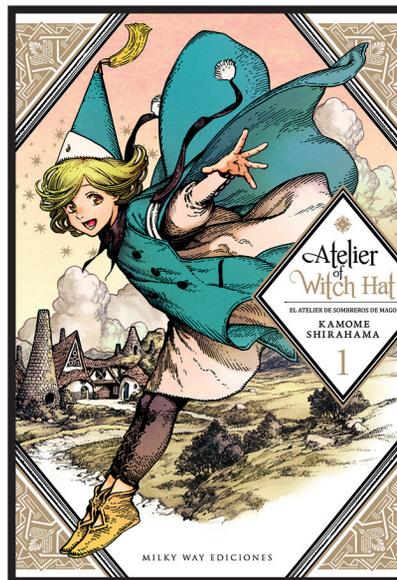

The Atelier of Witch Hats

KAMOME SHIRAHAMA

Milky Way Ediciones, 2018

A ojos inexpertos todo el manga puede parecer igual. Y es legítimo creer eso. Desde fuera, es posible reducir el medio a los ojos grandes, las líneas gruesas y las texturas y sombras conseguidas a través del uso de tramas. Pero quedarse ahí sería rascar la superficie. No solo porque haya montones de mangas que no cumplen algunos o ninguno de esos requisitos, sino porque lo que hace manga a un cómic es una forma particular de narrativa visual. Un modo de narrar sustancialmente diferente al del cómic americano.

The Atelier of Witch Hats es manga en ese sentido. En un sentido narrativo, de origen tanto nacional como estilístico. Porque, en todos los demás sentidos, desafía conscientemente los prejuicios de aquel que observa el manga solo desde la distancia.



Y es que su autora, Kamome Shirahama, no debería ser desconocida para ningún fan del cómic americano. No por nada ha hecho varias portadas memorables para Marvel, especialmente para la línea de *Star Wars*, y DC, donde destacan sus portadas para *Batgirl and the Birds of Prey*. Algo que, ya de entrada, nos debería dar una pista sobre su estilo: Shirahama no es la típica *mangaka*. Pero eso no significa que no sea una *mangaka*.

Eso se aprecia con abrir *The Atelier of Witch Hats*. Su protagonista, Coco, es una niña que quiere ser maga desde que de pequeña fuera a la capital y descubriera lo fascinante de la magia, incluso si, para su desgracia, no nació con los poderes necesarios para serlo. Ya que, en su mundo, no se aprende a ser mago: se nace mago. O eso cree hasta que aparece por casualidad un mago en su pueblo y, tras espialo, descubre la verdad: los magos no son gente especial, sino que utilizan una tinta especial capaz de crear efectos mágicos a través de patrones preestablecidos. Algo que la conducirá a catastróficos resultados cuando intente replicar esos mismos efectos, lo cual le llevará a ser aceptada como discípula de ese enigmático, y un poco destartalado, mago llamado Quifrey.

Ahora bien, para transmitir la parte más importante de la obra, la magia, Shirahama no recurre a efectos espectaculares o fabulosas *splash pages* de efectos hiperdetallados. Porque el

manga no funciona así. En el manga cuenta más lo sutil, lo humano. Y ella lo demuestra a través de la atención en sus diseños.

Entre sus páginas, la magia reluce a través del tono de la obra. Los vaporosos pliegues de un vestido o los sutiles movimientos de un pincel sobre el papel resultan tan mágicos como las barcas voladoras o el agua adquiriendo formas imposibles, como rosas o esferas perfectas. Y eso es así porque toma decisiones conscientes que ponen el acento en el tono. La magia no se materializa de un modo uniforme, sino según como es apreciada por aquellos que la presencian y el efecto que se quiere conseguir en el espectador. Cuando Qifrey, el mago, hace magia para sí, no hay espectacularidad ni solemnidad: solo algo tan natural como hacer unos pocos movimientos de pincel; cuando Coco, la aprendiz, hace magia o está ante ella, siempre hay un componente de fascinación, pánico o absoluto terror, dependiendo si es otro o ella la que está haciendo el efecto. Y por cuanto se le acaba yendo de las manos.

Al final, lo más fascinante de *The Atelier of Witch Hats* es su perfecto control del tono. Cómo su dibujo se subordina en todo momento a la narrativa. Nunca se excede; siempre dedica al diseño y el dibujo exactamente el tiempo y esfuerzo que exigen.

Esto, en realidad, no es algo exclusivo de Shirahama. En el manga en general, el saber controlar el tono con pulso de hierro y no permitirse perder la atención y emoción del lector es algo que se considera imprescindible. Imprescindible por encima de cualquier otro aspecto, incluso de cualquier muestra de virtuosismo, que se considerará vacío si no es para acompañar un efecto mayor sobre la obra. Pero es que, además, en este caso en particular, la autora también demuestra un virtuosismo para el dibujo fuera de toda clase de duda.

De línea clara y bien pulida, obsesión por el detalle y los diseños intrincados, todo en el primer volumen de esta serie abierta es un asalto a los sentidos. Un auténtico ejercicio de virtuosismo que da gusto no solo leer, sino también contemplar. Pues la posibilidad de pararse para deleitarse con cada línea, cada diseño, cada puesta en escena, no es solo lógico, sino incluso necesario. Especialmente en una segunda lectura, cuando ya sabemos la función específica que buscaba en cada momento Shirahama a la hora de abordar la planificación visual.

Es por todo eso que Shirahama es muy manga. No por los ojos grandes, que no son tan grandes, el uso de tramas, mucho más moderado que en otros mangas, o el grosor de las líneas, lo único que de hecho cumple las expectativas. Sino por esa forma de abordar el dibujo, donde la narrativa lo es todo y el dibujo ha de subordinarse necesariamente al tono y el sentimiento que se ha de transmitir al lector.

Por eso una obra como *The Atelier of Witch Hats* puede enamorar también a la gente que está fuera del mundo del manga. Porque rompe prejuicios. Porque es excepcionalmente buena en todo lo que hace sin, a su vez, permitirnos aferrarnos a nuestros prejuicios para hacerla de menos.

Y conseguir eso, ser muy manga sin aferrarse a los estereotipos de lo que cree que es el manga la gente que no sabe qué es el manga, es una labor sólo al alcance de un maestro.

ÁLVARO ARBONÉS

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Canino, Cinemanía, Anaitgames). Su primer libro en solitario es Tú (no) necesitas ser un héroe, publicado por la editorial Héroes de Papel.