

# HAMEFURA O CÓMO VIVIR EN UN JUEGO OTOME Y NO MORIR EN EL INTENTO

HAMEFURA OR HOW TO LIVE IN AN OTOME GAME AND NOT DIE TRYING

## RESUMEN

El siguiente artículo se aproxima a la serie de animación japonesa *Hamefura* (Keisuke Inoue, 2020), una adaptación de una saga de novelas ligeras a manos de la autora Yamaguchi Satoru, que narra las andanzas de Catarina Claes y su renacimiento en un nuevo mundo basado en un juego *otome* llamado *Fortune Lover*. Así, en primer lugar, llevaremos a cabo una definición de estos juegos, así como del género *isekai*, en el que se enmarca esta serie, para después detenernos en un análisis completo de los préstamos y características propias de este tipo de juegos que se representan a lo largo de la primera temporada de *Hamefura*, poniendo de relieve lo sobresaliente de esta adaptación que poco tiene que ver con lo que se ha hecho hasta el momento en relación con estas novelas visuales.

## ABSTRACT

This paper approaches to the Japanese animation series *Hamefura* (Keisuke Inoue, 2020), adapting a series of light novels by the author Yamaguchi Satoru, which narrates the adventures of Catarina Claes and her rebirth in a new world based on an *otome* game called *Fortune Lover*. We will carry out a definition of these games as well as the *isekai* genre, in which the series is framed, and then we will do a complete analysis of the loans and characteristics of this type of games that are represented in the first season of *Hamefura*, highlighting the outstanding nature of this adaptation that has little to do with what has been done so far in relation to these visual novels.



# MARÍA GUTIÉRREZ MONTAÑÉS

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

María Gutiérrez (Zaragoza, 1992) es graduada en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza, Máster de Estudios Avanzados en Historia del Arte y Máster en Formación de profesorado en Educación Secundaria por la misma universidad. Actualmente se encuentra ultimando su tesis doctoral acerca del coleccionismo de muñecas tradicionales japonesas. También ha participado en diversos congresos y publicaciones tratando diversos temas que van desde el cómic al arte tradicional nipón.

**PALABRAS CLAVE:**

*Hamefura, anime, otome, adaptación.*

**KEY WORDS:**

*Hamefura, anime, otome, adaptation.*

**DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2021.15926>

## Introducción

Mediante el siguiente artículo queremos aproximarnos a la serie de animación nipona *Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei Shiteshimatta...*<sup>1</sup> (*My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!*, Keisuke Inoue, 2020) a la que nos referiremos a partir de este momento como *Hamefura*, abreviación por la que se la conoce popularmente. La característica principal de esta producción es su capacidad para darle una vuelta de tuerca al género *isekai*, que definiremos después, trasladando a nuestra protagonista a un mundo basado en un juego *otome*. De esta manera, y manteniendo las características principales y tropos de este tipo de videojuegos, conoceremos la primera temporada de esta serie en clave de parodia repleta de alusiones y guiños para los seguidores de dicho género.

El anime de *Hamefura* es una adaptación de una saga de novelas ligeras publicadas en Japón a partir del año 2014 a manos de la autora Yamaguchi Satoru. Actualmente cuenta con un total de nueve volúmenes editados por la firma Ichijinsha y permanece como una serie abierta. Se trata de una historia protagonizada por Catarina Claes, hija de padres nobles que, debido a

un golpe en la cabeza, recupera los recuerdos de su vida pasada: en realidad, es una estudiante de instituto que falleció debido a un accidente de tráfico y se reencarnó en este nuevo mundo inspirado en uno de los juegos que había probado durante su vida como estudiante, *Fortune Lover*; si bien, en vez de reencarnarse en la protagonista y heroína, resulta ser la villana del mismo, por lo que su objetivo principal será evitar a toda costa los finales que el juego tiene asociados a Catarina, en los que suele acabar exiliada o, en el peor de los casos, muerta.

De esta manera, Yamaguchi juega con los juegos *otome* y el género *isekai*, sirviéndose de los elementos que ambos ofrecen en favor de la historia, dando lugar, prácticamente, a una relectura de ambos géneros. El principal objetivo de este artículo, así como las aportaciones dadas por el mismo, consiste en analizar los préstamos que hace la serie de elementos asociados a los *otome*, deteniéndonos en su adaptación al formato seriado. Así, pretendemos poner de relieve el conocimiento que la autora demuestra tener acerca de estas novelas visuales además de destacar la originalidad del formato de *Hamefura*.

---

<sup>1</sup> Para más información acerca de *Hamefura* véase: *My Anime List*, 2020. "Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shiteshimatta... My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!", en *MyAnimeList* ([https://myanimelist.net/anime/38555/Otome\\_Game\\_no\\_Hametsu\\_Flag\\_shika\\_Nai\\_Akuyaku\\_Reijou\\_ni\\_Tensei\\_shiteshimatta](https://myanimelist.net/anime/38555/Otome_Game_no_Hametsu_Flag_shika_Nai_Akuyaku_Reijou_ni_Tensei_shiteshimatta) [octubre, 2020]).



**Fig. 1.** Una de las imágenes promocionales del anime *Hamefura*, en la que podemos ver, en el centro, a Catarina acompañada de María. Rodeándolas aparecen el resto de los personajes que, de izquierda a derecha son: Mary, Alan, Keith, Geralt, Nicole y Sophia.

# 01

## Otome, isekai y manganime, caminos de ida y vuelta

Antes de abordar el *anime* propiamente dicho, nos gustaría definir brevemente estos dos conceptos, comentando, además, títulos anteriores en los que han podido converger.

En primer lugar, el género *isekai*, se refiere a todo tipo de producciones —novelas, *manganime*, videojuegos— cuyo argumento gira en torno a un cambio de mundo. Es decir, el o la protagonista ingresa en un nuevo universo donde, por lo común, poseen una serie de habilidades o poderes de cierta excepcionalidad. A partir de este momento, su historia puede tomar muy diversos caminos: desde dedicarse a encontrar la manera de volver a su propia realidad, hasta centrarse en la salvación de su nuevo entorno o mantenerse a salvo. Comúnmente, los protagonistas de este tipo de series suelen ser de género masculino y los escenarios a los que viajan se tratan como mundos de fantasía de inspiración medieval, donde aparecen ciertas armas, seres fantásticos o incluso poderes mágicos. No obstante, con el paso del tiempo, las características de este tipo de producciones han ido cambiando, incluyendo también protagonistas femeninas. Nos gustaría señalar que, en estos casos, sin embargo, el desenlace suele ir unido al romance, lo que puede llevar a la protagonista a cuestionarse la vuelta a su realidad original o el hecho de intentar establecer un equilibrio entre ambos mundos si es que se plantea la posibilidad de realizar viajes de ida y vuelta (Dennison, 2020).

Por otro lado, respecto a los juegos *otome*, este un género de novela visual digital donde el o la protagonista establece una

relación —fundamentalmente romántica— con un elenco de personajes, dando lugar a una historia concreta, una ruta, como lo denominaremos a lo largo del artículo. La trama y el desenlace de la relación vienen determinados por la elección de una serie de respuestas e interacciones por parte del jugador, lo que le llevará a conseguir diferentes imágenes, nuevos diálogos y finales de la historia (Sinjin-Starr, 2015). A lo largo del juego existen toda una serie de puntos de inflexión que marcan el desarrollo de la trama, de modo que puede desembocar en un final bueno o malo. Este es el principio básico con el que juega la serie *Hamefura*, como veremos con posterioridad. Muchas veces se incluyen contenidos ocultos, mucho más complejos de conseguir ya que, igualmente, son condicionados por los diálogos seleccionados y las decisiones que el jugador toma a lo largo de la partida.

Existen muy diversos tipos de *otome*, tanto en lo que respecta a plataformas como a diseño de la interfaz. Si bien, en cuanto al tratamiento de los personajes, en la mayoría de los casos nos encontramos una estética que bebe directamente del *manganime*, lo que viene asociado a sus orígenes nipones. No obstante, debemos señalar que, con el paso del tiempo, estos formatos y tendencias estéticas han ido evolucionando y cambiando, lo que va ligado a la creciente expansión de este tipo de juegos que, a día de hoy, se producen prácticamente en todo el mundo. Lo mismo podemos decir respecto a las dinámicas de juego, que pueden desembocar incluso en una inmersión total del jugador a través de conversaciones y llamadas

a tiempo real, como si se tratara de una aplicación más destinada a la comunicación. Este es el caso de *Mystic Messenger*,<sup>3</sup> una propuesta coreana del año 2016 por parte de la compañía Cheritz y que, por el momento, es el único juego de aplicación que plantea este formato. Igualmente, podemos ver cambios en lo referente a personajes: en un primer momento se plateaban romances únicamente heterosexuales, pero en la actualidad podemos encontrar rutas mixtas en bastantes títulos, entre los que podemos citar el ya mencionado *Mystic Messenger* o *The Arcana* (Nix Hydra, 2016).

Respecto a las historias, son tan variadas como los personajes que en ellas aparecen. No obstante, en la mayoría de los casos nos vamos a encontrar una serie de modelos de personalidad que se repiten. Cabe destacar que esto es algo que bebe directamente del llamado género *harem* o *harem* inverso —dependiendo si el protagonista es un chico o una chica—, donde existe un elenco de pretendientes que se ven irremediadamente atraídos por el personaje principal.<sup>4</sup> Así, el hecho de tener estos modelos de personalidad permite, en primer lugar, que se puedan distinguir fácilmente unos de otros, a la par que posibilitan la creación de escenas de muy diversa naturaleza, dando variedad a la trama. En el caso concreto de los juegos *otome*, ocurre lo mismo y, en este caso, esta es una de las características que podemos distinguir en *Hamefura*.

En esta misma línea queremos mencionar brevemente la aplicación de estas dinámicas a otro tipo de productos, como es el caso del manga, al más puro estilo de los libros de *Elige tu propia aventura*, pero con una temática fundamentalmente romántica. A este respecto, podemos mencionar el caso de *Chan Prin*, de Xian Nu Studio, una obra que actualmente cuenta con cuatro volúmenes editados en España por Babylon Ediciones. Ocurre algo similar a lo que hemos comentado en cuanto a los juegos propiamente dichos: en determinados momentos se plantean diálogos que, mediante indicaciones que remiten a una página u otra, nos permiten desbloquear escenas y, por supuesto, un desenlace. Ligado a este título concreto existe un juego *otome* que se ambienta en el mismo universo, donde se toman a otros personajes como rutas, permitiendo la inclusión de cameos y apariciones puntuales.

En última instancia y centrándonos específicamente en el género *isekai*, presente en *Hamefura*, son varias las ocasiones en las que los *otome* se aprovechan de este cambio de mundo con el fin de incluir determinados escenarios y personajes. Para ilustrar este caso vamos a servirnos de la firma Cybird y dos de sus juegos,<sup>5</sup> titulados *Ikémen Sengoku* (2017 en su versión inglesa) e *Ikémen Vampire* (2019 en su versión inglesa). En ambos casos el jugador encarna a una mujer que vive en el presente y que, por azar, viaja a otro universo (una versión alternativa del periodo Sengoku en el primero, o al París del

<sup>2</sup> Para más información acerca del género *isekai*, su historia y su evolución véase: LEFRER, Rachael, 2020. "Isekai Anime: Explaining the Genre's History, and How It's Changed", en *ReelRunDown* (<https://reelrundown.com/animation/Thoughts-on-the-History-of-the-Isekai-Genre> [octubre, 2020]); LUSTER, Joseph, 2019. "History of Isekai: Anime's Biggest Genre Explained", en *Crunchyroll*, 21 de junio de 2019 (<https://www.crunchyroll.com/es-es/anime-news/2019/06/21-1/history-of-isekai-anime-biggest-genre-explained> [octubre, 2020]).

<sup>3</sup> Para más información acerca de *Mystic Messenger* véase: CHERITZ CORPORATION, 2015. "Mystic Messenger. Home", en *Mystic Messenger* (<http://msg.cheritz.com/> [octubre, 2020]).

<sup>4</sup> Para más información acerca del género *Harem* y de estos arquetipos véase: GUTIÉRREZ, María, 2019. "Nuevos modelos de masculinidad en la sociedad nipona a través del manga y el anime. Los "Sanrio Boys" y la ruptura de arquetipos", en *Ecos de Asia*, 25 de febrero de 2019 (<http://revistacultural.ecosdeasia.com/nuevos-modelos-masculinidad-la-sociedad-nipona-traves-del-manga-anime-los-sanrio-boys-la-ruptura-arquetipos/> [octubre, 2020]).

<sup>5</sup> Para más información acerca de la firma Cybird y sus juegos véase: CYBIRD. *Ikémen Series* (<https://ikemen-series.com/> [octubre, 2020]).

XIX en el segundo). Estos son sólo un par de ejemplos, pero podemos apreciar una tendencia a aplicar ese cambio de universo propio del *isekai* como recurso para una libertad de creación total que permite

incluir personajes de muy diversa procedencia y naturaleza, remitiéndonos tanto a mundos fantásticos como a grandes momentos de la Historia.

## 02

### El caso de *Hamefura* (2020)

A lo largo de las temporadas de *anime* que se han sucedido en los últimos años, hemos podido encontrar toda una serie de títulos que no dejan de ser adaptaciones de distintos juegos *otome*. Si establecemos una comparación con el caso de *Hamefura* vamos a encontrarnos cómo algunos de estos puntos se cumplen mientras que otros no:

El primer aspecto que nos llama la atención es la estética y diseño de personajes, que parten de una estética similar a la del *manganime*, por lo que se respeta su diseño original e incluso sus actores de doblaje. En este caso, no existe un juego previo, sino que partimos de una serie de novelas ligeras, por lo que la estética y la selección de dobladores se escogen ex profeso para la serie.

Como ya hemos comentado, la ambientación puede ser muy variada, dependiendo fundamentalmente del universo que se nos presente. En *Hamefura* nos encontramos un escenario que nos traslada a Europa, aproximadamente al periodo de Regencia inglesa, sobre el que se aplica un filtro de fantasía dado por cuestiones como puede ser el tratamiento del vestuario y, más importante, la presencia de magia. Los poderes de los personajes se corresponden con los elementos, a los que se suma la luz y la oscuridad. El volumen de los mismos depende de cada persona: en el caso de

Catarina, por ejemplo, sólo puede hacer aparecer pequeños montículos de tierra.

A pesar de la inclusión de todos los personajes del juego, siempre hay uno que destaca por encima de los demás, que se convierte en una especie acompañante destinado a la protagonista, cuya historia sirve como desenlace. En el caso que nos ocupa, se trataría de Geralt, que representa la historia más difícil de conseguir, según los comentarios de Catarina en vida.

De esta manera, vamos a ver un esquema fijo que se repite en todas las adaptaciones. Se parte de un primer capítulo a modo de presentación de los personajes, para después, los siguientes, centrarse en una de las rutas, ofreciendo una versión resumida del juego original. Lo que se pretenden con este esquema es destacar los momentos más relevantes sin que la historia de amor llegue a culminar. Así, los últimos capítulos se reservan al personaje asignado como cónyuge dando lugar a un desenlace de índole romántica. En *Hamefura*, concretamente en la versión de *Fortune Lover* en la que vive Catarina, no vemos esto, no existe una pareja protagonista como tal, ni una historia en concreto que se considere la definitiva.

Una vez definidas las características generales que relacionamos con las

adaptaciones de juegos *otome* a la pequeña pantalla, vamos a analizar otros aspectos de manera mucho más profunda, partiendo del tratamiento de las protagonistas.

Frecuentemente, nuestra heroína presenta una personalidad neutra, que tiende a la inocencia y la timidez (Hasegawa, 2013: 140-141). Este aspecto puede venir justificado por la situación del propio personaje, para lo que se elaboran distintas líneas argumentales que van desde la pérdida de memoria, y por tanto de su personalidad original, hasta el miedo que suscita el encontrarse en un entorno distinto y extraño o el hecho de verse sumergida en un conflicto de forma casual. No obstante, esto es algo que funciona bien en los juegos, ya que permite al jugador identificarse con el personaje que maneja en mayor o menor medida, mientras que en las series de animación el resultado no es el mismo, precisamente por esa falta de carisma. A este respecto, y con el fin de ejemplificar esta tendencia, podemos citar algunos títulos como *Hakuōki* (Yamazaki Osamu, 2008), *Amnesia* (Yoshimitsu Ohashi, 2013) o *Meiji Tokyo Renka* (*Meiji Tokyo Love Song*, Akitaro Daichi, 2019).

Esto es algo que podemos ver claramente en la heroína original de *Fortune Lover*, María, cuya apariencia, además, bebe de *Angelique*, protagonista del juego homónimo considerado el primer *otome* fechado en el año 1994.<sup>6</sup> En este caso, se trata de una estudiante recién llegada que posee el poder de la luz, algo bastante extraño en el universo en el que se desarrolla la historia. Tiene una personalidad plácida, tímida y destaca por su amabilidad y sus habilidades culinarias, aspectos que van a terminar por conquistar a los galanes del juego. Sin embargo, atendiendo a las dinámicas de la serie, la protagonista de la

mayoría de escenas de índole romántica va a ser la propia Catarina, por lo que no es de extrañar que María acabe apreciándola por encima de sus supuestos pretendientes. En *Hamefura*, nuestra heroína es Catarina, cuyo carácter rompe bastante con lo que hemos comentado hasta ahora, obedeciendo a elemento paródico tan presente en esta producción. Su carácter obedece más al arquetipo de *otenba*, como veremos después.

No obstante, el caso de Catarina —una protagonista más dinámica— es algo que podemos encontrar algunos títulos tanto de juegos *otome* como adaptaciones e interpretaciones de los mismos. Entre los ejemplos que ya hemos mencionado, destaca el caso de *Ikemen Sengoku*, donde el personaje del jugador no tiene ningún reparo en utilizar el sarcasmo o incluso en detenerse a admirar la belleza de sus compañeros de escenario. Lo mismo podemos encontrar en títulos como *Dame x Prince* (Makoto Hoshino, 2018), una adaptación del mismo juego de aplicación móvil. En este caso, nos encontramos con un título en clave de parodia, que exagera las personalidades de las rutas, aportando, además, una protagonista que dista mucho de esa neutralidad que veíamos en los casos anteriores. En nuestra modesta opinión, consideramos que este sutil cambio es algo que va unido a las nuevas tendencias en cuanto a los juegos propiamente dichos, donde cada vez es más común el tono paródico, así como protagonistas mucho más carismáticos que aportan un nuevo enfoque de los personajes femeninos, tanto en lo que se refiere a las rutas como al avatar del jugador.

Siguiendo con Catarina, ya hemos comentado que su llegada al mundo de *Fortune Lover* viene dada por su fallecimiento

<sup>6</sup> NAKAMURA, Toshi, 2015. "How Japan Began Making Otome Games", en *Kotaku*, 6 de diciembre de 2015 (<https://kotaku.com/how-japan-began-making-otome-games-1710577005> [octubre, 2020]).

como humana tras sufrir las consecuencias de un accidente de tráfico. Este cambio de mundo hace que esta serie se enmarque dentro del género *isekai* y a la par supone una justificación del comportamiento poco refinado de nuestra protagonista. Una vez consciente de su situación, Catarina sabe perfectamente dónde se encuentra y, por ello, traza una serie de planes con el fin de evitar los desenlaces del personaje que le ha tocado encarnar, la villana. Este es un giro interesante, sobre todo si tenemos en cuenta el tratamiento de las adaptaciones anteriormente mencionadas; aunque no es algo completamente original, ya que existen otras novelas ligeras que se han servido de este tema, a pesar de que su repercusión haya sido menor (Morrisy, 2020). El hecho de haberse decantado por una villana como protagonista, además de encontrarse en un mundo muy distinto al suyo, permite una mayor libertad a la hora de abordar el tratamiento del personaje, así como su personalidad. Y es que Catarina representa perfectamente el arquetipo de *otenba* (Fernández, 2020: 39): cuenta con unos modales que dejan mucho que desear, no es buena estudiante, su magia es bastante débil —lo que pone de relieve su torpeza—, cultiva un pequeño huerto en las inmediaciones del palacio —lo que saca de quicio a su madre— y le gusta preparar a los árboles. Igualmente, a la hora de relacionarse con el resto de personajes es natural y no se muestra precisamente tímida cuando se encuentra en presencia de personajes del sexo opuesto, más bien todo lo contrario. A pesar de esto, hemos de señalar que la inocencia es algo que se mantiene, sobre todo a la hora de interpretar las atenciones y coqueteos del resto de personajes (Sinjin-Starr, 2015).

Por otro lado, y como todo juego *otome*, *Hamefura* cuenta con su abanico de personajes o rutas. En este género existe una tendencia muy marcada a incluir ciertos arquetipos que encarnan los pretendientes y que vemos perfectamente reflejados

en el título que nos ocupa. Cuando se trata de un juego de aplicación, por ejemplo, normalmente se lanzan tres historias al principio, cuyos protagonistas son bastante afines a tres de los presentes en la historia de Catarina.

Partimos de Geralt, que vendría a ser el pretencioso, sádico, rudo y condescendiente, según los comentarios de Catarina con su mejor amiga cuando aún estaba viva. No obstante, y al igual que ocurre con el resto de personajes, gracias a su intervención, la personalidad de Geralt cambia radicalmente. Como ya hemos comentado, esta es la ruta de mayor peso, ya que en su historia original mantiene un compromiso con la villana, que detesta, encontrando en la heroína una manera de escapar a sus obligaciones y cambiar para convertirse en una mejor persona. En cuanto a su personalidad, podemos hablar de un personaje *yandere*,<sup>7</sup> es decir, que en el exterior se muestra amable y tranquilo, pero interiormente es mucho más agresivo y hostil; aunque, en esta nueva versión de *Fortune Lover* esta maldad se vea reducida a meras pataletas y a un afán protector dado por los celos.

El segundo arquetipo que conforma estas tres primeras rutas es el del mujeriego vulgar y seguro de sí mismo, que se corresponde con Keith Claes, al menos con el personaje original del juego. Según las anotaciones de Catarina, Keith coquetea sin ningún tipo de escrúpulo, y es precisamente la heroína quien lo llevará a reinventarse y a enamorarse de ella. Pero, por supuesto, todo esto cambia: Keith es el hermano adoptivo de Catarina, llegado al seno de la familia Claes por toda una serie de problemas en su núcleo familiar. Por todos estos motivos, se presenta como un infante solitario, que, además, recibe muchas críticas por sus poderes, también vinculados con la tierra y mucho más grandilocuentes que los de Catarina. No obstante, gracias a las atenciones de

la supuesta villana, Keith termina por ser completamente diferente, destacando por su timidez y la pasión que siente por su Catarina.

En última instancia, acerca de estas tres primeras historias, la última de ellas nos presenta el arquetipo de *tsundere*.<sup>8</sup> A grandes rasgos, podemos hablar de un personaje frío en el exterior, llegando incluso a ser desagradable, con el fin de ocultar sus verdaderos sentimientos. Este es el caso de Alan Stuart, hermano de Geralt. Su carácter viene determinado por una serie de inseguridades al verse a la sombra de su hermano mayor; no obstante, gracias a la ayuda de Catarina recupera la confianza y seguridad en sí mismo a través del reconocimiento de sus propias virtudes. Aquí el arquetipo de *tsundere* se lleva a un extremo en el que el propio Alan es incapaz de reconocer sus verdaderos sentimientos, llegando a confundirlos con un ánimo de competitividad hacia Catarina.

Por último, en cuanto a las rutas de *Fortune Lover*, debemos comentar también el caso de Nicole Ascart, que es la única historia que nuestra protagonista no ha jugado durante su vida como humana. Nicole tiene un papel más secundario en la serie, a pesar de que también presenta sentimientos hacia Catarina. Normalmente aparece como acompañante de su hermana Sophia, que comentaremos después. Todas estas circunstancias hacen que sea el más reservado de todos los personajes y, por ende, el que menos cambios experimenta, lo que también viene condicionado porque no tenemos conocimiento de su carácter e historia original.

Hasta el momento, nos hemos ocupado de los distintos personajes masculinos

que componen las rutas de *Fortune Lover*, si bien y como ya hemos ido adelantando, la llegada de la nueva Catarina ha roto completamente las normas del juego original. De esta manera, se podría decir que los pretendientes de nuestra villana se amplían, abarcando también personajes femeninos que comentaremos a continuación. Pero, para empezar, queremos dar algunas pinceladas generales acerca de los mismos, puesto que en el juego son rivales del avatar que maneja el jugador. Partiendo de la propia Catarina, que se erige como villana, el resto de mujeres cumplen una función a la hora de entorpecer la relación del jugador con la ruta seleccionada. Aquí, en un principio, la situación es similar, pero gracias al carisma de Catarina todas acaban siendo amigas, o quizá incluso algo más si atendemos a las declaraciones de sus personajes. Ya hemos hablado antes de María Campbell como heroína prototípica de un juego *otome* que, en el último episodio de la primera temporada, cuando Catarina la interroga acerca de su interés romántico, esta le responde con el diálogo específico propio del *Good Ending* de cada una de las rutas del juego.

Como no podría ser de otra manera, Catarina no sólo cambia las personalidades de las rutas, sino que también interfiere en el desarrollo del propio juego, robando a los galanes sus escenas románticas, lo que vendría a justificar la actitud del resto de féminas. De esta manera, nos encontramos, además de María, con Mary Hunt, la prometida de Alan, y Sophia Ascart, la hermana de Nicole. Lo cierto es que no se sabe demasiado respecto a las características originales de estos personajes femeninos en *Fortune Lover*, salvo datos acerca de las escenas que protagonizan; si bien, en el mundo de Catarina podemos

<sup>7</sup> ECURED. "Yandere", en *EcuRed* (<https://www.ecured.cu/Yandere> [octubre, 2020]).

<sup>8</sup> YUICHI, 2015. "¿Qué es tsundere? [Definición]", en *Honey's Anime*, 2 de noviembre de 2015 (<https://honeysanime.com/es/que-es-tsundere-definicion-no-es-como-que-me-gustas-baka/> [octubre, 2020]).



**Fig. 2.** Escena perteneciente al episodio número 8 en la que Mary ha de resignarse a contemplar las declaraciones a Catarina de los distintos personajes, poniendo de relieve su incomodidad al mismo tiempo que su envidia.

ver una mayor atención a los mismos, ya que se sitúan al mismo nivel que el resto de personajes. De esta manera, podemos saber que Mary es una apasionada de la jardinería, o Sophia disfruta con la lectura y tiene un pasado doloroso en el que ha sido rechazada por su apariencia física. El hecho de que Catarina interactúe más con ellas, llegando incluso a arrebatar diálogos románticos a las distintas rutas, hace que pasen a convertirse en un pretendiente más que va detrás de las atenciones de la supuesta villana. Esto se puede ver muy claro en el caso de Mary, sobre todo, que obvia completamente su compromiso con Alan, declarando que realmente se trata de una mera excusa con el fin de estar lo más cerca posible de Catarina.

A este respecto, nos gustaría mencionar un capítulo de la serie en el que los personajes se adentran en un libro que ve cumplidos sus deseos, centrados en su declaración de amor hacia Catarina. La única que queda exenta de esta exposición es Mary, pero su ánimo y sus comentarios dejan entrever que ella también

siente lo mismo. A este respecto hemos de plantearnos si realmente estamos ante un caso que cuenta con ejemplos de bisexualidad y homosexualidad, o es un caso más de amistad apasionada propia del género *shōjo* (Fernández, 2020: 117-121). Son varios los títulos en los que encontramos muestras de este segundo aspecto, donde dos jóvenes comparten una amistad intensa que les permite relacionarse de igual a igual por ser ambas mujeres, lo que no ocurriría con un chico. Esto es algo que, a día de hoy, no es tan común; sin embargo, el hecho de incluir en *Hamefura* una escena tan evidente que nos hable de una declaración de sentimientos, así como el lanzamiento de una secuela *yuri*<sup>9</sup> nos lleva a afirmar que estamos ante el primer caso, y que ese título opta por la diversidad.

Por otro lado, y siguiendo con este análisis, en esta nueva versión del mundo de *Fortune Lover* se da una mayor importancia y presencia a otros personajes de carácter secundario, como es el caso del presidente del consejo estudiantil, Sirius Dieke.



**Fig. 3.** Escena del último capítulo donde Catarina se da cuenta de que ha conseguido el final en el que todos acaban siendo amigos y, por tanto, se ha librado de un mal desenlace.

Catarina se refiere constantemente a los llamados puntos de inflexión —escenas críticas cuyas respuestas condicionan la obtención de un buen o mal desenlace—; estos, no sólo condicionan el final, sino que también son clave a la hora de desbloquear los llamados rutas o finales secretos. Este tipo de contenido se encuentra fundamentalmente en los juegos *otome* para consola, y destacan por las dificultades que supone el conseguirlos. Estos finales pueden estar ligados a las rutas secretas, protagonizadas por personajes secundarios a lo que también resulta complejo tener acceso por sus apariciones limitadas. En la mayoría de ocasiones son desenlaces extremos ligados a la violencia o asesinato del resto de personajes. A este respecto, vamos a profundizar en la figura de Sirius, el presidente del consejo estudiantil. Se le considera como el final secreto del juego, que originalmente consiste en el asesinato de María y el resto de

personajes a través de magia oscura. Evidentemente, esto también cambia, dando lugar a un final mucho más agradable, donde Sirius es una nueva víctima de los encantos de nuestra protagonista.

Atendiendo a todo lo que hemos ido señalando a lo largo de este artículo, podemos afirmar que, si por algo destaca *Hamefura*, es por la atención a los detalles a la hora de pasar el formato *otome* a una serie de animación. Lo hemos visto en el tratamiento de los personajes, en la inclusión de una ruta secreta, la alusión a otros caminos igualmente complejos —en este caso, se habla de un final en el que todos acaban siendo amigos de María, algo que se aproxima al desenlace de la serie, o bien otro en el que María forma su propio harén— o el tratamiento de unos títulos de crédito en el último capítulo que parecen sacados de un juego de este género.

<sup>9</sup> MERABET, Meriem T., 2014. “Breve introducción al yuri japonés”, en *Ecos de Asia*, 21 de abril de 2014 (<http://revistacultural.ecosdeasia.com/breve-introduccion-al-yuri-japones-mujeres-que/> [octubre, 2020]).

## Conclusiones

A modo de cierre del presente artículo y teniendo en cuenta lo que hemos expuesto en apartados anteriores, podemos concluir, primero, que este es un *anime* que rompe completamente con el tipo de producciones asociadas a los juegos *otome*. Bien es verdad que no parte de un producto previo, pero aprovecha perfectamente los recursos ligados a este tipo de juegos en favor de su historia. También, supone una cierta ruptura con el género *isekai*, al presentar una protagonista, en primer lugar, femenina a la que, en segundo lugar, se le ha negado totalmente la posibilidad de volver a su realidad.

Segundo, uno de los puntos más interesantes de este *anime* es la atención que presta al detalle a la hora de adaptar las características de un *otome*, como ya hemos visto. E, igualmente, pretende romper completamente con la concepción clásica

de los mismos, incluyendo, por ejemplo, personajes femeninos entre los posibles intereses amorosos de la protagonista que, a su vez, van a dar lugar a una secuela.

*Hamefura* ha sido considerado como uno de los *animes* más relevantes de la temporada, cosechando numerosas críticas positivas; por ello, esperamos que haya sentado un precedente y que su nueva temporada fechada para el año 2021 continúe esta misma dinámica y tratamiento original de los juegos *otome*. Igualmente, y como prueba de ello, ya no sólo podemos hablar de una secuela perteneciente al género *yuri* (Linares, 2020), sino también de una colaboración con otra de las series de la temporada como es el caso de *Arte*. Por el momento sólo se ha desvelado una imagen promocional de la misma, por lo que no es posible comentar nada más al respecto.

## Referencias bibliográficas

DENNISON, Kara, 2020. "My Next Life as a Heroine: Shoujo Stories Come Back to Isekai", en *Crunchyroll*, 17 de mayo de 2020 ([https://www.crunchyroll.com/es-es/anime-feature/2020/05/17/my-next-life-as-a-heroine-shoujo-stories-come-back-to-isekai?fbclid=IwAR0v1PMs9gOd6IWZS\\_BJ9quuQ\\_cOWsgwmpIGiPYZWIR1ID-YW8nG4rxluqRU](https://www.crunchyroll.com/es-es/anime-feature/2020/05/17/my-next-life-as-a-heroine-shoujo-stories-come-back-to-isekai?fbclid=IwAR0v1PMs9gOd6IWZS_BJ9quuQ_cOWsgwmpIGiPYZWIR1ID-YW8nG4rxluqRU) [octubre, 2020]).

FERNÁNDEZ, Bárbara, 2020. *Los secretos de las Magical Girls*, Sevilla: Héroes de papel.

HASEGAWA, Kazumi, 2013. "Falling in Love with History: Japanese Girls' Otome Sexuality and Queering Historical Imagi-

nation", en WILHELM, Matthew, ELLIOT, Andrew B.R. (eds.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Nueva York: Bloomsbury, pp. 135-149.

LINARES, Natalia, 2020. "¡Al fin ocurrió! 'Hamefura' se vuelve yuri en su nuevo manga spinoff", en *Playerone*, 23 de junio de 2020 (<https://www.playerone.vg/2020/06/23/hamefura-yuri-manga-spinoff/> [octubre, 2020]).

MORRISY, Kim, 2020. "Welcome to the Isekai, Otome Game Villainesses", en *Animenewsnetwork*, 12 de junio de 2020 (<https://www.animenewsnetwork.com/feature/2020-06-12/welcome-to-the-ise>

kai-otome-game-villainesses/.159287?fbclid=IwAR1mgakXEj5cYPzEL0wQHICC7MHvgxGf24TJqb3pdKSmugPtecFzCwu7j8A [octubre, 2020]).

MY ANIME LIST (ed.), 2020. "Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shiteshimatta... My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!", en *MyAnimeList* ([https://myanimelist.net/anime/38555/Otome\\_Game\\_no\\_Hametsu\\_Flag\\_shika\\_Nai\\_Akuyaku\\_Reijou\\_ni\\_Tensei\\_shiteshimatta](https://myanimelist.net/anime/38555/Otome_Game_no_Hametsu_Flag_shika_Nai_Akuyaku_Reijou_ni_Tensei_shiteshimatta) [octubre, 2020]).

NAKAMURA, Toshi, 2015. "How Japan Began Making Otome Games", en *Kotaku*, 6 de diciembre de 2015 (<https://kotaku.com/how-japan-began-making-otome-games-1710577005> [octubre, 2020]).

SINJIN-STARR, Cathryn, 2015. "Fifty Shades of Otome: A Mobile Market of Devotion or Defilement?", en *Women Write About Comics*, 9 de febrero de 2015 (<https://womenwriteaboutcomics.com/2015/02/50-shades-of-otome/> [octubre, 2020]).

## Bibliografía recomendada

ANDLAUER, Leticia, 2018. "Pursuing One's Own Prince: Love's Fantasy in Otome Game Contents and Fan Practice", en *Mechademia*, vol. 11, p. 166-183.

BEUSMAN, Callie, 2016. "Así es el mercado de falsos novios anime de Japón", en *Vice*, 15 de abril de 2016 (<https://www.vice.com/es/article/qkg74b/japon-anime-novios> [octubre, 2020]).

H., Natasha, 2020. "The Best of Both Worlds: My Next Life As A Villainess and the Ultimate Bisexual Power Fantasy", en

*Crunchyroll*, 12 de junio de 2020 ([https://www.crunchyroll.com/es-es/anime-feature/2020/06/12-1/the-best-of-both-worlds-my-next-life-as-a-villainess-and-the-ultimate-bisexual-power-fantasy?fbclid=IwAR1TQpIFIGluaEBuw\\_4UsyInqR02UN-Bts-4tGVkLGIVa3pmhEdi1gyAmU8](https://www.crunchyroll.com/es-es/anime-feature/2020/06/12-1/the-best-of-both-worlds-my-next-life-as-a-villainess-and-the-ultimate-bisexual-power-fantasy?fbclid=IwAR1TQpIFIGluaEBuw_4UsyInqR02UN-Bts-4tGVkLGIVa3pmhEdi1gyAmU8) [octubre, 2020]).

KIM, Hyeslin, 2017. "Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction", en *Theory, Culture & Society*, vol. 26 (2-3), pp. 165-188.

© Del texto: María Gutiérrez Montañés, 2020.

© De las imágenes: Yamaguchi Satoru, Estudio Silver Link, 2020.