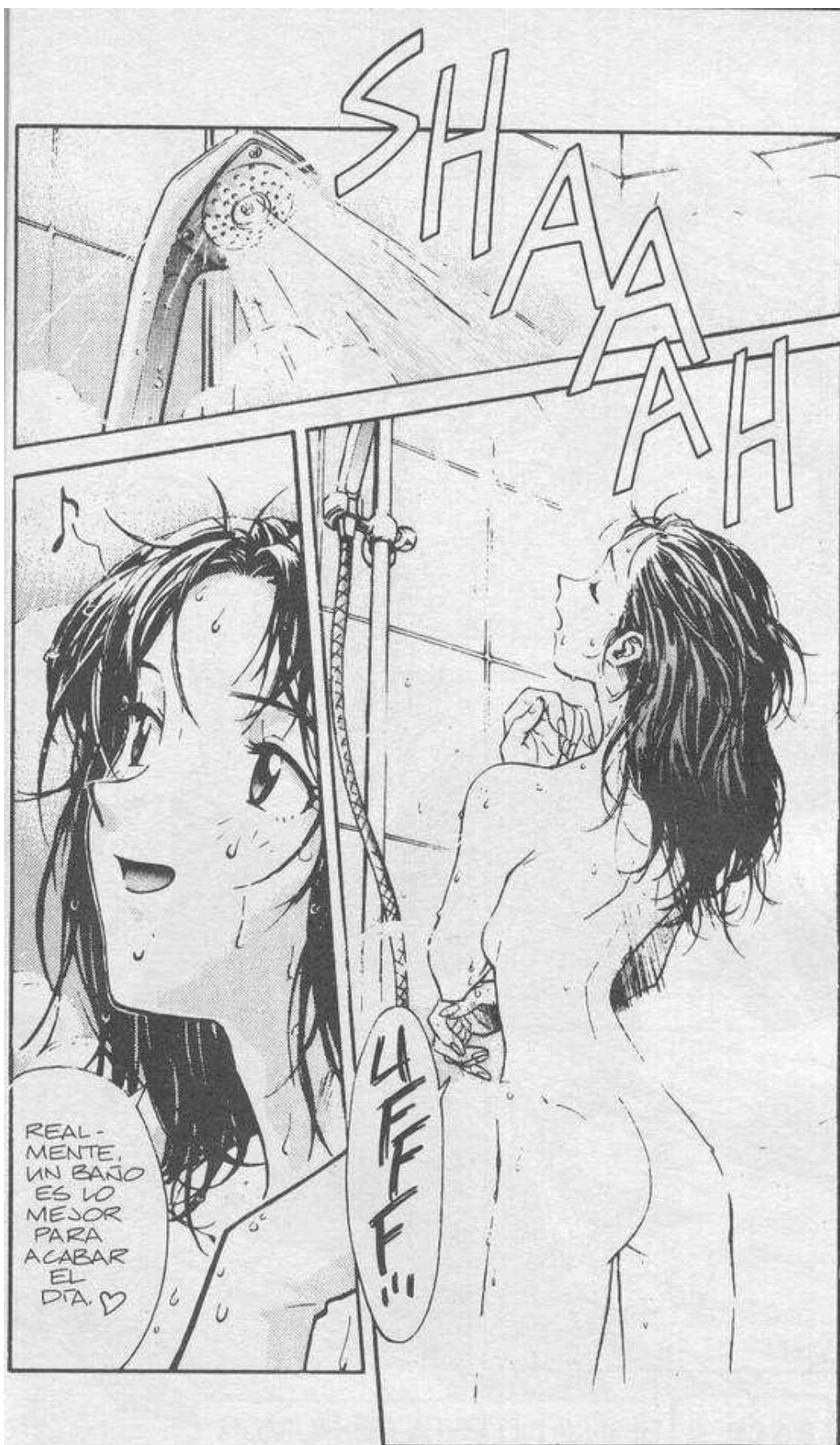
12345678901



FASE 8

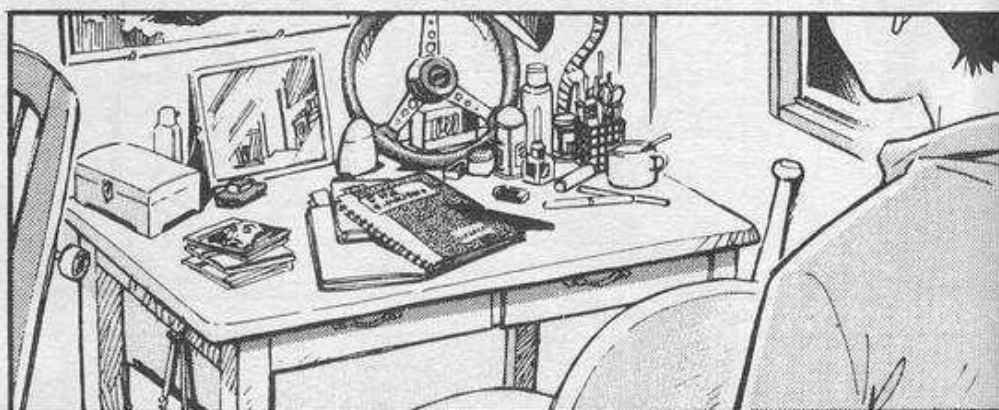
SHINJI NO ESTÁ DE HUMOR

<http://granavenida.com/evangeliondef>













...TAN
SERIO
COMO
SIEM-
PRE
...

REI
LE
A

NAM
NAM
NAM



¿NO
ESTARIA
BIEN!
¿SOY
MENOR
DE
EDAD!

¿QUIERES
BEBER
UN
POCO,
SHINJI?
♡



¿TE...
PUEDO
PEDIR
ALGO
?

DE TODOS
MODOS,
PARECE QUE
YA TE HAS
ACOSTUM-
BRADO BAS-
TANTE A
EVA...



YO
NO
ESTOY
HE-
CHO
PARA
ES-
TO.

¿NO
QUE-
DA
MÁS
REME-
DIO!



DESPUÉS
DE OTR
MIS ÓRDE-
NES,
INTENTA
MANIOBRAR
UN POCO
MÁS RÁPI-
DO, EVA-
LE...?



ADE-
MÁS
'''

'''TAMPO-
CO
ESTOY
PILOTAN-
DO
CON
GANAS.'''



SI
PILOTAS
CON
ESE
ENTUSIAS-
MO...

¿TE
IRÁS AL
OTRO BA-
RRIO EN
UN ABRIR
Y CERRAR
DE
OJOS!



¿SOBRE
TUS ES-
PALDAS
ESTÁ LA
VIDA DE TO-
DA LA ES-
PECIE HU-
MANA?

¿OYE!
PERO,
¿QUÉ
SIGNIFI-
CA ESE
DESANI-
MO?

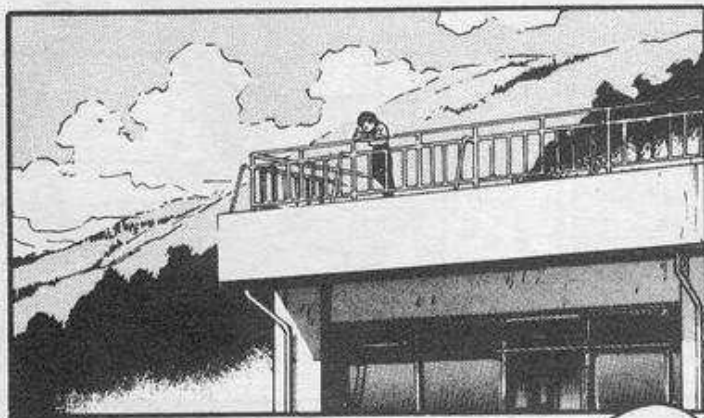
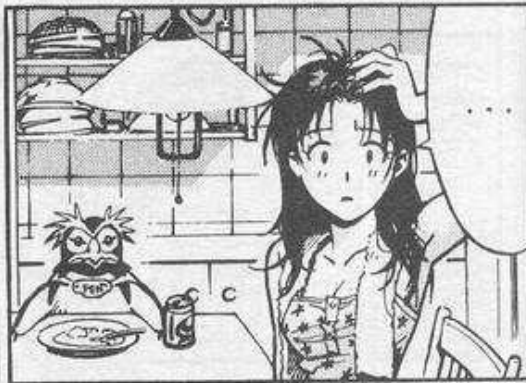
¿TES
QUE NO
TE
DAS
CUENTA
!?



PUES
MUY
BIEN
'''
ME
DA
IGUAL
'''







EN LA TERRAZA, SUMERGIDO EN SU SOLEDAD ...
¿TIENE TODO EL ASPECTO DE UN HÉROE!



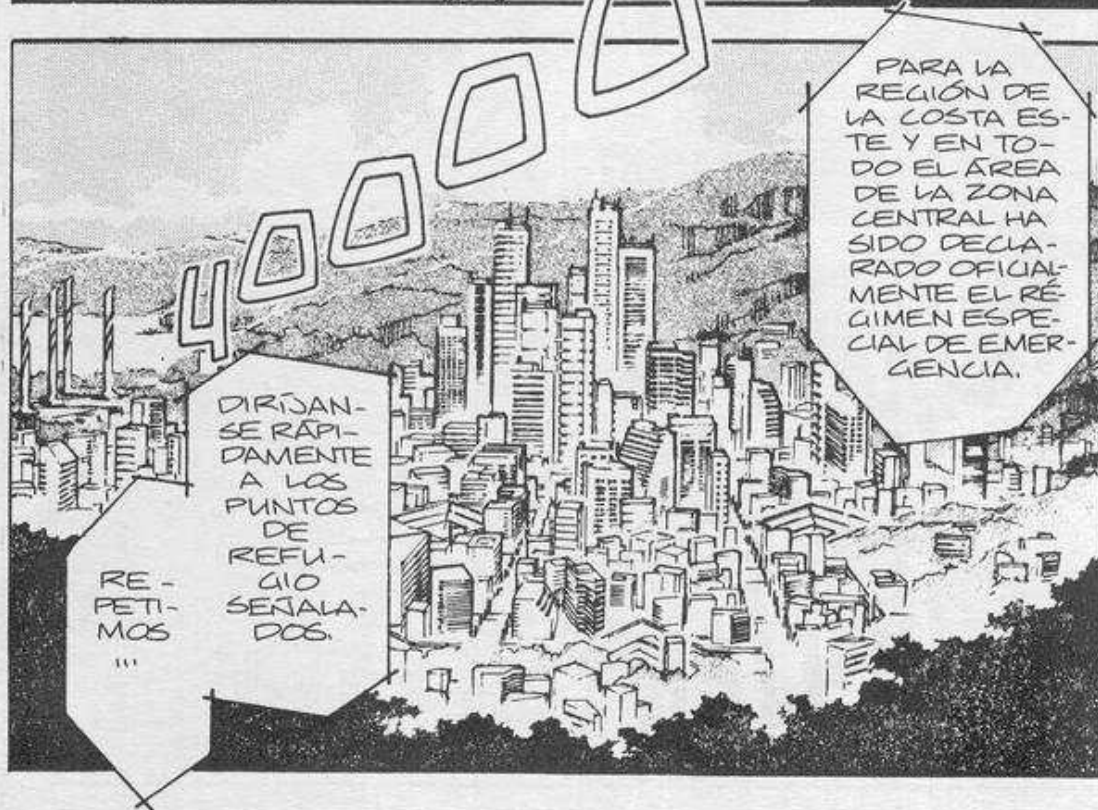
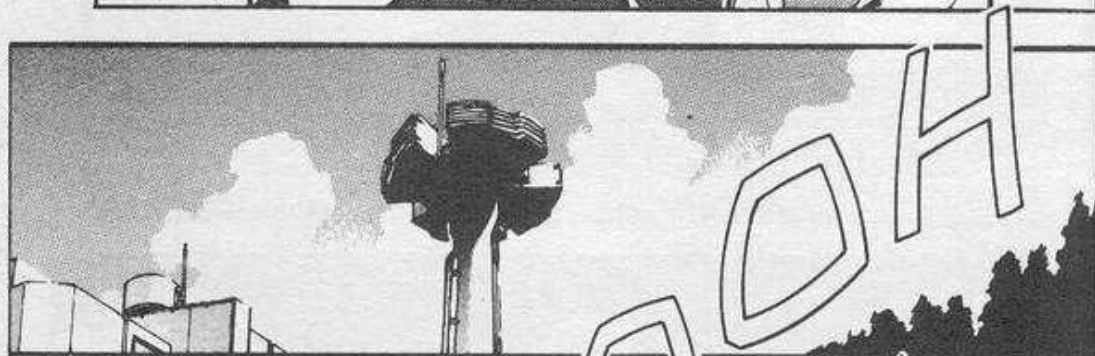


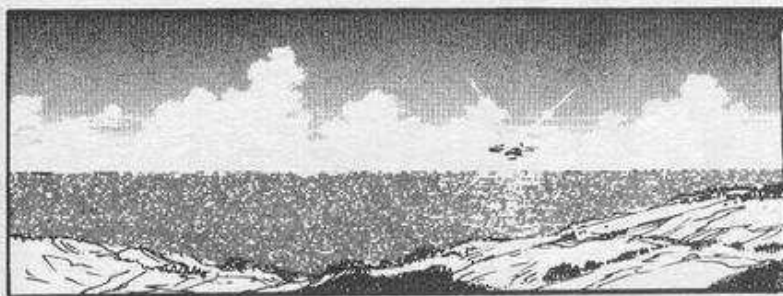




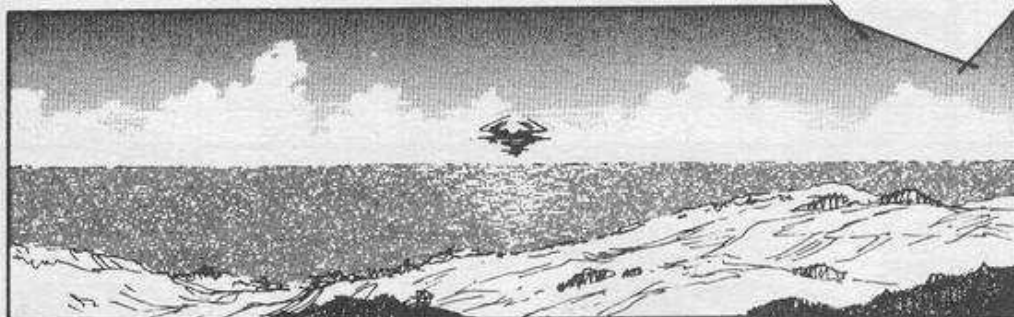








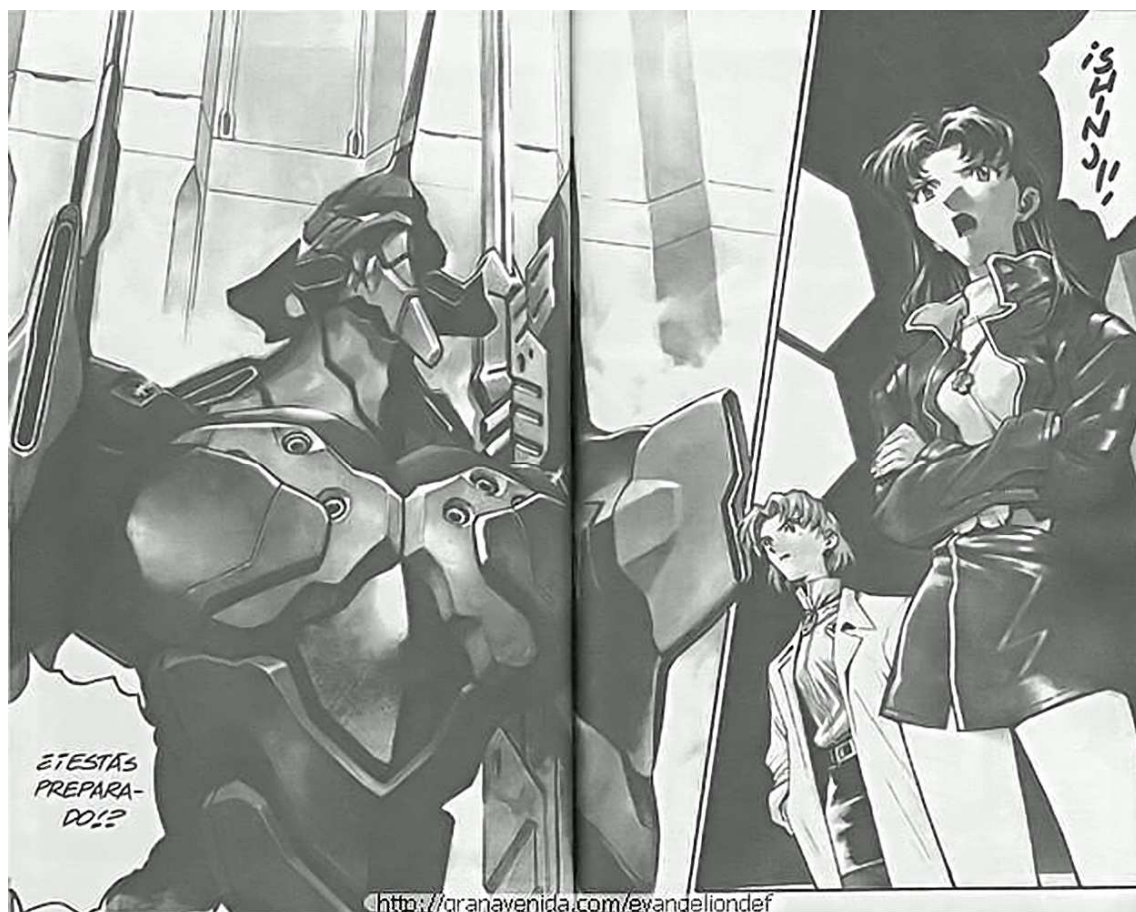
QUE
TODA
LA POBLACIÓN
CIVIL
SE
DIRIJA RÁPIDA-
MENTE
A LOS PUNTOS
DE
REFUGIO
SEÑALADOS.

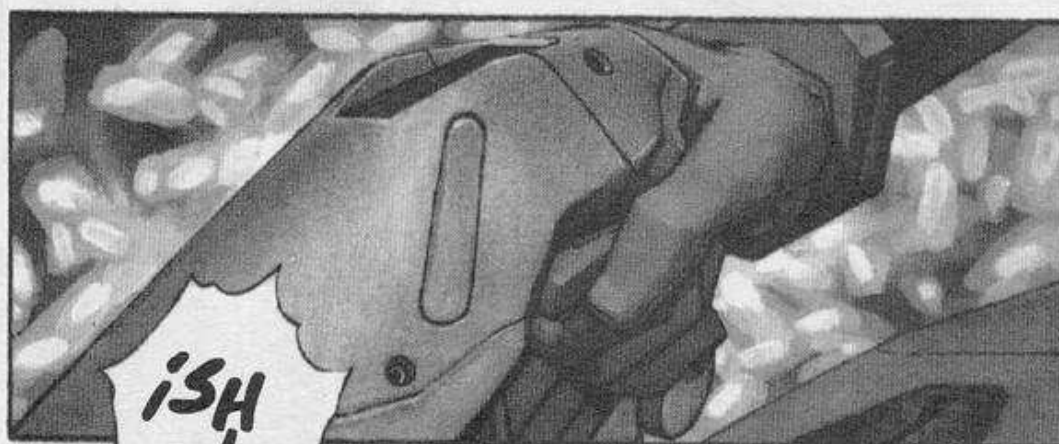


FIN DE LA FASE 8

12045678901



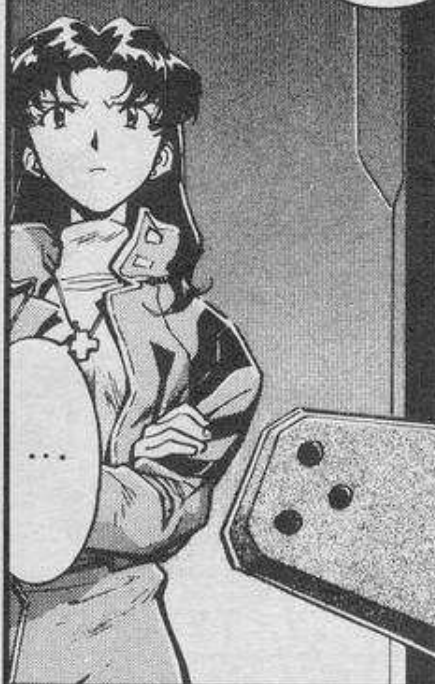






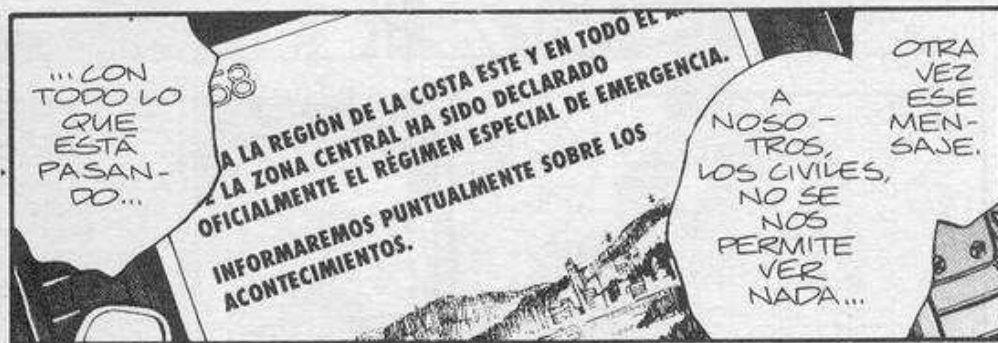


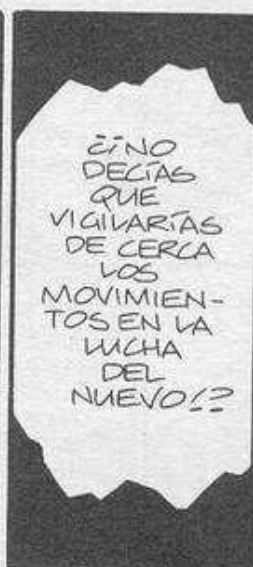




GEO-SHELTER
334
REFUGIO SUBTERRÁNEO 334
DISTRITO 3 DE NEO-TOKYO.
DIVISIÓN DE PREVENCIÓN DE DESASTRES
SUPERFICIE: 2.000 m²
CAPACIDAD MÁXIMA: 250 PERSONAS









¿ESTÁS
PREPA-
RADO,
SHINJI?



UHM
...



ASÍ
QUE ME
PARECE
QUE TIENES
UNA
DEUDA
PENDIENTE,
¿NO?



...TÚ
TAMBIÉN
TE SIEN-
TES UN
POCO CUL-
PABLE,
EVER-
DAD?

...DIGAS
LO
QUE DI-
GAS
...



...SIEM-
PRE
HAS DE
SALIRTE
CON
LA
TUYA.

TÚ...



DELEGADA,
VAMOS UN
MOMENTO
AL LAVABO,
¿VALE?

ESTO
...

¡IMBÉCIL!

¿I QUIÉNES
EL QUE SE
SIENTE
CULP...!?

BUE-
NO...
RECRE-
SAD EN
CUANTO
HAYÁIS
TERMI-
NADO.

WUUU







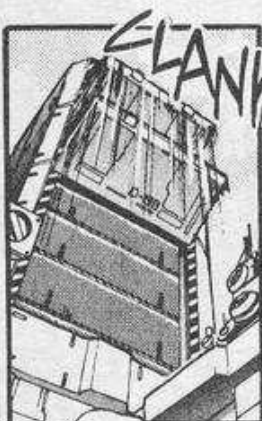
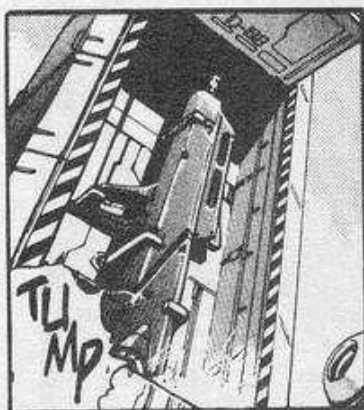


















TEVA
HA PASADO
AL MODO
DE
ENERGÍA DE
RESERVA
!!



¡¡CABLE
UMBILICAL-
SECCIONA-
DO!!

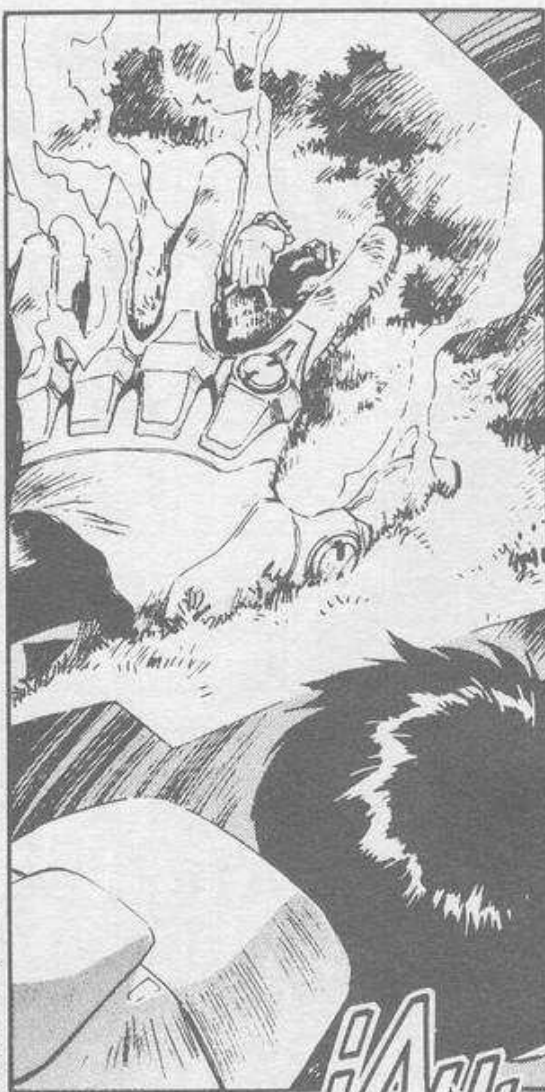


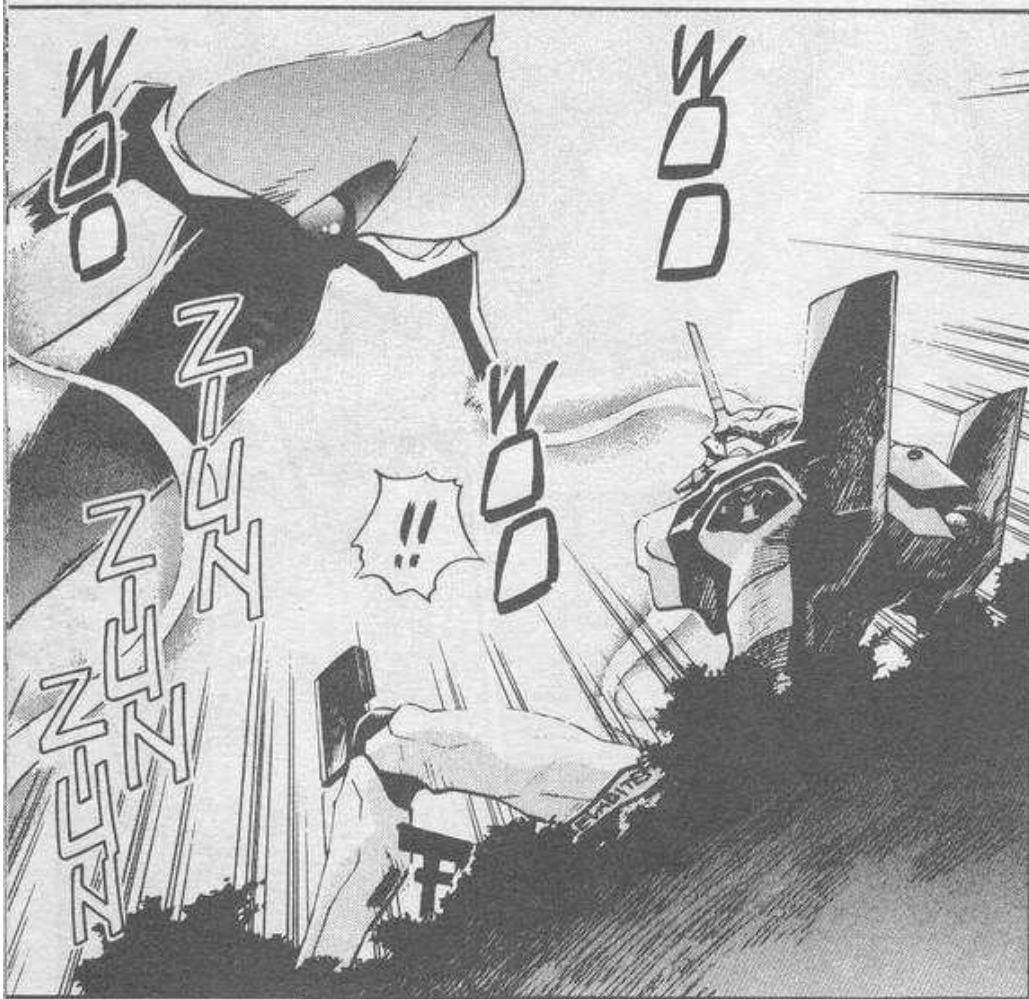


















FASE 10

CUCHILLO Y MUCHACHO



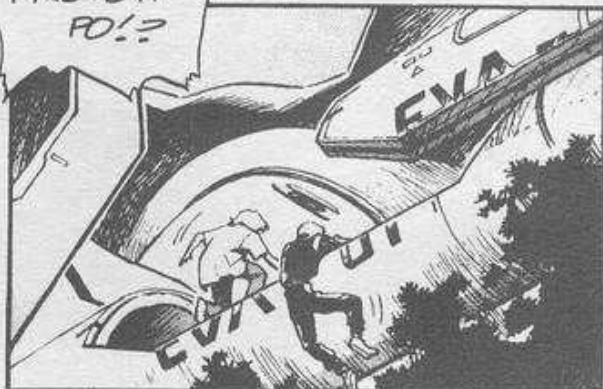








¿NO IRÁS A DEJAR ENTRAR A DOS PERSONAS NO AUTORIZADAS EN EL PROTOTIPO!?





















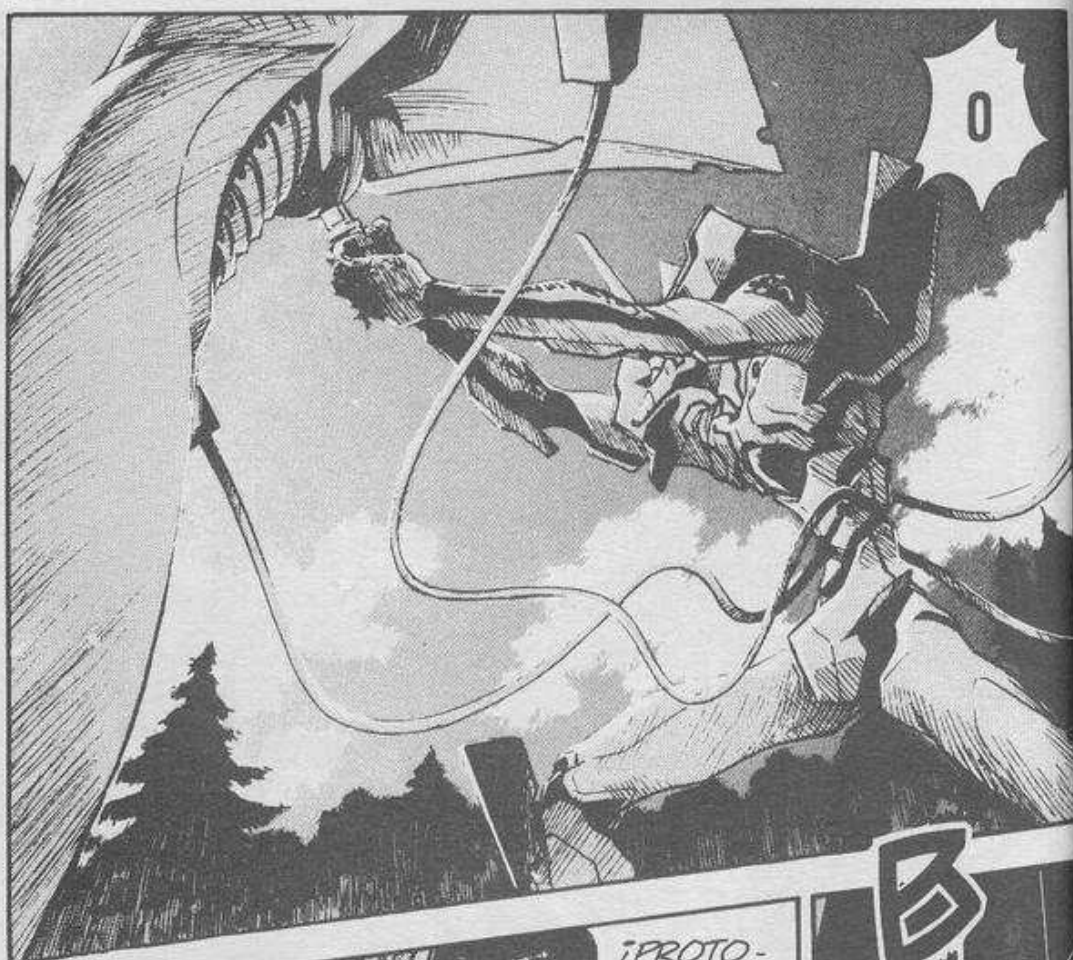


















FIN DE LA FASE 10



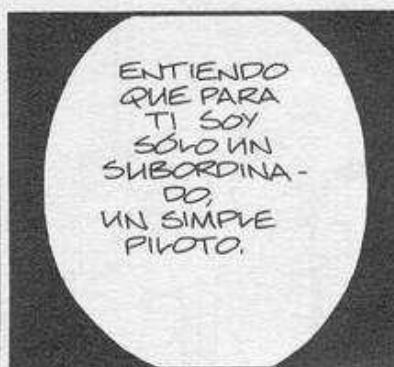
FASE 11

EL CONFUSO TERCER NIÑO

BY GUYOT AND M7

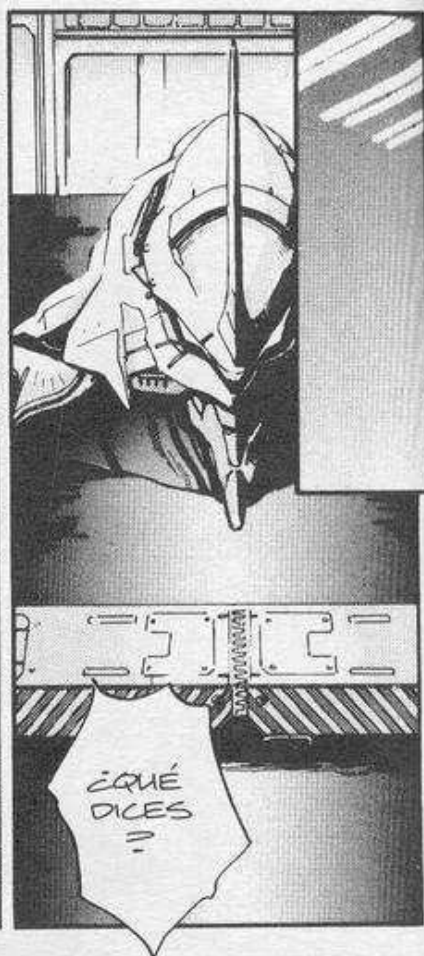






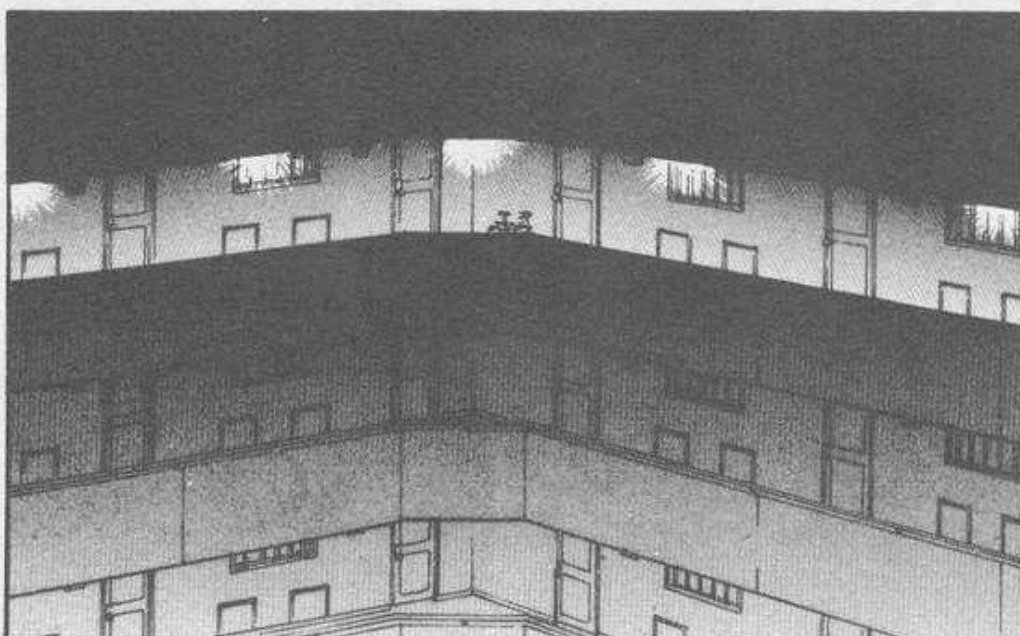




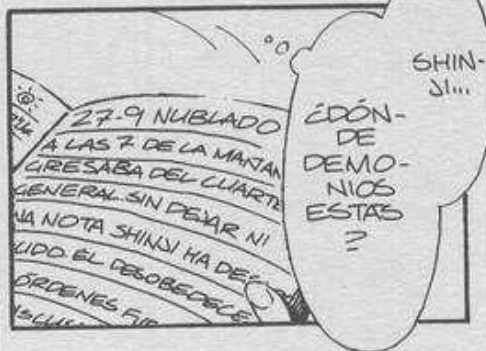














¿QUÉ
TON-
TO
SOY
?

POR MÁS
VUELTAS
QUE DÉ
NO TEN-
GO
NINGÚN
SITIO
ADON-
DE
IR.

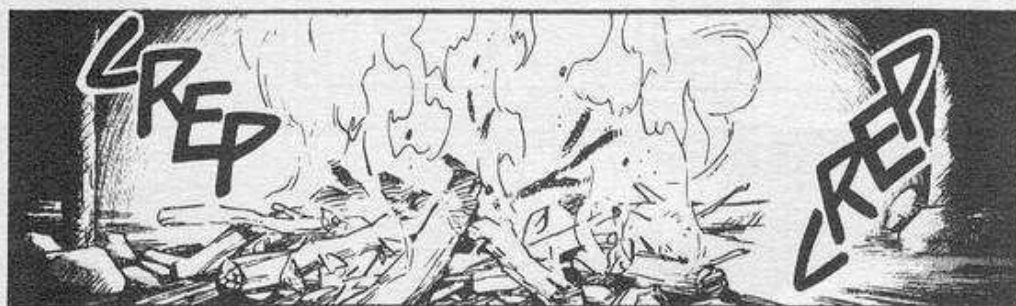


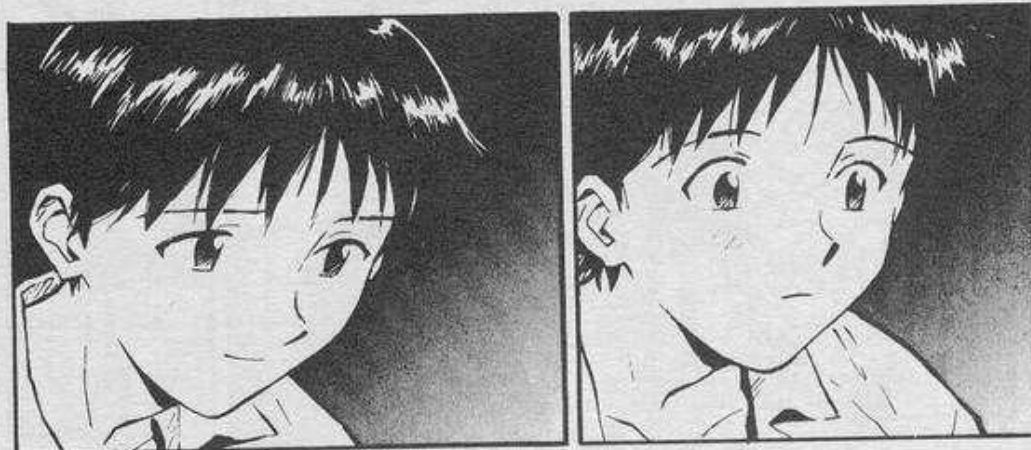
A
PARTIR
DE AHO-
RA SO-
LO ME
QUEDA
IR HUYEN-
DO DE
UN SITIO
PARA
OTRO.





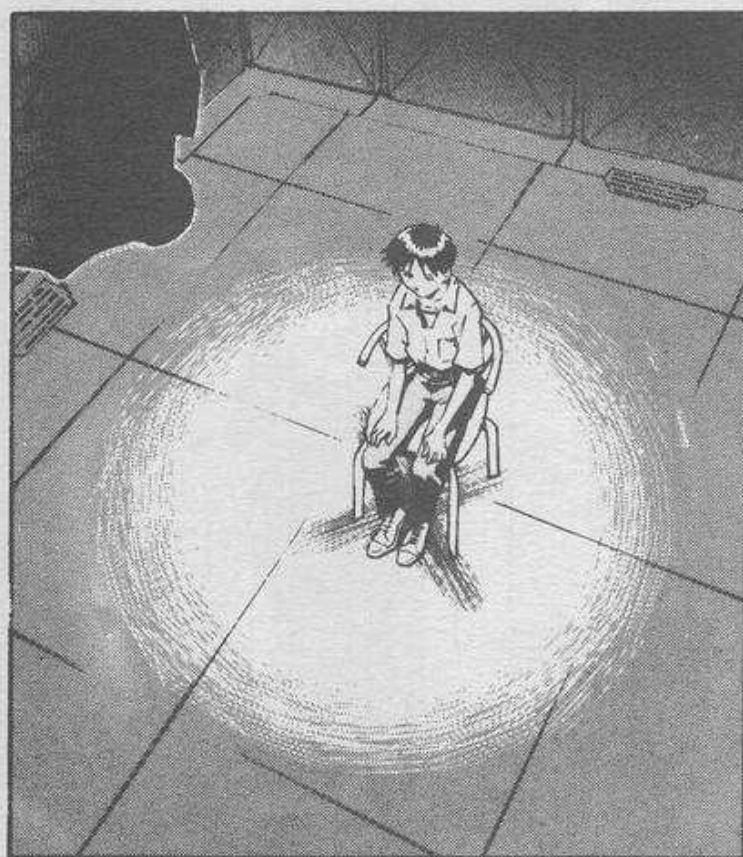






















SI LO HACES SIN GANAS, NO SERVIRÁ DE NADA.



ADemás...





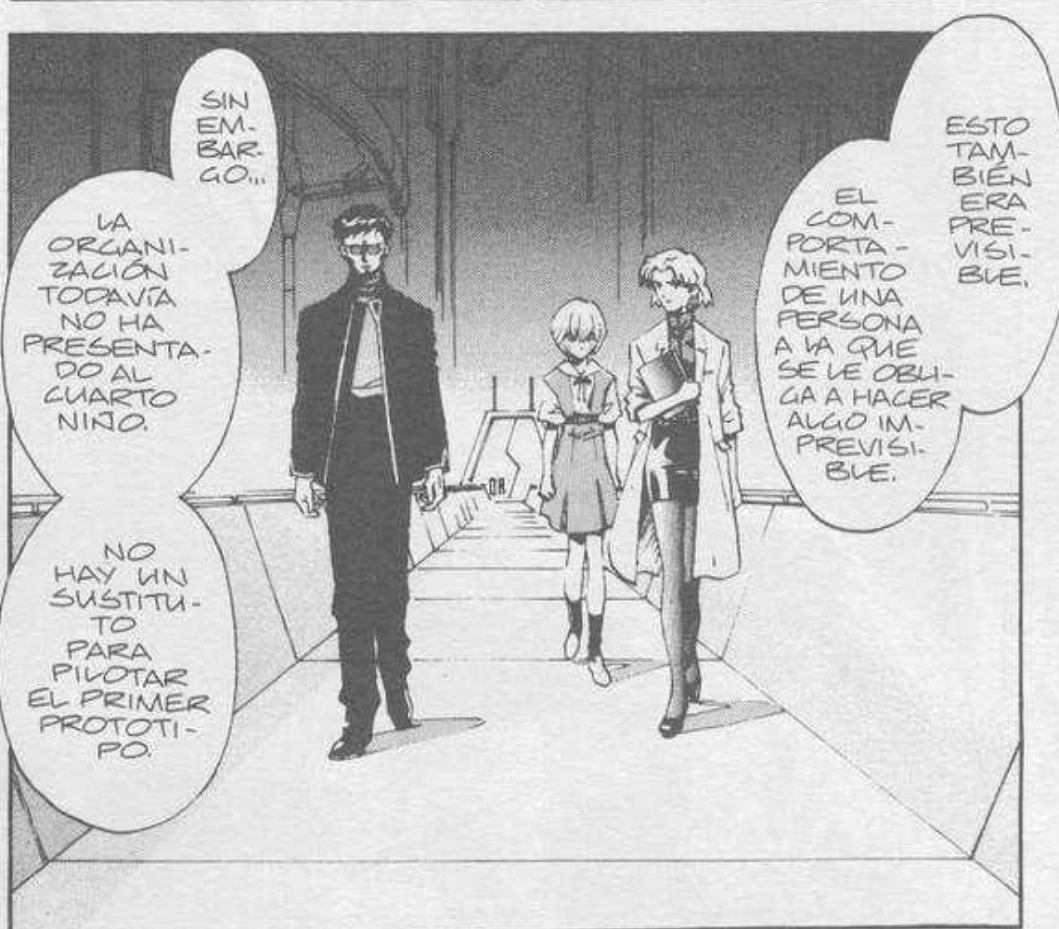
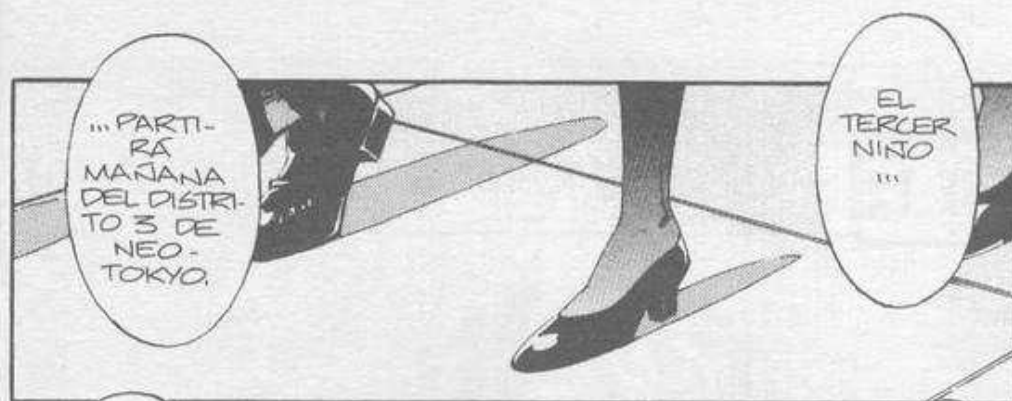


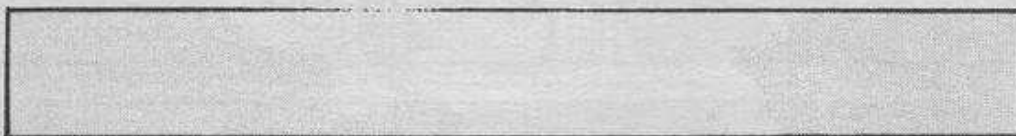
FIN DE LA FASE 11

FASE 12

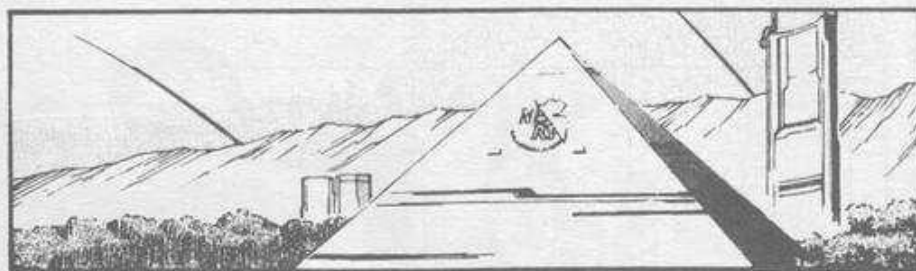
PERFIL DE TERNURA















Si...

¿ESO
ES...
TODO?



"GRA-
CIAS
POR HA-
BER DE-
SEMPE-
ÑADO
TU CAR-
GO"
ME
HA
DI-
CHO.



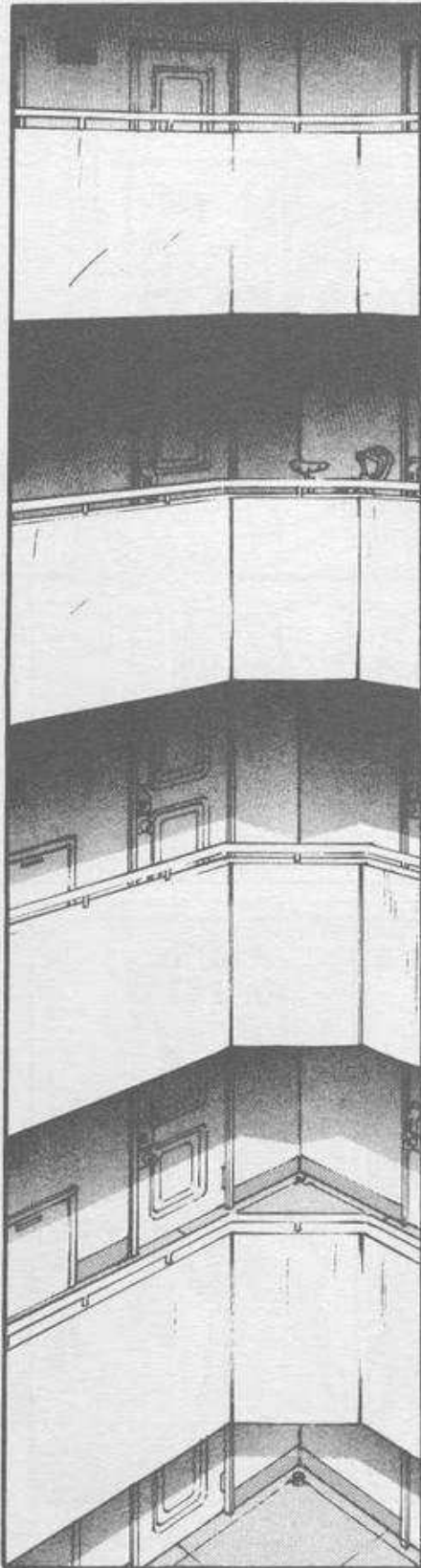
BUE-
NO YA
TE LO
HE
DI-
CHO.
HAS-
TA
SIEM-
PRE.



ESPE-
RA,
POR
FA-
VOR.

ES
...





PERO
ASI
SON
LAS
REGLAS.

NO
TE LO
TOMES
A
MAL...



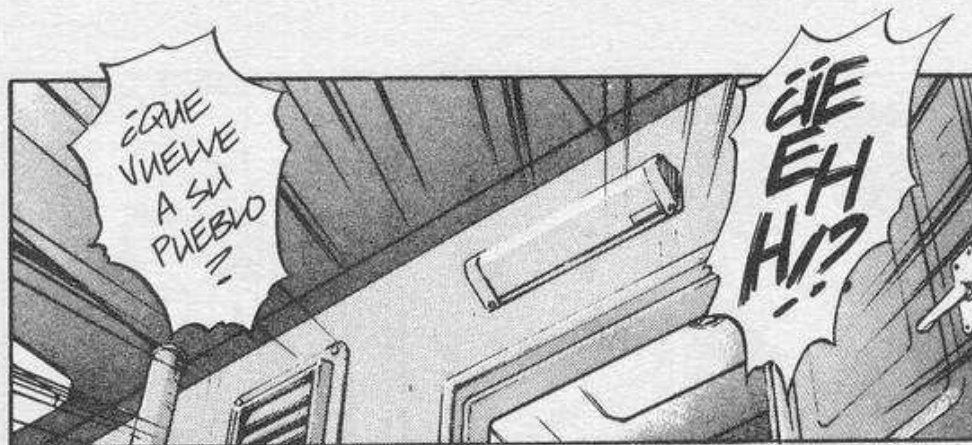
ADIÓS.













... COMO UN
NIÑO RESIS-
TIÉNDOSE A
OBEDECER
A SU
MADRE.















CUANDO
TERMINA-
RON
Y JUSTO
ANTES DE
QUE DISPUSIE-
SEN DE EL,
ME LO
LLEVÉ
CONMIGO.

¿SA-
BES?
ESTE
PEQUE
NO...
FUE
UTILIZA-
DO EN
UN EXPE-
RIMENTO
DONDE
YO
TRABAJA-
BA
ANTES.

YO
HE
VIVIDO
SIEM-
PRE
SOVA
...

Y,
DESPUÉS
DEL TRA-
BAJO, CUAN-
DO REGRE-
SABA TARDE
Y
CANSADA
A
CASA.

NADIE
SALTA
A
RECIBIR-
ME...

POR-
QUE
ME DIO
MUCHA
PE-
NA...

PERO
ADE-
MAS

HAY
OTRA
RA-
ZÓN.

ESABES
POR
QUE
RECOGÍ
UN PAJA-
RO
COMO
ESTE...

TAN
INÚTIL
COMO
GLO-
TON
?







WOOO

¡NO
ES
PO-
SIBLE!

¡NO
HEMOS
HEGA-
DO A
TIEM-
PO!

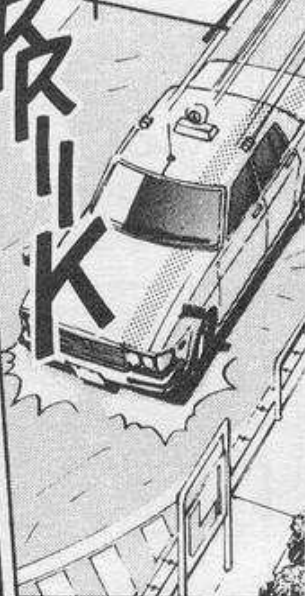


CAK

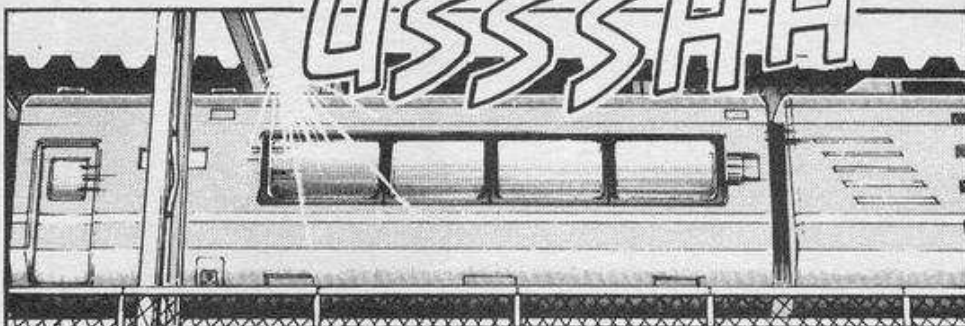


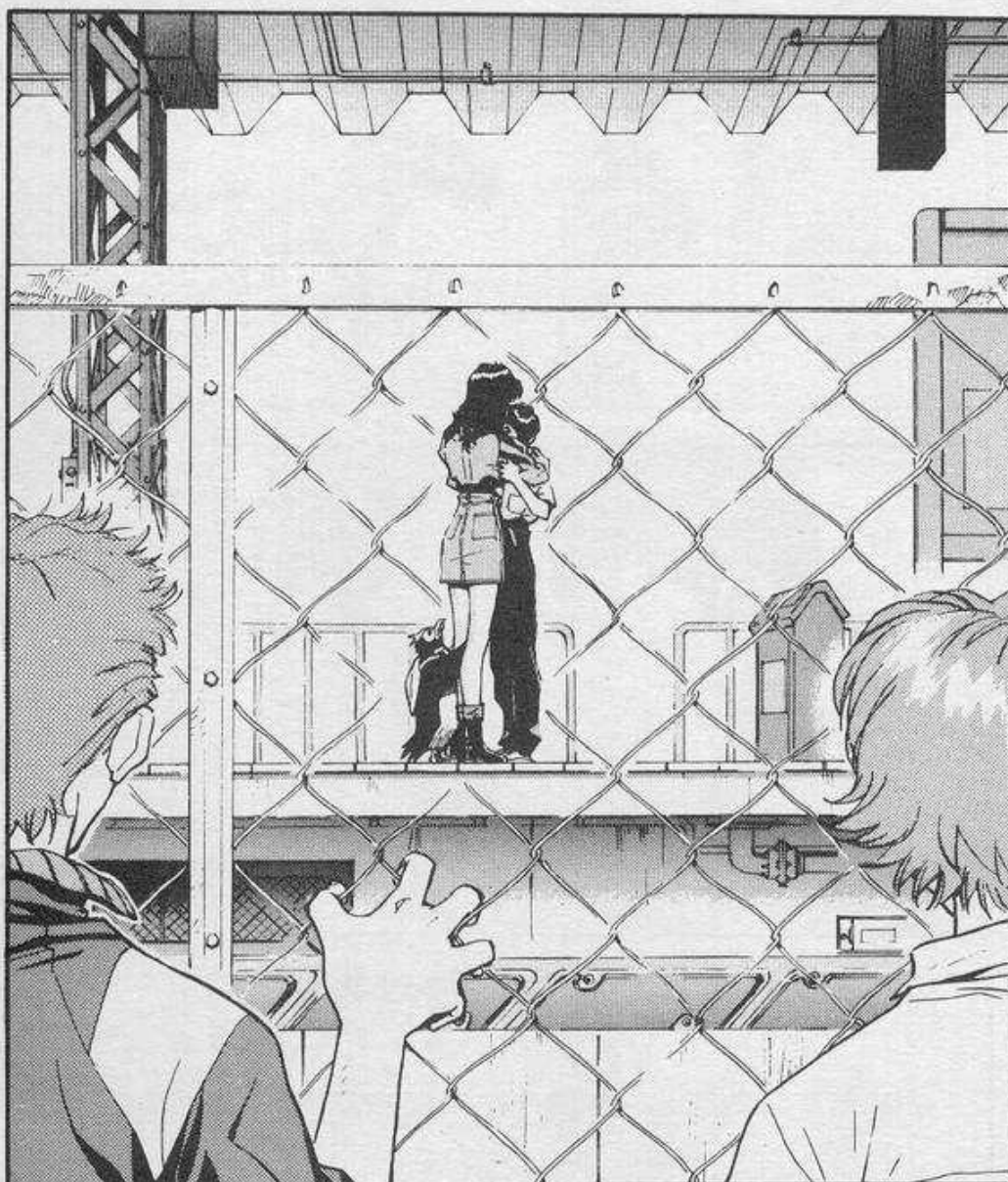
SHRRICK

CERRAN-
DO
LAS
PUER-
TAS.



USSSHH







FIN DE LA FASE 12

72045678001



LOS ARCHIVOS DE NERV 02

GAINAX

La génesis de **Gainax**, que se relata de forma muy particular en una de sus obras, comenzaría un buen día de agosto de 1981, coincidiendo con la veintava edición de la itinerante **Japan SF Convention** (llamada **Daicon III**). Esta convención tuvo lugar en Osaka, y en ella un grupo de estudiantes se presentaron tímidamente bajo el nombre de **Daicon Films**. Sin comerlo ni beberlo, estos jóvenes otakus, que habían adquirido algunos conocimientos básicos para realizar animación, se convirtieron en los protagonistas de la convención ya que su cortometraje de cinco minutos, que era el encargado de abrir dicha reunión de aficionados al género, cosechó un inesperado éxito. Esta popularidad tiene más mérito si tenemos en cuenta que esa producción había sido realizada durante todo un verano con medios caseros, lejos de la costosa y moderna tecnología para animación. Además, y para redondear esa estelar aparición, sus productos (garage kits y camisetas), que se habían hecho especialmente para esa ocasión, se acabarían agotando. En ese primer encuentro con los aficionados, el grupo estaba formado por **Hideaki Anno** (diseños mecánicos y efectos especiales), **Takami Akai** (diseño de personajes y animación), **Hiroyuki Yamaga** y **Toshio Okada**.

Al año siguiente y utilizando la experiencia obtenida, los miembros de ese grupo de talentosos jóvenes abrió lo que sería la primera tienda en todo Japón especializada en artículos relacionados con la ciencia ficción. Se llamaba **General Products GP** y fue situada en Momodani, Osaka. Con las entradas de capital, gracias a las excelentes ventas que obtuvieron, estos muchachos pudieron esponsorizar convenciones amateurs. Con este corto camino recorrido, llegó en 1983 la **22 Japan SF Convention**, que volvía a Osaka bajo el nombre de **Daicon IV**. Al igual que en la anterior, el conjunto de **GP** realizó para esta convención otro corto de cinco minutos que volvía a presentar la convención, elaborado también como una producción independiente. De todas formas, la rústica realización pasó inadvertida y el entusiasta público asistente hablaba del corto como si de una animación profesional se tratara. Y es que la calidad que atesoraban esos chicos ya no podía pasar desapercibida. Como botón de muestra: **Hideaki Anno** había colaborado poco antes en la realización de la mítica **CHOJIKU YOSAI MACROSS** (alias **ROBOTECH**) en donde participó en los diseños mecánicos junto a **Shoji**

Kawamori. **Hiroyuki Yamaga**, por su parte, se encargó del storyboard utilizado para la apertura de la misma serie.

Tras este paréntesis, en el que ambos recibieron una valiosa lección profesional, **Anno** y **Yamaga** volverían a Osaka para preparar nuevos proyectos como animadores amateurs. Con los dos cortos de las **Daicon** como abanderados, realizarían entre 1982 y 1985 un conjunto de pequeñas producciones que se podrían encuadrar dentro del género conocido como "tokutatsu" (películas de aventuras y ciencia ficción). **AIKOKUSENtai DAI-NIPPON** (Fuerza de choque patriótica del gran Japón), **KAETTEKITA ULTRAMAN** (El regreso de Ultraman), **KAIKETSU NOTENKI** (parodia de una serie titulada **KAIKETSU ZUBATTO**) y **YAMATA OROCHI NO GYAKUSHU** (La venganza de Yamata Orochi) serían las más conocidas. Utilizando la fuerza de su negocio y la fama conseguida en aquellas dos reuniones de ciencia ficción, **Anno** y compañía mostrarían sus animaciones esponsorizando visionados en diversos locales.

Durante ese período, se viviría un hecho capital en el futuro de ese grupo: la fundación de **Gainax**. La fecha de tan distinguido acto fue el día de Navidad de 1984, y aquello haría posible su consolidación dentro del mundillo a la vez que surgían los primeros encargos. El primero de ellos tendría un padrino espectacular, ya que **Bandai** se cruzaría en su camino, proponiéndoles la producción de un largometraje. Esta oportunidad de debutar como profesionales no cayó en saco roto y rápidamente se pondrían a trabajar en ello, realizando primero en 1985 un film piloto de lo que acabaría siendo la primera película que patrocinaba la poderosa marca de juguetes. Al final, y después de trasladar el estudio a Kichijoji (Tokyo), el esfuerzo sirvió para que en la primavera de 1987 el film **ORITSU UCHUGUN: HONNEAMISE NO TSUBASA** (película editada por **Manga Films** bajo el título de **ROYAL SPACE FORCE**) se estrenase en las salas cinematográficas de todo el país. Sin embargo, la fuerza del prestigioso **Ryuichi Sakamoto** en la música, la dirección de **Hiroyuki Yamaga** y los diseños de **Yoshiyuki Sadamoto** no fueron suficientes para lograr una buena respuesta del público. Afortunadamente, este fracaso comercial no haría mella en el espíritu **Gainax**, aunque tuvieron que replantearse sus objetivos a corto plazo.





Su reaparición se produciría como realizadores de dos campañas publicitarias, una realizada para la casa **Booway** y su video **Marionette** y otra para un anuncio de la **JVC** en la que promocionaba el **Hyper Robot Combo**. En estos momentos, comenzaría a discurrir en la mente de **Okada** lo que sería la siguiente obra de culto de la compañía: **TOP O NERAE!** (conocida internacionalmente como **GUNBUSTER**). El resultado de su nuevo trabajo pudo verse en octubre de 1988, con la salida del primer volumen de esta mini-serie de tres OVAs. A pesar de todo, la culminación de **TOP O NERAE!** no fue fácil y el proceso de realización para la puesta en escena y el guión pasaron por las manos de hasta tres personas (**Hiroyuki Yamaga**, **Hideaki Anno** y **Shinji Higuchi**) con lo que al final no resulta extraño ver el contraste que existe a lo largo de los tres capítulos, pasando de la parodia más absurda del género de robots gigantes a la seriedad y la crudeza de un auténtico relato de "mechas" y ciencia ficción. El veredicto del público a ese caos controlado fue excelente, y produjo un relanzamiento de la compañía y, de paso, una forma simbólica de sacarse la espina de **HONNEAMISE**.

Esta circunstancia sería aprovechada para que los mandamases de **NHK** y **Toho** propusieran a **Gainax** la realización de una serie de televisión basada en una idea que **HAYAO MIYAZAKI** había expuesto hacía quince años: **FUSHIGI NO UMI NO NADIA** (El misterio de la piedra azul). **Yoshiyuki Sadamoto**, que ya había intervenido en **HONNEAMISE**, se encargó de nuevo de realizar los diseños de personajes y supervisar la animación, además de compaginar estos dos cargos con la dirección de los dos primeros episodios. **Hideaki Anno** y **Shinji Higuchi** tomarían el relevo encargándose de los 37 episodios restantes. La popularidad de la serie se extendería por doquier desde su debut en la pequeña pantalla en abril de 1990 hasta abril del siguiente año. El éxito de **NADIA** propiciaría una película estrenada un mes después del final de la serie. Aparte de la mencionada **NADIA**, el estudio continuó colaborando en dos video clips aparecidos en 1989.

La marcha de **Gainax** ya era imparable, se habían convertido virtualmente en los reyes del anime de calidad. Por todo ello decidieron asaltar de nuevo el campo del OVA sacando a la luz en

1991 dos episodios titulados **1982 OTAKU NO VIDEO** y **1985 OTAKU NO VIDEO**, auténtica Biblia del anime para los aficionados. Además, en esta obra se nos cuenta el auge, caída y resurgir de **Gainax** a través de una historia a medio camino entre la comedia y la ciencia ficción. Todo parece bien encarrilado en esas fechas pero, inexplicablemente, **Gainax** cesó toda producción hasta no dejar rastro. Cuatro años de mutismo absoluto en la producción de anime que se romperían con la aparición de los primeros rumores sobre **SHINSEI EVANGELION** a mediados de 1995. Una de las causas pudo haber sido la renuncia a la presidencia de **Toshio Okada** en 1992, que prefirió ir a la Universidad de Tokyo para cursar estudios sobre el fenómeno multimedia. La emisión en octubre de 1995 del primer episodio de **EVANGELION** terminó con esta aparente inactividad del estudio, constituyendo una nueva era para **Gainax**, ya que su popularidad y su nombre acabarían por extenderse definitivamente. La serie, que ha revolucionado el género "mecha", finalizaría a mediados del pasado año tras obtener todo un récord en audiencia y ventas de merchandising. El premio a la fidelidad de los otakus vendría este año con el estreno de dos films, uno en primavera y otro en agosto que acabarían por desvelar todos los misterios suscitados a lo largo de la serie de televisión.

Por último, reseñar que, además de estas obras de animación, **Gainax** ha participado activamente en el campo multimedia a través de su filial **GP** (con la que se fusionó en febrero de 1991). **GP** se encargaría de patrocinar diversas convenciones de compra y exhibición de garage kits conocidas como **Wonder Festival** (que pasó de ser anual a semestral en 1989). Junto a esto, los profesionales de la compañía han elaborado desde hace tiempo productos para diversos soportes como ordenadores personales y consolas, siendo los títulos **DENNO GAKUEN -CYBER SCHOOL-** (de la mano de **Akai Takami**) y **PRINCESS MAKER** los más importantes. Otros campos en los que han intervenido durante estos últimos años han sido la elaboración de CD-Roms interactivos sobre diferentes trabajos de la compañía o autores como **Hiroyuki Utatane**, **Yui Toshiki** o **Leiji Matsumoto**, además de los Video CD y la inevitable presencia en el ámbito Internet.

Gabriel Torres,
Estudio INU



NEON GENESIS EVANGELION © GAINAX

<http://granavenida.com/evangeliondef>



y seguimos con GAINAX

Desde su fundación, todas las obras producidas por **Gainax** han tenido dos factores en común: han sabido calar hondo entre el aficionado y han gozado de una calidad fuera de toda duda. El cuidado con que han sido elaboradas estas producciones ha hecho que **Gainax** sea una de las productoras de animación menos prolíferas (recordemos el ejemplo de las dos principales productoras, **Disney** y **Ghibli**, que tan solo presentan un producto mayor al año). En este artículo os ofrecemos un breve repaso a estas obras:

Antes de convertirse en **Gainax** y bajo el nombre de **Daicon Films** ("daicon" es el nombre que recibieron las convenciones de ciencia ficción realizadas en Osaka y que sirvieron de plataforma para que los fundadores de **Gainax** realizaran sus dos primeros cortos) los creadores de **Gainax** produjeron una serie de obras amateurs entre el año 1982 y el 1985. En agosto de 1982 realizaron **AIKOKUSENDAI DAI NIPPON** (Fuerza de choque patriótica del gran Japón) y **KAIKETSU NOOTENKI** -parodia de una serie de culto en Japón de finales de la década de los setenta: **KAIKETSU ZUBATTO**-, que tendría su secuela en enero de 1984. Poco más tarde, en marzo de 1983 lanzaron **KAETTEKITA ULTRAMAN** (El regreso de Ultraman) y su última producción como amateurs vio la luz en diciembre de 1985 y apareció bajo el nombre de **YAMATA OROCHI NO GYAKUSHUU** (La venganza de Yamata Orochi).

HONNEAMISE NO TSUBASA ORITSU UCHU GUN (Royal Space Force, 1987) Largometraje.

Esta es la primera obra profesional del equipo de **Gainax** bajo este nombre y se trata de un film de 120 minutos de duración. Producido por **Bandai** (el primer largometraje de anime que dicha compañía produjo), dirigido y guionizado por **Hirofumi Yamaga**, con diseños de **Yoshiyuki Sadamoto** y con música de **Ryuichi Sakamoto** (autor de conocidas bandas sonoras como la de **EL ÚLTIMO EMPERADOR**) se puede considerar como una de las obras maestras de la década de los ochenta, en lo que a animación japonesa se refiere. A pesar de ello, se convirtió en un fracaso comercial. La película nos sitúa en la década de los cincuenta en un mundo alternativo, donde dos naciones, **Honneamise** y **República**, están en guerra perpetua. La primera de ellas pretende poner fin a un proyecto elaborado durante años, que recibe el nombre de fuerza real espacial y que consiste en la puesta en órbita de la primera nave espacial tripulada por humanos. El pesimismo y la desconfianza que se han formado en torno a dicho proyecto hace que no sea fácil encontrar un piloto dispuesto a llevarlo a cabo, hasta que el cadete **Shirotsugu Radat** se ofrece voluntario.

TOP O NERAE (Gunbuster, 1988-1989) 3 OVAs.

Tras el fracaso comercial de su anterior producción, los responsables de **Gainax** decidieron tomar un nuevo rumbo con esta obra. Producida de nuevo por **Bandai**, **TOP O NERAE** fue lanzada en forma de tres OVAs, de aproximadamente 55 minutos cada uno, que aparecieron en octubre de 1988 y enero y julio de 1989 respectivamente. **Gainax** utilizó de nuevo el marco de la ciencia ficción, pero en esta ocasión el argumento y la animación fueron más distendidos que en **HONNEAMISE NO TSUBASA**. La acción está situada en un futuro cercano, donde la joven **Noriko Takaya** estudia en la academia espacial de Okinawa. **Noriko** sueña con pilotar uno de los robots **RX-7**, al igual que lo hizo su padre, muerto recientemente en extrañas circunstancias. Tras ser elegida para el proyecto especial **Gunbuster** por sus facultades especiales (una nueva versión del concepto "newtype" de **GUNDAM**), **Noriko** se enfrentará a la mayor amenaza que la Tierra haya conocido jamás.

FUSHIGI NO UMI NO NADIA

(El misterio de la piedra azul, 1990-1991)

Serie de televisión de 39 episodios + 1 film

Fue la primera producción larga de **Gainax**; la serie constó de 39 episodios emitidos por la cadena de televisión **NHK** desde abril de 1990 hasta abril de 1991. La serie dirigida por **Hideaki Anno** y en parte por **Yoshiyuki Sadamoto** (que hizo de diseñador de personajes y director de animación) obtuvo un gran éxito. La protagonista de la serie, **Nadia**, es una de las supervivientes de la mítica Atlántida y es la poseedora de un extracto de la piedra azul, uno de los tesoros más preciados de la ciudad. **Nadia** emprenderá, junto a su mascota

King, un largo camino en busca de sus orígenes que la llevará a unirse al joven inventor **Jean** y a otros muchos aliados. Durante los 39 episodios de los que constó la serie se fueron desvelando poco a poco todos los misterios, hasta que finalmente la película de **NADIA** vio la luz un mes después de la finalización de la serie televisiva y sirvió de epílogo, poniendo el punto y final a una serie que sirvió de preparación para lo que sería **NEOGÉNESIS EVANGELION**.

OTAKU NO VIDEO

(1991) 2 OVAs

Estos dos OVAs, aparecidos en septiembre y diciembre de 1991 bajo los títulos de **1982 OTAKU NO VIDEO** y **1985 OTAKU NO VIDEO**, continuaron con la línea ascendente en lo que a animación se refiere y se convirtieron en objeto de culto para los otakus del anime de todo el mundo. El argumento narra una especie de autobiografía de los fundadores de **Gainax** en la que nos muestran sus orígenes, su camino, su tienda de garage kits (maquetas caseras), su posterior introducción en el mundo del anime e incluso sus aspiraciones (¡que incluyen la otakunización de la raza humana!). Además, en los OVAs se intercalan imágenes reales de diversos aficionados que confiesan

su condición de otakus delante de la cámara. En

OTAKU NO VIDEO podemos ver como el joven **Kubo** se ve "atrapado" por las redes de un grupo de otakus que le introducen poco a poco en el mundo del manga, anime y derivados. Tras ser rechazado por su novia y sus antiguas amistades, **Kubo** rechaza su condición de ser humano y decide convertirse de una vez por todas en otaku, pero no en un otaku cualquiera sino en el otaku de otakus: el **Otaking**...

SHINSEIKI EVANGELION

(Neogénesis Evangelion, 1995-1996)

Serie de televisión de 26 episodios + 2 films

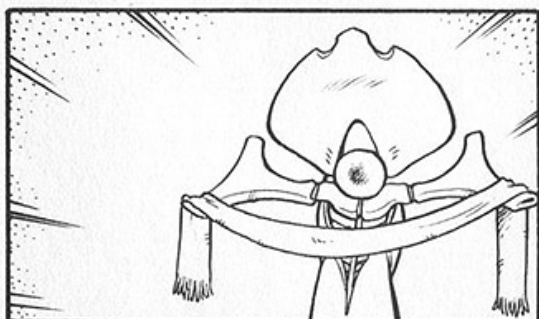
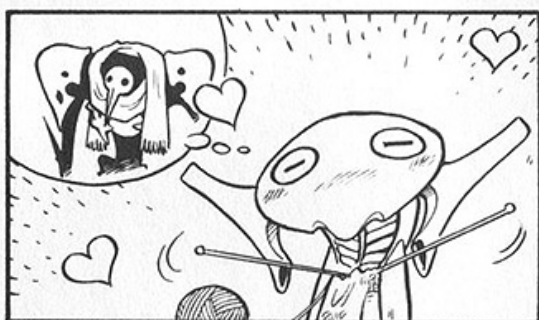
Y con **EVANGELION** llegó la revolución. La obra cumbre de **Gainax** ha supuesto todo un cambio de orientación en las series de robots gigantes y uno de los mayores éxitos de los últimos años. Qué os vamos a contar de **EVANGELION** que no hayamos -o se haya dicho a estas alturas. Al menos os recordaremos que es anime en su estado más puro, una producción realizada por y para otakus. Y si seguimos recordando os diremos que la historia se centra en **Shinji Ikari**, un niño inmerso en una guerra contra poderosos enemigos cuyo origen es desconocido. Ángeles y demonios, el fin del mundo y un nuevo génesis para la humanidad: ¡el **EVANGELIO** según **Gainax**!

Gabriel Torres,
Estudio INU

En la imagen, ilustrada por Sadamoto, vemos a casi todos los protagonistas de las fantásticas producciones de Gainax.
© GAINAX.

ANGEL KISS

おさりとお



第参、四、拾四使徒デザイン

YOSHITOO ASARI

あさり