

Yoshitaka Amano  
*Orígenes* 始源

Arts and Letters  
26 de septiembre de 2026–7 de febrero de 2027

Los creadores de animé, manga y videojuegos japoneses tienen una palabra para el tejido conjuntivo de un universo ficticio: *sekaikan*. A menudo se traduce de manera muy literal como “visión del mundo”, aunque, para estos creadores, su significado se acerca más a “construcción de mundos”. Sin embargo, este significado también parece restarle poesía a una palabra que dirige nuestra mirada a algo tan interno que se vuelve imperceptible. Cuando el carácter 観 (*kan*) se une a 世界 (*seka*), la palabra para *mundo* o *universo*, nos dice simultáneamente que veamos y sintamos ese mundo. También podría estar diciéndonos que el universo aparece como una forma de pensar, como el absoluto que nos permite interpretar la realidad y crear significados. Por eso los aficionados utilizan el término para describir una sensación de absorción absoluta. Para ellos, el *sekaikan* es total. Está en los detalles invisibles; es la atmósfera más allá de la narrativa; es el sistema moral; es una coherencia que solo aflora mediante la devoción atenta. Un aficionado le llama “la magia”. Otra describe su manifestación como un “sentimiento de plenitud e inmersión en un mundo que parece crecer de manera exponencial cuando te das cuenta de cómo se tejieron sus hilos”.<sup>1</sup>

Resulta difícil describir con exactitud cómo aparece el *sekaikan* en la obra de Yoshitaka Amano. Esto es en parte porque en lugar de crear mundos mediante una narrativa o ambientación, lo hace por medio de personajes: línea por línea, con un movimiento deliberado, acumulando profundidad en una expresión, dibujando figuras como si ya fueran íconos venerados. Los personajes de Amano son seres vivos, como las historias cuyo desentrañamiento describe la aficionada de animé; están dentro de nosotros.

Esto puede ser el resultado de la capacidad de Amano de adoptar la postura de la ciencia ficción y de la fantasía, y aplicarla al dibujo. Empieza con un “¿Qué pasaría si?”, y deja que se desplieguen bajo su mano todas las posibilidades de esta pregunta. Amano ha estado haciendo esto desde que tenía quince años, cuando se mudó a Tokio y empezó a trabajar como diseñador de personajes para Tatsunoko Production, el estudio que llevó uno de los primeros programas de televisión de animé a los Estados Unidos.<sup>2</sup> Ahí, dibujar era siempre un proceso de traducción. Su tarea era convertir la narrativa en conceptos ilustrados, imágenes que se convertirían en la infraestructura temática de cada uno de los proyectos en que trabajaba. A lo largo de su carrera como artista independiente y diseñador de personajes para legendarias franquicias de animés y videojuegos, como *Fantasia Final* (1987–) y *Cazador de vampiros D* (1983–), dibujar ha sido siempre una forma de describir la porosidad entre lo real y lo fantástico. “Quiero plasmar un mundo que yo mismo no he visto nunca”, dice Amano del sentimiento del que parte su obra.<sup>3</sup>

*Orígenes* 始源 retoma el interés de Amano en los inicios primordiales. Consideremos *Cosmos* (1996), un dibujo que hizo Amano para *La saga de Guin* (1979–), la exitosa serie de novelas japonesas de Kaoru Kurimoto. Separada del contexto de su creación, la mujer desnuda tendida boca abajo en un abismo de geometrías alargadas podría ilustrar una infinidad de mitos de la creación. Se trata, por supuesto, del cosmos. En todas las historias que atraen a Amano, los orígenes son una estructura eterna, un umbral donde emerge el ser. Para él, dicho umbral es la página; sus figuras parecen moverse y dejarse llevar por su superficie, para acceder a mundos que existen más allá de nuestra realidad vivida. Hay en este enfoque una cierta filosofía de la narrativa: es el retrato lo que crea el mundo.

A primera vista, la serie *Pandora* de Amano parece distante de los mundos de fantasía por los que es más conocido. Dibujos del mito griego sobre la primera mujer mortal están poblados de azules, verdes, rosas: colores efervescentes. La hacen parecer delicada y gráfica a la vez. Aun así, el hecho de que haya aquí tantas Pandoras y que sin embargo ninguna sea una repetición, sino representaciones únicas de otra escena y de otro estado anímico, como si una vida interior estuviera emergiendo para hacerse visible, es exactamente la estrategia de un diseñador de personajes. Es por ello que, en sus ilustraciones de la supuesta caída en desgracia de Pandora (cuando abre su caja y se suelta el mal sobre el mundo), las consecuencias de dicho incidente son irrelevantes. Vemos, en cambio, su curiosidad, su belleza, su inocencia incluso. Los dibujos no animan un suceso; más bien, animan la vida.

Amano logra algo similar con *El huevo del ángel* (1985), una película que creó con Mamoru Oshii no mucho después de que dejara Tatsunoko Production para convertirse en artista

independiente. La historia sigue a dos personajes sin nombre: una niña con un huevo misterioso y un chico un poco mayor que lleva consigo un arma en forma de cruz, mientras deambulan por “un mundo desierto donde lo único que se mueve es la lluvia al caer”.

Durante el transcurso del filme, se vuelve evidente que ha habido, o está ocurriendo, un gran diluvio, y que toda el agua ha exterminado no solamente a la mayoría de los seres vivientes, sino también la memoria. Se trata de una imaginativa recreación de la conocida historia del arca de Noé del Génesis. Las imágenes de Amano nos permiten adentrarnos en la extrañeza de esta realidad distorsionada. Unos soldados, que parecen de alguna forma estatuas, corren por la ciudad cazando sombras. La niña esboza una sonrisa, su cabello ondeando como zarcillos, cuando pasa a través de la carcasa de una ballena. El cielo parece hecho de tinta. Todos estos momentos se hunden en una atmósfera tan sobrecogedora que ya no deseamos siquiera una narrativa que podamos entender. En una entrevista de 1985, Oshii describió el filme como “una historia creada justo después del futuro”. Cuando leemos *El huevo del ángel* a la luz de esa frase, descubrimos que una génesis solamente puede verse de manera retroactiva: la existencia proyectada a través de un espejo.

Quizá la magia del *sekaikan* es su capacidad de conjurar comienzos una y otra vez. Ursula K. Le Guin creía que la fuerza de la ciencia ficción residía en su capacidad de reconstruir nuestra realidad desde cero, que ciertas verdades solo podían llegar por refracción. “Los niños saben perfectamente bien que los unicornios no son reales”, escribe, “pero también saben que los libros sobre unicornios, si son buenos libros, son libros verdaderos”.<sup>4</sup> En este sentido, la ciencia ficción y las franquicias de animé y de videojuegos que le siguen funcionan un poco como el mito. Todas son historias que en sí mismas son una forma de volver a contarlas.

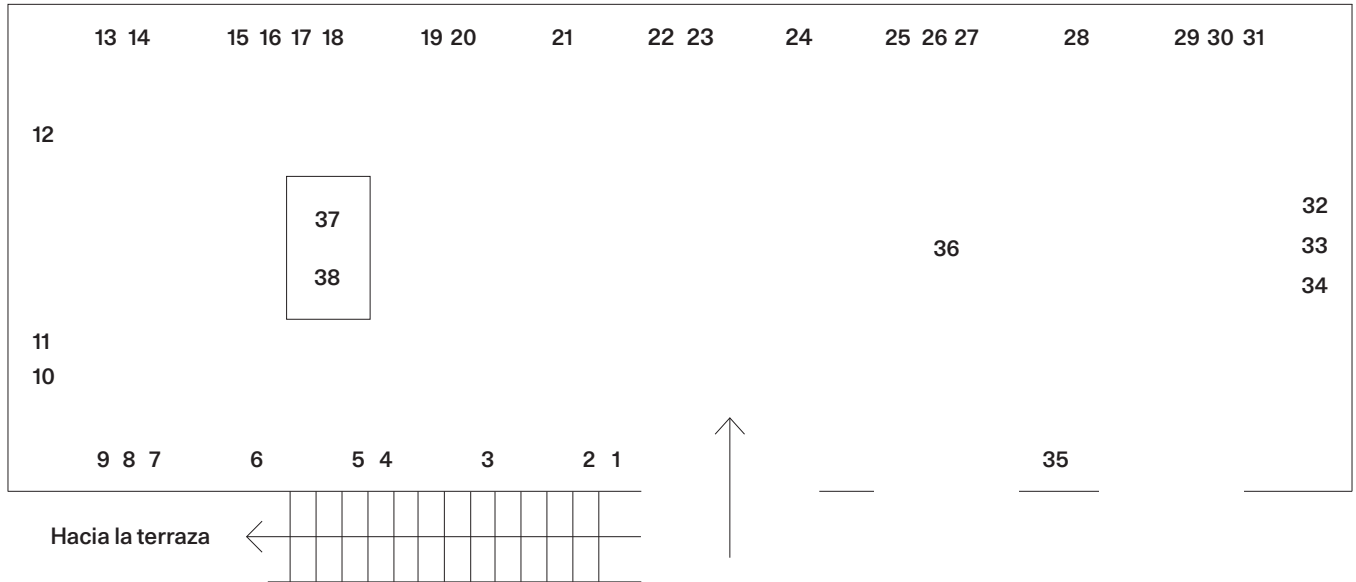
Y al igual que con los animés o los videojuegos, la ciencia ficción suscita la participación como parte de su consumo. El arte de aficionados, blogs de aficionados, las filas en las convenciones y el mercado de reventas para artículos de coleccionista son señales de una franquicia exitosa de animé o videojuegos. Son también indicios de una obra con un fuerte *sekaikan*. Ahora mismo, es muy probable que se puedan encontrar dibujos de Amano en la consola de alguien que juega *Fantasia Final* y lo transmite en directo en Twitch; en una playera de *Gatchaman* de la tienda Uniqlo que alguien viste en las calles de Tokio; o incluso en un iPhone mientras alguien mira *El huevo del ángel* en el metro, en la cama, o en cualquier lugar en donde haya *streaming* disponible.

A menudo se entiende el mito como algo estructural, el eje de todas las historias que se han contado y que se contarán. En otras palabras, el mito pone a la vista la existencia. Amano me dijo que esto es lo que lo ha atraído de las mitologías griega y sintoísta durante los últimos años: todas las superposiciones entre culturas, a lo largo del tiempo, como si pudiera haber una verdad universal que yace bajo la superficie. Pandora es Eva. Pandora es la niña sin nombre en *El huevo del ángel*. Es también la deidad japonesa Izanami. En esa historia de la creación, es la traición de Izanagi, el hermano y amante de Izanami, lo que ilumina la muerte y desata la violencia sobre el mundo. Es curioso cómo la mayoría de las historias de origen contienen un apocalipsis. Ni siquiera los físicos pueden proponer otra historia sobre el universo. Ahí tenemos el *big bang*. Realmente no sabemos si es el principio o el final.

Noa Wesley

1. Todas las citas provienen de una colección de capturas de pantalla compiladas en Executor N0, “A Brief Analysis on Sekaikan and Settei”, *VS Battles Wiki* (blog), 5 de diciembre de 2021, [www.vsbattles.fandom.com/wiki/User\\_blog:Executor\\_N0/A\\_Brief\\_Analysis\\_on\\_Sekaikan\\_and\\_Settei](http://www.vsbattles.fandom.com/wiki/User_blog:Executor_N0/A_Brief_Analysis_on_Sekaikan_and_Settei).
2. Cuando Amano llegó a Tatsunoko Production en 1967, trabajó en el éxito televisivo de animé sumamente popular *Speed Racer* (conocido en español como *Meteoro*).
3. Yoshitaka Amano, entrevista con la autora, junio de 2026.
4. Ursula K. Le Guin, “Why Are Americans Afraid of Dragons,” en *The Language of the Night*, edición revisada (Women’s Press, 1989), 40.

# Galería Hassam



1-2. *Pandora*, 2025  
Pastel al óleo sobre papel

3. *Pandora*, 2025  
Acuarela sobre papel

4-5. *Pandora*, 2024  
Pastel al óleo sobre papel

6. *Pandora*, 2025  
Acuarela sobre papel

7-9. *Pandora*, 2025  
Pastel al óleo sobre papel

10-11. *Pandora*, 2025  
Acuarela sobre papel

12. *Pandora*, 2026  
Pastel al óleo sobre papel

13-14. *Pandora*, 2025  
Pastel al óleo sobre papel

15-18. *Pandora*, 2024  
Pastel al óleo sobre papel hecho a mano

19-20. *Pandora*, 2025  
Pastel al óleo sobre papel

21. *Pandora*, 2024  
Acuarela sobre papel

22-23. *Pandora*, 2026  
Pastel al óleo sobre papel

24. *Pandora*, 2024  
*Gofun* (blanco de concha), pigmento mineral, *yunomoto* (azufre, óxido de calcio) y hoja de plata sobre tabla de madera

25-27. *Pandora*, 2024  
Pastel al óleo sobre papel hecho a mano

28. *Pandora*, 2026  
Acuarela sobre papel

29-31. *Pandora*, 2024  
Pastel al óleo sobre papel

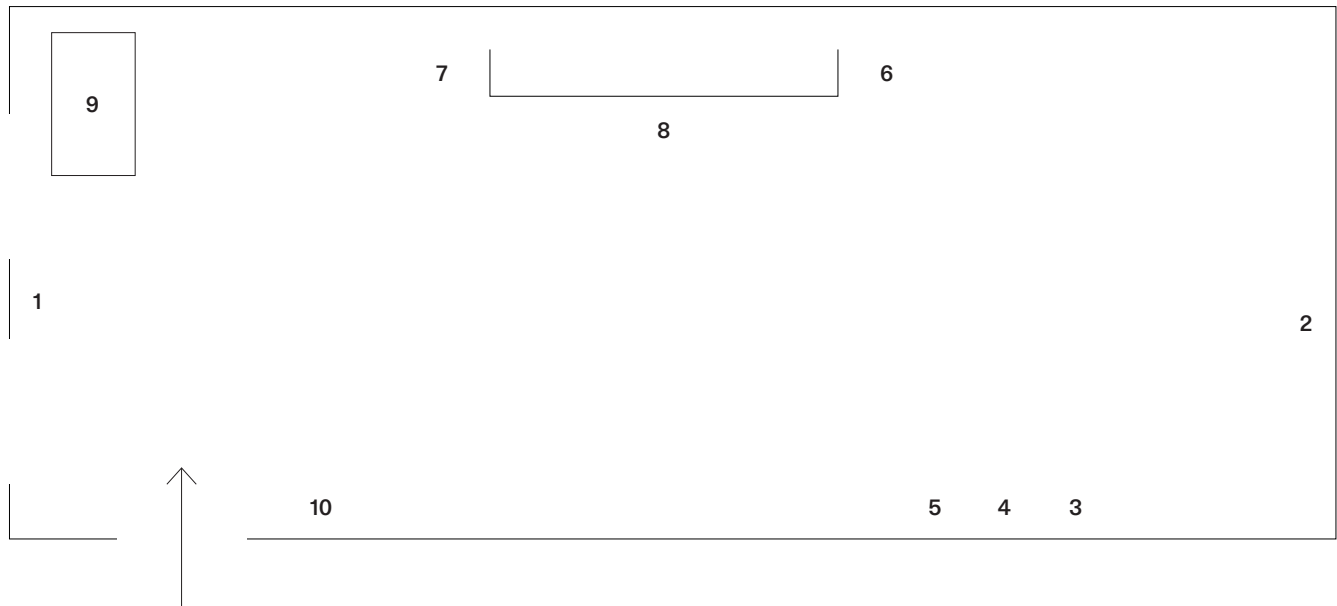
32-34. *Pandora*, 2026  
Pastel al óleo sobre papel

35. *Venus de noche*, 2024  
Pigmentos minerales, *yunomoto* (azufre, óxido de calcio) y hoja de plata sobre panel de madera  
Colección de Lucius Elliott, Nueva York

36. *Mitología*, 2023  
Platos decorativos de porcelana con *gosu* (óxido de cobalto)

37. *Pandora: Libro 1*, 2025  
Libro de artista con acuarela sobre papel hecho a mano

38. *Pandora: Libro 2*, 2025  
Libro de artista con acuarela sobre papel hecho a mano



1. *Rasen-Ō*, 1992

Acrílico y tinta de color sobre papel

Esta ilustración muestra al personaje principal de *Rasen-Ō* (*Rey Espiral*), un libro que Amano realizó con el autor de fantasía Baku Yumemakura. Es un excelente ejemplo de cómo el texto alimenta las imágenes de Amano, pues la espiral en forma de concha al fondo surge del significado literal del carácter kanji (“girando como una concha espiral”). Amano y Yumemakura colaboraron en muchos otros proyectos, incluido *Amon Saga* (1984), un manga publicado en *S-F Magazine* del que después se hizo una película, y la serie de novela de fantasía *Quimera* (1982–2002), cuyas ilustraciones de portada fueron realizadas por Amano.

2. *El misterio*, 1988

Acrílico y tinta de color sobre papel

Esta es una de las sesenta y cinco ilustraciones que Amano creó para una serie de libros del importante escritor de misterio Edogawa Ranpo, reeditados entre 1987 y 1989.

3–5. *Murasaki-no-ue*, de *La historia de Genji*, 1992

Acrílico y tinta de color sobre papel

*Murasaki-no-ue*, de *La historia de Genji*, 1992

Acrílico y tinta de color sobre papel

*Genji*, de *La historia de Genji*, 1992

Acrílico y tinta de color sobre papel

Amano ilustró *La historia de Genji* (c. 1021), de Murasaki Shikibu, para la adaptación de la novela para lectores jóvenes realizada en 1993 por la autora y monja budista Jakuchō Setouchi. Más tarde, Setouchi publicó su exitosa traducción de *La historia de Genji* al japonés moderno, una obra en diez volúmenes famosa por su interpretación feminista. Estos dibujos forman parte de una larga tradición de ilustrar *Genji* que se remonta al siglo XII, cuando una forma de pintura narrativa japonesa conocida como *emaki* se volvió popular entre las mujeres de la corte imperial.

6. *Cosmos*, 1996, de *La saga de Guin*, 1984–97

Acrílico y tinta de color sobre papel

7. *Soyogi*, 1996

Litografía sobre papel

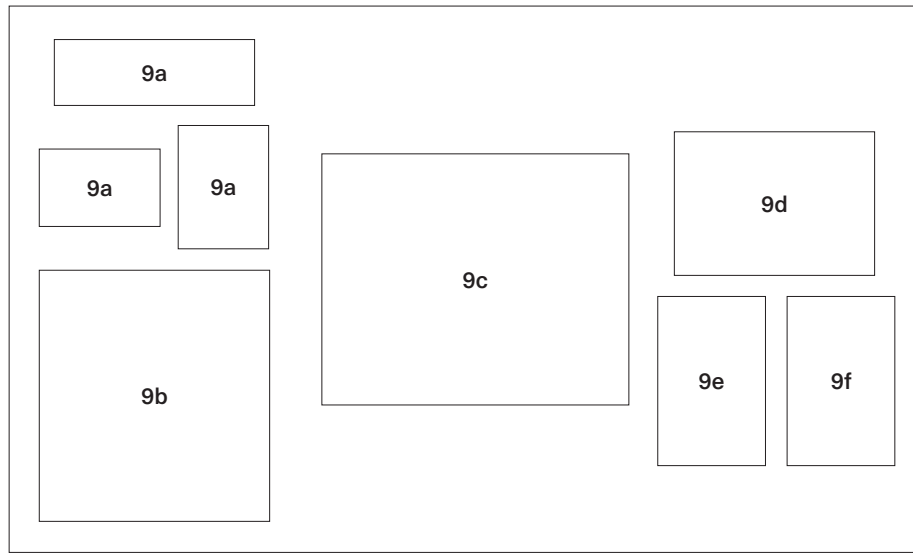
Desde 1983, Amano ha ilustrado la serie de novelas de horror *Cazador de vampiros D*, de Hideyuki Kikuchi. El protagonista es mitad humano, mitad vampiro, como un inolvidable vaquero *art nouveau*. Aquí, Amano retoma al personaje para mostrar todo el patetismo que vive por debajo de su estilizado atuendo. Esta litografía es un ejemplo de lo difícil que sería separar los proyectos comerciales de Amano de su imaginaria personal.

8. *El huevo del ángel*, 1985

35mm, transferido a video digital de 4K, color, sonido; 71 minutos

Creado por Mamoru Oshii y Yoshitaka Amano  
Dirigido por Mamoru Oshii  
Cortesía de GKIDS

## Vitrina



- 9a. *Final Fantasy III*, Square Co., Ltd.,  
Tokio, © 1990, Family Computer™  
(Famicom)  
Cartucho de juego de Nintendo
- 9b. Yoshitaka Amano  
*Japan: Final Fantasy [Japón: fantasía  
final]*, NTT Publishing, Tokio, 1994  
Libro de tapa dura
- 9c. Dibujo de *Final Fantasy* de Yoshitaka  
Amano en *Illustration*, núm. 195,  
Genkosha, Tokio, septiembre de 2012  
Revista impresa
- 9d. *Final Fantasy IV Battle Analysis  
Guide* [Guía de análisis de batallas  
de *Final Fantasy IV*], NTT Publishing,  
Tokio, 1991  
Libro de tapa blanda
- 9e. *Final Fantasy VI Complete Strategy  
Guide* [Guía de estrategia completa  
de *Final Fantasy VI*], NTT Publishing,  
Tokio, 1994  
Libro de tapa blanda
- 9f. *Final Fantasy VI Setting Material  
Edition* [Edición de material  
de diseño de *Final Fantasy VI*],  
NTT Publishing, Tokio, 1994  
Libro de tapa blanda

10. *Libros seleccionados, enumerados  
de arriba a abajo*

Yoshitaka Amano y Baku  
Yumemakura, *Rasenoh*,  
Tokuma Shoten, Tokio, 1992  
Libro de tapa blanda

Yoshitaka Amano, *Maten*, Kodansha,  
Tokio, 1984  
Libro de tapa blanda

Ilustración de Yoshitaka Amano  
en *S-F Magazine*, núm. 272,  
Hayakawa Shobō, Tokio, abril de 1981  
Revista impresa

Yoshitaka Amano y Hideyuki Kikuchi,  
*Yoshitaka Amano: The Collected  
Art of Vampire Hunter D* [*Yoshitaka  
Amano: colección de arte de  
Cazador de vampiros D*], Dark Horse,  
Milwaukie, Oregón, 2008  
Libro de tapa blanda

Yoshitaka Amano y Mamoru Oshii,  
*Angel's Egg Image Boards* [*Tableros  
de imágenes de Angel's Egg*],  
Tokuma Shoten, Tokio, 2025  
Libro de tapa dura

*Se exhorta a los visitantes a pedirle  
a un asistente de galería que lea  
los libros.*

Yoshitaka Amano (n. 1952, Shizuoka, Japón) creció en una ciudad costera en Japón famosa por sus vistas del Monte Fuji. Ahí aprendió de su padre, que era artista de la laca, que la belleza podía ser un oficio. De niño, Amano aplicó esta lección al dibujo y adiestró su mano en largos rollos de papel que su hermano mayor llevaba a la casa de la fábrica de papel donde trabajaba. A los quince años, Amano se mudó solo a Tokio y empezó a trabajar como diseñador de personajes para Tatsunoko Production, donde realizó ilustraciones para proyectos como el superexitoso programa televisivo de animé *Meteoro* (1967–68). Este es solo uno de los muchos proyectos que siguen teniendo un extendido impacto cultural (por ejemplo, se utilizaron clips de *Meteoro* para el famoso video musical de “Daytona 500”, de 1996, de Ghostface Killah, de Wu-Tang Clan). En 1982, Amano dejó Tatsunoko Production para dedicarse a proyectos independientes: ilustraciones y animación para autores de ciencia ficción, fantasía y misterio; diseño de personajes para el videojuego *Fantasia final*; y exposiciones de arte, la primera de las cuales tuvo lugar en un centro comercial en Tokio (*Hiten*, Yurakucho Mullion, 1989). En 1997 se mudó a Nueva York para absorber la energía creativa con la que había fantaseado desde la década de 1970. Mientras producía su obra en Nueva York, apareció como el científico loco y genial Hiroshi en el *thriller* erótico de ciencia ficción *New Rose Hotel* (1998) de Abel Ferrara. Sus proyectos recientes incluyen dibujos de gran formato en tinta *sumi* del dios sintoísta Inari para un santuario en Kioto, un animé original (*Zan*, 2026–) y el arte para el más reciente lanzamiento de The Weeknd en Japón. Amano mantiene la tradición de empezar sus días haciendo un dibujo.

La curaduría de *Orígenes* 始源 es de Noa Wesley, asistente de curaduría.

Agradecimiento especial a GKIDS.

Patrick Collins ofrece un importante apoyo para exposiciones contemporáneas en Arts and Letters.

Las exposiciones de Arts and Letters también son posibles gracias al Fondo Childe Hassam, el Fondo Eugene Speicher, el Fondo Huntington para Exposiciones y Museos, la Fundación Wolf Kahn y miembros de Arts and Letters.

Comité de Exposiciones de Arts and Letters: Mel Chin, Charles Gaines, Ann Hamilton, Joan Jonas y Amy Sillman

Producción de la exposición: Julian Gilbert-Davis, jefe de producción; Cody Boyce, Lora Gettelfinger, Alex Kluchman, Martha Moszczynski, Amy Ritter y Thiago Szmrecsanyi, preparadores; Max Gaan y Eloise Seda, asistentes de producción

Apoyo adicional de producción: Jackson Beyda

Apoyo adicional: Mike Curran, asistente de curaduría; Lekha Jandhyala, becaria de curaduría

Servicio al visitante: Kasie Kirkland, coordinadora de servicio al visitante y eventos; Sjournee Cornelius-Quaidoo, Chris Cortez, Benjamin DeLaCour, Amalia Ferrer-Quinones, Max Gaan, Fin Handel, Niamh Henchy, Malchijah Hoskins, Eva Kocher, Carl Lewandowski, Rachel Pearson, Eloise Seda, Bryce Shirley, Jordan White y Merewyn Wirth, asistentes de galería

Edición de Elizabeth Gumpert  
Traducción de Adriana Díaz Enciso, The Art of Translation  
Corrección en inglés realizada por Liz Janoff y Tyler Considine, Arts Editing Services  
Corrección en español realizada por Zinnia M. Cintrón-Marrero  
Diseño de Studio Mathias Clottu

American Academy of Arts and Letters  
633 West 155 Street  
New York, NY 10032  
artsandletters.org