

# TRABAJO DE FINAL DE GRADO

FACULTAD DE TURISMO

Grado en Publicidad y Relaciones Públicas

***Ranobe, las claves del éxito de un género desconocido***



Alejandro Martínez Martínez

Tutor: Alfons Jiménez

Gerona, 28 de mayo de 2018

## **Agradecimientos**

A Alfons Jiménez, por ayudarme a orientar el trabajo en la dirección correcta y la tutoría de éste.

A Victoria Martínez, por ayudarme en los momentos en los que más necesitaba ayuda.

A Elena Villalba, por hacer el dibujo de la portada de este trabajo

**Creo que el cerebro humano sabe y percibe más de lo que nos damos cuenta (...) Hay cosas más profundas que la lógica que guían la creación de una historia”**

- Hayao Miyazaki

## Abstracto

El siguiente trabajo tiene como propósito estudiar y conocer la *ranobe*, género literario japonés muy poco conocido en el mundo occidental y averiguar cuáles son las características de la composición de ésta.

También se ha investigado los intereses y las diferencias entre los posibles *target*, con la finalidad de escoger uno de ellos y escribir una *ranobe* propia, centrando todos los esfuerzos en alcanzar a este público y así poder generar un producto deseable. El *target* seleccionado ha sido el *seinen*, que corresponde al grupo demográfico de jóvenes maduros que ya ha superado la etapa de la adolescencia. Además, se ha analizado una serie de géneros característicos de la *ranobe*, con la intención de definir la trama escogida para llevar todo lo aprendido a cabo. Los géneros elegidos para esta *ranobe* han sido romance, *action* y *fantasy*, en los que me he basado para desarrollar la historia.

Toda esta investigación ha sido realizada con el propósito de descubrir los elementos clave para alcanzar el éxito en el mercado, enamorando al lector y convirtiéndola en un éxito de ventas. En otras palabras, lograr encontrar las claves del éxito de una *ranobe*.

Una vez el *target* ha sido definido y se ha escogido el género de la historia, se ha escrito a modo de resumen por capítulos, una trama adaptada a todas las selecciones hechas anteriormente, con la intención de generar un producto dirigido a un *target* en concreto del que se puedan sentir atraídos.

También se ha hecho en cada capítulo una explicación de los elementos propios del género elegido y se han justificado en función del *target* que busco alcanzar.

**Palabras clave: Target, Ranobe, Claves del éxito, Seinen, Romance**

# Índice

1. Introducción .....	7
1.1 Resumen .....	7
1.2 Estructura del trabajo .....	8
1.3 Motivación y propósito .....	9
2. Planteamiento de la investigación .....	10
2.1 Hipótesis .....	10
2.2. Preguntas y objetivos de la investigación .....	10
2.3 Justificación del trabajo .....	11
3. Marco teórico .....	12
3.1 Introducción .....	12
3.2 Duración .....	13
3.3 Título .....	14
3.3 Imágenes .....	16
3.4 Categorización .....	16
3.4.1 Demografía .....	16
3.4.2 Género .....	20
4. Metodología .....	25
4.1 Finalidad de la investigación .....	25
4.2 Caracterización de la investigación .....	25
5. Marco práctico .....	27
5.1 Elementos propios del <i>seinen</i> .....	27
5.2 Narración comentada .....	29
6. Conclusiones .....	45
6.1 Punto de partida .....	45
6.2 Objetivos alcanzados .....	46
7. Proyectos futuros .....	47

8. Bibliografía .....	48
8.1 Libros .....	48
8.2 DVD .....	49
8.3 Webgrafía.....	49
8.4 Vídeos.....	50
8.5 Artículos.....	50

# 1. Introducción

## 1.1 Resumen

Desde que el hombre ha tenido conciencia ha relatado historias como las primeras pinturas rupestres en las cuevas de Altamira, o la piedra *Rosetta*, en Egipto. Esto ha sido así desde hace miles de años y todavía hoy perdura.

Grandes escritores se han labrado un nombre en el mundo de la literatura, con auténticas obras de arte como León Tolstói, con *Guerra y paz*, o Jane Austin, con *Orgullo y prejuicio*. Sin embargo también existen escritores poco conocidos que han escrito buenos libros y, aun así, no han conseguido conquistar a la audiencia.

Entonces, para un escritor que aun no se ha forjado un nombre, ¿cuáles son las claves del éxito para poder vender el producto al lector? Desde el mundo de la publicidad, vender un producto generado previamente con la idea ya creada de cómo venderlo facilita mucho el proceso de marketing que se hará. Pero para poder vender un producto a un gran número de personas, hace falta que éste sea agradable al consumidor.

Este trabajo parte del interés personal de conocer las claves del éxito para triunfar al vender una novela, pero no en el mundo occidental, sino en el mundo oriental. Esta investigación pretende analizar cuidadosamente elementos característicos de las novelas ligeras japonesas y así poder crear una novela propia de este estilo con todos estos elementos incorporados, para asegurar el éxito del producto.

Este proyecto estudia los *target*, sus gustos y preferencias, en el mercado japonés del *ranobe*, desde la demografía hasta sus géneros y los elementos principales en éstos.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Target*: Público objetivo  
*Ranobe*: Novela ligera japonesa

## 1.2 Estructura del trabajo

Este proyecto se compone de los siguientes apartados:

- La **introducción**, donde se expone el motivo y el propósito del trabajo en cuestión, y donde se contextualiza las bases de éste.
- El **planteamiento de la investigación**, donde se plantea la pregunta inicial a partir de una hipótesis, y donde se propondrán los objetivos del trabajo.
- El **marco teórico**, donde se estudian los *target*, sus características y preferencias.
- La **metodología**, con la que se desarrolla lo que se plantea para realizar el marco práctico.
- El **marco práctico**, que se compone de diferentes categorías:
  - Los **capítulos**, a través de los cuales se expone la historia de la *ranobe*.
  - La **explicación** de ésta y donde se explica qué se pretende mostrar.
  - Los **elementos a estudiar**, que son las características introducidas para dotar la *ranobe* de los elementos estudiados.
- Las **conclusiones**, donde se explica lo aprendido a lo largo del trabajo.
- Las **referencias bibliográficas**, donde se citan las fuentes utilizadas para la realización del trabajo



### 1.3 Motivación y propósito

Desde pequeño he sido un gran seguidor de la cultura japonesa, del *anime*, del *manga*, su historia, etc.<sup>2</sup> Por lo que desde hace varios años he querido escribir una *ranobe*. Mi motivación para hacer este trabajo ha sido la de allanarme el terreno para, en un futuro, poder hacerlo.

Teniendo previamente un conocimiento en el campo de la publicidad, y sabiendo cómo llegar al público, en este proyecto quiero profundizar en aquellos elementos que me puedan ayudar a conseguir el éxito.

Además, otro motivo por el cual he realizado este trabajo es debido al poco conocimiento que hay respecto a este tema en este país, debido a la casi inexistente publicidad y notoriedad que se le ha dado a este tema.

---

<sup>2</sup> *Anime*: Serie de animación japonesa.  
*Manga*: Cómic japonés.

## 2. Planteamiento de la investigación

Además de por la calidad del escritor, hay diferentes aspectos que proporcionan éxito en la venta del producto creado, como la campaña de publicidad, la notoriedad que ésta consiga de la crítica, etc. Pero también hay ciertos elementos genéricos que, introducidos en la obra, ayudan a conseguir el tan ansiado éxito.

Son estos elementos de la literatura japonesa los que me interesa descubrir, para poder crear un producto a partir de éstos, y así mejorar el nivel de ventas directamente desde el primer paso, la escritura de la *ranobe*.

### 2.1 Hipótesis

A continuación se presentarán las hipótesis iniciales, antes de dar comienzo a la investigación. Estas hipótesis son las que han orientado la investigación en la dirección que he tomado.

**Hipótesis 1:** Para poder escribir una historia, necesitas saber cuáles son los elementos que te ayudarán a avanzar en ella.

**Hipótesis 2:** Hay una serie de elementos que ayudan a darle sentido y que cargan de realismo la historia.

### 2.2. Preguntas y objetivos de la investigación

En este apartado se mostrarán las preguntas y objetivos de la investigación, en las que he centrado mi investigación para poder resolver las siguientes cuestiones:

**Pregunta 1:** ¿Existen una serie de elementos que ayudan a una *ranobe* a conseguir alcanzar el éxito?

**Objetivo 1:** Averiguar qué elementos ayudan a una *ranobe* a conseguir alcanzar el éxito.

**Pregunta 2:** ¿Estos elementos se separan por *target*?

**Objetivo 2:** Investigar qué clase de categorización se utiliza para definir estos *target*.

## 2.3 Justificación del trabajo

El objetivo de este trabajo es encontrar y clasificar cuáles son las claves del éxito de una *ranobe*, para que ésta triunfe en el mercado occidental, porque aun cuando hubiere una buena campaña de marketing detrás, es desde el mismo origen de la obra donde se establece el público al cual vas a vender el producto en cuestión.

En este sentido, se pretende definir cómo se categorizan los *target*, qué elementos destacan según su público y cómo formular estos elementos dentro de una *ranobe*.

Una vez se haya terminado el apartado práctico habiendo escrito la historia, a modo de sinopsis por capítulos, y de haber analizado los elementos introducidos y el porqué de éstos, este trabajo será una guía para, según como he dicho anteriormente, ayudarme a escribir una *ranobe* propia.

## 3. Marco teórico

### 3.1 Introducción

Como anteriormente se ha explicado, uno de los propósitos de este proyecto es el de entender de qué se compone una *ranobe*, pero... exactamente, ¿qué es una *ranobe*?

Una *ranobe* es un estilo literario japonés, en formato de novela ligera, orientado a un público adolescente y joven, puesto que está escrito en *hiragana* y *kanjis* sencillos.<sup>3</sup>

La palabra *ranobe*; pronunciada *raito noberu*, es un *wasei-eigo*, palabra inventada a partir del inglés, que proviene del término «light novel».<sup>4</sup>

Las revistas pulp fueron las predecesoras del *ranobe*, que apostaron por historias novelescas junto con la implementación de ilustraciones muy características del anime.<sup>5</sup> Esta tentativa artística fue realizada para comenzar a enfocar este tipo de novelas hacia la puesta en escena en televisión.

Uno de los escritores de *ranobe* más conocidos e importantes en el género es Yoshiky Tanaka, puesto que fue uno de los primeros escritores que popularizó este cambio de estilo en las revistas pulp. Algunas de sus obras más celebradas, como por ejemplo *Ginga Eiyū Densetsu* (La leyenda de los héroes galácticos), o *Arslan Senki* (La heroica leyenda de Arslan), fueron pioneras en el género, en los años 80, siendo adaptadas a la gran pantalla en el 1988 y en el 1991 respectivamente.

---

<sup>3</sup> *Hiragana*: Silabario japonés.

*Kanji*: Carácter japonés que expresa un concepto

<sup>4</sup>*Light novel*: Novela ligera

<sup>5</sup> Revistas creadas con pulpa, de ahí su nombre

## 3.2 Duración

La duración de la *ranobe* no siempre es la misma y, aun condicionada por dos factores decisivos, la historia y la aceptación mediática, pueden haber tres maneras diferentes de enfocar la duración de la *ranobe*.

El primer enfoque es el más inmovible de los tres posibles. La historia tiene un principio, un desarrollo y un desenlace y, aunque tenga una gran aceptación por parte de la audiencia y un gran nivel de ventas, la historia ha concluido y no se alargará de ningún modo. *Kimi no na wa*, siguiendo este modelo, es una *ranobe* escrita por Makoto shinkai, reconocido director japonés, que ha batido el récord de la película más taquillera de la historia del cine japonés en su país, superando a El viaje de Chihiro.<sup>6</sup>

El segundo enfoque es, sin duda, el más circunstancial de los tres. La historia tiene un principio y un final, por lo cual si la *ranobe* no tiene mucho éxito, aun pasando desapercibida, tiene un final digno. Sin embargo, si ésta tiene una gran aceptación mediática y la historia, pese a estar finalizada, deja abierta la opción de crear una segunda trama, el autor sigue escribiendo i sigue publicando. Todo ocurre según lo que los fans dicten. Una de las *ranobe* más famosas que utilizan este sistema es *Sword art Online*, que una vez finalizada la trama, siendo esta conclusiva, tuvo tantísimo éxito que el escritor, Reki Kawahara, decidió seguir escribiendo secuelas manteniendo el estilo del primer tomo, pero añadiendo nuevas historias tras el desenlace de la historia original.<sup>7</sup>

La tercera opción es algo diferente a las dos anteriores, ya que el autor escribe sin finalizar la historia principal, pensando en futuros tomos i futuros argumentos. La aceptación del público sin duda es importante en que se siga invirtiendo en la *ranobe*, pero no es la que hace que el autor continúe escribiendo, puesto que éste ya empezó con esa idea.

---

<sup>6</sup> Pelicula dirigida por el famoso director de Studios Ghibli, Hayao Miyazaki, además de ser la única película japonesa en haber recibido un Oscar. Oscar a la mejor película de animación en 2003.

Vease : <https://www.youtube.com/watch?v=qxU6xN8o9r8>

<sup>7</sup> Traducción: El arte de la espada Online, nombre del videojuego en el que se basa la historia.

Un ejemplo de este estilo de *ranobe* es *Overlord*, una historia pensada en dejar el arco argumental libre consiguiendo que la historia no acabe, y dándole opción a alargarse hasta que el autor lo desee.<sup>8</sup>

Una vez analizadas las diferentes duraciones de una *ranobe* y el porqué de cada una, y teniendo en cuenta que con mis recursos actuales, sin ser respaldado por una gran editorial o una productora, es imposible llegar a un público tan elevado como para que la audiencia sea un factor relevante, la primera opción, con principio, desarrollo y un desenlace inamovible, es la más realista y en la que mejor puedo enfocar mis esfuerzos.

### 3.3 Título

Los títulos en la novela ligera japonesa son sin duda una de las mayores diferencias, o al menos de las más visibles, frente a la literatura occidental, ya que en ésta, el título de un libro suele ser breve, mostrándonos una característica de éste. Por ejemplo, Stephen King suele poner títulos muy cortos, como por ejemplo "El fugitivo", "El resplandor", "Carrie", etc.

Sin embargo, en la cultura japonesa, esto no siempre es así. Tachibana (2012) afirma "There's no guarantee that someone will take the time to read the plot description of a book, so if the title is long and has its own descriptive meaning, it serves that purpose."<sup>9</sup>

Tal vez para un autor famoso, pongamos de nuevo el caso de Stephen King, esto no es demasiado importante, puesto que la gente comprará y leerá un libro suyo aun sin saber de qué trata, ya que es un autor de gran renombre.

Sin embargo para escritores noveles esto es más complicado, ya que nadie les asegura que vayan a triunfar, ni a ser leído, ya que el libro de un autor desconocido no es más que eso, un libro sin un respaldo detrás que asegure la calidad narrativa de éste.

---

<sup>8</sup> Nombre utilizado en videojuegos para describir una clase que se basa en la magia.

<sup>9</sup> Véase:

<https://web.archive.org/web/20160303060858/http://kotaku.com:80/5907247/japanese-manga-and-anime-titles-are-too-damn-long-heres-why>

Es por esto que, para un escritor novel, utilizar un título en el que muestre el argumento puede ser beneficioso ya que, con una simple ojeada, el lector sabrá de qué trata la historia y, si le resulta interesante, la comprará.

En la cultura japonesa, como he mencionado anteriormente, la fórmula de utilizar títulos largos y/o explicativos que muestren de qué trata la novela, está a la orden del día. No hay más que ver títulos como los siguientes para darse cuenta que es algo que muchísimos escritores utilizan para atraer el público. Tres ejemplos de esto pueden ser:

*"Dungeon ni Deai o Motomeru no wa Machigatteiru Darō ka"*, de Fujino Ōmori que significa *"¿Qué tiene de malo intentar ligar en una mazmorra?"*, que trata de un chico que se enamora de una chica en una mazmorra y busca aumentar sus capacidades de combate en aquel lugar, para poder impresionar a esta chica y ligar con ella.

*"Baka to Test to Shōkanjū"*, de Kenji Inoue, que significa *"Idiotas, evaluaciones y bestias invocadas"*, que trata básicamente de un grupo de estudiantes con notas pésimas, de ahí lo de idiotas, que cuanto mejores notas consigan en sus evaluaciones, más poderosas serán las bestias que puedan invocar para pelear contra otros estudiantes, y así subir de rango en el colegio.

*"Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru"*, de Watari Watari, que significa *"Mi comedia romántica juvenil está mal, como lo esperaba"*, que trata de un adolescente cínico que, sin ganas de trabajar, acaba en una actividad extraescolar donde se enamora de una chica que no le hace caso.

Siguiendo los ejemplos que hemos podido ver sobre cuál es el motivo y el principal propósito de este estilo de títulos, el modelo práctico de *ranobe* que se hará en la segunda parte del trabajo también tendrá un título que tendrá estas dos características: la longitud y la explicación de la trama introducida en él.

### 3.3 Imágenes

Por el mismo motivo que lleva a un escritor de *ranobe* a escoger un título largo en el que se muestra la trama, en las portadas de este género literario también se muestra una escena ilustrada. Esta imagen puede reflejar tanto un fragmento de la historia, para acompañar al título en su descripción de la trama, como para mostrar uno o varios personajes de la misma, y así enseñar el estilo del dibujante, atrayendo al público de una manera más visual.

Es por esto que el marco práctico partirá de una ilustración junto al título, a modo de muestra de cómo será la portada de la *ranobe* en el caso de que saliese al mercado. En esta portada, la ilustración será una escena de la historia, puesto que con esta acción se pretende potenciar la trama, y no los personajes de ésta.

### 3.4 Categorización

En el momento en el que se empieza a escribir una *ranobe*, el escritor ha de decidir a quién quiere orientar la historia, a través de la psicología de los personajes, lo sería que sea la trama y los acontecimientos que pasen en ella, y estos *target* están definidos de diferentes maneras.

#### 3.4.1 Demografía

La primera categoría clara que podemos distinguir es la *Kodomo*, que significa literalmente "Niño pequeño". Esta categoría demográfica, enfocada a niños pequeños, suele tratar historias cortas auto conclusivas, puesto que así les es más fácil a los niños el poder entender lo que están viendo sin tener que seguir una historia lineal y complicada, pudiendo haber perdido capítulos entre medio y seguir entendiéndola. Suelen ser historias moralistas, enseñando a los más pequeños normas sociales. En estas historias tampoco hay presencia de violencia explícita o erotismo. La novela ligera no suele estar enfocada al público *kodomo*, puesto que los niños pequeños no leen *ranobe*, ya que los *kanji* y el *hiragana* en el que está escrito todavía es muy difícil para ellos, cosa que hace que miren anime, y



como mucho *mangas kodomo*, sin demasiado texto difícil, especial para ellos.

La segunda categoría demográfica es el *shōnen*, que significa “Chico adolescente”. El ranobe dirigido a este público, contiene una gran dosis de peleas, siendo ésta una de sus características más destacadas. Ya sea con armas o con habilidades que sobrepasan los límites humanos, el protagonista, o la protagonista, aunque en menor medida, tendrá que usar la fuerza para conseguir alcanzar sus metas.

Pero estas peleas no siempre son “físicas”, por decirlo de algún modo, puesto que también pueden ser batallas intelectuales o de uso de un talento, ya sean partidas de ajedrez, competiciones deportivas, etc.

Estos protagonistas suelen tener conocimientos y capacidades básicas al inicio de la historia, puesto que una de las principales búsquedas del *shōnen* es la auto superación y el aprendizaje por el camino, estrategia que engancha a su target en gran medida, ya que éstos pueden ver cómo crece, tanto física como intelectualmente, en cada capítulo visionado.

Además, suele haber mucha presencia de *ecchi*.<sup>10</sup> Más adelante explicaré en más profundidad lo que es, pero para dar una pequeña explicación general, el *ecchi* es la presencia de contenido sexual no explícito.

Pongamos un ejemplo de ranobe orientada a la demografía *Shōnen*. *Dungeon ni deai wo motomeru no wa machigatteiru darou ka*, más conocida como *DanMachi*, de la que ya he comentado anteriormente. Es una ranobe dirigida al público *Shōnen* donde un protagonista joven pelea en una *dungeon* contra monstruos, para aumentar su fuerza i así, poder mejorar su calidad de vida junto con la de su familia adoptiva.<sup>11</sup> Además, busca mejorar para poder alcanzar a la mujer que ama ya que ésta es una de las más fuertes del país.

---

<sup>10</sup> Adjetivo Japonés que significa “pervertido”

<sup>11</sup> *Dungeon*: Mazmorra típica de videojuegos, donde peleas contra monstruos y, cuanto más avanzas, más poderosos son los monstruos, y mejores recompensas otorgan

En esta ranobe podemos destacar elementos como la auto superación y el crecimiento del personaje, en su búsqueda de igualar a la coprotagonista. También hay presencia de mucha acción i alto contenido de ecchi.

Otro ejemplo muy característico de este género es *No Game, no Life*, que muestra la otra cara de las peleas en el Shōnen.<sup>12</sup> La historia nos cuenta cómo dos hermanos son transportados a un mundo en el que Tet, el dios de ese mundo, ha prohibido la violencia y todo, literalmente todo, se decide con juegos. Estos juegos, llevados al extremo con el uso de magia y pactados entre ambas partes, deciden desde quién paga la cena hasta quién se corona como el nuevo Rey de los Imanity.<sup>13</sup>

La tercera categoría demográfica es el *shōjo*, que literalmente significa "chica adolescente".<sup>14</sup> El *shōjo* está dirigido a un público adolescente femenino, predominando las historias románticas. En estas historias, el protagonista, mayoritariamente femenino, vivirá una historia de amor, ya sea de manera *kawaii* o cómica.<sup>15</sup>

Un ejemplo de ranobe orientada al público *shōjo* podría ser *Otome Game no Burikko Akuyaku Onna wa Mahou Otaku ni Natta*, que relata la historia de una chica que, después de morir, reencarna en un mundo parecido al siglo XIX, donde se enamora de un chico con el cual vivirán aventuras juntos.<sup>16</sup>

Un subgénero del *shōjo* que se popularizó mucho es el *Mahō shōjo*, que trata de chicas que se transforman en "Chicas mágicas", adquiriendo poderes mágicos con los que luchan contra seres mágicos.<sup>17</sup> Un ejemplo de *ranobe Mahō Shōjo* es *Mahō Shōjo Ikusei Keikaku*, donde un grupo

---

<sup>12</sup> Título de ranobe: "Sin juego, no hay vida"

<sup>13</sup> Término con el que se conoce a la humanidad

<sup>14</sup> *Shojo*: Término demográfico para referirse a chicos adolescentes

<sup>15</sup> Traducción: Bonito, lindo, cariñoso

<sup>16</sup> Título de Ranobe: "El villano Burikko de un juego otome convertido en un Otaku mágico

*Burikko*: Carácter de una persona

*Otome*: Género de videojuego japonés en el que se intenta enamorar al personaje indicado

<sup>17</sup> *Mahou Shōjo*: "Chica mágica", chica que, después de transformarse, obtiene poderes mágicos basados en el poder del amor, de la amistad, del entusiasmo, etc.

demasiado numeroso de *mahō shōjo* deberá reducirse peleando entre ellas hasta quedar a la mitad, y sólo éstas mantendrán sus poderes.<sup>18</sup>

Otra categoría es el *seinen*, que significa "adulto (varón)". El *seinen* está dirigido a hombres jóvenes o adultos, predominando historias mucho más serias y realistas que los *Shōnen*.

En los *ranobe seinen* se busca mostrar una historia más realista donde la sociedad, sea futurista, medieval o actual, refleja una moralidad que nunca es blanca o negra. Aquí no hay un protagonista con la razón absoluta, ni un villano que solo quiere conquistar el mundo, aquí todos luchan por lo que ellos creen y, en ocasiones, los motivos dados por el "villano" son más justos que los del mismo protagonista.

Un ejemplo de *ranobe* dirigido a un público *seinen* es *Nejimaki Seirei Senki, Tenkyou no Alderamin*.<sup>19</sup> La historia trata sobre un grupo de jóvenes soldados que, mientras realizan el examen de ascenso de rango, son atacados en la frontera enemiga. Después de sobrevivir al ataque y ser ascendidos, la trama se centra en la política, estrategia militar y la crueldad de la guerra, en una época donde el sacrificio de los soldados por conquistar territorio para la nobleza está a la orden del día.

Otro ejemplo de *ranobe seinen* muy famosa es *Spice and Wolf*, que relata la historia de un vendedor ambulante que se encuentra con la diosa lobo de la cosecha y emprenden un viaje juntos. En un mundo de fantasía donde, en vez de relatar aventuras épicas, se centran en el comercio y la economía del protagonista, a la vez que su viaje con *Holo*, la diosa lobo de la cosecha.

La última categoría es el *josei*, que significa "adulto (mujer)", que está dirigido a mujeres jóvenes o adultas.

Estas novelas tratan, al igual que el *shōjo*, el tema del amor y el romance, pero desde una perspectiva más "madura" y adulta. Al público *josei* le interesa el romance desde un punto de vista apartado de lo juvenil, donde trata más las dificultades de la pareja que los líos amorosos de los jóvenes.

---

<sup>18</sup> Título de Ranobe: "Proyecto de crianza de chicas mágicas"

<sup>19</sup> Título de Ranobe: "La leyenda del abanderado, Alderamin en el cielo"

Un ejemplo de *ranobe josei* es *Marietta-hime no Konrei*, que trata de una princesa dulce i bella que, por razones políticas, ha de casarse con el general de un país vecino, famoso por sus dotes estratégicas y lo sanguinario que es en el campo de batalla.<sup>20</sup> Poco a poco, la princesa Marietta irá conociendo al general Belvant y se irá dando cuenta que en la intimidad, es una persona amable de la que podría enamorarse.

Una vez analizados las diferentes categorías demográficas posibles en la *ranobe*, es el momento de escoger a qué *target* demográfico quiero dirigirme y, teniendo en cuenta las características de cada una, el *seinen* será en la que me enfoque.

### 3.4.2 Género

Sin duda, el género es una de las cosas más importantes que decidir antes de escribir una historia, ya que todo girará en torno a esto. Pero antes de decidir el género, se analizará una serie de géneros muy populares en las *ranobe*.

Uno de los géneros más populares en la *ranobe* y en todo el mundo, es el género de acción, que destaca por sus altas dosis de acción y violencia, ya sea con armas o con los puños. Un ejemplo de *Ranobe* de acción es *Durarara*, que relata la historia de un pueblerino que decide ir a la ciudad a vivir aventuras y es advertido a no juntarse con ciertas personas, puesto que son conflictivas y peligrosas.

En el género *spokon*, la trama gira en torno al deporte y la superación, ya sea grupal o individual, en éste.<sup>21</sup> Un ejemplo de *ranobe spokon* es *Ryuuou no Oshigoto!*, que trata sobre la vida de una chica que es campeona de shogi, un juego estratégico de mesa tradicional japonés muy parecido al ajedrez. Superación personal es un término clave cuando queremos hablar de este género.

---

<sup>20</sup> Título de *Ranobe*: "La boda de la princesa Marietta"

<sup>21</sup> *Spokon*: Deportes

Sin duda otro género de los más famosos en la *ranobe* es el *mecha*<sup>22</sup>, en el que no pueden faltar los robots, ya sean de batalla, de cocina, etc. Una de los *ranobe* más famosos que utilizan el *mecha* como género principal es *All you need is kill* del cual se ha hecho una película en Hollywood inspirada en ella, titulada "Al filo del mañana", con Tom Cruise como protagonista.<sup>23</sup> *All you need is kill* trata de un soldado que lucha contra una invasión alienígena en la tierra, pero muere en el primer asalto. Al morir, entra en un bucle temporal que le hace repetir ese día infinitas veces, muriendo siempre en el asalto, puesto que la derrota es inevitable.

Otro género que hay que destacar por su abundancia en la *ranobe*, es el *ecchi*.<sup>24</sup> Este género destaca por ser una comedia picante, priorizando chistes subidos de tono i escenas con contenido sexual no explícito. El *ecchi* es muy típico de las *ranobe shōnen*, dirigidas a adolescentes. Sin embargo, en las *ranobe kodomo, josei y seinen*, hay mucha menos presencia de este tema.

Un ejemplo de *ranobe* de este género es *No game, No life*, que trata de dos hermanos amantes de los juegos que son transportados a un mundo donde todo se rige por los juegos y por la calidad del jugador. En tan solo dos días llegan a ser reyes de los *Imanity* (humanidad), y deciden conquistar las otras quince razas para poder retar a *Tet*, dios de ese mundo, y obtener el título de divinidad.

Otro género relevante es el *jidaimono*.<sup>25</sup> El *jidaimono* es un género ambientado en el Japón Medieval, que suelen ser protagonizados por samuráis, ninjas, geishas u otras personalidades de la época. Un ejemplo de este género podría ser *Saiunkoku Monogatari*.<sup>26</sup> La historia comienza cuando una de las concubinas del emperador decide ser algo más que una simple geisha y empieza a actuar de tal manera que asciende de posición.

El *isekai* es uno de los géneros más polivalentes, ya que dentro de éste, podrían ir de la mano cualquier otro género sin que fuese extraño. *Sekai*

---

<sup>22</sup> *Mecha*: Robots

<sup>23</sup> Título de *ranobe*: "Todo lo que necesitas es matar"

<sup>24</sup> *Ecchi*: pervertido

<sup>25</sup> *Jidaimono*: "Cosas de la era", que hace referencia a su pasado

<sup>26</sup> Título de *Ranobe*: "La historia de Saiunkoku"

significa mundos e *I* significa otro, y de la mezcla de ambos surge *isekai*, que significa "otros mundos". La trama, independientemente de la que sea, tiene como condición que una persona de nuestro mundo sea transportada a un mundo alternativo o dimensión paralela, o que ocurra lo contrario, que alguien o algo de una dimensión paralela o mundo alternativo, sea transportado a nuestra realidad.

Un ejemplo de esto puede ser la *ranobe* *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, que trata de un joven que es atropellado y, a punto de morir, es transportado a un mundo alternativo regido por la magia. No sólo tendrá que adaptarse a ese mundo, sino que enfrentará el problema de entrar en un bucle que le impedirá avanzar cada vez que muera.<sup>27</sup>

Uno de los géneros que más está creciendo actualmente en las *ranobe* es el *virtual reality*, donde podemos encontrar personas que se sumergen en videojuegos de realidad virtual, en el que pueden ser lo que quieran, desde grandes guerreros, hasta poderosos magos.

Una de las *ranobe* que más están triunfando con esta temática es *Overlord*, que trata de un jugador en un videojuego, a punto de ser clausurado, que decide quedarse hasta el último minuto conectado por pura nostalgia. Al pasar el minuto, ve que no se ha desconectado y que se ha quedado atrapado en el juego, con la diferencia de que los NPC han cobrado vida.<sup>28</sup> Momonga, el protagonista, que era uno de los magos más poderosos del juego, decide quedarse en ese nuevo mundo para conquistarlo ya que nada lo ata a nuestro mundo.

Un género muy interesante es el *cyberpunk*. En este género la historia sucede en un futuro en el que el avance tecnológico ha hecho prosperar la civilización, pero algo no cuadra, pues el avance siempre va de la mano de la ética y la moral.

Un ejemplo de *Ranobe* con esta temática es *To aru Majutsu no Index*, que trata sobre una ciudad científica que ha desarrollado la manera de canalizar

---

<sup>27</sup> Título de *Ranobe*: "Vida en un nuevo mundo diferente desde cero"

<sup>28</sup> Siglas en inglés: Non Player Character, que significa personaje que no es un jugador, que suele existir en los videojuegos, programados con inteligencia artificial que solamente contesta con respuestas pre programadas

poderes a través de la ciencia, pero que a su vez hay una organización llamada "la santa iglesia", cuyos miembros poseen la capacidad de realizar conjuros mágicos.<sup>29</sup> Al chocar ambas fuerzas, la trama desencadenará una serie de debates morales sobre el desarrollo tecnológico y lo que éste comporta.

El *slice of life* es un género muy popular en todo el mundo, solo que en occidente se le conoce más popularmente como *sitcom*.<sup>30</sup> Al igual que las *sitcom*, en los *slice of Life* se narra la historia de un grupo de personajes que no suelen cambiar su ubicación, en un mismo escenario y que tratan temas auto conclusivos.

Un ejemplo de *ranobe slice of Life* es *Inou-Battle wa Nichijou-kei no Naka de* que trata sobre la vida de cinco estudiantes de secundaria que pertenecen al club de literatura de su instituto. Cuando de repente los cinco desarrollan súper poderes y, ansiosos de saber cómo cambiarán sus vidas, se dan cuenta que realmente nada ha cambiado, y que siguen haciendo lo mismo que antes.<sup>31</sup>

El género *fantasy* es uno de los géneros más utilizados en la *ranobe*, por no decir el que más.<sup>32</sup> Sin embargo, todos estos géneros expuestos anteriormente no son excluyentes unos de otros, sino que pueden mezclarse elementos de todos ellos.

Un ejemplo de esto es *Zero no tsukaima*, que trata de una maga en un mundo paralelo (aquí podemos ver que también es un *Isekai*) que, tratando de invocar una criatura que le serviría de *familiar*, acaba invocando un chico normal de nuestro mundo que tendrá que servirle, contra su voluntad, por el contrato mágico realizado al ser invocado.<sup>33</sup>

Sin duda uno de los géneros favoritos es el romance o drama, que busca encariñar al público mostrando una historia de amor o desamor entre los

---

<sup>29</sup> Título de Ranobe: "Un cierto Índice Mágico"

<sup>30</sup> *Slice of Life*: Comedia de situación

<sup>31</sup> Título de Ranobe: "Cuando las batallas sobrenaturales se convirtieron en algo común"

<sup>32</sup> *Fantasy*: fantasía

<sup>33</sup> *Familiar*: término utilizado para referirse a criatura mágica invocada que sirve al invocador

protagonistas principales. Ya sea por la dificultad de permanecer unidos, o las dificultades para aceptar el amor entre el uno y el otro, estas historias no dejan a nadie indiferente.

Habiendo hablado con anterioridad de la famosa *ranobe Kimi no na wa*, hay que decir que es una de las historias que más sensación ha causado en la actualidad. Trata de una chica de un pueblo de la montaña, alejada de la capital, que desea vivir en la ciudad y, un día, cambia de cuerpo con un chico que vive en Tokio. Una historia de amor un tanto peculiar entre estos dos chicos que nunca se han visto.

Una vez mostrada toda la categorización por géneros, el siguiente paso es decidir qué género principal y qué subgéneros aparecerán en la *ranobe* propia que describiré en el marco práctico.

El género principal de la *ranobe* será el romance o drama, ya que la historia se centrará en el amor entre los dos personajes principales de la trama. Aunque este es el principal, habrá otros géneros también importantes, como por ejemplo el *fantasy* y el *jidaimono*, ya que la *ranobe* sucederá en un mundo medieval diferente a nuestro pasado; de ahí el género *fantasy*.

También habrá elementos del género de acción, ya que la historia tratará de un soldado que va a la guerra por su país. Elementos del género *spokon*, *mecha*, *isekai*, *virtual reality*, *cyberpunk* y *slice of life*, debido a la historia serán omitidos, ya que no guardan ninguna relación con ella. Aunque podrían ser añadidos elementos *ecchi*, no se hará, ya que la historia va dirigida al grupo demográfico *seinen*, y no al *shōnen*.



## 4. Metodología

El trabajo en cuestión ha sido dividido en dos partes. Por un lado, la primera parte se ha compuesto de una investigación sobre las diferencias y las características entre los respectivos consumidores, tanto demográficos como temáticos, del *ranobe*.

Por otro lado, el segundo bloque se ha centrado en la parte práctica de la investigación, aplicando lo aprendido del bloque anterior, generando así un producto deseable e interesante para el *target* escogido.

### 4.1 Finalidad de la investigación

Con la mezcla de ambos bloques y, centrándonos en la finalidad de la investigación, lo que se ha buscado ha sido descubrir las claves del éxito a la hora de escribir una *ranobe*, para un *target* en concreto, además de confeccionar una historia, paso a paso, que lleve a cabo lo investigado. Sin embargo, no será una narrativa completa lo que se escriba en el apartado práctico. Más bien será mostrar cómo incluir estas claves del éxito generadas en ella, creando un modelo o una especie de plantilla para agradar al consumidor en cuestión.

### 4.2 Caracterización de la investigación

Para la realización de este proyecto, la información ha sido extraída principalmente de fuentes primarias. Es decir, diferentes *ranobe* que he estudiado según sus características y cercanías con el *target* seleccionado, como el público al cual me dirijo.

Además, también se han utilizado fuentes secundarias para la investigación, desde páginas web hasta artículos de diarios, de los cuales he extraído la información para construir un marco teórico más amplio.

Respecto a la profundidad de la investigación, se ha realizado un estudio minucioso para poder determinar y describir las características de los elementos seleccionados como posibles claves del éxito, además de seleccionarlas para incluirlas en la *ranobe* que se mostrará más adelante.

Para poder implementar estos elementos y características investigadas, sin perder ningún detalle, se ha estructurado el marco práctico separando por un lado, la historia representada con sus características y su contenido y, por otro lado, los elementos incluidos en ésta, analizándolos y explicando qué se busca conseguir con ellos.

Además, como demostración de la capacidad narrativa de los elementos en cuestión, se utilizará el ejemplo de dichos elementos dentro de *ranobes* ya comercializadas.

## 5. Marco práctico

### 5.1 Elementos propios del *seinen*

#### **Joven**

Como en el marco teórico se ha decidido, la *ranobe* será dirigida al *target seinen*, por lo tanto he elegido como protagonista a un joven, con el que se pueda identificar el lector de esta demografía.

#### **Realismo**

Como hemos podido apreciar en la descripción del *target seinen*, el realismo es un factor muy importante en una *ranobe* dirigida a este público. Es por esto que uno de los elementos que se ha decidido que se incluirán en la *ranobe* es el realismo, que será mostrado a partir de diferentes elementos que aparecerán en la trama.

#### **Guerra**

Siendo la guerra uno de los elementos más característicos del género *action* y *fantasy*, he decidido ambientar la historia de este joven en este ámbito, para despertar el interés del lector por cómo manejará el protagonista este cambio en su vida.

Por otra parte, esta guerra no se llevará a cabo por motivos banales, como sería en el caso de un *shōnen*, cuyas peleas no necesitan un motivo trascendente, sino que disfrutan de la pelea por sí misma, mientras que el *target seinen* prefiere las luchas por un motivo relevante, como un posicionamiento político, la defensa de su pueblo, que es lo que quiero mostrar.

Además los escenarios donde esta guerra ocurre son terrenos que al *target seinen* le agrada, ya que en su búsqueda de realismo, verá estos escenarios como ubicaciones con un motivo real de por qué están sucediendo en el lugar en el que está sucediendo.

## **Romance**

Aunque este tema se puede encontrar en el resto de demografías, como el *shōjo*, *shōnen*, *etc*, suele tener un carácter mucho más banal, muy superficial, típico de los adolescentes. Sin embargo en el romance *seinen* podremos ver que hay una relación mucho más profunda, más seria, y de mayor peso emocional.

Además, también se mostrará el nivel de profundidad de este romance, mostrándonos que es el motivo principal por el cual el protagonista actúa de la manera que lo hace, siendo su amor el motivo principal de sus actos.

## 5.2 Narración comentada

### ***Una historia de amor surgida en la guerra***



#### **Capítulo 1**

La historia comienza mostrándonos a un hombre joven y de aspecto robusto frente un acantilado, mirando al mar. El joven, en silencio, observa atentamente cómo la ciudad, frente a él, transcurre con normalidad. Los puestos del mercado recogen y las familias vuelven a su casa después de un largo día de trabajo. A su vez, grupos de hombres se preparan para embarcar, pues al caer la noche los grupos de pescadores salen a faenar.

Sin embargo, y solo de vez en cuando, deja de admirar las imponentes vistas enfrente de él para observar detalladamente la carta que sostiene entre sus manos. Esta carta, cuidadosamente tratada, contiene sus nuevas órdenes, pues destinan al joven soldado al campo de batalla, en la frontera de su país.

En una mezcla de temor por el cambio que está a punto de suceder, y de ímpetu por el deseo de gloria y honor, todo lo que un soldado alguna vez ha deseado, el joven, en estricto silencio, admira por última vez Kitoh, puesto que a la mañana siguiente, y con la salida del sol, marchará hacia su nuevo destino.

## **Desarrollo de la trama**

En el fragmento que hemos podido leer anteriormente, hay un elemento importante, que es el cambio. Todo gira alrededor de la nueva situación que el protagonista está a punto de vivir. Según el "diccionario filosófico" de M. M. Rosental y P.F. Iudin, un cambio es el paso de un estado a otro, y este paso es el resultado de la interacción de diferentes elementos.

Es por esto que todo el fragmento está lleno de elementos que, teniendo una interacción directa o indirecta con el protagonista, evocan un cambio.

## **Elementos del desarrollo de la trama**

### **Carta**

La carta es el elemento desencadenante de los acontecimientos sucesivos a los que se tendrá que enfrentar el protagonista, ya que por medio de ésta, es destinado al campo de batalla, lo que supondrá un gran cambio en su vida.

## **Frontera**

Como el contenido de la carta nos indica, el joven soldado ha sido destinado a la frontera de su país, pues están en guerra y su presencia es necesaria. Esta frontera, además de ser una separación geográfica, implica diferentes aspectos, entre los cuales, el de cambio, puesto que la frontera es el lugar en el que transcurrirá este hecho.

En *Nejimaki Seirei Senki, Tenkyou no Alderamin*, *ranobe* de la cual he hablado anteriormente, sucede algo similar. Un grupo de soldados participan en un examen de ascenso de rango en la frontera, donde son atacados. Como se puede apreciar, el cambio que ellos muestran es el de un ascenso militar, siendo la frontera el escenario en el que ocurre.

Teniendo en cuenta que *Nejimaki Seirei Senki, Tenkyou no Alderamin* fue una *ranobe* que se hizo muy popular en el momento de su publicación, y que está dirigida al mismo *target* al cual me quiero dirigir, he visto que este elemento puede ser una de las claves que he estado buscando para llegar al éxito, ya que es un escenario idóneo probado ya por otros autores para desarrollar la trama que quiero mostrar.

## **Mar**

Otro elemento a destacar es el mar. En este capítulo, el protagonista tiene como principal objetivo contemplar el mar antes de su partida a un nuevo lugar. Según un artículo de la escuela argentina ORT, uno de los simbolismos que se asocia al mar es el de la confrontación a lo desconocido, siendo éste mostrado como miedo o temor, pero también nos incita a viajar, al deseo de conocer lo desconocido.<sup>34</sup>

El protagonista se encuentra frente a una disyuntiva. Esta disyuntiva entre lo desconocido que está por llegar y el deseo de buscar gloria y honor en un campo de batalla, le da un enfoque nostálgico. Esta nostalgia es sin duda un sentimiento perfecto para mostrar su personalidad, a la vez que se ve una evolución en él, estando dispuesto a enfrentarse al cambio que está por venir.

---

<sup>34</sup> Véase: <http://campus.almagro.ort.edu.ar/lengua/articulo/541910/la-simbologia-del-mar>

## Capítulo 2

Una vez ha amanecido y, ya de camino a Basin, el pueblo fronterizo al que se le ha destinado, el protagonista va en un carro tirado por caballos, con un largo viaje por delante. Todavía los detalles de la misión que se le ha encomendado, ya que la carta solo le especifica el lugar y la persona a la que tiene que dirigirse una vez haya llegado, el general Graves.

Un viaje largo por senderos poco transcurridos en primavera, donde Gaël, el joven soldado, tiene tiempo de cuestionarse por qué ahora ha recibido estas órdenes, ya que la guerra contra el reino del norte había empezado hacía 3 años, y su entrenamiento aun no ha concluido. Sin embargo, no importa el propósito de la misión que se le va a asignar, puesto que la cumplirá sin importar cuál sea.

Pensando en sus orígenes y como ha llegado hasta este lugar, recuerda las palabras de quienes le criaron, que fue abandonado al nacer, seguramente hijo de alguna prostituta. Entregado al Orden del Loto, una organización real que se encarga de criar y entrenar desde pequeños a los niños abandonados, para convertirlos en grandes militares, diplomáticos, filósofos, etc.

Habiendo destacado en el campo militar, Gaël cree que su cometido en Basin será relacionado con la estrategia, y no irá demasiado desencaminado. Llegando a su destino y utilizando la carta a modo de entrada, el joven soldado entra al campamento establecido a las afueras de la ciudad, donde se encontrará con el general Graves.



## **Desarrollo de la trama**

En toda obra es necesario conocer al protagonista, así que este capítulo está enfocado a conocer de donde viene el personaje, como ha sido su infancia y que sentimientos tiene acerca del futuro que le aguarda. Esta información viene dada en forma de los recuerdos del protagonista, que este tiene de camino a su destino, atravesando caminos poco transcurridos en primavera.

## **Elementos de la trama a estudiar**

### **Primavera**

Este es un elemento diferente de los anteriormente mencionados, pero importante también en la trama, dado que la historia será desarrollada en diferentes etapas, coincidiendo cada una de ellas con cada una de las cuatro estaciones. En la primera estación, la primavera, se muestra los orígenes del protagonista, su historia y su actitud frente al desafío que está por venir.

### **Honor**

El honor es uno de los más sagrados emblemas del soldado. Un soldado sin honor no es más que un simple mercenario que lucha por una causa ajena. El protagonista, entrenado para ser soldado desde niño, tiene esto muy claro. Sabe que puede morir, pero morir por su país es algo de lo que estar orgulloso.

En el libro *El honor de un soldado: mi abuelo espadachín*, de Ramón Valls nos muestra el honor que había en luchar por defender unos ideales que representaban su país, y este es un sentimiento que el protagonista tiene, ya que desde pequeño se le ha enseñado a tenerlo.

## Capítulo 3

Una vez el joven soldado llega a Basin, en la frontera, el general Graves le explica que la situación es alarmante. El enemigo ha conseguido avanzar por varios puntos estratégicos y que muchos puestos defensivos y soldados han caído ante el enemigo. Después de conocer los detalles de la situación actual, sus órdenes son claras: ir al pueblo de Drole, un lugar montañoso, y preparar una segunda línea de defensa por si Basin cae, para dar suficiente tiempo a los refuerzos a llegar, en el caso de que fuesen necesarios.

Con diez soldados a sus órdenes, para ayudarle a realizar su misión, el joven soldado llega a Drole. Sin embargo él no conoce aquella zona, dado que nunca ha estado en ese lugar. Gaël decide que ha de buscar a alguien del pueblo que pueda enseñarle todos los caminos montañosos, sus secretos y lugares estratégicos, para aprovecharlos y convertirlos en lugares fácilmente defendibles.

Una vez él y sus hombres han montado un campamento a las afueras del pueblo, Gaël se dirige a la población, donde explica la situación y su trabajo a los aldeanos. Al comenzar a pedir voluntarios, nadie está dispuesto a ayudarle salvo una joven tabernera que, al pasar una gran parte de su tiempo en las montañas, las conoce bien.

### Desarrollo de la trama

En este capítulo entra en juego la joven que desatará el romance en la historia. Sin embargo, para evitar el romance típico del *shōnen* o del *shōjo*, en el que una simple mirada es suficiente para que dos personas se enamoren, siendo éste un motivo superficial, es necesario crear un contexto, una situación por la cual ambos personajes tengan tiempo de estar a solas, donde ambos se conozcan y creen lazos sentimentales suficientemente fuertes como para llamarlos amor.

## Elementos de la trama a estudiar

### Montañas

Como anteriormente se ha mencionado, un amor a primera vista no es un elemento atrayente para el *target seinen*, así que era necesario un medio por el cual ambos personajes se enamorasen, y este elemento son las montañas.

El protagonista necesita de alguien que conozca las montañas, y le muestre los senderos ocultos para poder preparar las defensas de la zona. Éste es el terreno que he escogido, ya que, según expertos como Stephan Dech, en su libro *Montañas. Traspasando los límites*, nos muestra que las montañas son terrenos difíciles, que sólo con los conocimientos adecuados, pueden ser superadas.

Además, este terreno tiene sentido en el género de *action*, puesto que es un escenario muy concurrido en las batallas, ya que una montaña es un terreno accidentado beneficioso, si tienes conocimiento de él, tal y como nos muestra Sun Tzu, en *El arte de la guerra*.

Este terreno se muestra en muchas *ranobe* de este género, donde los militares son los protagonistas, ya que estas barreras naturales son perfectas para la formación de estrategias defensivas. Esto podemos verlo en diferentes *ranobe*, como *Arslan senki* o *Nejimaki Seirei Senki, Tenkyou no Alderamin*, ambas de las que ya he hablado anteriormente, ya que muchos elementos, como el *target* o el *género* son compartidos con mi proyecto de *ranobe*.

## Capítulo 4

Durante dos meses, y con la llegada del verano, Gaël y Tara, la joven voluntaria que decide guiarlo, recorren las montañas dibujando mapas topográficos y preparando estrategias de contingencia, para poder defenderse del reino del norte, si el puesto de Basín cae.

En este tiempo, el joven soldado Gaël se enamora poco a poco de ella. Tara, quien no tiene familia, pues su único hermano murió en la guerra, empieza a abrirle su corazón después de mucho tiempo de haber estado sola. Pero la guerra sigue su curso, y no avanza favorablemente para el bando del protagonista. Siendo un activo capaz en el campo de batalla, aunque aun no habiendo acabado de cumplir su misión, Gaël debe dirigirse de nuevo a Basin, pues las defensas están cayendo y todo soldado es necesario en el frente.

Gaël convence a Tara de que permanezca en Drole, ya que es mucho más seguro que viajar con él a Basin y, una vez haya acabado la guerra, el regresará para estar con ella. Con el refuerzo del escuadrón de Gaël, y dos escuadrones más con las mismas órdenes, emprenden el viaje a Basin para repeler las fuerzas enemigas.

### Desarrollo de la trama

Es en este capítulo donde al fin podemos ver en su apogeo el género del romance en el cual gira la trama. Ambos personajes han tenido tiempo para conocerse y enamorarse. Sin embargo permanecen en guerra y el protagonista ha de partir al frente de batalla dejando atrás a Tara, generando así el drama que toda *ranobe* de romance necesita para emocionar.

## **Elementos de la trama a estudiar**

### **Separación**

Como podemos ver en el capítulo, los protagonistas tendrán que separarse, siendo éste un elemento dramático en la historia. Esta separación implica un vínculo emotivo formado por los protagonistas ya que, si no, la separación no sería más que un simple trámite.

En *Byōsoku Go Senchimētoru*, *ranobe* escrita por Makoto Shinkai, autor que he mencionado anteriormente, nos narra una historia entre un chico y una chica que, estando enamorados, se separan el uno del otro por motivos familiares.<sup>35</sup> Toda la historia trata del chico que no consigue dejar de pensar en ella, ya que la sigue amando.

Esta es la clase de separación a la que quiero llegar, pues aun cuando Gaël y Tara han dicho que se reencontrarán, ambos saben que podría suceder lo peor y no volver a verse. Además, y como en *Byōsoku Go Senchimētoru* ocurre, durante todo el tiempo en el que permanezcan separados, Gaël no dejará de pensar en ella, luchando no sólo por la victoria, sino por la supervivencia, para poder reencontrarse con ella.

### **Verano**

Como anteriormente he mencionado, cada estación del año tendrá un significado. En este capítulo la primavera, la estación donde ambos protagonistas se han conocido y enamorado, ha finalizado. En esta nueva estación, el verano, es donde se mostrará la mayor parte de la acción, ya que la batalla en el puesto fronterizo de Basin está por llegar.

---

<sup>35</sup> Traducción: Cinco centímetros por segundo.

## **Capítulo 5**

Con la espada en la mano, y con sus soldados apoyándole, Gaël mantiene su posición frente al ejército enemigo que se acerca lentamente. A su alrededor hay un ejército de compatriotas dispuestos a defender su país y a sus familias, aunque les cueste la vida. Los motivos de Gaël para ir a la batalla eran gloria, honor y servir a su país, sin embargo ya no son los mismos que antes. Su mente no puede hacer otra cosa que pensar en Tara y en que tenía que volver con vida.

Tras varias semanas de asedio, diferentes enfrentamientos y muchos compañeros caídos a su alrededor, la batalla en el puesto fronterizo ha concluido. Habiendo salido victoriosos en la defensa de Basin, Gaël y sus hombres pueden volver a Drole y finalizar la misión que tenían encomendada antes de la batalla.

Aun sabiendo que la guerra no ha acabado, Gaël parte en dirección a Drole, donde busca el reencuentro con Tara, a quien prometió que regresaría sano y salvo, para poder estar juntos. La defensa de Basin ha sido un éxito, lo que significa que el pueblo de Drole y Tara están seguros. Piensa que la guerra no tiene por qué llegar tan lejos como para poner en peligro a su amada.

### **Desarrollo de la trama**

Como en el capítulo anterior se ha explicado, el protagonista mantiene a su enamorada en sus pensamientos durante toda la batalla, desde que se separa de ella hasta que emprende el camino de vuelta. En este capítulo se muestra cómo de importante ha llegado a ser Tara para el protagonista, siendo ella el principal motivo por el cual pelear, cuando toda su vida había tenido otros ideales en mente.

## Elementos de la trama a estudiar

### Deseo de luchar

El amor de Gaël por Tara ha hecho que un soldado que buscaba del campo de batalla, fama y honor, modifique sus pensamientos a luchar para defender lo que ama y sobrevivir para poder regresar junto a sus seres amados, en este caso Tara. Este deseo por proteger a su enamorada lo podemos encontrar en muchas otras *ranobe*, las cuales el protagonista, al igual que el nuestro, buscará proteger por encima de todo a su ser más amado, antes incluso que a su propia vida.

El primer ejemplo de *ranobe* en el que esto sucede es *Accel World*, donde jóvenes se conectan a un mundo de realidad virtual donde sus avatares de combate pelean entre ellos por puntos de aceleración, los cuales les otorgan mejoras en la vida real.<sup>36</sup> Sin embargo Haru, el protagonista, no tiene tanto interés en estos puntos, ya que su mayor propósito es proteger a Yukihime, su amada, ya que está en peligro y multitud de personas la persiguen para acabar con su vida.

Otro ejemplo donde esto se ve de manera muy clara es en *Sword art online*, *ranobe* que trata de un grupo de diez mil personas que quedan atrapadas en un videojuego de fantasía y, con su manejo de la espada, han de vencer los cien niveles de la *dungeon* para poder salir. Kirito, el protagonista, llega un punto en el que accede a pelear y a sacrificarse, siendo ésta la única manera de conseguirle un futuro mejor a Asuna, la persona a la que más ama.

Viendo que la decisión de luchar teniendo como motivo principal proteger a un ser querido por encima de uno mismo, aunque esto suponga la muerte, es algo que diferentes *ranobe seinen* han llevado a cabo, con muy buenos resultados. Este pensamiento en el protagonista es deseable para el *target* al que me dirijo, motivo por el cual este es el argumento central que le he querido dar al capítulo.

---

<sup>36</sup> Traducción: Mundo acelerado

Avatar: Identidad virtual personal escogida por cada jugador

## Capítulo 6

Una vez llega a Drole, el pueblo donde Tara le estaría esperando, ya entrado el otoño, Gaël se encuentra el pueblo en ruinas. Las casas han sido quemadas, la gente ha sido asesinada y no hay supervivientes. Gaël corre en dirección a la casa donde vivía Tara, donde encuentra su cadáver calcinado, pero aun reconocible.

Enfurecido por lo sucedido, Gaël encuentra un rastro que se dirige a las montañas, el cual sigue junto a sus hombres para dar caza a los autores de la masacre. Tanto tiempo recorriendo las montañas hizo que Gaël y sus hombres conociesen cada palmo de ese terreno, lo que les ayuda a encontrar a los soldados del reino del norte sin problemas, y les tienden una emboscada.

Después de haber cobrado su venganza, y sabiendo que estos soldados simplemente cumplían las ordenes de sus superiores, reciben noticias de la caída de un puesto fronterizo al este de Basin, por donde supone que los soldados del reino del norte lograron entrar y atacar Drole.

### Desarrollo de la trama

En este capítulo se muestra uno de los momentos más duros de la historia, la muerte de Tara. Este es el elemento más clave que se muestra en toda la historia para diferenciar este romance *seinen* del romance que podríamos encontrar en un *shōnen*, ya que la historia, como podemos ver, no tiene un final en el cual ambos acaban siendo felices, que sería el final deseado y esperado en un *shōnen*.



## Elementos de la trama a estudiar

### Otoño

El otoño es la estación donde mejor puede representarse la muerte, ya que la caída de las hojas simboliza perfectamente la pérdida de la vida. El periodo de la caída de la hoja proporciona un escenario muy adecuado para tratar el tema de la muerte, aportando una solidez argumental entre la trama y el escenario.

### Muerte de Tara

La muerte de Tara provoca un cambio importante en la manera de actuar del protagonista. Su deseo de regresar a salvo del campo de batalla, para poder reencontrarse con la mujer que ama, se convierte en un profundo deseo de encontrar a los culpables del asesinato de su amada y conseguir cumplir su venganza.

Este comportamiento es llevado a cabo en diferentes historias, como por ejemplo en la *ranobe Hai to gensou no Grimgar*, *ranobe seinen* que trata de un grupo de jóvenes que, sin recordar su pasado, tienen que aprender a convivir y sobrevivir en un mundo hostil.<sup>37</sup> En esta *ranobe* vemos un ejemplo similar de lo que le pasa a Gaël, ya que un miembro del grupo muere ante el enemigo y estos deciden entrenarse para poder volver al sitio donde su compañero falleció y vengarse de los asesinos.

En el momento en el que uno de los compañeros muere en batalla, el protagonista hace una reflexión muy interesante. La motivación por la cual está luchando, no es tanto la guerra en sí misma, o el afán de matar, sino la necesidad de defender a los suyos frente a un enemigo.

Esta reflexión característica del *seinen*, muestra la realidad de la guerra, donde ambos bandos luchan por propósitos igual de nobles que el del enemigo, ya que no existen buenos y malos, sino personas con diferentes puntos de vista. Esto es algo que he querido incluir, ya que esta manera de pensar refleja una madurez mental propia del *seinen*.

---

<sup>37</sup> "Grimgar de las cenizas y fantasía"

## **Capítulo 7**

Dos años después de la muerte de Tara, la guerra ha finalizado y ambos países han firmado un tratado de paz. Durante estos dos años, Gaël ha permanecido en el frente de batalla, sin retroceder en ningún instante. La muerte de su amada le ha convertido en un hombre frío y reservado, que no tiene otro propósito que luchar.

Una vez las noticias del fin de la guerra llegan a él, Gaël decide regresar a Kitoh, su pueblo natal. Durante todo el viaje de regreso, Gaël sabe que no puede volver a vivir una vida normal, y menos cuando no lo puede hacer al lado de su amada. Una desesperación se apodera de él, ya que ha perdido lo único que ha amado, y que no podrá recuperar.

Después de llegar a Kitoh, Gaël sube al acantilado desde donde se despidió de su pueblo años atrás, al ser convocado al campo de batalla. Una vez llega, y contempla las vistas que tiene en frente, Gaël salta al vacío, pues no quiere seguir viviendo una vida que no puede compartir con Tara.

### **Desarrollo de la trama**

En este último capítulo, después de la muerte de Tara, he querido mostrar el mal estado mental en el que el protagonista se encuentra durante la guerra. Una vez esta ha terminado, a Gaël muestra una desesperación enorme por la situación en la que se encuentra, la cual le lleva a quitarse la vida, hecho con el que se muestra el realismo de la guerra y los resultados de esta en una persona.

## Elementos de la trama a estudiar

### Invierno

La última etapa de la historia, donde el protagonista reflexiona sobre su futuro y decide quitarse la vida, sucede en invierno. Es en este momento donde la *ranobe* llega a su final. En cada una de las cuatro estaciones se ha mostrado un evento de la historia diferente, desde el amor entre ambos protagonistas, hasta el desenlace de la historia, pasando por la separación entre ambos personajes y la triste noticia de la muerte de Tara.

Esta manera de estructurar la historia ha hecho que tanto la narrativa como el escenario vayan unidos, mostrando una evolución de la historia en función de la época del año.

### Desesperación

En el capítulo hemos podido ver cómo el protagonista, durante todo el camino de regreso a su pueblo natal, ha estado reflexionando sobre qué futuro le espera. Al enfrentarse a la realidad, y darse cuenta que no le queda nada por lo que luchar, llega a la terrible conclusión de que no vale la pena seguir adelante y termina por quitarse la vida.

Esta decisión es un cierre de la historia con mucha potencia, ya que el suicidio del protagonista es un elemento muy impactante en un público que, esperando ver su manera de salir adelante, queda sorprendido al ver el trágico final.

Sabiendo que este final puede ser un poco violento, y no agradable para el público, cabe recordar que el *target* de esta *ranobe* es el *seinen*, un público mentalmente maduro y que sabe entender el contexto, ya que el final debería ser diferente si éste hubiese sido enfocado a un *target shōnen*.

Pero este final no es algo escogido al azar, pues en múltiples *ranobe* podemos encontrar esta manera de actuar, como por ejemplo en *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, *ranobe* de la que ya se ha hablado anteriormente, donde el protagonista al morir, vuelve al pasado en el momento donde empieza el problema, con la opción a repetir el proceso cambiándolo. Sin embargo, en el final de ésta, pierde la capacidad de volver

al pasado y aun así, con la desesperación de ver a su amada a punto de morir, para poder salvarle la vida, decide entregar la suya a cambio.

Otro ejemplo en el que vemos este tipo de actuación es en *Log horizon, ranobe* que trata de un videojuego donde quedan atrapadas miles de personas, del que no pueden salir.<sup>38</sup> Los protagonistas, al ver que no hay salida posible de ese mundo, deciden conseguir mejorar su estilo de vida, adaptándose a su nuevo hogar. Sin embargo, y es en este grupo en el que me quiero centrar, existe una organización que, en su desesperación por conseguir volver a la Tierra, buscan el suicidio, cosa que es imposible en ese mundo, perdiendo así parte de su alma cada vez que mueren.

Como se ha podido ver, la desesperación afecta de maneras muy diferentes a las personas. Sin embargo, la decisión de morir, ya sea para salvar a alguien o para dejar atrás un problema del que parece no haber salida, es una solución efectiva en la narrativa de una *ranobe*, y más cuando lo que se busca conseguir con esto es un impacto en el lector.

---

<sup>38</sup> Nombre del videojuego en el que se basa

## 6. Conclusiones

En este apartado se presentarán las conclusiones de este proyecto para intentar dar respuesta a las preguntas realizadas al inicio de la investigación y así, averiguar si eran acertadas o no.

### 6.1 Punto de partida

El proyecto pretendía dar respuesta a las preguntas planteadas inicialmente.

A través de la investigación realizada en el marco teórico, se ha podido llegar a la conclusión que realmente si existen elementos que pueden ayudar a una *ranobe* a alcanzar el éxito. Pero estas claves del éxito no vienen dadas por los elementos en sí, ya que no existe una formula exacta de triunfo, sino que la composición de todos ellos, en un contexto lógico y bien tratado, hace que no haya ninguna carencia de realismo en la historia, lo que ayuda enormemente a ésta a triunfar.

Pongamos un ejemplo de esto: en la investigación inicial se ha podido establecer que uno de los elementos que más influyen en el éxito de una *ranobe* dirigida al público *seinen* es el realismo. Esto significa que el realismo es una clave del éxito, siempre que te dirijas a este *target*.

Sin embargo, este realismo se ha de plasmar de alguna manera en la historia para que sea un elemento clave. Como hemos podido ver en uno de los capítulos del apartado práctico, las montañas han sido uno de los varios elementos con los que se ha transmitido el realismo. Tanto el escenario en sí, como la importancia que ha tenido en la trama, las montañas han influido positivamente en la historia para cargar esta del realismo buscado.

Así como las montañas ofrecen el realismo buscado en la trama, a lo mejor estas mismas montañas no servirían como elemento del realismo en una *ranobe* que tenga como género el *spokon*. Así que la respuesta a la primera pregunta es sí, sí existen estos elementos, pero varían dependiendo de diversos factores.

A través de la investigación realizada a los diferentes *target*, ya sean demográficos o por géneros, se ha llegado a la conclusión de que realmente sí se separan por *target*.

Pongamos un ejemplo de esto, relacionándolo con el ejemplo de la pregunta anterior: el *target* demográfico que se ha seleccionado para este proyecto ha sido el *seinen*. Este público busca una dosis elevada de realismo en la historia, pues la falta de él puede hacer que éste pierda interés en la trama.

Sin embargo esto no sucede igual con el *target shōnen*, ya que el realismo no es un elemento relevante para ellos. Uno de los elementos más destacables del *shōnen*, como anteriormente he explicado, son las peleas y las altas dosis de violencia. Esto significa que, aun siendo irreales, la introducción de peleas en una *ranobe shōnen* sí puede ser una clave del éxito, hecho que unifica claramente estas claves del éxito con el *target* seleccionado.

## 6.2 Objetivos alcanzados

En base a las preguntas iniciales propuestas, se definió unos objetivos concretos que se buscaban alcanzar a través de esta investigación, para obtener los resultados deseados.

Uno de los principales motivos de la investigación realizada en este proyecto ha sido encontrar los elementos que ayudan a la *ranobe* a alcanzar el éxito. Pero como ya he explicado anteriormente, estos elementos no son exactos, sino que dependen de muchos otros factores, y cambian según la trama que se busca escribir.

Sin embargo, los elementos encontrados han sido utilizados en el apartado práctico, y han sido detallados en este.

La investigación realizada para comprender el alcance de la categorización ha sido uno de los elementos tratados en el apartado teórico, con un resultado que nos muestra que estos *target* mayoritariamente se separan por demografías, basándose en dos elementos principales, sexo y edad.

## 7. Proyectos futuros

Anteriormente se ha mencionado, en el apartado teórico de motivación y propósito, que mi mayor motivación para hacer este trabajo era el de allanarme el terreno para el futuro proyecto de escribir, de manera completa, una *ranobe*.

Esta investigación realizada me ha ayudado mucho a comprender algunos elementos básicos de la composición de una *ranobe* que desconocía, lo cual será de mucha utilidad en el momento en el que me embarque con mi propósito.

También he podido comprender elementos básicos y necesarios de una *ranobe* dirigida a diferentes *target*, lo que me ayudará a agilizar el proceso de lluvia de ideas para la trama que tengo como futuro proyecto, además de conocer algunos elementos que me ayudaran en gran medida para conseguir el éxito que busco, no a nivel económico, sino a nivel personal.

## 8. Bibliografía

### 8.1 Libros

Tolstói, L. (2011). *Guerra y Paz*. (1ª ed.) Madrid, España: Alianza Editorial.

Austin, J. (2009). *Orgullo y prejuicio*. (1ª ed.) Barcelona, España: Alba Editorial.

Tanaka, Y. (1982). *Ginga Eiyū Densetsu*. Tokyo, Japón: Tokuma Shoten.

Tanaka, Y. (1986). *Arslan Senki*. Tokyo, Japón: Kadokawa Shōten.

Shinkai, M. (2016). *Kimi no Na wa*. Barcelona, España: Planeta cómic.

Kawahara, R. (2009). *Sword Art Online*. Japón: ASCII Media Works.

Maruyama, K. (2010). *Overlord*. Tokio, Japón: Enterbrain.

Ōmori, F. (2013). *Dungeon ni Deai o Motomeru no wa Machigatteiru Darō ka*. Japón: SB Creative.

Inoue, K. (2007). *Baka to Test to Shōkanjū*. Japón: Enterbrain.

Watari, W. (2011). *Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*. Japón: Shōgakukan.

Kamiya, Y. (2012). *No Game No Life*. Japón: Media Factory.

Ageha, S. (2014). *An Otome Game's Burikko Villainess Turned into a Magic Otaku*. Japón: Alpha Polis.

Endō, A. (2012). *Mahō Shōjo Ikusei Keikaku*. Japón: Takarajimasha.

Uno, B. (2012). *Nejimaki Seirei Senki, Tenkyou no Alderamin*. Japón: ASCII Media Works.

Hasekura, I. (2006). *Spice and Wolf*. Japón: ASCII Media Works.

Kuroru, H. (N/A). *Marietta-hime no Konrei*. Japón: Syosetu.

Narita, R. (2004). *Durarara*. Japón: ASCII Media Works.

Shiratori, S. (2015). *Ryūō no Oshigoto!*. Japón: SB Creative.

Sakurazaka, H. (2004). *All you need is kill*. Japón: Shūeisha.

Yukino, S. (2003). *Saiunkoku Monogatari*. Japón: Kadokawa Shoten.



- Nagatsuki, T. (2014). *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*. Japón: Shōsetsuka ni Narō .
- Kamachi, K. ( 2004). *To aru Majutsu no Index*. Japón: ASCII Media Works.
- Nozomi, K. (2012). *Inou-Battle wa Nichijou-kei no Naka* . Japón: SB Creative.
- Yamaguchi, N. (2006). *Zero no tsukaima*. Japón: Media Factory.
- Rosental, M. M. y Iudin, P.F., (1995), *Diccionario filosófico*, Montevideo, Uruguay: Ediciones pueblos unidos.
- Valls, R. (2015). *El honor de un soldado: mi abuelo espadachín*. España: Editorial Avant.
- Sparwasser, N. Messner, R. Dech, S. (2016). *Montañas. Traspasando los límites*. Barcelona, España: Lunwerg.
- Tzu, S. (2014). *El arte de la guerra*. Barcelona, España: Plutón ediciones.
- Shinkai, M. (2007). *Byōsoku Go Senchimētoru*. Japón: CoMix Wave Inc
- Kawahara, R. (2009). *Accel World*. Japón: ASCII Media Works.
- Jumonji, A. (2013). *Hai to gensou no Grimgar*. Japón: Overlap Bunko.
- Touno, M. (2010). *Log horizon*. Japón: Enterbrain.

## 8.2 DVD

- Suzuki, T. Miyazaki, H. (2001). *El viaje de Chihiro* [DVD]. Japón: Studio Ghibli

## 8.3 Webgrafía

- Nakamura, T. (2012). Japanese Manga and Anime Titles Are Too Damn Long. Here's Why.. 28 abril 2018, de Kotaku, recuperado de:  
<https://web.archive.org/web/20160303060858/http://kotaku.com:80/5907247/japanese-manga-and-anime-titles-are-too-damn-long-heres-why>

## 8.4 Vídeos

Oscars (Noviembre, 2010) *Spirited Away Wins Animated Feature: 2003 Oscars* [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=gxU6xN8o9r8>

## 8.5 Artículos

Ada, E. (2014). *La simbología del mar*. ORT Campus Virtual