



MAYO 2015

TECNOLOGÍA, CIENCIA Y VISIONES FUTURISTAS EN PELÍCULAS Y SERIES MANGA: UNA APROXIMACIÓN

Iván Parro Fernández

Licenciado en Sociología

Universidad Complutense

Madrid

ivanparrosociologia@gmail.com

ABSTRACT

Aunque en países asiáticos son auténticos fenómenos de masas, que generan importantes beneficios económicos y que marcan tendencias en muchos ámbitos de la sociedad y de la cultura, lo cierto es que el manga o el anime no son formas artísticas y de expresión muy leídas y seguidas en España, a pesar de todos los esfuerzos por acercar esta subcultura a todas las edades a través de ferias y encuentros varios.

Este artículo quiere ser un granito de arena más para conocer mejor qué es el manga, sus manifestaciones y cómo representan los artistas mangakas el futuro o la tecnología, espacios donde priman los robots, los clones, los androides y las formas de vida del todo novedosas y curiosas.

PALABRAS CLAVE

Manga; Anime; Tecnología; Robot; Cyberpunk; Futuro.

INTRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES EL MANGA?

Manga es la palabra japonesa para designar a la historieta. Se traduce, literalmente, como dibujos caprichosos o garabatos. Al autor de manga se le conoce como mangaka. Hoy en día, el manga o historieta japonesa, es uno de los más influyentes del mundo y constituye una parte importantísima del

mercado literario de Japón. El manga abarca todos los géneros y llega a todos los públicos, motivando adaptaciones de los comics a otros formatos: series de dibujos animados, conocidas como anime, películas, videojuegos o novelas.

APUNTES SOBRE LA HISTORIA DEL MANGA

Los primeros indicios del manga se desarrollaron con el Chojugiga (dibujos satíricos de animales), atribuidos a Toba no Sojo (siglos XI-XII), del que se conservan unos pocos ejemplares en blanco y negro. Durante el período Edo se producen las primeras narraciones remotamente comparables con los géneros actuales del manga, que van de la historia a la comedia o a la crítica.

Hokusai utilizó el término manga en uno de sus libros, Hokusai Maga, recopilado a lo largo del siglo XIX. Fue durante este siglo, y gracias a las aportaciones de personas como Charles Wirgman y George Bigot, los que propiciaron la creación de las bases sobre las que se desarrolló más tarde el manga. A principios del siglo XX surgieron los precursores del manga actual como ippei Okomoto, Kiyochika Kayashi y Rakuten Kitazawa.

Tagosaku to Mokube na Tokyo Kenbutsu, de Kitazawa (1902), se considera el primer manga de la era moderna.

Con la rendición de Japón en el año 1945, el país entra en una nueva era. El entretenimiento emerge como una industria que pretende responder a la necesidad psicológica de evasión ante la dura posguerra. La falta de recursos en general requería de medios baratos de entretenimiento. Producto de las circunstancias, apareció el Kamishibai, una especie de leyendas de ciego, que recorría los pueblos ofreciendo su espectáculo a cambio de que le compraran caramelos. Además se establecieron dos nuevos medios: el sistema de bibliotecas de pago, que producían sus propios magas en forma de revistas o tomos de 150 páginas; y los libros rojos, que eran tomos de unas doscientas páginas en papel de baja calidad y en blanco y negro, cuyo rasgo identificativo era sus portadas en color rojo y su bajo precio. Osamu Tekuza, un veinteañero estudiante de Medicina, apasionado de los dibujos animados de Fleischer y Disney, cambiaría la historieta japonesa con su primer libro rojo, ya que La nueva isla del tesoro vendió más de medio millón de ejemplares. Su éxito le llevó a trabajar para la revista Manga Shonen, que fue la primera revista infantil dedicada en exclusiva al manga, y en la que publicó Astro Boy. Poco tiempo después de su muerte algunos periódicos japoneses hicieron campaña para que se le entregara el Premio nobel de Literatura, pero ese año fue concedido a Camilo José Cela.

En 1988, y en parte gracias también al éxito de la película Akira, el manga empieza a difundirse internacionalmente a escalas jamás antes soñadas. A finales de los años noventa el manga influyó en las publicaciones de los gigantes del cómic estadounidense Marvel Comics y DC Comics. Uno de los autores más relevantes e importantes en el apogeo mediático de principios de los noventa ha sido el mangaka Akira Toriyama, creador de la famosa serie Dragon Ball y de Dr. Slump. Tal fue el éxito de estas dos obras que desbancó en algunos países europeos a los comics estadounidenses y a los nacionales durante algunos años. Este fenómeno fue aún más marcado en nuestro país, donde Dragon Ball vendió tantos ejemplares que se considera el tebeo de origen extranjero más vendido de la historia.

La importancia del manga ha aumentado considerablemente, dejando de ser algo minoritario en Occidente, para constituirse en un fenómeno comercial y cultural, en competencia directa con la hegemonía estadounidense y europea. Incluso Disney ha apreciado las producciones japonesas como producto comercial de calidad. Su distribuidora Buenavista obtuvo los derechos de distribución en cine de las películas del estudio Ghibli, del cual han salido muchas de las mejores obras de animación que Japón ha dado al mundo de la mano de Hayao Miyazaki. Su éxito ha sido tan grande que la película El viaje de Chihiro recibió en el año 2002 el Oscar de la Academia a la mejor película de animación, recibiendo también ese mismo año el Oso de Oro en el Festival de Cine de Berlín y con unos ingresos totales comparables a los de la película Titanic (150 millones de dólares).

TIPOS DE MANGA

Kodomo manga (dirigido a niños pequeños)

Shonen manga (dirigido a chicos y adolescentes)

Shojo manga (dirigido a chicas y adolescentes)

Seinen manga (dirigido a hombres jóvenes y adultos)

Josei manga (dirigido a mujeres jóvenes y adultas)

GÉNEROS MANGA

Alternativo

Gekiga (con imágenes dramáticas)

La nouvelle manga (combina historieta franco-belga con manga japonés)

Semi-alternativo

Compañeros de batalla

Harem manga (chico rodeado por muchas chicas)

Jidaimono (manga histórico)

Maho Shojo (una chica que adquiere poderes especiales)

Moé (novias mágicas)

Mecha (robots gigantes)

Dojinshi (manga hecho por aficionados)

Sentai o super sentai (manga de acción entre 3-5 personajes)

Lucha (con muchas peleas)

Gore (contenido sangriento)

PELÍCULAS Y SERIES ANIME

Título: Akira¹

Director: Katsuhiro Otomo

Guión: Katsuhiro Otomo; Izo Hashimoto; J. Michael Haller

Año: 1988

Estudio: Tokyo Movie Shinsha



Está ambientada en la ciudad de NeoTokyo en el año 2019. La tecnología desencadenó una guerra nuclear que devastó todo. Ahora la ciudad es un lugar inhumano en el que se encuentran todos los problemas sociales (droga, paro, terrorismo, pobreza,...) Y de ello se aprovechan las sectas religiosas y extremistas que hacen creer a la población en el mito Akira, un niño que al resucitar salvará a la Humanidad. Se considera una de las obras maestras del manga.

Título: Applesed the Beginning²

Director: Shinji Aramaki



¹ Película: <https://www.youtube.com/watch?v=CAeYOcgb0YE>

² Tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=y5xKjkuMG8>

Guión: Haruka Honda; Tsutomu Kamishiro

Cómic: Masamune Shirow

Año: 2004

La acción transcurre en el año 2131. Tras una guerra global, se construye una nueva ciudad llamada Olympus, controlada por un superordenador, que es la única sobre la Tierra, en la cual habitan bioroides, que son clones artificiales que conviven con los humanos. Un grupo de terroristas, contrarios a la nueva situación, se alzan en guerra contra éstos, pero se crea un grupo especial llamado SWAAT para combatirlos, liderado por el soldado Deunan y su novio Briareus, que es una máquina en sus tres cuartas partes.

Título: Aplessed ExMachina³

Director: Shinji Aramaki

Guión: Kyoto Takeuchi; Todd W. Russell

Cómic: Masamune Shirow

Año: 2007



Esta vez Deunan y Briareus tienen que combatir una conspiración que pretende derribar Olympus. Se suceden extraños ataques por parte de los bioroides y parece haber algo que también influye sobre los humanos. Deunan cuenta con la ayuda de otro bioroide llamado Tereus.

Título: Astro boy⁴

Director serie TV: Osamu Tekuza (1963, 1980, 2003)

Director película: David Bowers (2009)

Guión serie TV: Yoshiyuki Tomino (1963,1980)

Aio Ota, Chiaki J. Konaka y otros (2003)

Guión película: Timothy Harris

Año serie TV: 1963 (193 episodios), 1980,2003 (52 episodios)



³ Película completa: <https://www.youtube.com/watch?v=pKGgDTtF-5w>

⁴ Película: <https://www.youtube.com/watch?v=UMY09DDEwBs>

Año película: 2009

La trama gira alrededor del joven AstroBoy Tobi, un robot que emprenderá un viaje en busca de la aceptación antes de volver a Metro City y reconciliarse con el padre que lo había rechazado. Todo comienza cuando el profesor Tenma realiza una demostración de un nuevo robot llamado el protector de la paz, que usa energía positiva extraída de un fragmento de meteorito extraterrestre. Pero al extraer la energía positiva quedó un residuo de energía negativa, residuo que aprovecha el jefe militar para cargar al nuevo robot. Esto ocasiona un desastre donde muere el hijo del profesor Tenma, que desesperado y destrozado crea un robot superpoderoso hecho con la imagen de su hijo, utilizando la energía positiva para darle vida. Pero en un momento de frustración lo quiere destruir y el robot huye a la superficie, donde se encuentra con todos los robots descompuestos y a los humanos, que le aceptan como uno de ellos ya que no saben que es un robot.

Título: Ghost in the Shell⁵

Director: Mamoru Oshii

Guión: Kazumi Itô

Cómic: Masamune Shirow

Año: 1995



Japón, año 2029. Un mundo dominado por Internet, en el que las personas de carne y hueso conviven con otras con implantes protésicos (artificiales) y otras que son cuerpos protésicos y que albergan el espíritu de personas descargadas en ellos. La Mayor Motoko Kusanagi, la jefa de la sección 9 (un equipo de seguridad antiterrorista), es un cyborg de combate con espíritu humano, que se enfrenta a un peligroso y nada convencional hacker llamado el titiritero.

Se considera que Matrix es una copia de esta película, puesto que apareció cuatro años después.

Título: Interstella 5555⁶

Director: Leiji Matsumoto; Kazuhisa Takenochi

Guión: Thomas Bangalter; Leiji Matsumoto

⁵ Película: https://www.youtube.com/watch?v=I_3nXXZX0EE

⁶ Película: <https://www.youtube.com/watch?v=k8PrIzCX5ml>



Cédric Hervet; Guy-Manuel de Homem-Christo

Año: 2003

Estudio: Toei Animation

La película narra la historia de alguien que secuestra personas de carne y hueso y las convierte en extraterrestres que se hacen pasar por ellos en la vida real. Sobre todo son cantantes o grupos de música, puesto que Darkwood (el personaje) necesita obtener 5555 discos de oro para llegar a controlar el universo.

Título: Macross, ¿recuerdas el amor?⁷

Director: Noburo Ishiguro; Shôji Kawamori

Guión: Sukehiro Tomita

Historia: Shôji Kawamori

Año: 1984



Una raza alienígena, los Zentraedi, atraviesan la galaxia con destino a la Tierra. Con un ejército de naves que se cuentan por millones y una tecnología mucho más avanzada que la de los humanos, los Zentraedi no necesitarán demasiado tiempo para acabar con la raza humana y recuperar una de sus naves, que se estrelló en el planeta tiempo atrás. Los humanos no tienen mucho donde escoger para escaparse de su aniquilación, así que deciden salvar a los habitantes de la isla donde cayó Macross, la nave alienígena, usándola para abandonar el planeta, dirigiéndose más allá de los límites del Sistema Solar. Siendo los Zentraedi los nuevos amos del planeta, sólo el tiempo dirá si alguna vez podrán volver a la Tierra y vencerles.

Título: Metrópolis⁸

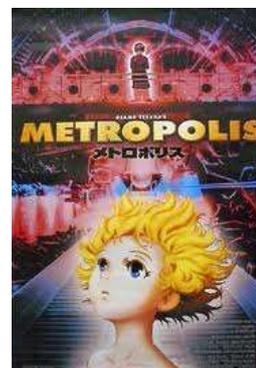
Director: Hayashi Shigeyuki (Rintaro)

Guión: Katshuiro Otomo

Cómic: Osamu Tezuka

Año: 2001

Estudio: Madhouse



⁷ Película: https://www.youtube.com/watch?v=Dij_kSgarL4

⁸ Tráiler: https://www.youtube.com/watch?v=JY0C_xuTZrQ

Metrópolis es una ciudad futurista donde humanos y robots comparten el mismo suelo y donde las clases sociales están claramente separadas. El detective privado Shunsaku Ban y su sobrino Kenichi llegan a una ciudad que puede decirse que está gobernada por una plutocracia, donde un hombre llamado Duke Red es el ciudadano más influyente. La inteligencia artificial ha evolucionado mucho y los robots se ven por todas partes desarrollando todo tipo de tareas. A pesar de su inteligencia, los robots no poseen ninguno de los derechos que se le garantizan a los seres humanos, y viven en unas condiciones parecidas a las del Apartheid.

Título: Paprika⁹

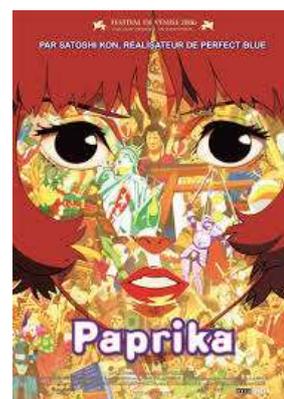
Director: Satoshi Kon

Guión: Seichi Minakami; Satoshi Kon

Novela original: Yasutaka Tsutsui

Año: 2006

Estudio: Madhouse



Obra magistral dirigida por Satoshi Kon, basada en el libro homónimo de Yasutaka Tsutsui, conocido autor de ciencia-ficción japonés. En un futuro no muy lejano, la tecnología ha permitido al hombre el desarrollo de un innovador aparato que permite al usuario introducirse en los sueños de otra persona. La película nos ofrece una mezcla perturbadora de temas que pasan por la ciencia del sueño, la consciencia como manifestación eléctrica (a la que podemos acceder mediante el dispositivo DC Mini), las pesadillas colectivas y los mundos alternos sin fronteras entre sí.

Título: Perfect Blue¹⁰

Director: Satoshi Kon

Guión: Sadayuki Murai

Novela original: Yoshikazu Takeuchi

Año: 1997



Thriller psicológico basado en la novela homónima de Yoshikazu Takeuchi.

⁹ Película: <https://www.youtube.com/watch?v=Ky4GgeZdjPE>

¹⁰ Película: <https://www.youtube.com/watch?v=wRaEX5rODYc>

Mima Kirigoe forma parte de un famoso grupo musical de J-Pop llamado Cham. Mima decide separarse del grupo para comenzar su carrera de actriz y cumplir así un sueño. Sin embargo la suerte no parece sonreírle y su sueño se ve truncado puesto que los papeles que obtiene son de poca o escasa relevancia. Para más desgracia su antiguo grupo musical ha alcanzado una fama jamás imaginada.

Un día descubre una página web llamada Mima's Room (El cuarto de Mima) donde cuentan intimidades y costumbres sobre su vida que solo ella o alguien muy cercano puede saber; en esta página el autor simula una versión de la vida de Mima donde esta jamás deja el grupo ni debe hacer papeles secundarios. Este acontecimiento es el principio de sus paranoias. Para colmo, seres cercanos a ella mueren en extrañas circunstancias. La locura se apodera de la protagonista cada vez más, de tal forma que Mima adquiere una doble personalidad, la misma que hace parecer que ella misma quien está asesinando a sus conocidos. La película El cisne negro, protagonizada por Natalie Portman, tiene bastantes influencias de Perfect Blue en cuanto a la historia y a los episodios paranoicos que viven sus protagonistas.

Título: Titan A.E.¹¹

Director: Don Bluth; Gary Goldman

Guión: Ben Edlund; John August; Joss Whedom

Año: 2000

Estudio: 20th Century Fox



El título se refiere a la nave espacial ficticia en la que transcurre la trama y las iniciales A.E. son la abreviatura de After Earth (Después de la Tierra).

Año 3028. La humanidad ha conquistado el espacio y viajar a las galaxias más lejanas se ha convertido en algo rutinario. Sin embargo, el haber avanzado de esa manera ha provocado que aparezcan nuevos enemigos que destruyen el planeta Tierra. Los humanos que lograron escapar al ataque viven esparcidos en colonias y buscan una nave llamada Titán, que les devolverá la esperanza y les permitirá conseguir un nuevo hogar, ya que esta nave tiene la capacidad de crear desde cero un nuevo planeta Tierra.

¹¹ Tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=TT2QizEKcQ4>

Título: Vexille¹²

Director: Fumihiko Sori

Guión: Fumihiko Sori; Haruka Handa

Año: 2007

Estudio: Avex Entertainment



Año 2077. Japón se encuentra aislado de las Naciones Unidas por decisión propia mediante un campo de magnetismo muy poderoso. El motivo fue que la ONU emitió un tratado en contra del desarrollo tecnológico hasta ciertos niveles, a lo que el gobierno japonés se opuso. Para averiguar lo que está pasando en el país Estados Unidos manda un equipo de fuerzas especiales al frente del cual está la comandante Vexille.

Título: Geneshaft¹³

Director: Kazuki Akane

Guión: Miya Asakawa; Nao Tomikura

Año: 2001

Género: Mecha

Episodios: 13

Estudio: Intelight Studio Gazelle



La historia narra los viajes de las naves Birkis a través del sistema solar, y nos muestra a su tripulación de seres humanos genéticamente modificados, en un intento por descubrir los misterios de una extraña tecnología que amenaza con destruir la Tierra y cuya naturaleza puede revelar el verdadero origen y el destino de la Humanidad a finales del siglo 23.

La serie se caracteriza por su exploración del tema de la ingeniería genética y las consecuencias del uso de esta tecnología para definir el futuro de la sociedad humana. También destaca Shaft, que es un robot humanoide.

¹² Tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=tQs-aeL8yiw>

¹³ Episodio 1: <https://www.youtube.com/watch?v=zrArdLeoz2M>

Título: Serial Experiments Lain¹⁴

Director: Ryutaro Nakamura

Guión: Chiaki Konaka; Ryutaro Nakamura

Año: 1998

Episodios: 13

Estudio: Triangle Shaft



La serie se centra en Lain Iwakura, una chica que está viviendo su adolescencia en los suburbios de Japón, y su introducción al Wired, una red mundial de comunicaciones similar a Internet. Lain vive con su familia de clase media, que se compone de una inexpresiva hermana mayor, una madre fría y un padre obsesionado por los ordenadores y la informática.

El primer estremecimiento de Lain lo sufre cuando se entera de que las niñas de su escuela han recibido un mensaje de correo electrónico de Chisa Yomoda, una compañera de clase que se suicidó. Lain recibe en su casa un mensaje en el que Chisa dice que no está muerta y que ha encontrado a Dios en la conexión. Lain inicia entonces un viaje que le llevará a adentrarse cada vez más en la red y en sus propios pensamientos.

Título: Ergo Proxy¹⁵

Director: Shuko Murase; Tatsuya Igarashi

Hiroki Kusumoto; Akira Toba

Guión: Dai Sato; Yusuke Asayama

Año: 2006

Episodios: 23

Estudio: Manglobe



La historia comienza en una ciudad llamada Romdo en la cual habitan humanos y unos robots llamados Autoraves. Se cometen una serie de asesinatos causados por estos robots, que están infectados con un virus denominado Cogito, el cual dota de emociones a los robots. Vincent, un inmigrante encargado de eliminar autoraves infectados, se ve involucrado en

¹⁴ Episodio 1: <https://www.youtube.com/watch?v=ZtQEht93tvw>

¹⁵ Episodio 2: <https://www.youtube.com/watch?v=mgt6R5gjmTQ>

uno llamado PINO, la cual es la acusada de causar la infección en la ciudad. Mediante una serie de investigaciones Lil Mayer llega a Vincent, pero éste y PINO son expulsados de Romdo. Lil comienza a dudar entonces sobre las leyes de la ciudad y decide ir a buscarlo, comenzando un viaje lleno de secretos y situaciones inesperadas junto a Vincent y a PINO, en busca del pasado del primero, donde descubrirán un mundo devastado pero aún con vida y a unos humanoides denominados Proxys que pueden ser la salvación del mundo.

Título: Eve no Jikan Gekijouban¹⁶

Director: Yasuhiro Yoshiura

Guión: Yasuhiro Yoshiura

Año: 2008

Episodios: 6

Estudio: Studio Rikka



En el futuro más próximo los robots se usan en forma generalizada y los androides empiezan a introducirse en la vida normal. Pese a que los androides y los robots facilitan la vida de los seres humanos, no siempre estos les tratan con respecto, hasta el punto de que existe una facción que hace continuamente propaganda para establecer límites en el comportamiento de humanos y de robots los unos respecto a los otros. Por otro lado, existen muchos simpatizantes de los robots, hasta el punto de tratarles como semejantes. Los androides mantienen un comportamiento determinado por las tres leyes de la robótica de Isaac Asimov, pero con una apariencia totalmente humana. Esta serie recuerda a la película Inteligencia Artificial.

Título: Kurokami¹⁷

Director: Tsuneo Kobayashi

Guión: Dall-Young Lim

Año: 2008

Episodios: 23



¹⁶ Episodio 1: <https://www.youtube.com/watch?v=4bh7Uut4HT0>

¹⁷ Episodio 1: <https://www.youtube.com/watch?v=kkQ8SVAC1BY>

La historia trata de un programador de videojuegos de nombre Keita Ibuki. Éste se encuentra con una chica de nombre Kuro que resulta ser un Mototsumitama, seres divinos encargados de mantener el equilibrio de la existencia. Mientras que cuida de ella, son atacados y Keita pierde un brazo, que es regenerado por Kuro más tarde al intercambiarlo por su propio brazo, creando así un lazo entre ambos. Además éste parece saber la razón por la que murió la madre de Keita cuando éste era pequeño.

Título: Chobits¹⁸

Director: Morio Asaka; Fumiharu Kamanaka;

Hideki Inowe y 13 más

Guión: Akiko Horii; Genjiro Kaneko y 5 más

Cómic: Clamp

Año: 2006

Episodios: 26



Hideki Motosuwa, un joven de 18 años, se prepara para acceder a Universidad. Viaja a Tokio y al llegar se da cuenta de que casi todas las personas poseen Persocons, que son computadoras con forma humana, lo que las hace más atractivas para los compradores. La única diferencia física que tienen estas computadoras con respecto a los humanos son las orejas que poseen, las cuales sirven como puertos de acceso al sistema operativo del persocon. Las Persocons pueden ser utilizadas para ejecutar programas, guardar datos, entrar a Internet, al igual que cualquier computadora, pero con la diferencia de que además pueden servir de compañía a las personas, ya que actúan como seres humanos hasta un cierto punto, pero no tienen sentimientos.

Hideki queda maravillado con las Persocons, desafortunadamente no cuenta con mucho dinero, por lo que le es imposible adquirir una. Sin embargo, la noche de su llegada, mientras iba de regreso a casa, ve el cuerpo de una joven de pelo rubio cubierto por vendas blancas y tirado al lado de la basura. Lo primero que piensa es que alguien la había asesinado, pero luego se fija en la forma de sus orejas y se da cuenta de que es una Persocon abandonada. Decide llevarla a su casa y comprobar si la puede hacer funcionar, sin darse

¹⁸ Episodio 1: <https://www.youtube.com/watch?v=XgyhazjT1Y0>

cuenta que en el lugar queda un pequeño disco que acompañaba a la Persocon.

Una vez en su casa, y después de muchos intentos, Hideki logró hacer funcionar a esta Persocon, que al despertar lo único que puede decir es "Chii". Por ello, Hideki decide bautizarla con ese nombre.

Más adelante, Hideki descubre que es posible que Chii sea una Persocon de la serie "Chobits", un tipo de Persocon legendario, ya que jamás se ha sabido de uno real. Las Chobits se caracterizan por poseer conciencia y una mente a la que le es indiferente tener o no instalado un sistema operativo, además de que, se rumorea, que son Persocons capaces de procesar sentimientos.

En el transcurso de la historia, Hideki conoce a más amigos, que están extrañamente conectados de formas distintas a sus Persocons, y se va dando cuenta de cuánto puede hacer feliz una Persocon y cuánto puede lastimar. También advierte que sus sentimientos hacia Chii son algo fuera de lo común y tienen que pasar una prueba para que puedan estar juntos por siempre, pero siempre enfrentando una terrible duda: ¿Puede una entidad que no es humana ser vista como una compañera sentimental?.

Título: .hack¹⁹

Director: Koichi Mashimo

Guión: Kazunori Ito

Año: 2002

Episodios: 26



.hack es una franquicia multimedia japonesa que engloba dos proyectos: Project .hack y .hackConglomerate. La historia gira en torno a The World, un videojuego de rol multijugador masivo en línea. <http://www.dothack.com/>

A principios del siglo XXI, Internet se ha extendido por todo el mundo y es accesible para cualquiera. Debido a esto, el número de virus y ataques por la Red se dispara. En un intento de contrarrestar esa situación, se crea el Consejo Mundial de la Red, (CMR), bajo la supervisión de las Naciones Unidas; pero todo es en vano, los ataques y los virus siguen asolando la Red.

¹⁹ Episodio 1: <https://www.youtube.com/watch?v=TVurO4It70I>

El 24 de diciembre de 2005 un nuevo virus, el Beso de Plutón, ataca la red: todos los sistemas caen, todos los sistemas conectados a Internet se descontrolan e incluso el sistema de defensa nuclear de Estados Unidos está a punto de atacar. La Red se restaura 77 minutos después, pero se restringe el acceso a Internet hasta el 24 de diciembre de 2007, fecha en la que sale a la venta The World. El juego cosecha un gran éxito en todo el mundo, debido a su gran realismo y libertad de movimientos que ofrece, y por tener la opción de jugar con un FMD, unas gafas que permiten meterse de lleno en el juego y jugarlo como si fuera real. También contribuye a ello el hecho de ser el único juego disponible en ese momento.

.hack//SIGN narra la historia de Tsukasa (司) cuando él se esfuerza por comprenderse a sí mismo, su pasado y su incapacidad para salir del MMORPG "The World".

ALGUNAS IDEAS SOBRE SERIES Y PELÍCULAS MANGA

- En el futuro la tecnología, con todas sus ventajas y sus inconvenientes, estará presente en las vidas de todos los humanos de una u otra manera.
- Los robots serán cada vez más parecidos a las personas y sus aplicaciones y funciones en otros campos de la sociedad serán mayores. Estarán insertos en la vida social de una manera mayor.
- Unas pocas multinacionales controlarán todo el flujo de información y de conocimiento a escala mundial.
- Aparecerán nuevas formas de expresión ligadas al avance y al desarrollo de los medios de comunicación y la tecnología, los cuales abrirán nuevos caminos al conocimiento del mundo y de las propias personas.
- El acceso al conocimiento sobre el sentido de la vida estará controlado siempre por unas pocas mentes y unas pocas manos. Los humanos no sabremos realmente cuál es ese sentido porque en cierto sentido nos volveremos máquinas.
- La ciencia estará ligada a la vida desde antes de la misma concepción de la persona, proporcionando nuevas características y opciones que pueda aprovechar el ser humano para mejorar la especie o para abandonarla a su final.

- Se podrán realizar sin problemas ni obstáculos de ningún tipo viajes interestelares y se podrán colonizar y habitar otros planetas, satélites e incluso galaxias más lejanas, donde quizá la Humanidad pueda encontrar signos de vida como la conocemos actualmente.
- Se podrán conocer y hacer amistad con otras formas de vida de galaxias o sistemas solares lejanos a la Tierra. Ya no seremos por fin los únicos habitantes ciertos que pueblan la galaxia. Habrá luchas entre los grupos por ver quién tiene mayor poder.
- Será difícil distinguir entre humanos, clones y robots. Las líneas que dividen y diferencian esos mundos y modelos serán cada vez más finas y delgadas.
- La informática y los científicos en general tendrán cada vez más importancia en la sociedad y su papel estará ligado en su mayoría al destino y el futuro de la Humanidad.

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.normaeditorial.com/catalogo/T/5/1/catalogo-manga/>

<https://www.akiracomics.com/manga>

Padula, Derek Dragon Ball Culture.

Schodt, Frederik L. Manga! Manga! The World Of Japanese Comics

Schodt, Frederik L. Dreamland Manga, Writings on Modern

<http://www.deculture.es/2014/04/mangas-lector-comic-leer/>

ENLACES RECOMENDADOS

<http://es.wikipedia.org/wiki/Manga>

<http://www.tumangaonline.com/>

<https://www.youtube.com/user/manga/videos>

<http://tusmangas.net/>

<http://www.mangaes.com/>

<http://zonamanga.com/>

<http://es.ign.com/movies/65966/feature/top-25-mejores-series-anime>

<http://animeymanga.com/>

<http://misiontokyo.com/>

<http://chikiotaku.mx/>

<http://www.deculture.es/>

<http://www.anime-obsesion.com/>

RED SOCIAL DE ANIME Y MANGA: <http://socialani.me/>

<http://www.anilista.com/registro>

<https://twitter.com/anmtvla>