



Old Boy, Vol. 2

Garon Tsuchiya , Nobuaki Minegishi (Illustrator) , Kumar Sivasubramanian (Translator)

[Download now](#)

[Read Online](#) ➔

Old Boy, Vol. 2

Garon Tsuchiya , Nobuaki Minegishi (Illustrator) , Kumar Sivasubramanian (Translator)

Old Boy, Vol. 2 Garon Tsuchiya , Nobuaki Minegishi (Illustrator) , Kumar Sivasubramanian (Translator)

Deciding that he must know the truth, the man who calls himself "Yamashita" follows a trail of clues that lead him back to the mysterious building where he was imprisoned and kept incommunicado for ten years. There, with the help of violence and a brutal imagination, he will try to find answers to the questions that haunt him. However, he will discover that his opponent will not yield to him so easily, and that his ordeal is far from finished.

Old Boy, Vol. 2 Details

Date : Published October 24th 2006 by Dark Horse Manga (first published August 1997)

ISBN : 9781593075699

Author : Garon Tsuchiya , Nobuaki Minegishi (Illustrator) , Kumar Sivasubramanian (Translator)

Format : Paperback 208 pages

Genre : Sequential Art, Manga, Comics, Graphic Novels, Mystery, Seinen, Fiction

 [Download Old Boy, Vol. 2 ...pdf](#)

 [Read Online Old Boy, Vol. 2 ...pdf](#)

Download and Read Free Online Old Boy, Vol. 2 Garon Tsuchiya , Nobuaki Minegishi (Illustrator) , Kumar Sivasubramanian (Translator)

From Reader Review Old Boy, Vol. 2 for online ebook

Noah Soudrette says

So, the plot thickens. Our 'hero' finds the place where he was held prisoner and gets in contact with the person who put him there. The most interesting part though is when he finally makes contact with people from his old life, including his old fiancé. I'm really interested to see where this goes and so far, this is easily one of the top manga I've ever read.

Pelidelasemana says

Compilado de los capítulos 30-54 de la búsqueda de Goto por encontrar el por qué de su encarcelamiento de diez años.

Estéticamente efectivo, pero sobre todo narrativamente adictivo, el juego del gato y el ratón da un giro brillante al exponerse el villano completamente desarmado frente al protagonista, sin más arma que la de conocer la afrenta que dio lugar a la penitencia desaforada de su adversario. Goto arde en deseos de matarlo, pero no puede vivir con el hecho de no saber por qué demonios fue encerrado, por lo que se rinde ante su verdugo y modera sus deseos de venganza para seguir jugando el juego con tal de conocer la verdad. La verdadera furia no puede liberarse desde la ignorancia.

Brillante la forma en la que Tsuchiya consigue llevar a su protagonista y al lector por este laberinto de intrigas, valiéndose de un estupendo uso del concepto de la memoria y de una trama que se ramifica como perturbador laberinto. Ardo en deseos de ver cómo termina y en cuánto se parece la resolución a la del filme de Chan-Wook.

////

NOTAS PARA USO PERSONAL

El amigo de Goto le consigue sus álbumes escolares tras visitar a su padre. Goto se entera del fallecimiento de su madre y con los álbumes acude a su escuela para intentar recordar. Nada. Se reúne de nuevo con su joven amante y repasan su vida, pero no encuentran nadie que pudiera desearle tanto mal. Se enteran de que el departamento está lleno de micrófonos y van al lago para poder hablar con calma. Los espía Dojima y su segundo. Nos enteramos de que Dojima sufre accidente que lo desfigura y entonces se opera para verse completamente diferente a como era de joven. En un movimiento sorpresivo y estupendo, Dojima acude al bar como si nada y bebe junto a Goto. Éste no lo reconoce de ningún lado. En la noche se da cuenta por una marca que Dojima deja en una botella que es en realidad su captor. Con gran sangre fría Dojima vuelve al bar con una asistente femenina y consigue quedarse solo con Goto. Le dice que él es quien lo encerró pero que debe ser paciente y no matarlo si quiere saber el por qué. Viaje en bote con Dojima, sus dos asistentes, Goto y su amigo. Dojima propone juego. Si Goto adivina su nombre, Dojima se suicida. Si Dojima le cuenta la historia a Goto, entonces Goto muere.

Surge personaje que funge como árbitro del juego. Éste le da a Goto la pista de que Dojima iba con él en sexto grado y le deja una novela de una tal Yayoi Kusama, que es el seudónimo con el que su antigua maestra de sexto grado publica novelas "extremas". Goto consigue encontrarla y ella le revela quién cree que

es Dojima: un tal Takaaki Kanikuma, niño callado y muy perturbador. La maestra desarrolla animadversión por él y éste intenta matarla con un ladrillo, pero falla. Poco después la maestra deja la escuela y se divorcia. Resulta que Kanikuma financiaba, sin que ella lo supiera, su nueva novela haciéndose pasar por una vieja inversionista. El plan era humillarla y decirle que su novela era una mierda cuando se la entregara, pero con Goto en juego cambió el guión para que ella le revelara el nombre y Goto perdiera. El árbitro los lleva a un bar donde está Kanikuma y éste le dice a Goto que ya perdió. Pero Kanikuma no se alegra de la victoria y decide continuar con la emoción del juego, dándole una prórroga a Goto, que debe averiguar la ofensa que le hizo a Kanikuma para salvar a su amigo, que fue sedado y está flotando sobre el río a punto de morir de hipotermia.

DIFERENCIAS CON LA PELÍCULA DE Chan-Wook Park

Absolutamente nada de este tomo está incluido en la película.

Matt says

I probably need to not read manga when I'm tired. A couple of times I started reading the wrong way and got confused. Oops.

I picked up this and the third after reading the first and I enjoyed this one as much. The story seems to be progressing at a pace I feel good about, and I already hate one of the characters with a fiery passion. In other words, it's all good.

Shelly - The Illustrated Librarian - says

Our tragic hero Goto finds a clue to the source of his ten years of torture...a mysterious man named Yamashita.

I can't wait to get through the rest of the series!

Ali says

7/10

Ahmad Sharabiani says

Old Boy, Vol. 2 (Old Boy #2), Garon Tsuchiya, Nobuaki Minegishi (Illustrator), Kumar Sivasubramanian (Translator)

Víctor Segovia says

Reitero que si bien fue una medida un tanto apresurada, como valiente, esto de que nuestro protagonista viese el responsable de su confinamiento por 10 años; los sucesos que derivaron de ese encuentro fueron los que mejor me dieron un perfil de nuestro misterioso protagonista y un acercamiento a lo que pudo haberle pasado antes de ese fatal confinamiento.

Ciertamente, a pesar de todo el contenido, es un manga seinen que se ganó a pulso su estatus. Hasta las páginas donde casi no sucede nada, son importantes y aportan su granito de arena a la historia

Cookie says

Not as good as the movie.

Clifton Campbell says

Loved the American version movie better.

Carolina says

Buscamos respuestas creemos que las pistas nos llevarán a lograr las explicaciones que nos den sosiego. Vamos desarrollando la ilusión del control y la vida nos va mostrando que es solo eso, una ilusión. En este punto de la historia vemos como el personaje empieza siguiendo pistas, adquiriendo control y luego de desvela la ilusión y la trampa, y la pregunta es si logras deshacerte de la angustia del encierro y el confinamiento, como escapar de la prisión que generan las dudas.

Pedro says

Demasiado relleno. Da la impresión que aproximadamente un 40% de este segundo volumen está compuesto por una serie de hechos superfluos que parecen coexistir por el mero hecho de mantener el número de páginas del tomo. La historia decrece en interés.

Evey Morgan says

Reseña completa en el blog: <http://capitulo-26.blogspot.com.es/20...>

Se puede ser aficionado al manga o no, pero esta historia hay que leerla. Deseando leer su continuación.

J. says

In this part of the story: through some clever detective work Goto (the reader learns his name) manages to get in contact via phone with the man paid to have him incarcerated - this after finding the place where he was kept captive and one-upping the man who was following him. The shocking detail we find at the end of this installment is that his captor wants to keep in contact with him through phone! Also at the end of this installment, Goto meets with his brother and has a date with his old girlfriend from before he suddenly disappeared from her life.

Tays says

Interesting....

DOCR says

THERE'S NOTHING WRONG WITH RUNNING AND NEVER LOOKING BACK.
THERE'S NOTHING WRONG WITH RUNNING AND NEVER LOOKING BACK
THERE'S NOTHING WRONG WITH RUNNING AND NEVER LOOKING BACK.
Ehm, Dollanganger, por aquí tienen competencia.
Eso es todo lo que tengo que decir.
