



GoRA

"HABLANDO DEL ESCENARIO MUNDIAL DE K"

TRADUCCIÓN: NARU-KUN / K-PROJECT WORLD

Artículo publicado en el DVD (Primera temporada, Vol. 5). Entrevista de Yashichiro Takahashi.

>> Déjame preguntarte cuál fue tu primera impresión cuando escuchaste sobre el proyecto "K".

Cuando me uní al proyecto, parecía esponjoso y no estaba claro qué habría comenzado, solo pensé que intentaron hacer un trabajo imposible en serio. Al mismo tiempo, me sentí feliz de unirme a esta oportunidad como creador.

>> ¿Cómo te sentiste cuando conociste a los miembros de GoRA por primera vez?

Ya conocía a Miyazawa-san y Suzuki-san porque somos de la misma generación, sin embargo, esa fue la primera vez que trabajé con ellos. Cuando empezamos a trabajar juntos, hablaron con franqueza, eso me pareció interesante. Como un negocio como autor, no tenemos la oportunidad de intercambiar alguna idea con alguien. Entonces, en este equipo, hice mi papel como una especie de facilitador para sugerir opiniones útiles que pueden ser rechazadas.

>> En el proceso, se creó "K", ¿qué partes sugeriste en realidad?

No hice nada en la trama principal. En primer lugar, Miyazawa-san sugirió "K" con el objetivo de su tema como "Comunidad", ambientación de la historia en un "futuro cercano al estilo japonés", motivo como "Rey y su vasallo", etc., lo encarnamos y creamos. Incluso después de escribir el guión, igual que este, Miyazawa-san nos lanzó una idea loca y discutimos "¿Cómo hacemos que funcione en la historia?", "Para hacer que la historia sea así, puede ser así...", luego llenó el vacío o digerido en la historia.

>> Solo imaginamos que Takahashi-san es el autor que crea un mundo con una vista detallada como "Shakugan no Shana", y también creemos que lo sugeriste cuando creaste un concepto en "K", ¿verdad?

Sí, emprendí la historia de la Pizarra de Dresden, estructura entre Reyes y Clansman, por ahí. Ninguno de los miembros de GoRA iba a tomar la historia por mucho tiempo, así que me puse muy ansioso y escribí. Como dijo Furuhashi-san, hicieron la historia con ambigüedad hasta el N.º7, me apresuré a resumir el punto de vista común que establecieron para ese momento y les sugerí que agregaran y resumieran los puntos de referencia de la historia. Pero, todavía nadie resume sin Furuhashi-san. Bueno, incluyendo partes no escritas en la historia principal, apoyé la regla mínima de lo que es el mundo "K".

>> ¿Qué perfil de personaje creaste?

En cuanto al pasado de Kokujoji y Weismann, hice mucho. Especialmente, envié todo el perfil básico de Kokujoji. Decidí improvisar su nombre, creí que su ambientación se volvería bastante interesante. Solicité al equipo de producción que Shozo Iizuka fuera el actor de voz de Kokujoji. Nunca pensé que se haría realidad, dije lo que quise, ahora me da pena que se haya hecho realidad.

>> ¿Solo el escenario pasado con respecto a Weismann?

El perfil de Weismann fue creado originalmente por Miyazawa-san, recuerdo que propuso "Vamos a convertirlo en un personaje loco como~" en el período inicial. Después de eso, todos los miembros lo negaron paso a paso, argumentaron como "Esto es mejor para eso~", etc., y luego se fijaron en el perfil actual. Creé la parte por la que Kokujoji y Weismann se convirtieron en su relación como se muestra en la historia principal.

>> ¿Cuáles son las partes fascinantes que crees que hay en el mundo de "K"?

Creo que un buen punto es que una audiencia puede entender su entorno siguiendo la historia de cada personaje. Solo van y vienen dentro de algunas ciudades donde están familiarizados con la historia, está bien que una audiencia no necesite captar los detalles de todas las etapas, también esos escenarios son solo detalles y no requieren una consideración profunda para mirar. El más fuerte con poder sobrehumano es un "Rey", otros compañeros son "Miembros del clan", una fuente de su poder es "la Pizarra", reconocer solo eso hará comprensible el contenido. Esta ambientación de la historia es exagerada, aparecen muchos psíquicos, pero su estructura total es mínima.

>> Muchos personajes surgen, francamente, ¿quién es tu favorito?

No hace falta decir que Kokujoji y Weismann. Reuní a mi personalidad favorita en ellos en lugar de estar profundamente a cargo de crear sus perfiles, naturalmente. Por supuesto que hay muchos personajes que me gustan.

>> ¿Cuál es tu parte favorita de Kokujoji?

Simplemente duro, su notable pasado, la importancia de su existencia para el marco de la historia, etc. 10 minutos o menos que apareció en la animación, representado como observando desde el borde, sin embargo, este es un punto de excitación emocional que

podemos decir como "este mundo fue compuesto por su presencia, quién sabe". La idea de las estrellas flotantes fue sugerida por Furuhashi-san o Miyazawa-san, no estoy seguro.

>> Ya veo. ¿Qué hay de Weismann?

En pocas palabras, es un tramposo. El N.º8 que escribí, explotó solo. Era un extraño, ha sido descrito como una mente maestra, pero de repente invirtió su papel. Él es un punto de apoyo para darle la vuelta a la historia. Tal como el carácter de "raspar" podría ser su punto atractivo.

>> ¿Hubo algún punto para ser consciente o tener cuidado cuando escribiste el guión N.º8?

Las solicitudes de Miyazawa-san fueron "describir el personaje atractivo" e "insertar algo que sea interesante o emocionante". Así que escribí la escena de la explosión justo antes de llegar lo esencial de su incidente. Poner ese final, luego componer tácticas y escenas de persecución para intrigar, un drama de acción para la emoción que prefería.

>> Nos impresionó la eficiencia de Munakata como organizador.

Como dijo Furuhashi-san, en el N.º7 expuso la fuerza de Munakata como psíquico, por lo que tenía la intención de resaltar cómo Munakata es eficiente como líder de su organización. Lo describí en las escenas a través de su conversación con Shiro o con sus subordinados, dando una orden de restricción a A.K. Weismann y a los subordinados cuando notó una aberración en la aeronave. Podrían deducir que dio alguna dirección como líder en lugar de hacerlo por sí mismo.

>> ¿Dónde está lo más destacado?

Las escenas de enviar helicópteros geniales y el salón de té de Munakata. Su comunicación en silencio, la atmósfera del equipo azul lo hace sentir interesante.

>> ¿Alguna vez has escrito un guión de animación?

Tengo experiencias de escribir para CD drama y juegos. También he realizado un trabajo de dirección de animación en mi novela, acostumbrado al formato de guión de animación.

>> ¿Cuál es la diferencia a la hora de escribir entre un guión y una novela?

Problema de longitud, de todos modos. Tenemos una tendencia a agregar su descripción en detalle, sin embargo, en la escritura de animación no está permitido. He aprendido como ni en el tiempo, ni en la forma. Además, tenemos que llegar a un compromiso entre la visualización real en el trabajo de animación y nuestra imaginación en nuestra cabeza. En una novela, por ejemplo, escribo fácilmente como "un ejército de un millón con armamentos desarticulados" se moviliza, pero será imposible hacerlos movibles en la animación. A medio plazo sobre la escritura de escenarios, recibimos el consejo del director: "Tenemos un límite de capacidad para establecer el movimiento real de los personajes, así que reduzca el tamaño". Como escritor de novelas, al tener un valor para

describir lo que podemos escribir, sentimos que el asunto nos abrió los ojos. Pero finalmente el director hizo su esfuerzo por mover personajes en equipos Azules o Rojos a los que llamó mobs. Describió secamente la individualidad de los miembros, no solo su acción sino también su posicionamiento, puede ser un punto interesante para observar.

>> Podría ser una nueva prueba con la que siete autores se reúnan y trabajen, ¿cómo te sentiste después de la experiencia?

Este sistema asigna una decisión a la persona que tiene un sentimiento cercano de la capa a la que nos dirigimos, esas personas son Rairaku-san y Kabei-san. Por lo general, en este caso, los autores podrían tener problemas para decidir quién tomará la iniciativa, pero no lo hicimos. Puede ser la razón para compartir los roles como líder o como tomadores de decisiones con diferentes miembros. Estoy bastante interesado en este sistema de composición, deseo ver lo eficiente que es hasta el final.

>> Furuhashi-san dijo algo como, Takahashi-san también siente interés en el aspecto sistemático, ¿verdad?

En cuanto al sistema, sí. Pero también como autor, me divierte crear un proceso en el que todos mezclen sus ideas y las conviertan en una sola figura.

>> ¿Cómo te sentiste después de ver la animación terminada?

Si las ventas no aumentaran, me sentiría más allá de la ayuda que de la perplejidad. No es una buena impresión en la palabra "ventas", pero establecimos el objetivo que verá el contenido explícitamente, tomamos medidas concebibles para ello. Evaluación desde el target significa éxito, si nuestro trabajo será evaluado, nos sentimos felices como creadores.

>> Desde el punto de vista masculino, este contenido también parece atractivo.

Suoh parece realmente genial desde el lado masculino. Y, al igual que la gran cantidad de pasta de frijoles rojos de Awashima en el turno que he escrito, romper el aspecto serio de los personajes y representarlos para burlarse puede ser aceptable para cualquiera. A lo largo de la temporada, creo que solo Anna y Suoh no se han roto. Después de leer la novela, incluso el personaje de Anna no se rompió, nos sentimos aliviados de que "Anna pasó a tener una vida normal".

>> Por favor, envía un mensaje a los fans de "K".

Creo que este contenido tiene una amplia gama y muchas formas de disfrutar con la animación que el personal de producción terminó en alta calidad. Puedes disfrutar de la forma que quieras, pensar como materiales en tu cocina, esa es nuestra satisfacción.