

Mi no Ki

VOL 1. Nº. 0

MINAMI NO KIMAGURE MAGAZINE

Revista de Información sobre manga y anime en Español.

¡Primer Número!

Solo
320
pts

ZETSUAI. 1989.

Slow Step

Yamato

DEBATE

Multimedia

Neon Genesis Evangelion

AJURAMA

c/ Guillem de Castro, nº53 - 46007 VALENCIA

15 ANIVERSARIO

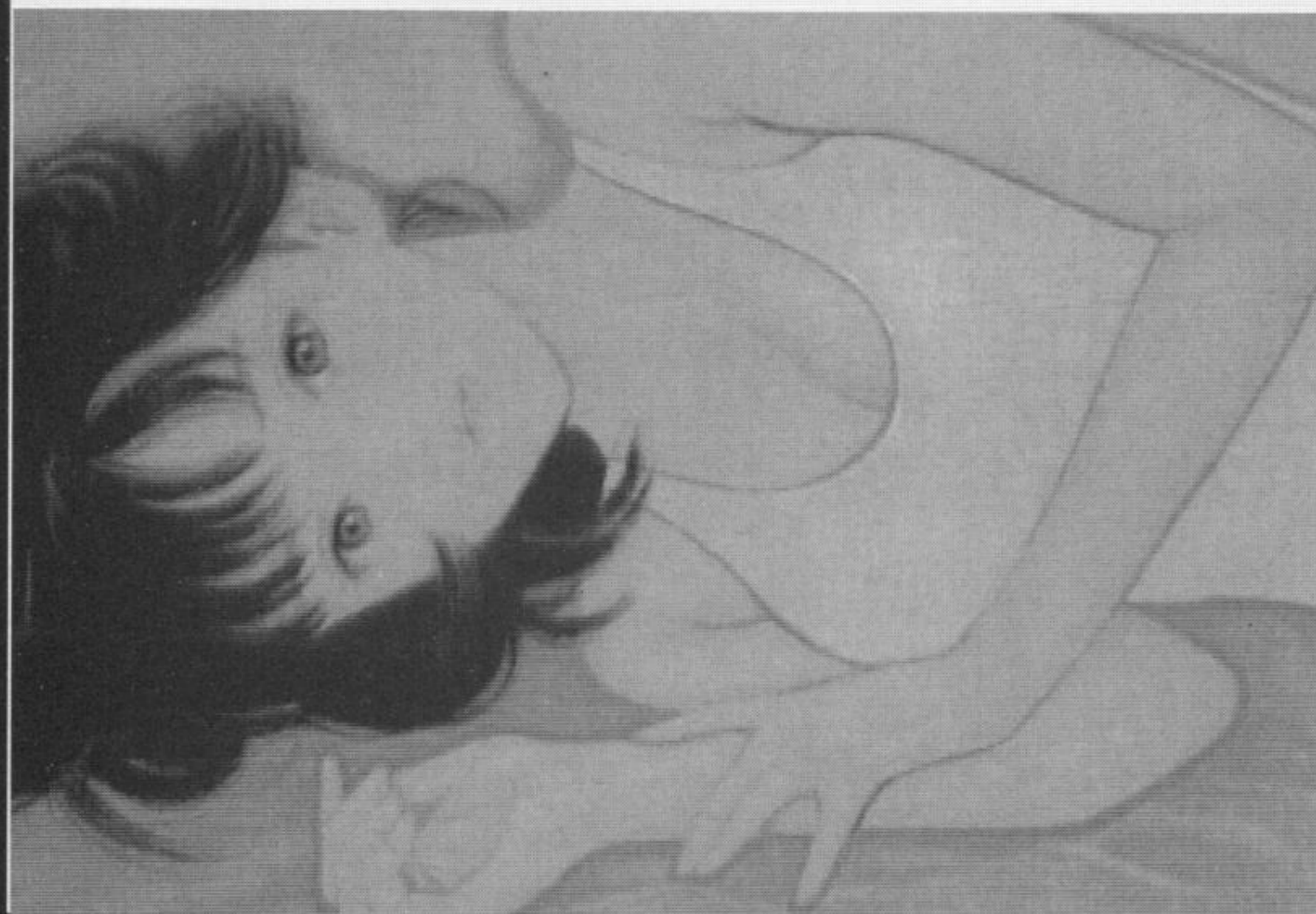


SERVICIO DE RESERVA Y
VENTA POR CORREO
96-351 91 88

SU
PUBLICIDAD
PUEDE
VENIR
AQUÍ.
LLAME AL
989 66 54 84

MEGA JOCS

PAPELERÍA - VIDEOJUEGOS - MANGA



C/ MALLORCA, 116

08029, BARCELONA

TEL: 93 / 454 35 43

¡TE ESPERAMOS!

● *Pag. 5*



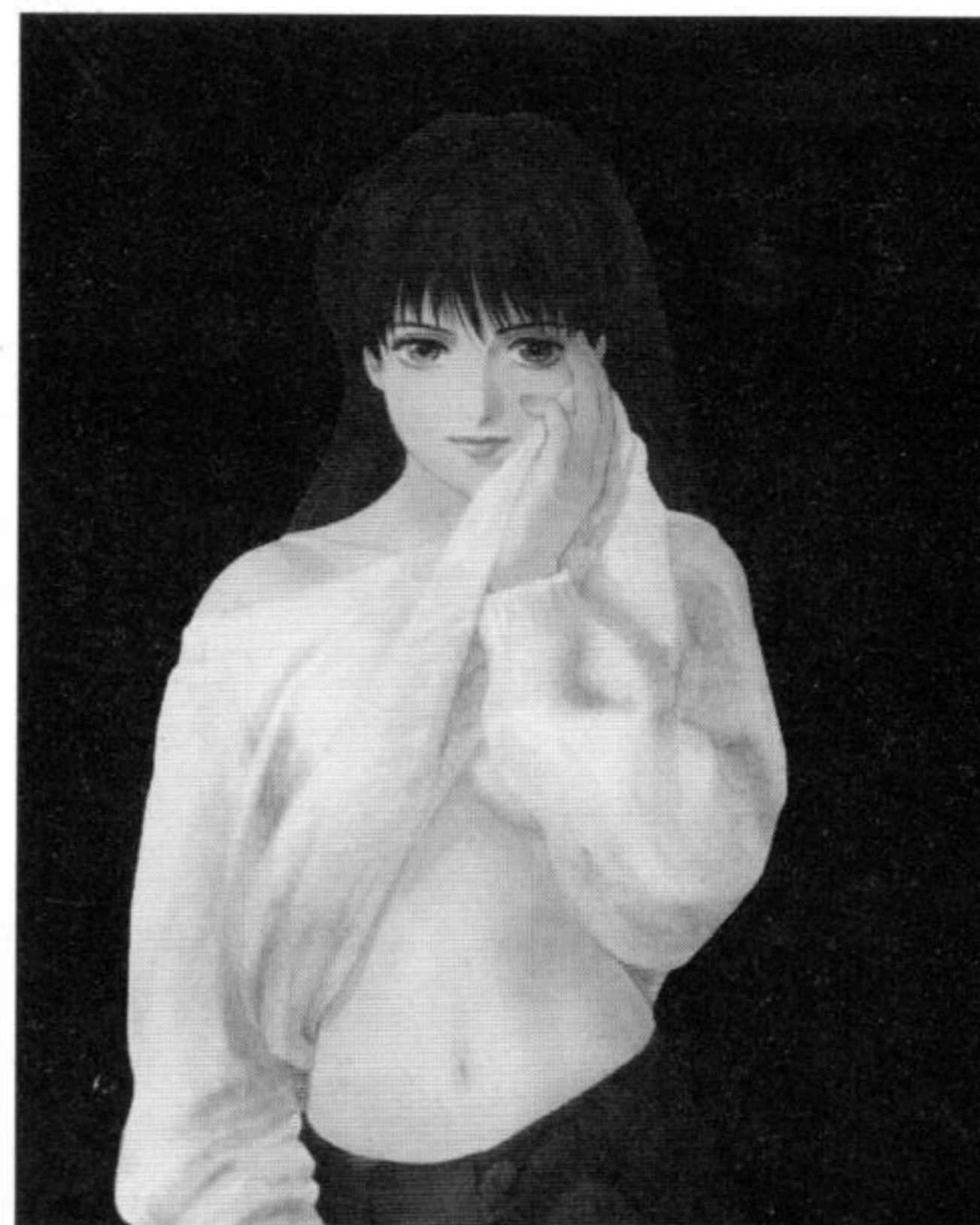
● *Pag. 15*

DEBATE LA DECADENCIA DEL MANGA

● *Pag. 25*

ZETSUAI -1989
I WANT YOUR SEX

● *Pag. 29*



NEON GENESIS EVANGELION

El tema principal de este número es Neon Genesis Evangelion, la última serie del estudio Gainax que ha revolucionado el mundo del anime en Japón. Armaduras gigantes, Tierra en peligro, alienígenas misteriosos, conexiones esotéricas y unos personajes super reales han enganchado a la audiencia desde el primer episodio.

Ha llegado a ser Top-Ten en ventas de video durante el mes de Mayo en Japón, Se hacía imprescindible la presentación de una de las mejores series de los últimos años...



INDICE

| | |
|----------------------------------|----|
| EDITORIAL | 4 |
| DOSIER EVANGELION | 5 |
| NOTICIAS | 10 |
| OPINION | |
| REVISTAS DE MANGA | 14 |
| DEBATE | 15 |
| ARTICULOS | |
| GUNDAM 0083 | 19 |
| YAMATO | 20 |
| MACROSS FLASHBACK | 22 |
| SLOW STEP | 23 |
| BOYS BE... | 24 |
| ZETSUAI -1989- | 25 |
| RAYEARTH | 29 |
| OTAKU NO VIDEO | 31 |
| SHIN KIMAGURE | 33 |
| LIBROS DE ILUSTRACIONES | |
| ELVERZ (Haruhiko Mikimoto) | 34 |
| MUSICA. BUBBLEGUM CRISIS | 36 |
| RANKING | 37 |
| MULTIMEDIA | |
| KING OF FIGHTERS 96 | 39 |
| GUNDAM PARA SATURN | 39 |
| INTERNET | 40 |
| TECNOLOGIA | 40 |
| LANZAMIENTO DEL MES | 41 |
| CORREO | 42 |

VoiceTress

Desde el principio, para la mayoría de los fans de manga y anime, conseguir información en este campo ha sido siempre algo complicado. Normalmente, o no encuentran un punto para iniciarse, o bien no logran entender y profundizar en los temas, a causa del idioma, lo cual hace que se formen grupos entre aficionados para intercambiar información. En el presente, como se puede observar, existen ya algunas revistas dedicadas exclusivamente al manga y al anime, y un gran número de fanzines elaborados por los propios aficionados. Supuestamente, es bueno para todos. Ahora bien, el motivo de que saquemos a la luz MJNOKJ es para mejorar lo que todos nosotros pensamos alguna vez hacer, pero que nunca fue hecho, y establecer un lazo más fuerte entre los aficionados y este mundo fascinante. Es sólo el principio. Queremos que esta publicación sea un medio para que todos aquellos que tengan esta afición se unan, y participen junto a nosotros, y así crear un espacio más amplio para que todo el mundo pueda desarrollar su imaginación y fantasía. Cuando creas oportuno, nos puedes enviar cartas con tus opiniones, dibujos o incluso manga/comics. Y también participar en las actividades que, en un futuro, llegásemos a organizar. Pero a MJNOKJ en el siguiente número le haremos un lavado de cara, ya que le cambiaremos el nombre. Y ¿por qué? Porque el nombre MJNOKJ representa la unión de antiguos fanzines para convertirse en una revista más potente, y por ello queríamos hacerle un homenaje.

Con respecto al contenido de este número, ofrecemos lo mejor de nosotros, y agradeceremos mucho cualquier sugerencia para ofrecer una revista a la altura que se merecen nuestros lectores. Dentro de esta revista, encontrareis temas como artículos de opinión sobre publicaciones actuales y de siempre, noticias y novedades, repaso de las distintas series de manga y anime que han visto la luz en Japón o en España, el arte y la forma de vida japoneses, multimedia, y también habrá un servicio de correo dedicado a los lectores para responder a sus dudas o comentarios. También, aparte de los autores ya conocidos, tanto extranjeros como nacionales, queremos dar a conocer a algunos con talento, quizás no tan famosos y presentar sus obras e historias que traten otros temas distintos a los habituales, para oxigenar un poco el ambiente y descubrir nuevos mundos en el manga. Porque el manga es como todo, cuando hay diversidad hay donde poder profundizar, y tener el interés de hacerlo. El manga es arte y cultura.

¡¡Hemos resuelto las dificultades y superado los obstáculos para "dar a luz" esta revista. Y seguiremos trabajando día a día, con el ánimo de que aceptéis nuestro estilo, y contemos con vuestro apoyo!!

LA REDACCION

COLABORADORES



MAE

Aficionada al Shojo en general. Le encanta Clamp y las máquinas de lucha, como King of Fighter 95. Fue colaboradora en fanzines como Kimagure y Minami.



RAFA

Creador del fanzine Kimagure. Adora a Madoka, por lo que tiene serias broncas con su novia (que lastima). Buscador empedernido del Triangle Labyrinth ahí donde va.



Koko W.G.

Gran Gundam-maniaco. Defensor de decir 'Gundam' en vez de 'Gandam'. Es el mayor borde que existe sobre el planeta. Pero en el fondo es todo un Sol (pio, pio que yo no he sido. ¿Y quien soy yo?)

MINOKI 0

Octubre de 1996

Dirección:

Hsientsu Lin.
Rafael Gallardo.

Coordinación:

Raúl Domínguez.
Mae Fernández.
Rafael Gallardo.
Jaime Ortega.
Javier Rollón.
Yoske Suzuki.

Maquetación:

Raúl Domínguez.
Rafael Gallardo.
Javier 'Macross' Rollón.

Tratamiento de Imágenes

Raúl Domínguez
Hsientsu Lin
Javier 'Macross' Rollón

Articullistas:

Adol from Ys
Raúl Domínguez.
Mae Fernández.
Rafael Gallardo.
Koko wa Greenwood.
Manuel 'Kimagure' Ortega.
Javier 'Macross' Rollón.
Yoske 'Cat' Suzuki.

Ilustraciones:

María Torres.

Agradecimientos

Trajano

Distribuido por:

OTAKULAND Distribuciones s.l.

Cada imagen contenida en esta revista pertenece a su correspondiente copyright, y aparecen en la revista solamente con carácter informativo.

新世紀 EVANGELION

La primera vez que vi algo de Evangelion fue en una Animage (creo recordar que era de Noviembre). Y lo primero que pense fue: "Otra serie de Robots...". No habia bastante con todo lo emitido hasta la fecha, que habia que seguir nutriendo el genero. De acuerdo, Macross, toda su saga, o la mayoria de las entregas de Gundam, son buenas series, pero saturar las cosas hasta ese extremo. Sin embargo, y de pasada, me fije en el staff, y detras de la palabra Studio aparecieron las palabras magicas: Gainax. Y una chispita salto dentro de mi, y enseguida me vino a la mente el titulo "Top o Nerae! Gunbuster", mi querida serie de robots. Aquella serie que, a pesar de estar tan llena de topicos, superaba con mucho en interes, originalidad y emocion al resto. Gainax...

Asi que, aprovechando una ocasion propicia, hice lo posible por conseguir al menos un capitulo de la serie. Y mientras lo intentaba, me fui dedicando a sacar toda la informacion posible sobre la serie en Internet. A cada paso que daba, mas se acrecentaba mi deseo de visionarla. Me gustaba la historia, uno de la mas intrincadas que he visto hasta ahora. Tambien los personajes, a pesar de ser tan convencionales con respecto al mundo real y tan diferentes al resto de animeheroes. Aficionado japonés que me encontraba por la red, aficionado que se declaraba incondicional

de la serie. Asi que podreis imaginar mi nerviosismo cuando llegaron a mis manos los 10 (si, 10, ^_^) primeros capitulos.

Mi primera impresion tras el primero de ellos fue de confusion. La historia no solo era extraña, sino complicada. Poca accion pero concentrada, y multitud de incognitas. Animacion normal pero con destellos. Y con multitud de enlaces con cualquier otra cosa que estuviera relacionada con la SF (como en Gunbuster!)

Estaba hecho un lio, pero sin duda ansiaba ver mas. Decidi ver el segundo capitulo, y termine con la misma sensacion, pero con unas ganas mas terribles de ver mas. Asi que decidi hacer un stop.

Volvi a mi fichero, y empeze a releer toda la informacion que tenia a mi disposicion. Algunas cosas que no entendian empezaban

a encajar: un par de referencias y bingo!, la direccion con los scripts completos de la serie. Era el momento de leerlos. Y de repente todo cobro sentido.

Pero no linguisticamente. En la serie no existian tantos misterios, vacios, desinformaciones, porque careciera de ellos o, en su defecto, no fuera capaz de desentranarlos, sino porque la gente de Gainax asi lo habia querido. Cada vez me sentia mas enganchado.

Capitulo 3, esta vez con el script en la mano. Todo encajaba, y lo que era mejor, se ponía mas interesante. Era la primera vez que una serie me planteaba problemas logicos, teorias, con el unico objetivo de que reflexionara en ellos y sacara mis propias conclusiones, que posteriormente se verian revocadas o apoyadas. Y eso me gustaba.

Sin darme cuenta, una empatia fue ademas creciendo hacia uno de los personajes de la serie, Misato, y cuando tome conciencia de ello, decidi que era momento para revisar los tres primeros episodios. Y lo que volvi a ver, aun me gusto mas que al principio.

Un nuevo capitulo, otro... Lo mas normal del mundo se habia convertido en toda una aventura. Adoro EVA. Incluso a veces me imagino que me voy a cruzar por la calle con un esqueleto metalico de 25 metros de altura. Como disfrutaria! Por que demonios tus series favoritas no podran convertirse en realidad...? Quizas algun dia...

Ganbatte!! Top o Nerae! EVA



HISTORIA

PERSONAJES



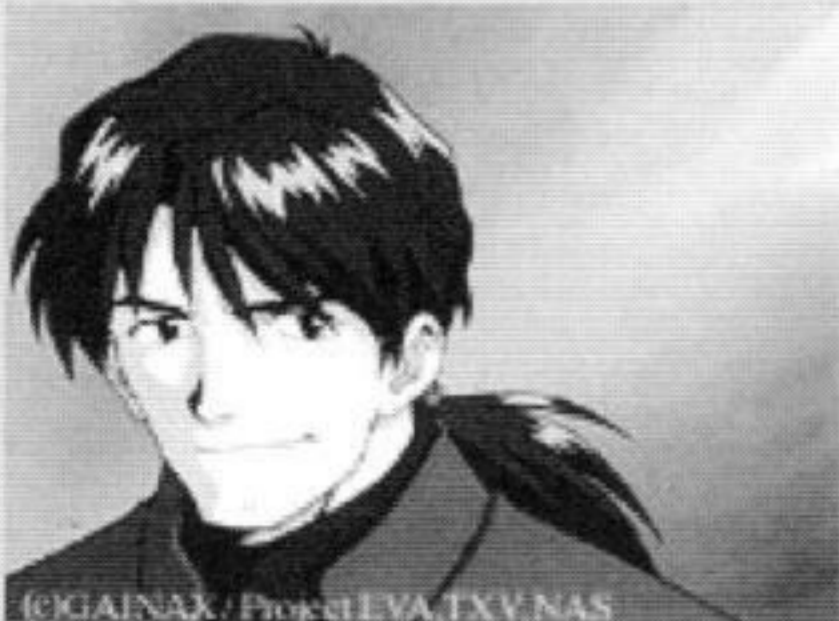
- Ikari Shinji: Es el protagonista de la serie, y piloto del EVA-01. Su madre murió cuando él era muy pequeño, y vivió apartado del mundo con su padre durante una década. En NERV se refieren a él como "el tercer niño" (algo así como "el tercer clasificado"). Es tímido, introvertido pero con profundas convicciones.



- Katsuragi Misato: Jefa de Operaciones de la base NERV en Tokyo-3, es la inmediata superior de Shinji, lo que la convierte en una especie de "protectora" del chico. Es alegre, desordenada, con un increíble sentido del humor, muy atractiva, pero cuando hace falta, es la persona más profesional que se puede encontrar (¿se nota mucho que me encanta?).



- Akagi Ritsuko: Es la Jefa del Proyecto de Desarrollo del Evangelion. Misato y ella se conocen desde el colegio. Una chica rubia muy guapa, pero muy fría. Sólo le interesa su trabajo.



- Kaji Ryōji: Viene junto a Asuka desde la base del NERV en Alemania, y es un viejo amigo de Misato y Akagi, con las que lleva una extraña relación.

- Maya, Makoto, Shigeru: Es el personal que maneja la sala de control del EVA. Son todas chicas, y muy simpáticas.

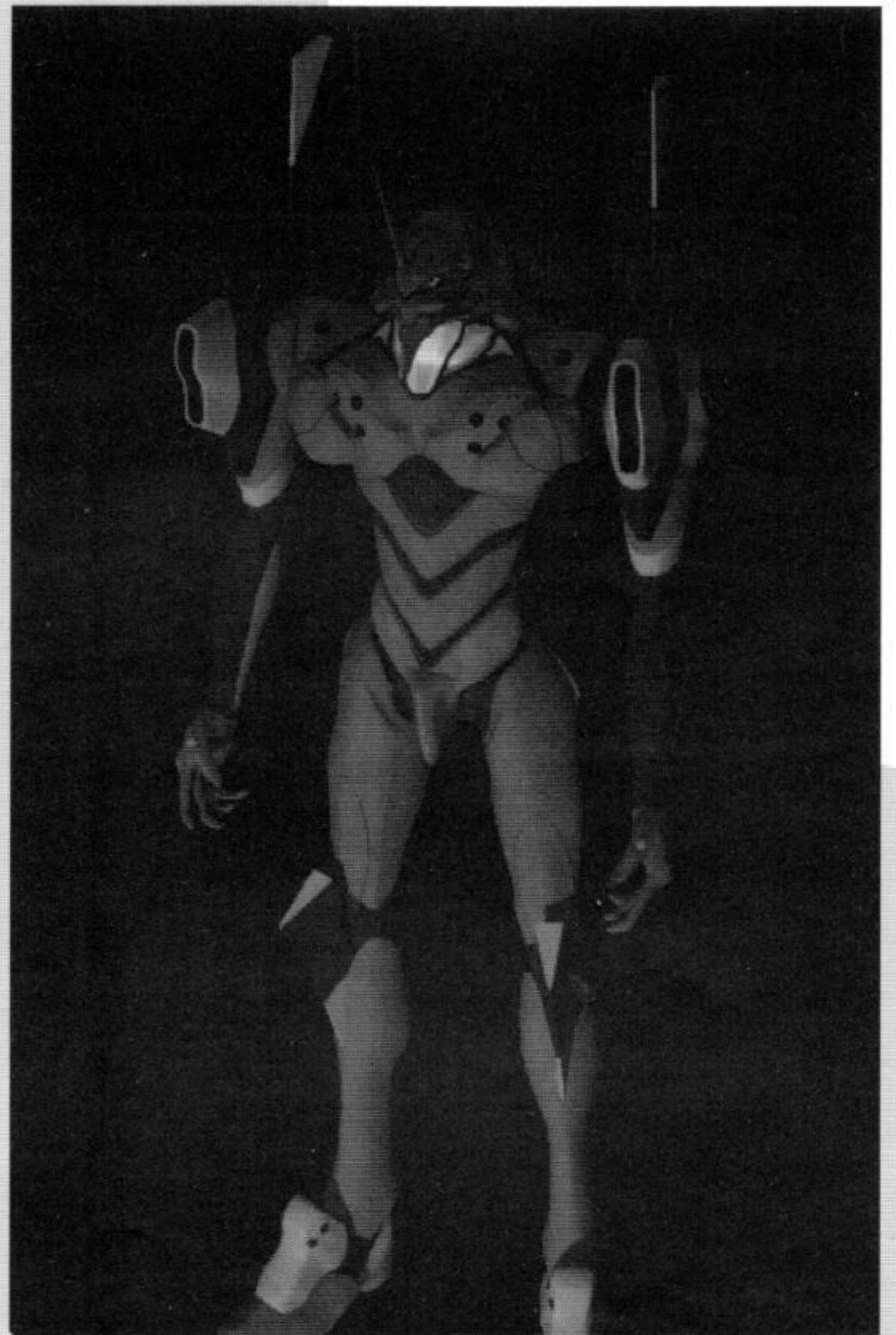
Esta es la historia. Año 2000. El tan profetizado final del mundo ha llegado. Un meteorito choca contra el continente antártico a una velocidad cercana a la luz. La mitad de la humanidad muere durante el año siguiente, en lo que se da a llamar el "Segundo Impacto", recordando el primer gran choque de un meteorito en la Tierra, que se supone causó la extinción de los dinosaurios. La fuerza del choque cambia globalmente los climas, modifica el grado de inclinación del eje terrestre y eleva el nivel de los océanos en 60 metros, lo que hace desaparecer la mayoría de las grandes ciudades del mundo. Impresionante, ¿verdad? Lo que la mayoría de la población no sabe es que el "Segundo Impacto" no ha sido realmente una casualidad cósmica, sino obra de unas misteriosas entidades llamadas "Ángeles". Sus motivos e intenciones son totalmente desconocidos, pero después de quince años, es decir, en el 2015, que es donde comienza la serie, han vuelto para atacar Tokyo-3, una ciudad-fortaleza construida en la región de Hakone en Japón diseñada para defender parte de la humanidad en casos extremos. Bajo Tokyo-3, en un Geofront (cavidad escabada en el interior de la tierra para alojar ciudades), se encuentra la gigantesca base del NERV, una organización secreta dependiente de las Naciones Unidas. Allí, el NERV ha desarrollado las unidades Evangelion, robots (si se puede llamar así) diseñados para afrontar una posible amenaza de los Ángeles, ya que estos no pueden ni siquiera ser abatidos con armas nucleares (más que nada por que poseen el AT (Absolute Terror) Field, un campo de fuerza muy potente que les hace casi invulnerables). Los Evangelion, sin embargo, sólo pueden ser pilotados por niños de catorce-quinze años (esto tiene su razón, no es por comercialidad. Nacieron en el año del "Segundo Impacto"), con ciertas características. La historia comienza cuando uno de estos niños, Ikari Shinji, es trasladado por primera vez al NERV el mismo día en que un Ángel ataca después de quince años, precisamente en Tokyo-3. Al chico le cuesta bastante entender lo que está pasando (más cuando hacen explotar una mina nuclear en medio de la ciudad para acabar con la amenaza, sin resultado alguno, claro), pero por suerte se encuentra con Katsuragi Misato, Jefa de Operaciones de la base del NERV, que precisamente era la encargada de recogerle. Misato lleva a Shinji a la base de NERV, y él sigue sin creérselo. ¡Una ciudad entera bajo la tierra!. Pero el sumum para él llega cuando le presentan la unidad EVA-01, un Evangelion supuestamente construido para él. Por supuesto, el chico se encuentra al borde del shock, cosa que logra definitivamente cuando aparece su padre, al que no había visto en años, y con el que ni siquiera se habla, y este le pide que se monte cuan-

to antes en el EVA porque él es la última esperanza para la humanidad.

Shinji, que no es tan tonto como puede parecer en un principio, se niega. No está loco. Pero en ese preciso instante, el Ángel logra acceder con un disparo al Geofront. Todo tiembla y caen vigas gigantescas del techo. Una de ellas está a punto de caer encima de Shinji, pero en el último momento, el EVA, por iniciativa propia, levanta una mano y salva a Shinji. Los técnicos no se lo creen. ¡Se ha movido sólo, sin piloto! Es entonces cuando su padre habla y le explica que parte del pilotaje de los EVA se hace vía conexión neuronal, y que él debía tener tal empatía neuronal con el EVA que le hacía el único capaz de pilotarlo. Así que al final, Shinji accede.

Unas horas antes Shinji era un chico normal, y en esos momentos, casi sin respiro, se había convertido en el piloto de un robot biológico diseñado por una organización secreta para defender la Tierra contra una amenaza desconocida, dependiendo de él el destino de la humanidad. ¡Ufff!!

Shinji pelea contra el Ángel y... Más o menos este es el comienzo de la serie, el primer capítulo, del total de veintiseis que completan la serie. Como adivinaréis, la trama se complica muchísimo más, y aparecen las otras dos pilotos de EVA, etc. Sé que a algunos todo esto le puede parecer muy típico, y recordarle mucho a la saga de Gundam (chico de catorce años que salva a la Tierra, etc.), pero hace falta ver la serie para reconocer que el parecido es sólo lejano, y que no existe nada parecido a Shin Seiki Evangelion en el anime.



STAFF

Neon Genesis Evangelion - Shin Seiki Evangelion

(C) GAINAX. Project EVA. TV Tokyo, NAS.

Creado por Gainax

- Director de la Serie: Anno Hideaki, una de las almas mater de Gainax.

Director de Gunbuster y de Nadia, las dos grandes series de Gainax.

- Diseño de Personajes: Sadamoto Yoshiyuki, otro de los grandes de Gainax.

Hemos visto sus diseños en la primera producción del estudio, Honneamise no Tsubasa, y en Nadia.

Forma junto con Hideaki el dream team del estudio Gainax. También se encarga de la versión manga.

- Diseños Mecánicos: Yamashita Ikuto, dibujante de manga de ciencia ficción con un gran sentido de la realidad. Trabajó también en Gunbuster y Nadia.

- Música: Sagisu Shiroo, que ha realizado un trabajo estupendo, con su recompensa. La banda sonora, el primer día de venta, alcanzó el record de ventas durante el primer día para una BSO de anime.

- Guión: Anno Hideaki, Satsugawa Akio y Enokido Yooji.

- Storyboards: Masayuki, Higuchi Shinji y Tsurumaki Kazuya.

- Animación: Suzuki Shunji, Honda Takeshi, Hasegawa Shinya.

- Director Artístico: Katoo Hiroshi Animación producida en Gainax, Tatsunoko Productions.



Rei se ha convertido en el personaje más carismático de los últimos tiempos en el anime. Ha conseguido, incluso, desvanecer a Nausicaä del primer puesto de popularidad en la revista Animage.

DAIJI HIRAHARA
KINJI TAKAHASHI

©GAINAX/Project EVA, TV, NAS



- Ayanami Rei: Es la piloto del EVA-00. Ha recibido desde pequeña un entrenamiento especial dentro del proyecto de desarrollo Evangelion. Al comienzo de la serie, se encuentra gravemente herida a causa de un accidente en una prueba de su EVA. La llaman "la primera niña", y no habla casi nunca. Tampoco expresa ningún tipo de sentimientos. Es realmente exasperante al comienzo de la serie, pero después se convierte en el personaje principal junto con Shinji.



- Soryu Asuka Langley: Es la piloto del EVA-02. Como Rei, ha recibido entrenamiento especial desde pequeña para pilotar Evangelion. Su padre es alemán y su madre japonesa, aunque ha nacido y crecido en Estados Unidos, lo que la convierte en una extraña mezcla. Se refieren a ella como la "Segunda niña". Es extrovertida y orgullosa. Odia perder.



- Ikari Gendou: El padre de Shinji. Es el Supremo Comandante del NERV, y además el Director Jefe del Proyecto de Desarrollo del Evangelion. Tiene un gran halo de misterio a su alrededor. Nunca sonríe, y parece llevar una relación especial con Rei, para disgusto de Shinji.

- Fujutsuki Kouzou: Es el Segundo Comandante del NERV, fiel compañero de Gendou, y su complemento perfecto. Un hombre afable, tranquilo y agradable.

- Suzuhara Touji: Uno de los amigos de clase de Shinji. Muy directo al mostrar sus sentimientos.

- Aida Kensuke: Su otro amigo de clase. Es un otaku militar y del video. Siempre lleva una cámara encima.

MECHAS

A continuación, una serie de conceptos básicos, necesarios para conocer el universo de Neon Genesis Evangelion.

- Shitou / Ángel: Máquinas de guerra gigantes, de origen alienígena, y de tamaño gigantesco. Son originalmente humanoides en forma, pero necesitan una gran temperatura para ser incubados (como por ejemplo, un volcán), donde alcanzan su forma "adulta". Pueden adoptar cualquier forma programada por sus creadores, y sólo pueden ser destruidos acabando con su fuente de energía, que se trata normalmente de una esfera en el centro de su cuerpo. Su código genético es en un 99.89 % similar al de los humanos, pero sus componentes químicos son totalmente diferentes. En japonés se les denomina Shitou, que significa "apostol", aunque con un carácter oscuro. Sin embargo, la propia Gainax lo ha traducido al inglés como Angels.

- AT Field: Es un campo de energía creado por los Ángeles para su autodefensa. Repele cualquier ataque de proyectiles, energía o división de partículas (nuclear). Puede ser destruido por una presión física continuada (como hacen los EVA con sus manos). El NERV no ha conseguido duplicarlo.

- Evangelion: Arma biológica con

forma de humanoide gigante, diseñada por el NERV para combatir los Angels. Realmente se trata de un humanoide con una coraza de metal. Se pilotan mediante una combinación de controles mecánicos y neurológicos, por ello, y porque se trata realmente de un ser vivo, se necesita una gran sincronización entre los dos sistemas nerviosos. Esa es una de las razones por las cuales el piloto va alojado en un tubo que se introduce dentro de la columna vertebral del EVA. Se autoreparan (sólo biológicamente) y son muy poderosos y ágiles, aunque su rango es muy limitado. Deben estar conectados constantemente a un cable que les proporcione la energía, ya que sus baterías sólo duran 5 minutos en modo normal y 1 minuto a pleno funcionamiento (como en una lucha).

- Tokyo-3: Es un "nuevo" Tokyo construido después del Segundo Impacto, al Sureste de la vieja capital. Sirve como cobertura de la base del NERV, y es gobernada por los Magii. La mayoría de los rascacielos de la ciudad son realmente de elevadores o almacenes de apoyo para los Evangelion, donde se contienen armas (gigantescas, claro), etc. Estos rascacielos pueden retraerse bajo tierra (apareciendo entonces en el Geofront) para su defensa o reparación.



Las chicas son guerreras, ya lo decía la canción. Y en EVA esto es una constante. El 70 % de los personajes principales son de género femenino, y además con mucha personalidad.

De entre ellos, como ya he dicho, sobresale el personaje de Misato, real donde los haya. Hay veces que parece una cabeza hueca, pero siempre está ahí cuando hace falta. Tiene valor, es inteligente, pero a la vez es distraída, cómica. Lo que he dicho. Perfecta. Y el resto de chicas no se quedan atrás. Supongo que a muchos les gustará Ritsuko, por su frialdad. Y a otros Rei, como a la mayoría de los japoneses. Lo que queda claro, sin duda, es que las chicas tienen mucho peso en Shin Seiki Evangelion.



Evangelion tiene gran cantidad de detalles esotéricos dentro de su historia, y en la trama y base. Por ejemplo, para empezar, en el opening aparece el diagrama del Systema Sephiroticum, que fue dibujado por el abad alemán Athanasius Kircher, en 1653. Este abad realizó el diagrama basado en su estudio de la Kabbalah, que es una palabra derivada del hebreo. La Kabbalah contiene el conocimiento secreto de la forma para comunicarse directamente con Dios. Está basada en una premisa criptológica, creado con las 22 letras del alfabeto hebreo, formando un diagrama de 32 partes con el mensaje sagrado. Fuerte, ¿no? Pues esto no es nada, ya que dentro de estos diagramas aparecen dibujos que han sido tomados como base para el diseño de los Ángeles. Las unidades Evangelion se relacionan directamente con la leyenda de el Golem, un hombre gigante y artificial. Y podría seguir, y seguir. La gente de Gainax ha tardado cuatro años en preparar toda la historia de la serie, y eso tiene una razón. Os puedo asegurar que sería una estupenda base para una tesis doctoral, y además, con mucho contenido...



Son muchas las cosas que se te pueden quedar en el tintero cuando hablas de una serie tan bien elaborada como esta. Y es que parece mentira la cantidad de cosas que se pueden incluir en 26 episodios.

- Manga. Evangelion también tiene una versión manga, posterior a la serie, realizada por Yoshiyuki Sadamoto. Se serializa en el Shonen Ace Monthly, de la Kadokawa Shoten. Los tomos aparecen en la colección Kadokawa Ace Comics, y son super ventas. La historia no es exacta a la de la serie, pero está muy bien.

- Este verano ha aparecido la película que continúa con el argumento de la serie. Se titula Neon Genesis Evangelion, The Day After. Y, claro está, en Japón están como locos con ella. Aparte, se ha anunciado la continuación de la serie, pero esta vez en forma de OVAs.

- Shin Seiki Evangelion ha sido el mayor hit, junto con Gundam W, de anime en televisión en los últimos tres años. Y ha dado la coincidencia de que las dos han aparecido al mismo tiempo.

- Se empezó a emitir en la TV Tokyo en Octubre de 1995, y terminó en Marzo del 96, sin embargo, todavía colea información dentro de las revistas.

- Se dice que el personaje de Misato está lejanamente basado en el propio director, Anno Hideaki. Ella, como él, toman cerveza para desayunar.

- En las páginas Web de Internet de Japón existe auténtica fiebre por Evangelion.

Rafa Gallardo

Noticias

News Nihon Kara

Ha pasado mucho tiempo desde que alguno de los fanzines que se han fusionado en este 'Capricho del Sur' (Significado de Minoki) publicase una sección de noticias, así que para poder lidiar con todas aparecidas desde entonces me veo obligado a esquematizar lo más posible.

Agarraos las pelucas, que ahí voy:

H2 En anime

ii H2 por fin en anime !! La última genialidad de Mitsuru Adachi sensei acaba de ser convertida en serie de TV (Asahi TV, Miércoles a las 19'00). Lo malo es que el Grupo Tac -que hizo TOUCH o HI ATARI RYÔKO!- y por eso los personajes han resultado muy distintos de los del manga original ¡Con lo sencillos que son los dibujos de Adachi!



Gundam, Gundam y más Gundam

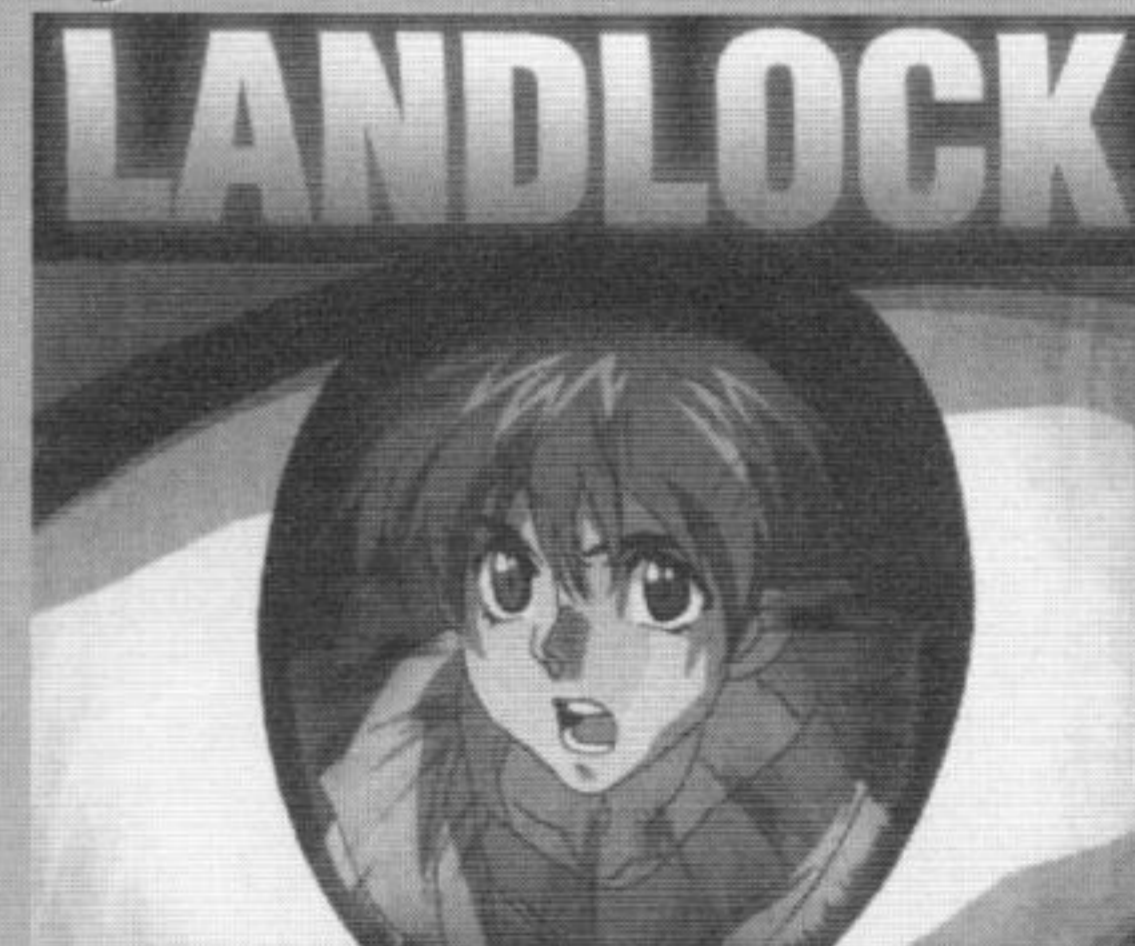
Este invierno aparecerá un OAV de 13 vídeos de nombre KIDÔ SENSHI GUNDAM.DAI 08 MS SHÔTAI (GUNDAM.8º Escuadrón de MS). Una vuelta al Universo Gundam normal, en donde se narran las vivencias de un escuadrón de la UNT Spacy durante la original Guerra de un año que acabará encontrándose con miembros de las fuerzas de Zion y no sólo en el campo de batalla. Si es un intento de recuperar el espíritu y dramatismo de la primera serie o sólo un truco para ganarse a los gundamaníacos que se fueron con 'V' y 'G', el tiempo lo dirá.



© Sunrise / Sotsu Agency

LANDLOOK (OAV de 2).

Director Yasuhiro Matsumura. Diseño de personajes Masamune Shirow. Varios años después de la última guerra que destruyó el mundo, un grupo de supervivientes que habían logrado construir una ciudad en los bosques, sin involucrarse en los asuntos de los otros, tienen sobre sí una terrible amenaza, cuyo secreto reposa en Luda, el chico del ojo rojo, que es la clave para la legendaria arma "El poder del viento". Por eso le persigue el ejército y sobre todo Gahari, la chica del ojo azul ¿Habrá alguna relación entre ambos?



© Masamune Shirow

Osamu Tezuka en anime

BLACK JACK

Tanto en OAV como en Película. Basada en el manga del celeberrimo Osamu Tezuka. Su protagonista es un misterioso médico (ilegal) capaz de realizar las más cificiles operaciones... por un precio.

Masamune Shirow / Landlock

Tôshinden (OAV de 2)

M a s a m i Obari, famoso por su trabajo en Fatal Fury - Garou Densetsu, se encarga de convertir este conocido juego de lucha de Play

contra los demás guerreros. Eiji y Kai se unen para investigar esta situación. En esto Eiji es atacado por Sofía y Shô. Al final se descubre que Sofía



© Sony

Station en un OAV de 2 episodios. En ellos, un año después de la celebración del torneo, los participantes han vuelto a sus vidas normales, pero la compañía secreta organizadora del torneo, continúa con sus planes. Para esto envían a Sho, hermano de Eiji, estaba siendo controlada por alguien y que Shô era un doble mecánico que había sido enviado para recopilar datos, para el proyecto de la compañía Manmachine Project, dirigida por Uranus, quien se aparece ante Eiji tras ser descubier-

SLAYERS

Continuando con el inesperado éxito de ésta serie, Slayers ha logrado superar la temible primera temporada con una triple ofensiva en TV con Slayers Next; en Película con Slayers Return; en OAV con Slayers Special. Todos y cada una, narrando nuevas historias, todas independientes entre sí.



© Kadokawa Shoten / Tokyo Television

Blue Seed 2

© Yuzo Takada / T.B.S.



"Operation Mitama Phase 2", es el título de esta segunda entrega.

Empieza dos años después del fin de la primera serie. La protagonista, Momiji, siente que algo

va mal con Kusanagi y justo entonces se enteran de que los aragamis han reaparecido en S.Francisco, y que las ex-jefes del equipo fueron atacadas por aquellos. ¿Habran vuelto de verdad los aragamis? (¿y quien coño son los aragamis, si no hemos visto la primera?)

BREVES de OAVs

Continuaciones de AH! MY GODDESS -ibien!- y MUSEKININ KANCHÔ TYLOR -imejor!-. GENUINE VAMPIRE ¿Existen los vampiros suicidas?. Promete. TOKUMU SENTAI SHAINSU MAN; a lo Sailor Moon, pero con "salary man". COMPILER-FESTA, DIRTY PAIR FLASH 2. MAMONO HUNTER YÔKO 2 (Yôko no Jijô); Yôko contra otra cazademonios que es igualita a ella ¡Toma ya!. MEGAMI PARADISE; muchas chicas, poco guión. Maho Shôjo PRETTY SAMI. En este mundo paralelo con los personajes de "Tenchimuyo!" Sasami consigue convertirse en un ídolo cantante, realizandose su mayor sueño. RAMUNE 7; Una unión de Macross 7 y NG Kishi Ramune+40; el cachondeo está servido

Noticias

Noticias

X



Película basada en el cómic de Clamp "X 1999". El joven Kamui Shirou vuelve a Tokio tras 6 años de ausencia, encontrándose con sus amigos de la infancia y sobre todo con dos bandos que intentan atraerle: Los dragones del cielo y los dragones de la tierra, porque está profetizado que Kamui puede ser tanto un ángel de la salvación, como un demonio de la destrucción.

Apesar de no querer tomar bando, Kamui se verá arrastrado al combate para proteger a su querida amiga Katori.

A destacar es el diseñador de personajes: Nobuteru Yûki.



©Clamp / Sony



B'TX



© M. Kurumada / T.M.S.

La serie basada en el último manga de Masami Kurumada.

El imperio de las máquinas intenta dominar el Mundo, para lo cual secuestra al científico Kotaro Takamiya, para que construya el arma más temida: los BT (Robots inteligentes con forma animal, que aumentan el poder de su dueño y te permiten

vestir una armadura especial. Teppei, el hermano de Kotaro, se hace con el B'TX. Con él deberá recorrer unos 2000 Kms para llegar a donde se encuentra éste y salvarlo.

Minoki 12

Más Sailor Moon

En la continuación de Sailor Moon, BISHÔJÔ SENSHI SAILOR MOON SAILOR STARS, aparecen nuevos personajes. El grupo Starlight: Sailor Starmaker (Hikaru Taiko), Sailor Starhiren (Hikaru Yoten) y la líder Sailor Starfighter (Hikaru Hoshino). Provenientes ya no de otro planeta (como Urano y Neptuno) sino de otra galaxia, por lo que pueden ser tomadas por invasoras. Para complicarlo todo aún más, las recién llegadas se hacen pasar por hombres en su vida normal. Ahora hay unas nuevas guerreras ¿significa esto que van a volver las antiguas?



© Naoko Takeuchi / Kodansha

GPX Cyber Formula

FUTURE GPX CYBER FORMULA SAGA (OAV de 8)

En el último campeonato de CF del año 2019

J a c k Gudelhian, g a n ó sobrepasando totalmente a los demás rivales. Por eso Hayato Kuzami se propone diseñar un nuevo tipo de carrocería, que le permita recuperar lo perdido. Pero las dudas se apoderan de él ¿es sólo la máquina lo que hace a un piloto mejor que otro?



© Sunrise / NAS / NTV

Muy Interesante

- Artículo aparecido en el B-Club de Septiembre del 96 de Federico Colpi:

Comentó el autor, que en España, Dragon Ball Z había sido prohibida en numerosas autonomías, y además había sido promulgada una ley por la que el anime debería ser emitido en horario de madrugada, como ha ocurrido en Cataluña, donde aún se seguía emitiendo esta serie. Inclusive, durante varios meses aparecieron comentarios realmente estúpidos en muchas revistas y periódicos. Por ejemplo, reseñó que un famoso psicólogo español dijo que en Japón DB se emitía de madrugada, junto con películas porno - al comprobar los japoneses su poder dañino sobre los infantes-. Colpi respondió a este comentario afirmando que eso de la emisión de madrugada de películas porno, sólo fue propio de las televisiones públicas europeas en la década de los setenta, lo que daba una idea clara de la ensalada mental del psicólogo. También habló sobre la persecución que estaba sufriendo el manga y el anime en Italia, sobre todo por parte de los distintos medios de comunicación. A tal ha llegado que el público italiano, en general cree que los mangas están hechos por ordenador. No por personas. Por último Colpi sostuvo que si bien las editoriales japonesas están intentando "exportar" manga y anime, también deberían dar hacia el exterior una nueva imagen del manga y del anime.

Lupin III

Ya hay fecha de salida para la nueva película del más famoso ladrón, en el mundo del anime, de todos los tiempos: Lupin III. La cinta llevará por nombre "Dead or Alive", y es que al inspector Basilio se le acaban los recursos para atrapar a Lupin. Esperemos que sea tan divertida como sus predecesoras.



© Monkey Punch / TMS / NTV

Tenku no Esclaflowne

Pertenece a un nuevo tipo de género que mezcla acción y romance. Historia original de Shôji Kawamori; Director: Kazuki Akane; Diseño de personajes: Nobuteru Yûki; Diseño mecánico: Kimitoshi Yamane. Hitomi Kanzaki es transportada a otro mundo, en el que conviven caballeros medievales y robots. Está arrasando en Japón.



© Shaori Kawamori / Sunrise

Manga de Asamiya

YUGEKI UCHÛ es el nombre del nuevo manga de Kia Asamiya, que aparecerá en el nº de este mes de septiembre, del Shônen Ace; y que en otoño de este año, será llevado a la pantalla. Además cuenta con el diseñador de mechas Mika Akitaka (Patlabor, Gundam 0080..). En un futuro la humanidad ha logrado salir al espacio y está emigrando en masa a Marte. De repente el planeta rojo es atacado desde Júpiter idonde no debería haber nadie! El ejército unificado decide emprender una ofensiva contra los supuestos alienígenas. La compañía Industrias Pesadas Nergal pone en marcha un proyecto para la construcción de una nave de guerra. El ejército intentará incluirla en la operación, pero al parecer lo de Nergal tienen sus propios planes. El protagonista es Tenka Akito; Nacido en Marte. Debió emigrar a la Tierra, por la destrucción de su pueblo y formará parte de la tripulación de la nave.

Noticias

¿No serán las revistas de manga y anime en realidad publicidad encubierta?

Reflexionando sobre la situación actual del mundo editorial me he preguntado a mí mismo:

¿NO SERÁN LAS REVISTAS DE MANGA Y ANIME EN REALIDAD PUBLICIDAD ENCUBIERTA?

Efectivamente, el título es fuertecito y el que aparezca en el primer número de una nueva revista de este tipo podría dar la impresión de estar metiéndole una patada a la competencia como quien no quiere la cosa. No sé si alguien me va a creer, pero que conste que mi intención nunca ha sido esa -el que quiera creer, que crea-. Vamos a ver, uno coge una revista y ¿Qué se encuentra en su interior? Generalmente, aunque generalizar es un vicio muy feo, una sucesión de mini artículos que glosan los lanzamientos de las diferentes empresas; no ya sólo de Japón sino del resto del orbe terrestre (muchas veces me he preguntado qué me importa que los franceses tengan tal o cual manga si yo no sé francés, pero eso es otra historia).

Del mismo modo, la mayoría de las veces estos articulillos apenas van más allá de que el autor es X, el argumento es así "frecuentemente se suele contar hasta casi el detalle", lo va a publicar o a distribuir la compañía Y, el dibujo es muy mono y aparecen unas tías que están muy buenas o algo parecido. El problema es que no hay ninguna diferencia entre esto y los textos que sacan las editoriales para presentar sus novedades y narrar sus alabanzas. De hecho, lo único que veo que los diferencia es el medio en el que aparecen.

Esto me da pie para volver otra vez al principio. Se quiera o no, cualquier revista depende de la industria sobre la

El día que nadie publicase ningún manga o anime, Neko, Kame, Nippon, etc... se verían abocadas al cierre.

que trate, ya sea del corazón, de coches, de manga, de entomología o de vídeos porno. Evidentemente, si no hubiese ningún famoso al que hacer fotos, el lector cerraría; si nadie creyese haber visto un OVNI o ser la reencarnación de Ghandi ... la que cerraría sería Año Cero o similares; y por supuesto, el día que nadie publicase ningún manga o anime Neko, Kame, Nippon, etc ... se verían abocadas al cierre. Por tanto, a todas les interesa que haya un mercado más o menos boyante para

poder mantenerse a flote.

Eso no tendría por qué llevar a casos como el de llenar treinta y tres páginas con nada más que vaguedades; eso sí, todas decoradas con muchas ilustraciones y algo de Dragon Ball, que hay que asegurar ventas (sí, Db no es mi serie favorita ¿se nota?). Así lo único que se consigue es crear un montón de panfletos publicitarios que sólo se distinguen por el nombre y poco más, lo que a mí no me parecería un gran logro para los otakus, que digamos.

Ahora bien, todo este rollo que he soltado no significa ni mucho menos que las revistas tengan prohibido hacer reseñas de ningún lanzamiento o que deban dedicarse en exclusiva a hablar de series "nisup" para evitar ser calificadas como "panfleto publicitario". Todos tienen el derecho de publicar, escribir y leer lo que les salga de las narices. Además, teniendo en cuenta la fiabilidad de los anuncios de las editoriales, las reseñas de las revistas son muchas veces el mejor modo de

saber qué es lo que nos vamos a encontrar en el kiosco al día siguiente y si merece la pena gastarse el capital disponible en eso. Lo malo es que hay algunas personas que creen que eso es lo mismo que reproducir las listas de lanzamientos de las editoriales, alargándolas un poco y con más fotos.

Pongamos un ejemplo para que nadie se queje: la revista Animerica de Viz, no es más publicitaria porque entonces no quedaría espacio para los manga que publican en su interior.

Koko wa Greenwood (elegí un mal día para dejar de enrollarme).



No se cuando se nos ocurrió esta idea. Puede que fuese en una de nuestras mañaneras reuniones de los Sábados en el McDonalds. Lo que sí se es que aquí está. **TODO** un debate celebrado por los miembros de la revista, que versó sobre, a nuestro entender, decadencia del Manga. Ante todo hemos de disculparnos por meterlo **TODO** en una letra tan menuda y sin muchas imágenes (como hacen otros), pero es que creemos que merece estar en la revista como un todo, y no por partes, como se nos pasó por la cabeza. En él, descubriréis las chorradas que llegamos a decir, las repeticiones continuas en que caemos, y lo mal que hablamos... Y lo hemos querido escribir tal y como lo escuchamos, porque, creemos que es una buena forma de darnos a conocer, de que sepáis como es cada uno de nuestros colaboradores. Aquí están Koko wa Greenwood (KWG), Javier 'Macross', Rafa, Raul, Yoske 'Cat' y Adol (from Ys)...Disfrutadlo.

Nota: Las intervenciones largas se hacen en párrafo aparte, y las cortas entre parentesis. las bromas vienen en cursiva.

27 de Agosto 4 de la tarde :

(Adol) : Estamos hablando de la decadencia del manga y del Anime, pero primero, que KWG ha cortado... (ja,ja,ja)

(KWG) : No, no he cortao, sois vosotros que no sabéis distinguir cuando una pausa está puesta.

(Javier) : Pero si con el ruido que hace esa grabadora... (ji,ji)

(Rafa) : Empezamos de nuevo, ¿Hay decadencia del manga en España o no hay decadencia? (KWG : Hemos dicho que sí) y ahora razones por las cuales hay decadencia.

(Javi) : Desde el principio la gente lo que quería era explotar la gallina de los huevos de oro (claro), Entonces rajaron a los huevos (ji,ji)

(Yoske) : Yo dije que ahora también, porque en la TV no ponen casi ni una serie nueva y antes todo esto empezó con el anime, y ahora ya no ponen nada nuevo, y aparte incluso lo quitan y se repiten, una y otra de los antiguos antiguos (si...)

(Raul) : Una culpa de eso es de las televisiones por guiarse por la A.T.R.

(KWG) : Pero la A.T.R. solo funciona hasta cierto punto (Raul : no tienen poder) la A.T.R. ha estado quejándose miles y millones de veces con series como Canguros o curvas peligrosas en TM3 y A3 y estas se han pasado las recomendaciones de la A.T.R. por los cojones mismamente; en cambio el anime ha habido un momento en que les han dicho "vamos a quitarla" y les han dicho "pues bueno...vamos a quitarla. ¿Por qué? Porque no había nadie que les....

(Adol) : KWG en Anime no hay suficiente fuerza todavía (efectivamente); no se han reunido tanto para obtener esa fuerza.

(Rafa) : En Francia, Dragon Ball lo echan a las 9 de la mañana en el canal estatal, en la TF1...¿os imagináis aquí TVE echando Dragon Ball? En la vida. Sobretudo depende de la política de las TVs; entonces no solo que no haya adaptando a gente de anime, sino que también depende de lo que hagan las TVs para que haya tanta gente de anime. Es lógico que si ahora en Madrid no podemos ver nada de anime (KWG : bueno, eso de que no podemos ver nada...) Es lógico que haya mucha menos gente, y esa gente no compre manga.

(KWG) : ¡Serie de anime!: La aldea del arco (Javi : sí, pero son las típicas...)(Rafa : ...que ya tenemos repetidas) Si ya, pero siguen poniendo, digo. (Yoske : joder! Siguen poniendo...) No...no voy a dar saltos de alegría (Yoske : si tu quieres ver Heidi por décima vez...)

(Javi) : Voy a hacer un poco la pelota a los catalanes. Estaba el otro día en Almería por allí tirado, hecho una mierda, y cogía el periódico, miraba el Canal 33 y... 11:30 de la noche: película de anime (¿que película es?) de no se que, no se cuantos; no me acuerdo de cual era. No se si era de City Hunter o algo por el estilo creo que

estaban echando...sí, sí...JA,JA [Raul saca la lengua babeando]. ¡Esta sacando la lengua! (ji,ji)(KWG: que conste en acta); entonces yo me digo: ¡ostias! No se si han madurado...pero si lo están poniendo a esa hora sera porque....(KWG: Vamos a ver, ¿que hay en Cataluña? Las editoriales)...las editoriales...y no se, serán más inteligentes que algunos políticos y alguna gente que hay por aquí aunque me duela decirlo. Tampoco me gustaría oír que los aficionados al anime no somos fuertes, ni que tenemos que hacer más presión. Yo creo que es una afición

LA DECADENCIA DEL MANGA

normal y corriente, osea no vamos a hacer una huelga general (KWG: hombre quedaría muy bonito la verdad...) Igual que hay gente que le gusta masturbarse en su casa (joe), o que le gusta ir a volar con una avioneta, pues a nosotros nos gusta esto. No se por qué nos van a quitar esta bonita afición que tenemos.

(Rafa) : Sí...El problema que decía Adol, es que no hay suficientes personas todavía interesadas en el campo en general, es decir que más les da a TM3 echar Dragon Ball o no echarlo si con Dragon Ball solamente coge y solamente tiene a 150.000 espectadores y te pone cualquier serie que va a ser más barata que Dragon Ball y consigue lo mismo. (Raul : Ten en cuenta que los gastos de la serie se dividían entre cinco)(KWG : y las demas también...)

(Javi) : ...Yo comprendo muy bien que un editor diga, "pues yo no puedo sacar un manga de un tomo entero que me va a dar mil pelass, porque el niño no me lo va a comprar", entonces el niño está acostumbrado a ver un TBO, pues... cortito.

(Rafa) : Llegamos al meollo, es decir, ¿que ha pasado? Que si ahora mismo hay una decadencia del manga, si se están cerrando series y demás es, a mi ver, porque creo que los editores no han hecho lo que decía Pablo el otro día. No han hecho una cultura del manga, ¿sabes? (claro) Que no han promovido que haya, como en Marvel, que haya una cultura (KWG : yo creo que si hay. Lo que pasa es que...) ¡sí la hay pero a mucho menos nivel, y no promovida por las editoriales!

(KWG) : Es que les estás pidiendo a los editores una cosa que no es la suya, les estás diciendo que se olviden de buscar negocio... Ningún editor va a hacer nada que no sea para sacar pelass.

(Rafa) : Lo único que han hecho es ir a sacar las pelass "prontas". Si ellos crean una cultura del manga resulta que hacen una inversión y tienen menos pelass.

(Javi) : Pero vamos a ver. Vosotros tenéis un millón, dos millones, o el dinero que cueste. Que haríais: arriesgaríais y diríais "pues yo creo que voy a traer esta serie, que me gusta y que es muy buena, pero...que no se si me la van a comprar..."; o "voy a comprar esta serie que no me gusta nada, pero que según me han dicho las encuestas voy a vender como una leche" y cuando se venden pues nada, a fastidiarse. ¿Que haríais? Yo por lo menos haría lo segundo.

(KWG) : Que series pedían los aficionados: Los caballeros del Zodiaco. Cerraron; Fly, cerró; Bateadores, cerró; Kimagure, cerró; City Hunter, cerró. Y ahora está diciendo la gente: "no, es que no traen series que son buenas"

(Javi) : No, pero ¿por qué traen esas series que la gente pedían? Porque sabían que durante un tiempo iban a tener un nivel de ventas aceptable...

(Rafa) : No, KWG ahí ha dado (KWG : bien, bien) ¿Por qué están cerrando tantas, si se supone que somos tantos y que nos gusta tanto...? (KWG : porque no somos tantos).

(Javi) : Es muy fácil hablar y decir "yo quiero esto, y esto, y esto", pero luego no compra nadie. Y yo he hecho eso, pero ¿por qué no me lo compraba? Por ejemplo, yo estuve pidiendo DNA2, (KWG : yo no) y no me la he comprado, ¿Por qué? Porque he visto una edición penosa (claro), un precio alto. (¿Y Bastard!?). Me la he comprado. ¿Por qué? Porque son tomitos, y se que la van a terminar. Se que van a terminar Bastard! y me la compro. (Rafa : Osea que si ahora aseguráis que ahora os las sacan en tomos y una buena edición, ¿los comprais?) Si no son muy caros, los compro.

(KWG) : Pero es que os estáis poniendo en vuestro punto de vista. Que podéis tener 1200 pelass al mes para comprarlos. Pero hay cientos de personas que les cuesta llegar a 225 pelass de un TBO Marvel normal, para que les digan "pues te jodes y en vez de comprarte por 225 un capítulo de tu manga..." Como hacen los de VIZ, que publican dos episodios por volumen, y publican series para que en cualquier momento que no funcione siga, entonces en vez de eso les estas diciendo: "no, te vas ha gastar 1200 pelass en el tomo o 1400 o 1500, y si no te gusta te jodes"

(Rafa) : Pero es que Marvel está pensado para hacerlo en fascículos, pero el manga no.

(Javi) : Pero ¿por qué te crees que lo sacan en fascículos?, porque venden más. Van a vender más números. Van a tener más dinero al final (KWG : Y ¿por qué venden más números?) porque engañan, porque es una forma de engañar. "Os doy esto poquito a poquito..."

pero parece que es más barato, pero no, es más caro.

(KWG) : Estás diciendo a la gente que sus gustos no valen, que lo que cuenta es tu opinión (Javi : no, no. Así no te están creando una cultura del manga, porque te van a cortar su serie cada dos por tres). Segundo ejemplo. Dijimos que sería bueno que publicaran revistas como hacen los japoneses, y la sacaron. De acuerdo, el papel era malo, y la calidad no era tanta como podía serlo. Pero es que así es como publican los japoneses. (Javi : Un momento, cuando habléis, hacedlo un poquito más despacio, que el que pica se las vuelve locos.) (ja,ja)(KWG : Te jodes).

(Rafa) : Queremos una revista que tenga varios mangas, como en Japón, para leer. Siempre y cuando los mangas, después, se publicaran en tomos, o lo que sea (KWG : eso es una gilipollez) ¿No lo dijimos?

(KWG) : Pero es que tienes que tener en cuenta la política editorial española. España, Portugal, Francia...bueno Francia e Italia no se, son muy raros. No pueden permitirse el lujo de hacer dos ediciones de un TBO; tienen que haber 200.000 personas comprando una revista para que se pueda hacer. ¿Que pasa con Cimoc? Publicaba historias de Continuará a lo largo de la revista, y nunca se les ha ocurrido publicarlo en tomos.(Rafa : ¿COMO QUE NO?, ¿QUE NO HAY TOMOS CIMOC?). Ah! no, un momento hay tomos de revistas de Cimoc.

(Rafa) : No, hay tomos de Cimoc de la revista. Espera, pero ¿quizas no sea que quieren hacerlo en fascículos, porque a ellos les salga más rentable? En un fascículo se gasta más papel. Juntas 2, 4 ó 6 que son un tomo y el coste es lo mismo. Quizás sea que como nosotros tenemos una cultura del comic, que dice que tiene que ser así, hemos tratado de trasladar el manga a esa forma de comic. Eso nos ha llevado a esto, a que Norma diga en Kimagure, al final del último número, que cierran, que quizás hubiera sido mejor publicarlo en tomos. (Raul : pero ¿Por qué se está vendiendo Bastard y el Puño?)

(Javi) : Vale muy bien; pero yo he leído en muchos corréos, que cuando les preguntan que por qué no publican en tomo, decían "Porqueeee... No podemos sostener el precio". (KWG : pero es que es verdad) Muy bien, pero yo quiero soluciones. Vamos como el anuncio una solución quiero.

(KWG) : Estamos hablando de la decadencia, o proponiendo soluciones. A mi que paguen por dar soluciones... (ji,ji).

(Javi) : Es muy fácil hablar de problemas. ¿Esto no se va a publicar?, a lo mejor alguien se lo lee; alguna persona inteligente. Yo no tengo ni idea. Quiero que tú des soluciones, para que esto se relanzase.

(Adol) : Yo creo que las editoriales, no solamente en España sino también en Europa, abusan demasiado porque en teoría, un tomo nos lo ponen a 1500 pesetas o 1100 como muy barato, siendo del mismo tamaño que el de Japón. Pero el mismo, en Taiwan, Japón, Korea, en Asia lo venden a un precio en general de 500 pesetas, como precio público (KWG : El papel es más caro en España) Bueno en Japón podemos decir que tienen una tirada de dos millones de lectores, de 120 millones de habitantes. (Javi : ¿Y cuantos habitantes hay en Taiwan?) 20

millones (Javi : Están publicando algo que tampoco van a vender mucho, para un máximo de 20 millones, cuando en Japón son 120, y aun así valen 500 pesetas)

(Rafa) : Por eso abusan. No es verdad que el papel cueste más caro en España (Adol : no, porque si quieren cogen los derechos, los imprimen en Asia y los mandan por barco)(Javi : Vamos hombre, si aquí te compras un folio a menos de pela)(Raul : la impresión en Italia está tirada, lo podían hacer en Italia mismamente)

(Rafa) : Sin ir más lejos el libro de Ujin, que sacó Norma, está hecho en Taiwan.

(Javi) : Sí, muy bien, muy fácil; vamos a creernos...(Raul : se han llevado pelas por un tubo). No, pero como ellos nos tienen cogidos por lo huevos y por donde quieran... Vamos a creernos que cuesta muy caro el papeel. Vamos a dar soluciones.

(Adol) : Las editoriales ya tienen una idea muy buena de como es el comic en general y lo hacen muy bien, pero al manga lo tratan como una cosa que hace dinero. (Rafa : Y que va a durar poco) A ellos les importa solo para ganar dinero, no les importa que sea muy caro...

(Javi) : Si eres una persona que saca dinero del manga, pensarás "esto da dinero, pero no creo que dure mucho" (Rafa : ese es el problema) Dicen "voy a explotarlo durante dos o tres años y voy a sacar aquí unas pelas como..."

(Adol) : Puede que en un principio quisieran tratar así al manga, pero ya que se ha hecho un hueco en el mercado, ya pueden empezar a regularizar la situación. Pero no lo han hecho. Entonces la gente con el tiempo estará harta. Entonces, ¿no se puede aguantar más! (Rafa : eso es lo que hemos llamado cultura del manga). Por lo tanto al principio había muy pocas series y la gente aguantaba, pero una vez que hay más series la gente solo tiene dinero para comprar un número limitado de ellas, entonces, si el precio no varía y si la cultura no se estabiliza, la gente empieza a caer.

(Yoske) : También los lectores, cuando sacan algo nuevo, no se fijan mucho en ello. Antes que nada se fijan más en lo que conocen. También es verdad que conozco gente que todavía siguen sus series favoritas, y de las nuevas dicen que no les gustan, y no lo leen. Se suponía que Bateadores se iba a vender como churros y no se vendió, por eso se cerró. Tampoco entiendo que saquen series desconocidas, y eso que yo, de hecho, conozco bastantes series en Japón, y aquí hay muchas que no conozco ni siquiera el autor!

(KWG) : Pero por ejemplo, cuando fueron a cerrar la revista Shōnen Magazine, decían: "sacamos series y según sacamos una historia nueva, la gente odiaba esa historia y la dejaba. Y según avanzaba, aparecía gente que le gustaba. Pero es que cuando sacas una serie nueva, generalmente la cagas. Estamos en ese punto, en que si no sacas una colección nueva..." (Javi : en Norma estaban sacando las series que pedía el público)

(Rafa) : Eso es mano de Oscar (Javi : muy bien, pues Oscar, un aplauso), Eso fue resultado de que Norma cogiera (Javi : ¿Cuanto me pagas, chato?, ja, ja) a una persona que era aficionado antes que profesional, en ese sentido, para realizar una tarea profesional. Por otra

parte, lo importante es que tu estés contento con lo que te compras. Y tu con Video Girl Ai puedes disfrutar mucho, pero cuando coges el fascículo, después de estar todo un mes esperando, y luego resulta que tiene 20 páginas, pues terminas cabreado y no estás contento. Y si en vez de tramas tienes manchas, te cabreas (Javi : hombre claro) Has pagado por una bazofia. ¿Eso es hacer cultura del Manga?. La editorial, no solamente debe ir a sacar dinero, sino también a invertir en el futuro de esa afición, para que no saque tantos beneficios en un principio, pero sí más a la larga.

(KWG) : Estáis hablando como si fuerais representantes de las editoriales. Vosotros id a decírselo a una editorial y...(Javi : se lo vamos a decir, lee esta revista...)(Rafa : y te dice: "yo vivo la vida, y voy a sacar las más pelas posibles en el momento") Vosotros os creéis que cuando cierra una colección dicen: "vamos a cerrar cinco colecciones, ¡Bien! ¡Vamos a cerrar cinco colecciones!"

(Rafa) : ¿Sabes por qué Norma cierra las esas? Para sacar otras.

(KWG) : Ya estamos con lo tuyo (Javi : pues claro. Entran con otras más nuevas y con más fuerza y ganan más dinero)

(Rafa) : ¿Sabéis lo que van a sacar en el próximo salón del Manga? Shadow Lady. Tres obras de Katsura a la vez, en el mercado (Javi : porque venden) (Raul : a mi no me parece mal que saquen Shadow Lady. A mi me gusta)

(KWG) : Al menos en Forum, que es lo que yo conozco, cuando cierra una colección, generalmente es después de haberse estado pegando tres meses con el editor diciéndole "hay que cerrarla", y el otro dice: "vamos a esperar un poco, que seguro que hay gente que la recupera" (Rafa : pues no será Norma). Bueno, pues no será Norma de acuerdo. Pero cuando cierran una colección es un golpe (Rafa : pero no es un golpe, porque la cierran para abrir otra) Escucha... (Rafa : y así sacar más beneficios) ¡ESCUCHA LECHE! (JA, JA) ¡JODER YA ESTA BIEN! (Adol : venga sigue, sigue). Que digo, que cuando cierra una colección, al menos a Planeta... Norma puede hacer lo que le salga de las narices. Es un golpe que llega a los editores y les dicen "lo que estáis publicando, no sirve. Oséa que vigilad toda la línea esta, no vaya a ser que haya que cerrarla toda". Entonces, es un golpe, porque el que pone la pasta dice: "¿voy a daros 20 millones para contratar una cosa que es parecida a esta y que cerró hace dos meses y perdimos dinero? ¡Anda por ahí!"

(Rafa) : Encima te vas a poner tierno con ellos. Es lógico que les cueste cerrar una esa, pero ¿por qué la tienen que cerrar? Porque ha sido un error publicarla, y sobre todo...(gritos...) ¿Por que se tiene que cerrar Caballeros del Zodiaco? Porque ¡Dios mio!. Los de Dragon Ball lo entiendo porque en Dragon Ball hay mucha peña aficionada, pero a Caballeros del Zodiaco no tantos. Y quien se compra ¡300 números! de Caballeros del Zodiaco. (KWG : Gente que le guste). Además no defiendas a la editorial, porque, de haber cometido un error les cueste cerrarlo.

(Yoske) : Lo que yo pienso es, que tal y como lo han hecho con Dragon Ball, ha sido una idea bastante buena. Una serie en blanco y otra en rojo. Uno avanzado y otro... (Rafa : A mi no

me parece tan buena idea, porque aprovechan las pelás). A mi me parece bueno, porque hay gente que tiene más información y así no tiene que esperar tanto tiempo.

(Adol) : Si os habéis dado cuenta, ha sido uno de los primeros mangas que han publicado. Ellos también querían probar, en vez de arriesgarse. Por ello lo sacaron en fascículos. El resto de las series se fue haciendo de otra forma. (Raul : el primer manga en España fueron Xenon y Baoh, no fue Dragon Ball)

(Yoske) : Lo que me gusta de series como Dragon Ball, es que los han sacado de una forma bastante buena, con portadas cogidas de la serie o de interiores. Pero a mi, lo que más me cabreó fue cuando vi a Alita, uno de mis cómics preferidos, mira... con esas portadas, con esos colores tan asquerosos, con esas páginas que parecen manchas todas. ¿Quién coño va a comprarla?

(Javi) : Mira: tu tienes un cuadro. Esto se puede tratar como una obra de arte. Tu tienes un autor preferido y te venden un cuadro, pero te dicen: "te vamos a vender este cuadro, pero como es muy grande, te lo vendemos por fascículos. A cachos" (Ja, Ja)

(Adol) : Esto es cuestión de la cultura del manga, que no existe en España.

(Javi) ; Mira, yo no se, pero a esta gente que les gusta el manga violento, a los que les gusta el manga de tetas, a los que les gusta el manga de humor, lo llevan bastante bien aquí. A mi también me gustan algunos de ellos. Pero a mi también me gusta el manga que nos muestra la cultura, la forma de vida de los Japoneses. Por ejemplo Maison Ikkoku. No tiene nada (KWG : no, no tiene nada. No tiene comedia...). Por ejemplo otra serie llamada Natsuko no Sake, que son series muy normales, que tratan sobre los problemas cotidianos. Entonces ¿por que no podemos ver esas series?

(Rafa) : No es cuestión solamente de eso. No es que tengamos o no derecho. Eso depende de la gente a la que nos guste o no. Lo que no está bien, es que aquí se diga "ahora se lleva el tema erótico", pues tema erótico a tope. De ahí viene la decadencia. ¿Que pasa?... que se están cerrando la mayoría de colecciones y solo está subiendo lo erótico.

(Javi) : ¿Que se está publicando ultimamente? Norma, no se si ha sido Norma, no me he enterado muy bien. Los tomos eróticos que se están publicando, ¿es que ni los traducen yal (KWG : pero esos no son de Norma)(Rafa : ¡Esos son de Norma!) Encima les tendremos que dar las gracias. No se a que precio estarán (Yoske : están bastante caros) pues encima les tendremos que dar las gracias por conservar las onomatopeyas en japonés. Y se están ahorrando un montón de dinero. Ahí no tienen que pagar ni a un solo traductor, ni a un diseñador.

(Adol) : Ellos lo ponen por 1100, y está en japonés porque son fanzines (Javi : ¡Ah son fanzines?!). Ellos no tienen que pagar ni derechos de autor ni nada, solo imprimir. (Rafa : osea que negocio redondo)

(Javi) : Ellos han visto que la gente solo se compra el manga por el dibujo, porque hay muchos que compran tomos en japonés. Por lo tanto, para que van a molestarse en traducir. Y luego van a venir las familias y van a decir "¿que está leyendo mi hijo?" (Raul : Bueno,

leyendo...) Ja,ja.

(Rafa) : No hay problema. A mi no me importa que se venda material erótico. El problema es del que se lo quiera comprar, pero no por ello que desprestigien y dejen de vender el resto del material.

(KWG) : Uno de los últimos lanzamientos de Planeta : Tokyo Babylon. Son historias que están totalmente en contra de lo que estamos hablando ahora. La violencia y el sexo.

(Javi) : No lo compro. ¿Y por qué no lo compro? (KWG : Porque eres un... Y WUEGO TE VAS A QUEJAR DE QUE... CIERRAN LAS COLECCIONES) NO. Pues porque no me gusta. ¿Es que no tengo el derecho de decir que no me gusta?

(Adol) : Esperad. Estamos hablando de un tema que no tiene que desprestigiar el favorito de cada uno. En cada serie hay un campo que le gusta a cada uno, tanto en manga como en cómic. Por ejemplo en el cómic a todo el mundo no le gusta todo, y las editoriales también lo saben perfectamente. Lo publican para la gente que le gusta solamente. Por ello tienen tantas publicaciones a la vez. Pero con los Manga ellos no piensan lo mismo. Si publican una serie de manga, ellos quieren que todo el mundo compre esa serie (ese es el problema). Ellos tienen que comprender desde el principio que no es así (Javi : que el manga no es un solo estilo). Es como el cómic. De 100 que lo compran, hay 20 que les gusta los super heroes; otros 20 otra cosa. Eso debe ser una mentalidad normal.

(Javi) : La mentalidad hay que cambiársela a los editores, porque piensan que todo el manga es igual y nos dicen: "¿Por que os quejáis tanto, si os hemos sacado este manga?" ¡joder! Menuda pregunta. Pues está bien claro, ¡porque no me gusta...!

(Adol) : Por ello hay que crear una cultura del manga. Un título de manga no gustará a todo el mundo, por mucho que sea seguidor del estilo manga.

(Rafa) : El problema es como se puede hacer eso rentable. (Javi : ¡que me contraten! (ja, ja, ja) ¡venga Planeta contratadme!)

(Yoske) : Si una cosa se comercializa, yo creo que deberían hacerlo como al principio, cosas famosas, cosas que conocíamos. Pero cuando todavía no están formadas las bases, sacan cosas raras, que no conoce ni Dios.

(Javi) : Oscar Valiente, antes de meterse en Norma, ¿era aficionado al manga?

(Rafa : Si)(Raul : hacía un fanzine, de manga y anime) Bueno no lo sabía. ¿Y que es lo que ha hecho? ¿Tiene poder en Norma, o no?

(Rafa): El fue a hacer una entrevista al director de Norma, para ver si iba a sacar material manga. "Si tenemos previsto, pero no tenemos a nadie que sepa llevar bien el tema, porque no conocemos a nadie, que sepa del tema. ¿Quieres serlo tu?" Y dijo vale, pero nada mas es un simple empleado. Y él al principio dijo: "Pues yo creo que esto y esto..." y dió las razones por las que se podía vender. Y salió la primera tirada de Norma, que comprende City Hunter, Kimagure, Video Girl Ai. Entonces, ahora que hay un mercado en el país, los jefazos, los editores, ya pueden decir lo que vende y lo que no. "Esto que no vende, lo quitas por esto que vaya a vender". ¿Cual es el problema? que él es un simple subordinado (Javi: El no tiene poder. Osea que él simplemente dice... Que es como nosotros

pero...) El puede estudiar la posibilidad de que una serie se publique o no.

(Javi): Hombre yo comprendo que un editor que tenga las pelás, no vaya a arriesgar, porque diga un diquiricuatre, que esto va vender, o que esto no.

(Rafa): Pero, ¿sabes cual es el problema? (Javi: No te estoy llamando diquiricuatre, ¿eh? (ja,ja)) (KWG: sí, sobretudo porque no te han contratado). Sí, porque si tu coges y publicas Alice o Tokyo Babylon, como ha dicho KWG que ha hecho Planeta, y la publicas bien, no hay ningún problema, y probablemente se venda más. Si esa es la cosa. Que no hay una cultura. Es decir, que les va a costar más dinero publicarla mejor, vale. Pero esta invirtiendo. Es una inversión.

(Javi): ¿Pero que crees? ¿Que si se publicase Tokyo Babylon, o lo que sea, en tomos, me los compraría todos los que saliesen? Pues no.

(KWG): Pero es que estas pensando que la gente... Un chaval que se encuentre un fascículo de Tokyo Babylon por 325 pesetas al mes, que tiene mas o menos una historia completa... De la otra manera llega al kiosco cada dos meses, porque una publicacion mensual seguramente no se atreverian, por 1200 (Raul: Es que tampoco deben hacerla mensual, ni siquiera en Japon...) Entonces el chaval, el lector medio que no tiene 1000 pesetas en el bolsillo, dice "Anda! un nuevo manga por 325. ¿Que hago? ¿me compro esto o me compro este ejemplar de tomo de Rayearth?"

(Rafa): Estas pensando que todas las series tienen el mismo potencial, y no debe regirse por eso. Debe regirse por esta me gusta, y esta no me gusta. No, "tengo mil pelás, ¿a ver cual toca?"

(KWG): Pero que te crees que la gente va diciendo "no. Voy a efectuar el calculo polisincrático". ¡Mira!. Llega al Kiosco una coleccion nueva y tienes dinero suficiente. El que la puede comprar dice: "Hombre coleccion nueva, voy a ver que tal está..." (Javi: no debería ser así) No debería ser así, pero es así (Javi: Una persona debe leer un fanzine e...). Pero es que le estás pidiendo a los lectores: "Usted tiene que ser así. Tiene que ser esto"

(Javi): En Japon, cuando compras un manga en tomitos, primero lo has visto publicado en un semanario. Has visto de que va, y ves si te gusta o no. Conoces al autor, y ya tienes tu gusto formado. En España existe una cosa que se llaman fanzines, que han tratado de informar (KWG: Un momento, un momento. Existe una cosa llamada fanzines a partir de Campeones). ¡A mi que me cuentas! (Rafa: eso no tiene nada que ver). Entonces lo que tiene que hacer la gente es, primeramente informarse de eso como pueda. Un autor, una historia. Entonces, ve que ese autor le puede gustar. Llega a su kiosko y dice: "¡Anda! ¡ha salido!, ¡ostros! Son x números, así que si lo veo en fasciculos, me lo van a cortar. ¡No lo compro!". Que es lo que suelo hacer yo a veces. O puede decir: "anda lo han sacado en tomos. Son... 13 tomos, por lo que la van ha terminar... Sí, me la compro." Así de claro. ¿Que me voy a comprar esto para ver como es? Ni de coña. Yo no he hecho eso nunca.

(Rafa): Aquí el problema es ese, que

tu estás [a KWG] pensando que el único modo de salida, es que salga directamente a los kioscos, y se compra o no se compra. Eso no es así. Debe de ser así, cuando tu estas enterado de eso. El manga no puede tener una proyección hacia toda la sociedad, sino solo hacia un grupo. El grupo puede ser más grande o más pequeño, y puede tener formas de entrada. Pero las formas de entrada no es ver en un kiosko un comic nuevo. La forma de entrada en España es: he visto esta serie nueva en Tv. Me paso al lado del kiosko y hay una nueva. Entonces esa persona entra, y al entrar puede conocer un fanzine como dices tu, y puede conocer otras cosas que le gustan o no le gustan. Que existen y las puede comprar. El problema... (KWG: ¿Y donde compras el fanzine?) De eso ya te vas enterando tu, o con publicidad en los comics. (Javi: yo antes de conocer a vosotros no conocía nada)(KWG: Y sigues sin conocer nada)(Javi: Ni lo pretendo) ¡Me dejas hablar?. El problema es intentar mantener ese grupo. Si ese grupo no existe, un chaval no se puede informar de nada, ni se puede mantener nada. Y para mantener ese grupo, hay que tener contento a ese grupo. Cuando no se tiene contento a ese grupo, ese grupo no funciona. Y es lo que están haciendo las editoriales. No están manteniendo contento a ese grupo con lo que están haciendo. Están sacando las maximas pelass en el momento, porque en España se sigue pensando que el manga es un boom desde el comienzo. El manga no estaba. Ha entrado, y tendrá sus altos y sus bajos, como ahora, pero... Ya no va a desaparecer. ¿Cual es el problema? Mantenerlo. Mantenerlo e invertir en un mantenimiento. Lo que no le queda claro a la gente de las editoriales, es que si ellos invierten en el futuro, para que haya una serie de beneficios controlados durante esa pauta de tiempo, se haga con el consiguiente beneficio mas alto del momento. [se queda un poco transpuesto porque suena el Teléfono]

(Yoske): Lo que pasa, es que yo estoy de acuerdo con KWG en parte. Pero tampoco estoy de acuerdo por otra parte. Porque, a mi me parece bien que lo saquen en tomos. Porque en una parte me parece rentable, pero por otra no. Porque hay chicos que no pueden comprarlo, porque cuesta lo que cuesta. (Javi: pero han triunfado en Japón con tomos, ¿o no?)(KWG: Pero es que en Japón se venden tomos, y en España no)(Javi: Pero al principio no se vendían. Tuvo que haber un comienzo)

(Raul): Una cosa sería publicar en tomos todos los meses. Tu imagínate. Imagínate gastar 1200 pelass todos los meses. A lo mejor cada dos o tres meses, como se hace en Japón. La gente lo tiene. La gente compra la serie que le gusta cada dos o tres meses.

(Yoske): A mi me parece muy bien que saquen también en fascículos.

(Rafa): Esa no es la solución. La solución es... Nosotros no podemos esperar que tengamos como en Japón, la capacidad de entrada de información sobre series, como tienen ellos. Oséa, nosotros no tenemos múltiples semanarios

con cantidad de manga, para verlos antes de comprarlos (Javi: ni lo pretendo) ¿Y que pasa? Que si sacas en tomo, tienes que pagar 1200. Y en fascículos tienes que pagar menos. ¿Por qué, si quieres un tomo tienes que pagar 1200? (KWG: porque eso cuesta 1200) ¡NO CUESTA 1200! (KWG: Sí CUESTA 1200)(Javier: No, en Madrid Comics de 9 a 10, hacen un descuento del 10% y te cuesta 1080) (JA, JA, JA)[aplusos, risas y demas descojones](Yoske: ¡Bravo! ¡Vival!)

(Javi): ¡Coño! ¿Por qué esos tios pueden hacer un descuento del 10%, y me sale por 1080? (KWG: Porque las librerías pueden hacer un descuento del 10%) Claro. Y todavía salen ganando. ¿Y por qué salen ganando?

(Rafa): Antes de que salieran tomos aquí, nos hemos comprado tomos Italianos por 500 pelass. ¿Por qué pueden los Italianos y nosotros no? ¿Porque ellos tienen el papel más barato que en ningun sitio? ¡Pues vale! Es el mayor productor de papel impreso. 100 pesetas de diferencia. 600 pelass por tomo. (Javi: Pero si es muy fácil. Coges, no compras y nos jodemos todos juntos)

(KWG): Vale, no compras y se cierra el manga. Oséa, no compres porque no te gusta y ya verás donde va el manga (Javi: Es que de todas maneras, el manga que publican ahora no me gusta)(KWG: ¡PUES ENTONCES...! Eso es otra cosa distinta)(Rafa: [a Jaime] Pero entonces, ¿tu eres de los que te tienes que comprar todo?)(Javi: Entonces tu quieres que termine todo como el TBO: vendiéndose en la estación para entretener a los niños). Tu estás, diciendo, que el manga es una cosa, en donde la gente tiene que tener una cultura espiritual sobre el Japón (Javi: No, no). ¡Callao! ¡que estoy hablando! Y, además tiene que leerse su fanzine, que claro se ha ido a su tienda especializada, y ha dicho: "¡oh! me he enterado que ha salido esta... ¡El mundo no funciona así! (Rafa: Eso es radicalizar).

(Javi): ¿Tu como lo haces macho?. El nuevo manga de Planeta Agostini... No me acuerdo como se llama. Lo siento soy un inulto (Alice 12) ¡Eso! Yo lo veo y digo: "¿Ehh?! ¡joder!, ¡que es esto?! (Rafa: A que si sale en tomos le prestas más atención) Le presto atención porque pienso que esa serie la pueden terminar. Entonces miro a ver que tal esta. El Puño de la Estrella del Norte ha salido en tomos, ¿no?. ¡No lo estoy comprando!. ¡No me interesa!(KWG: Y a mi que me cuentas...)

(Rafa): Es muy diferente contemplar una serie bien editada, en sus formatos lógicos, (Claro) que contemplarla de la otra manera. (Javi: No me importa que sea en formato japonés) (Raul: Tu imagínate el Puño lo que sería en números sueltos). En definitiva, la conclusión es de que la culpa de la decadencia (KWG: es del cha, cha, cha) ...del maltrato que ha tenido el manga por parte de las editoriales. (Javi: Tratando de explotarlo como la gallina de los huevos de oro).

(Rafa): Otra cosa. ¿A ti, Raul, te parece bien que se publiquen tres cosas de Masakazu Katsura: Video Girl Ai, DNA2 y Shadow Lady a la vez, simplemente porque se vende? (Raul: No. Porque me gustan). ¿No es exprimir demasiado la gallina de los huevos de oro? (Raul: Yo no estoy diciendo que porque me guste, solo saquen eso. Pero si sale, pues

bueno. Pero que no por ello dejen de salir otras cosas buenas). ¿No sería mas lógico que al terminara Video Girl Ai, empezara DNA?. ¿Y que cuando terminara DNA, empezara Shadow Lady?. Tienes un recorrer, asegurándote unos beneficios a la larga. No intentar coger todo a la que te pilló, porque uno nunca sabe lo que va a pasar. Porque destruyen todo lo que podría haber habido en el futuro. (Javi: A mi no me parece mal, siempre que lo que salga sea bueno). Pero eso es muy relativo.

(Rafa): Bueno ¡Ya está bien!. Para terminar. ¿Hay decadencia o no hay decadencia? (KWG: Sí, hala, vale) (Javier: No, no hay decadencia) (KWG: ¿No?! ¡Ahora no?! (Javier: La va a haber) (Raul: Sí hay decadencia). ¿Y tu, KWG? (KWG: ¿Que se entiende por decadencia?) (Javi: ¡joder! Toma el diccionario y lee). (Yoske: Yo creo como Javi. En un futuro la puede haber)(KWG: Mira, yo a eso me apunto. De hecho, va a haber decadencia)(Javi: Para ellos no es decadencia. Estan vendiendo mas números. les va de puta madre. A mi me gustaría que el manga se hundiera ahora, pero para renacer con fuerza.) (KWG: Si se cierra, se cierra). (Javi: Porque si se cierra ahora, verán que de esta manera, no funciona. Sin embargo, si se tiene éxito, seguiremos con los fascículos, con porno, con no-se-que hasta que...) (KWG: No te creas que el porno llegó porque dijeron: "Vamos a poner comic porno...") (KWG, lo que no puede ser es que el 50% del manga que se vende en España sea erótico. (KWG: Pero lo que no puedes decir es que a aparecido por obra del Espiritu Santo) (Javi: Lo que no entiendo es que en España se vea a una tia en pelotas y ¡¡Uahhhhhhhhh!! ¡¡Dios Miii!!)(Yoske: Yo creo que todo esto no tiene nada que ver con la decadencia. El erótico no tiene nada que ver. Si quieren sacar manga porno, que lo saquen. No tiene nada que ver)(KWG: Yo creo que lo que deberían comprender los editores es, que de la misma manera que si se cierra Dare Devil no significa que todo el comic USA tenga que ir a la basura, que el que cierre los Caballeros del Zodiaco no significa que todo el manga este comprendido en ello. Si se cierra una colección de manga, no es mas que una colección de manga cerrada. El manga no es un tipo de comic ni de historia, sino que es muy genérico y comprende cantidad de temas) (Yoske: Aquí se ha dicho que la culpa es de las editoriales, pero creo que tambien es de los fans, porque se contentan con lo que tienen).

A partir de este momento, todo el mundo empezó a desvariar en gran manera, y lo que recogió la cinta era algo mas que ininteligible. Espero que la próxima no se nos vaya tanto la olla. Por si acaso, iremos preparando una cinta de menor duracion, y una soga para atar a KWG antes del debate. Hasta el próximo numero.

PD.: Esperamos que nadie se sienta ofendido con todo lo que hemos expresado en este debate, ya que son simplemente eso, opiniones. Nos disculpamos si alguien se siente mal con estas opiniones (ja,ja,ja,ja...)

Soy un gundamaniaco furibundo y por eso me cansan todos los artículos que están apareciendo últimamente sobre esta saga en las revistas de por aquí. No es por una cuestión de exclusivismo, sino porque al parecer, sus autores se olvidan de todo aquello anterior a "Gundam W"; como, por ejemplo, que si hay ahora un "W" para que se gasten los dedos escribiendo alabanzas es porque este OAV, Gundam 0083, obtuvo un éxito apabullante.

Todo empezó en 1991, cuando Sunrise-Bandai lanzaron una apuesta doble al Universo Gundam. Por un lado, como plato fuerte: 'Kidô Senshi Gundam F91', presentada como "la nueva generación de Gundam" y que contaba con el equipo original: Yoshiyuki Tomino, Yoshikazu Yasuhiko y Kunio Okawara.

El 'postre' era este 'Kidô Senshi Gundam 0083. Stardust Memories', un OAV de 13 episodios - y 12 videos - encargado a un puñado de recién llegados: Hajime Katoki, Hiroshi Osaka, Toshihiro Kawamoto, y Don Shoji Kawamori (Macross, Macross Ai oboete imasuka, Cyber Formula...). En un principio este proyecto sólo se vio como un intento de "rellenar" los años vacíos existentes entre el final de la primera serie y el principio de la segunda (Z Gundam). Sin embargo, F91 resultó ser un fracaso con todas las letras, lo que obligó a Sunrise-Bandai a volcarse con 0083 si no querían sufrir un descalabro económico total. Y por raro que parezca, no sólo lograron evitar las pérdidas, sino además sacar beneficios; y lo habían conseguido con esto:

Tres años habían pasado desde el fin de la Guerra de un año narrada en la primera serie, que había terminado con la derrota de Zion, aunque muchos de sus leales hubiesen escapado jurando fiera venganza y todo eso. La acción comienza cuando un grupo de estos, la Flota Delaz, pone en marcha un plan para tomarse la revancha frente a la UNT Spacy y reinstaurar el Archiducado de Zion, llamado

"Operación Polvo Estelar".

El primer paso consiste en infiltrar a su as, Aníbal Gato, en la base federal donde estaban siendo probados los nuevos Gundam para robar uno de los prototipos, concretamente el equipado con proyectiles nucleares (el RX78 GP02A, por si queréis saberlo).

Como a los federales esto no les hace mucha gracia, enseguida lanzan en persecución del Gundam robado el otro prototipo -RX78 GP01 - pilotado por un joven alférez de nombre Kô Uraki, y al portaMS "Albión".

A partir de entonces, se va desarrollando rápidamente Polvo Estelar en forma de un peligroso juego del gato -no va con segundas- y el ratón al que la tripulación del "Albión" siempre llega un segundo tarde, dejando tras de sí un rastro de pérdidas, tanto humanas como morales. Lo peor es tener esa sensación de no saber más que una parte de la historia y estar corriendo a ciegas.

Cuando finalmente se unan todas las piezas, será demasiado tarde para evitar que la Flota Delaz lleve a cabo la primera parte de su venganza; de este modo, la UNT Spacy probará en sus carnes el arma que ellos mismo crearon - saltándose a la torera sus propias normas - y, para terminar con la ironía, cuando celebraban su victoria de tres años atrás.

Después de esto, la persecución se convertirá en una gigantesca carrera contra el reloj en la que todos (Gato, Uraki, la Flota Delaz, el Albión, la UNT Spacy...) intentarán cumplir su destino, olvidando aquel dicho que afirma que hay que tener cuidado con lo que se desea, porque se puede llegar a conseguir.

No os voy a contar como termina, pero es necesario que sepais que si en todas las guerras, en vez de vencedores y "vencidos", sólo existen estos últimos (a pesar de lo que digan los políticos) aquí es todavía más cierto, con el añadido de que sólo ha sido el prólogo trágico de una tragedia por venir mucho mayor.

Si lo dejase ahí, alguien podría pensar en reducirlo todo a una historia de "buenos" y "malos", con la Flota Delaz a un lado y los federales a otro,



y que, como solía ocurrir, se resolvería con un combate final entre sus ases. Pues bien, nada más alejado de la realidad. En 0083, como ya ocurriera antes con su "hermana" (Gundam 0080), los personajes superan fácilmente esas categorías, al mismo tiempo, en vez de dirigir los acontecimientos, son estos los que les dirigen y les llevan hacia su destino sin que puedan evitarlo.

De este modo, vemos como Aníbal Gato ha ido renunciando a todo, hasta a su felicidad, para alcanzar una meta que, como sabe demasiado bien, sólo los muertos podrían reclamar. Está también Kô Uraki, que creyó poder entrar en una guerra y salir indemne, sin sospechar que habría de dejar allí su alma. Nina Purpleton -la diseñadora de los Gundam- quiso olvidar un viejo dolor entregando otra vez su corazón, y se encontró con que su pasado volvía a formar parte del presente. Y entre ellos, viejos soldados que no quieren dejar de serlo aunque les cueste la vida, traidores nacidos a la fuerza de ser traicionados... en definitiva, un microcosmos de personas imperfectas, incomprendidas y frágiles, es decir, seres humanos.

Esto es, en definitiva, lo que ofrece 0083; no os dejéis impresionar por los estupendos diseños mecánicos, la perfecta animación... Bueno, no lo hagáis demasiado.

Ahora, sólo me queda hablaros de ese "último resplandor" del título y deciros a qué se refiere: En primer lugar, es el título de una película que se hizo de este OVA, reducida y resumida en dos horas de nombre "Mobile Suit Gundam 0083. Zion no Zenko (El último resplandor de Zion)". Si exceptuamos el hecho de que eliminaron varios episodios para reducir el metraje, que se estrenó semanas antes de sacar a la venta el último video, para atraer a los cines a todos los aficionados que se morían por saber cómo terminaba todo, y que si no te habías visto la serie desde el principio te quedabas 'inalbis' en muchos momentos, es un buen sistema para verlo todo de un golpe sin necesidad de ir buscando episodios sueltos.

En segundo lugar, es porque, para mí, después de 0083, y por lo menos hasta que vea "Kidô Senshi Gundam.08 MS Shôtai" (o hasta ver más detenidamente 'W'), todo lo que ha aparecido de Gundam han sido producciones indignas de este nombre; hablando en plata, basuras con mucho 'robot bonito' y nada más... Pero eso ya es otra historia.

Eso es todo; acabo de hablaros sobre uno de los mejores OAVs de toda la historia contemporánea (en mi modesta opinión, claro). Ahora si queréis exigirselo o no a Anime Video es asunto vuestro. Yo ya lo he hecho, así que... Sieg Zion!

Koko wa Green Wood
(más convencido que nunca)

GUNDAM 0083.



YAMATO

Cuando echas la vista atrás, automáticamente reconoces cosas o frases que han marcado tu vida decisivamente. Hay cosas y frases que recuerdas toda tu vida



©YAMATO-NHK/TOHO

sin saber porqué. Y son esas pequeñas cosas, como decía Serrat, las que son maravillosas, las que harán que tu vida vaya por un camino o por otro. De todos modos, es irónico pensar que fue mi madre la que provocó de alguna manera el que yo me encuentre ahora escribiendo esto.

Por que si ella no hubiera decidido, una tarde de Diciembre de hace casi veinte años, llevarnos a mi hermano y a mí al cine, lo más seguro es que esto no se hubiera escrito nunca (es lo interesante de las paradojas temporales, estilo **Regreso al Futuro**). Sí, yo vi la película

del **Yamato** en 1978.

Y hay pocas cosas más importantes de las que un otaku se pueda enorgullecer. Sólo es com-

parable a que te sepas de memoria la canción de opening de **Heidi** (la japonesa, por supuesto, no eso de "Abuelito dime tú...") o que tengas la colección de tomos de **Candy-Candy** que se publicaron en España, y que fue el primer manga publicado aquí. No... Ahora que lo pienso ni siquiera esto se puede comparar. Aquello fue lo máximo.

Mis recuerdos son de un cine en la calle Gran Vía, el Imperial ; de una calle llena de gente y de una cola interminable. El ir al cine cuando eres pequeño es un gran acontecimiento, que sólo suele pasar en vacaciones o el día de tu cumpleaños. Por aquel entonces no había muchas casas que tuvieran video y sólo había dos canales de TV (y La 2 no emitía todo el día), además de que los niños sólo veían unas pocas horas de TV al día: cuando salía eso de "ya es hora de que los peques nos vayamos a la cama", se acabó lo que se daba.

La película que echaban aquel día en el Imperial era "La Guerra de los Planetas" y era de dibujos animados. Supongo que fue por esto último por lo que mi madre decidió llevarnos a

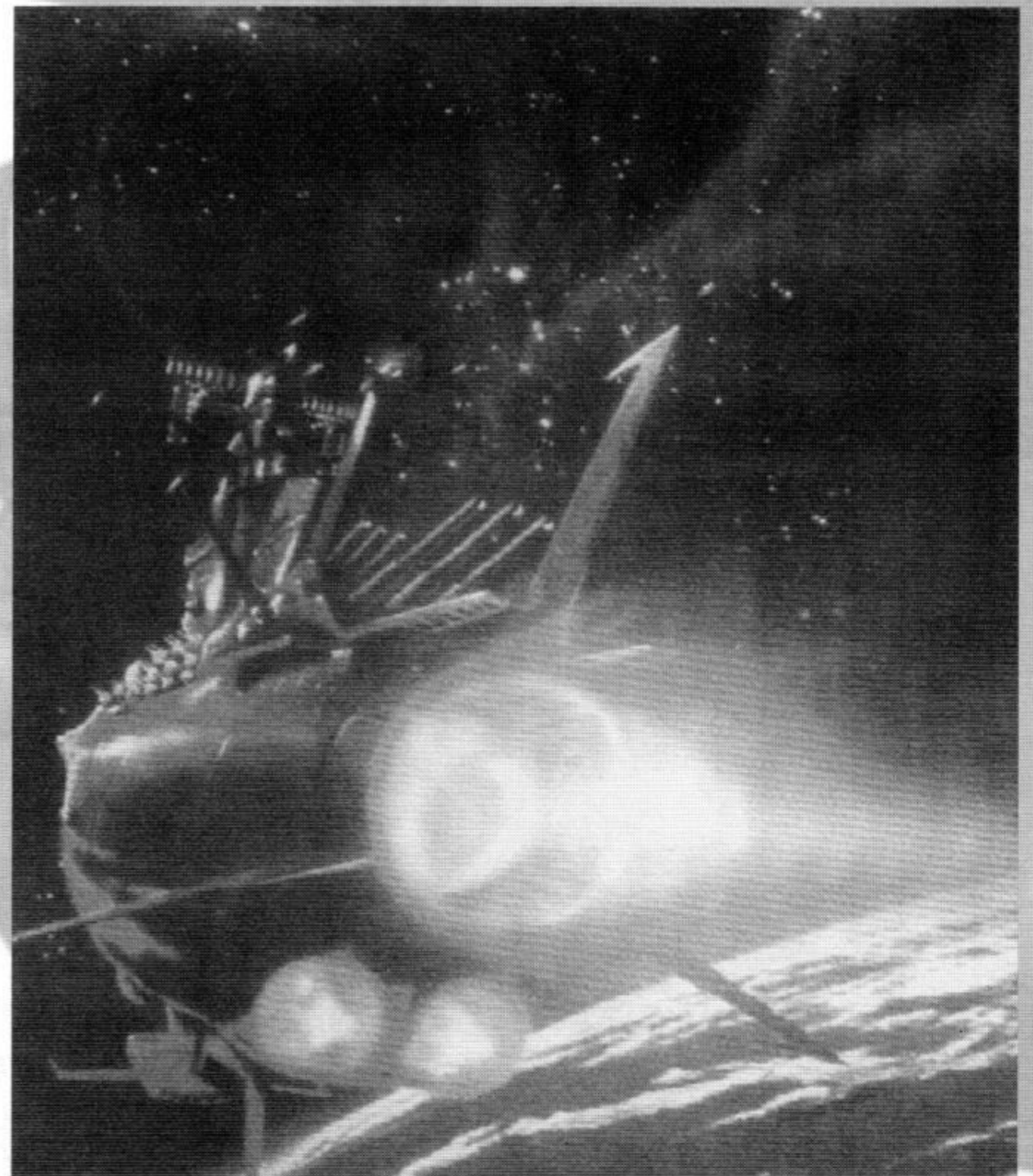
YO

verla.

Ahora sé que este título no era otra cosa que un intento de aprovechar el éxito que había tenido "La Guerra de las Galaxias", pero entonces sólo era un título llamativo.

Recuerdo que unos meses antes habíamos ido a ese mismo cine para ver otra película de dibujos animados, nada menos que "Robin Hood"; aquella me había encantado (sobre todo por la música tan guai que tenía la peli jjo!), así que tenía muchas ganas de ver otra peli de ese estilo.

Pero "La Guerra de los Planetas" o **Uchu Senkan Yamato** no era como "Robin Hood"; de hecho, no se parecía a nada que yo hubiera visto antes. Lo comprendí cuando vi las escenas en que el acorazado japonés Yamato, hundido durante la 2ª Guerra Mundial, era rescatado del fondo del mar



©YAMATO-NHK/TOHO

ESTUVE ALLI



para convertirse en una nave espacial, la última esperanza de la Tierra. ¡Era impresionante! ¡Era la leche! Ver como la tripulación del Yamato subía a bordo con caras de decir: "Vaya lío en el que me he metido". El Yamato zarpó una vez más hacia cierto planeta (creo recordar que se llamaba Iscandar o algo así) para conseguir no-se-qué que era necesario para que la Tierra sobreviviera, y no me preguntéis porqué.

Pero los malos, que para eso eran malos de verdad, no querían que el Yamato llegara a su destino, y tampoco me preguntéis porqué. El capitán decidió ocultarse entre las nubes de Neptuno o de Júpiter, y el Yamato navegó una vez más, sólo que se dieron cuenta de que el mar sobre el que flotaban estaba compuesto de ácido sulfúrico, que no es muy saludable que digamos. Otra vez a salir corriendo.

Pero la escena más impresionante, la que más recordamos tanto mi hermano como yo, fue la de cuando el Yamato disparó su cañón principal. Fue como cuando la Estrella de la Muerte disparó en Star Wars, o cuando el SDF1 de Macross pulverizó a la mitad de la flota centraedi. Era esa misma impresión de poder puro y duro; la imagen de la destrucción masiva. Como una explosión atómica controlada y dirigida.

Yo nunca había visto nada parecido, ni lo volvería a ver hasta mucho después. Nadie me había dicho que los dibujos animados podían ser así. Esa escena tocó algo muy profundo en mí, por que todavía recuerdo esa impresión como si la estuviera sintiendo ahora mismo. Esa escena, esa película, marcaron mi vida de algún modo. ¿Cómo disfrutar a partir de entonces con las preciosas, pero inocentes, películas de Disney, cuando ahí afuera existían cosas como el Yamato?

La verdad estaba allí afuera. En algún sitio estaban; tenía que haber más de donde vino el Yamato. Yo sabía, aunque no con seguridad, que debían existir Gundam, Macross, Tekaman Blade, Saint Seiya, Shurato, Mospeada, Souther Cross, Record of Lodoss War, Gunbuster, Moldiver, Silent Möbius, Grey... Y si estos existían, también debían estar Kimagure Orange Road, Touch, Ranma, Eriko, Mai, V.G.Ai, Maison Ikkoku, Miyuki, Ah! Megamisama y otras muchas. ¡Tenían que estar por ahí!

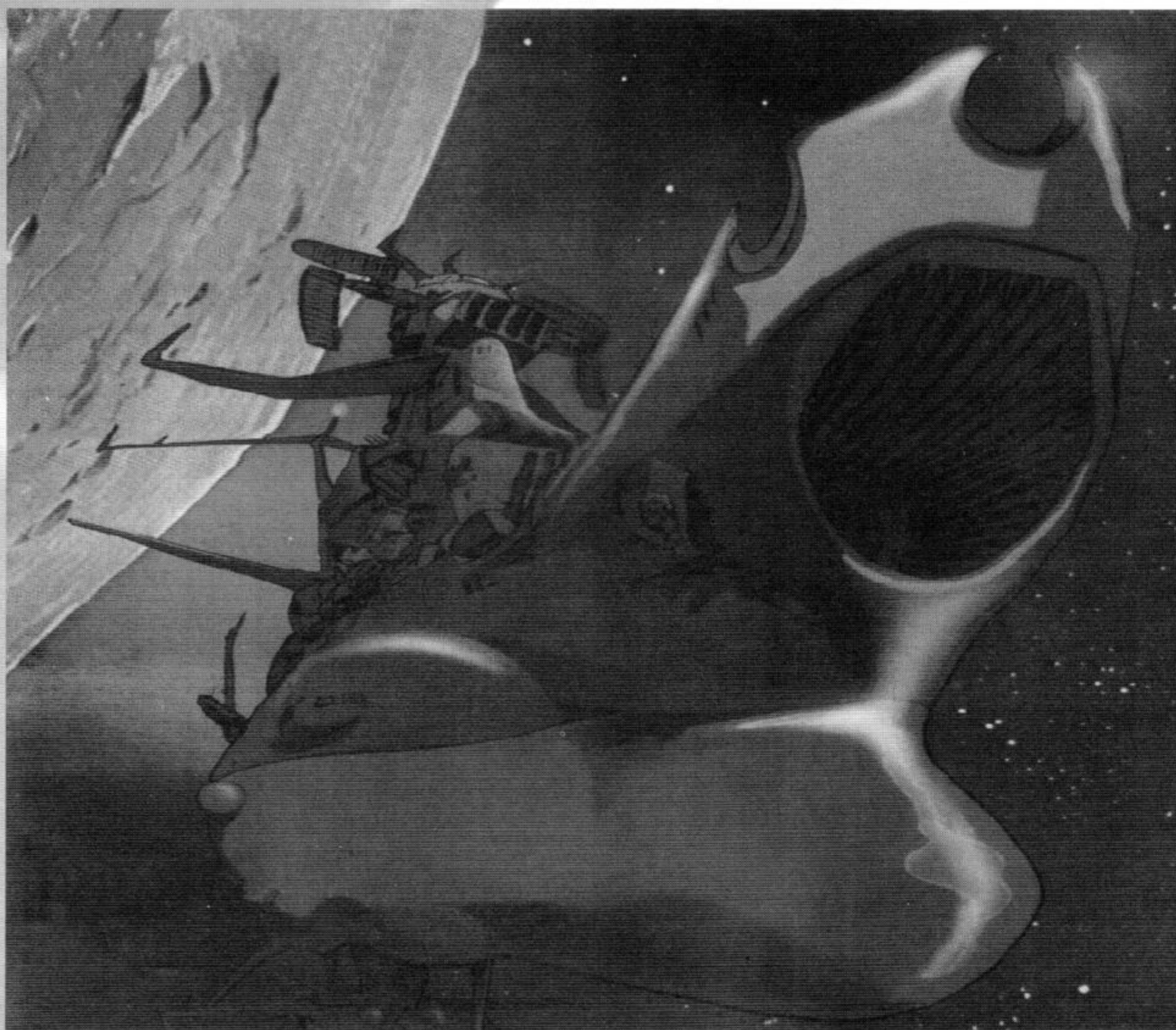
Pero de momento no las encontré, y como por aquél entonces no estaba metido en asuntos muy importantes (como por ejemplo, aprobar el lenguaje, que el profesor me odiaba) aparqué el asunto durante un tiempo. Pasaron años.

Y un día encendí la TV y lo vi. Un Valkiria VF-15 que volaba a toda veloci-

dad entre unos destrozados edificios. El aparato giró bruscamente, pasó a su configuración de Gerwalk y disparó contra sus perseguidores, a los que cogió por sorpresa. En ese momento me di cuenta de que yo tenía razón. De verdad existían, lo que había visto hace tanto tiempo no fue un mero espejismo, sino sólo un adelanto de lo que me esperaba a continuación; un vistazo al futuro.

Quién lo habría dicho, ¿no? Todo esto por que una tarde mi madre decidió que estaba harta de niños y se los llevó al cine para ver si se calmaban un poco. Creo que si ella hubiera sabido lo que iba a pasar a continuación, nos hubiera dejado en casa y nos hubiera puesto la tele. Y así empezó todo... y lo mejor es que todavía no ha acabado. Por nada del mundo me perdería lo que viene a continuación. ¿Y vosotros...?

----- Manuel 'Kimagure' Ortega



© YAMATO-NHK/TOHO

MACROSS

Macross Flashback

V iernes por la tarde. En uno de esos días de verano en los que no sabes que hacer, haces una llamada a un amigo para ver si te puede dar una solución y no echar a perder el día. Reproducción de conversación telefónica: "Hola Pepito" (nombre ficticio para no involucrar a inocentes). "¿Que haces?"..."¿QUE ?!..."NO ME (PIIII)..."¿QUE JAIMITO TIENE LA CINTA DE FLASHBACK 2012 ?"...Y ADEMAS EN PAL"...BUENO ADIOS". Cojo el Tf. y marco el número de teléfono de Jaimito : "JAIMITO SOY JAVIER"...SI VALE, VALE...CON QUE TIENES MACROSS FLASHBACK, ¿EH ?"...Y ¿PUEDO IR A TU CASA AHORA ?, VENGA...DI QUE SI..."BESTIAL". Los x minutos que separaban su casa de la mía fueron reducidos a tiempo record.

Este es el final de un pequeño sueño que se hizo realidad. Toda persona que se introduce en el incomprendido mundo del Manga y Anime, transcurrido un tiempo empiezan a desear ver o poseer ciertas cosas ; y hace unos 3 años el conseguirlas era tarea muy difícil pero ahora que las editoriales y las tiendas especializadas se han dado cuenta de que tienen ante si un gran filón, el tiempo de espera entre el deseo y la consecución se ha visto muy recortado gracias al gran aluvión de material y merchandising. Pero Todavía existen las "Joyas de la Corona", aquello que se sabe que existe pero en cantidades muy limitadas. Y aquí en España, el que tenga el libro de ilustraciones de Akemi Takada "Triangle Laberinth", la serie completa de TV de Maison Ikkoku, La serie original de Macross, el CD de Robotech, o el Macross Flashback ; es un afortunado de narices. Y yo soy uno de ellos. ¡¡Gracias Pepito y Jaimito!! .

Jaimito me abre la puerta de su casa y yo lleno de nervios le digo que ponga la película. El me dice que se esperaba otra cosa, a lo que yo le respondo diciéndole que no me asustase. Yo que soy un enamorado de Macross; había deseado que llegara ese momento desde que conocía la existencia de la cinta (hace unos 2 años). Y aunque sabía que eran 30 minutos, de los cuales había visto parte en los títulos de crédito de la edición inglesa de Macross Ai Oboete Imasu Ka, no tenía ni idea de que era un vídeo musical (mea culpa). Esperaba ansiosamente que me contaran durante esos 30 minutos que es lo que les deparaba a mis personajes favoritos. ¿Podría ver su boda ?, ¿o quizás el despegue del auténtico SDF-2 ?. Todo estaba a

punto de resolverse, en breves instantes.

Comienza la película con tres palabras : Kinô, Kyô, Ashita (ayer, hoy y mañana), y el OVA arranca con el último concierto de Lynn Minmei con el tema "Tenshi no Enogu" (El color del angel). Una animación tremendamente buena pasaba ante mis ojos, un colorido de ensueño, un sonido fantástico y Minmei bailando y cantando encima de el escenario frente a cien mil espectadores más uno de honor: el SDF-1 ya insertible. Pero

todo esto yo ya lo había visto anteriormente en los títulos de crédito de Ai Oboete Imasu Ka. Mi deseo se acrecentaba aun más, quería descubrir el resto de aquel hermoso e inesperado anticipo. Pero empecé a ver escenas que ya había visto y a oír temas que ya había escuchado. Eran animaciones de la serie de TV y de la película anterior, unidas por canciones como "Runner", "Ai oboete imasu ka", "Sunset Beach", "O-G love", etc...

Los temas pasaban y ya estábamos cerca de los 25 minutos de animación, cuando después de "Ai oboete imasu ka" (6 minutos), reaparece Lynn Minmei ya de mayor ; por fin regresaba la nueva animación y el tema "Tenshi no Enogu" retomaba el punto en que se había quedado. En pleno recuerdo de Minmei la vemos de joven cuando llego a Macross, o cuando se peleaba con sus padres, o incluso asistiendo al lanzamiento del SDF-2 ; y es entonces cuando vuelvo a ver a mi querida Misa Hayase con el uni-

forme de Capitana del SDF-2 (que bien le sienta), y al joven piloto y ya comandante Hikaru Ichijo a mandos de su nuevo Valkyria. Son breves recuerdos de Minmei que yo iba haciendo míos. Recuerdos, de cuando me levantaba muy pronto por la mañana para saborear el episodio de Macross-Robotech. Recuerdos de mi inicio como Animeadicto.

Pero todo lo bueno se termina y aunque mi paladar había quedado saciado, mi estómago me pedía más.

Me la llevé a casa y cuando ya sabía como se estructuraba, fue cuando la vi de nuevo ; y entonces descubrí que lo bueno de la cinta no eran las nuevas animaciones, sino los videos musicales ; hechos con mucho cuidado, en donde imágenes reales se intercalaban con la animación. En donde temas como "Ai oboete Imasu ka" no repetían las escenas del combate contra los Zentraedi para componer el vídeo, sino que como indica el título de la canción (¿Recuerdas el amor?), las imágenes se centraban en los tres personajes principales y en su relación y sentimientos. Porque para mi el que la historia se desarrolle en el espacio y en el futuro no es lo verdaderamente importante ; para mi lo que le da la fuerza a Macross es la historia de amor que viven tres personas de Macross.

Y ahora a por mi siguiente sueño : **Maison Ikkoku.**

NOTA : Este artículo se lo dedico a aquella persona que en una de las conferencias celebradas en el Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego, me dijo con toda seguridad, que yo no me había visto Macross sino Robotech. **¡¡LO QUE HAY QUE OIR SEÑOR!!.**

JAVIER 'MACROSS' ROLLON



SLOW STEP

Bueno... a ver como cuento esto para que lo entendais. Resulta que Minatsu Nakazato es una estudiante japonesa cualquiera (jo, si me dieran un duro por cada guión que empieza así...) que tiene muchos admiradores, entre los que se encuentran su amigo de la infancia Shû Akiba, miembro del club de boxeo, aunque esquivo mejor que pega, y su pervertido entrenador de softbol (una especie de béisbol que practican las chicas) Yamazakura. Un día Minatsu conoce a Naoto Kadomatsu, campeón de boxeo de una escuela rival, que vive en su mismo edificio. Hasta aquí vamos bien, ¿no?

El caso es que un día Minatsu, escondiéndose de unos gamberros que la persiguen por un asunto de un accidente de coche, sale de su casa disfrazada con una peluca y unas gafas; casualmente Kadomatsu la ve así y se queda colado por ella. Después de muchas vueltas Minatsu acepta salir con él, con el nombre de Maria Sudô (Y el nombre no tiene ninguna connotación hispánica sino que es un complicado juego de palabras) mientras al mismo tiempo sigue saliendo con Shû como ella misma, claro.

En esto que Chika, la sobrina de Yamazakura, descubre el secreto de Minatsu e intenta liarla para que se case con su tío soltero, que cuida de ella desde que su madre murió. Minatsu aguanta como puede porque a saber cómo se lo tomarían los chicos, los dos boxeadores y todo, si se enterasen de que los ha estado engañando. La que no está conforme con todo esto es Ayako Sawamura, "la" terror de la escuela, que adora en secreto al entrenador Yamazakura (que hay gustos para todo), y que es la única que puede ser catcher de Minatsu y coger las bolas rápidas que ella lanza.

Todo un lío, ¿no? Bueno, de eso se trata, por que estamos hablando de *Mitsuru Adachi* y de SLOW STEP.

La penúltima obra del maestro de la comedia estudiantil y de los mangas de béisbol (o de softbol, que es lo mismo) fue publicada en Flower Comics (la línea Shôjo de Shôgakukan) y recogida en 7 volúmenes, en el 87. La versión de anime consta de 5 OVAs de unos 30 minutos cada uno, dirigidos por *Kunihiko Yuyama* (habitual colaborador de *Adachi*) y con guión de *Kenji Terada* (socio de *Izumi Matsumoto*). Esta es una obra que, como todas las de *Adachi*, tiene dos características fundamentales: la poca variedad de caras de los personajes (misma cara con diferentes peinados) y la verosimilitud de ellos. Esto puede parecer una contradicción, pero los seguidores de *Adachi* saben que no es así; si Tatsuya era un chico bastante normal, alejado de clichés como el de Seiya o el de Goku, Minatsu no puede ser una chica más normal y corriente, que actúa y habla como tal, dejando aparte el hecho de que todos estén locos por ella y de que sea una gran jugadora de softbol.

La gran virtud, y el gran defecto en ocasiones, de SLOW STEP es su realismo y la visión de la vida diaria japonesa que nos presenta. Es una virtud porque son muy pocas las series que nos enseñen cómo viven realmente en Japón; es un defecto porque a veces nos quedamos un poco desorientados por las cosas que suceden ("¿y eso? ¿por qué dice eso?"), ya que es una historia que está dirigida hacia el público japonés.

Pero, aunque algunos detalles sean significativos, SLOW STEP no es ni mucho menos un documental sobre la vida japonesa. Los efectos, las situaciones y los personajes están exagerados deliberadamente para lograr un efecto cómico (al espectador japonés, repito), ya que supongo que no existe un entrenador tan pervertido como Yamazakura, que va metiendo mano a sus alumnas por los pasillos de la escuela. El tema de las relaciones profesor/alumna suele apa-

recer asiduamente en el manganime, desde *Maison Ikkoku* hasta *Miyuki*, y con un punto de vista bastante más indulgente que en occidente, lo cual es muy interesante.

Y después de tanto rollo filosófico os seguiréis preguntando: "¿pero, de qué va SLOW STEP?". Pues de muchas cosas: va de deportes (no sería de *Adachi* si no fuera así), va de un tetraedro amoroso (o puede que sea pentágono o hexágono), va de amores no correspondidos, va de aceptación social, va de humor y de autoparodia (la aparición del propio *Adachi* en el manga son siempre desternillantes), va de elecciones y va de un montón de cosas que a todos nos ocurren durante nuestra vida.

Me temo que no hay ostias espectaculares, ni transformaciones tan recurrentes como aburridas ni sexo desenfrenado (aunque no por falta de ganas de alguno de los protagonistas) ni nada que no exista en la vida real.

Ya sé que soy un pesado al repetirme pero es que es verdad que desde Minatsu al último de los secundarios,



todos los personajes son reales a más no poder. Chika, por ejemplo, es una niña pequeña que ha perdido a sus padres y que ha quedado al cuidado de un tío soltero y desastre. ¿Qué es lo que querría una niña así? Pues una madre, por supuesto. Con esa idea en la cabeza no le importará chantajear a Minatsu o a quien haga falta para ver si encuentra una esposa para su tío, que necesita como el comer, desde el punto de vista japonés, una mujer que le limpie, le cocine y le lleve bien vestido.

Renglón aparte merecen los padres de Minatsu, él un luchador profesional y ella una maruja que mata su tiempo jugando al voleibol. Digo que son aparte porque nunca he visto unos padres tan irresponsables como los que ilustra *Adachi*. Sólo hay que recordar a los señores de Uesugi, los padres de Kazuya y Tatsuya. Con unos padres así no me extraña que Minatsu haya salido tan independiente y segura de sí misma; era eso o morir porque los buenos señores no paran en casa ni para comer y no tienen el mínimo sentido de la responsabilidad paterna que se les supone. En fin, que hay que verlos para creerlos.

Los chicos de la serie (y fijaos que es un shôjo manga) tampoco es que sean maravillosos a pesar de ser guapos, hacer deporte y tal. Kadomatsu tiene éxito entre las chicas, pero es bastante chulo (al principio se dedica a declararse a todas las chicas monas que conoce y, cuando ellas dicen que sí, completamente encantadas de que

un chico tan guapo y encima boxeador las pida salir, él las dice que esperen, que lo tiene que pensar mejor, que hasta luego) y Shû es un (simpático) caradura de mucho cuidado que hace firmar contratos a la gente para lograr sus objetivos (como ejemplo, el que firman él y Kadomatsu para decidir quién se queda con Minatsu. ¿Adivináis quién no está de acuerdo con el contratito de marras?).

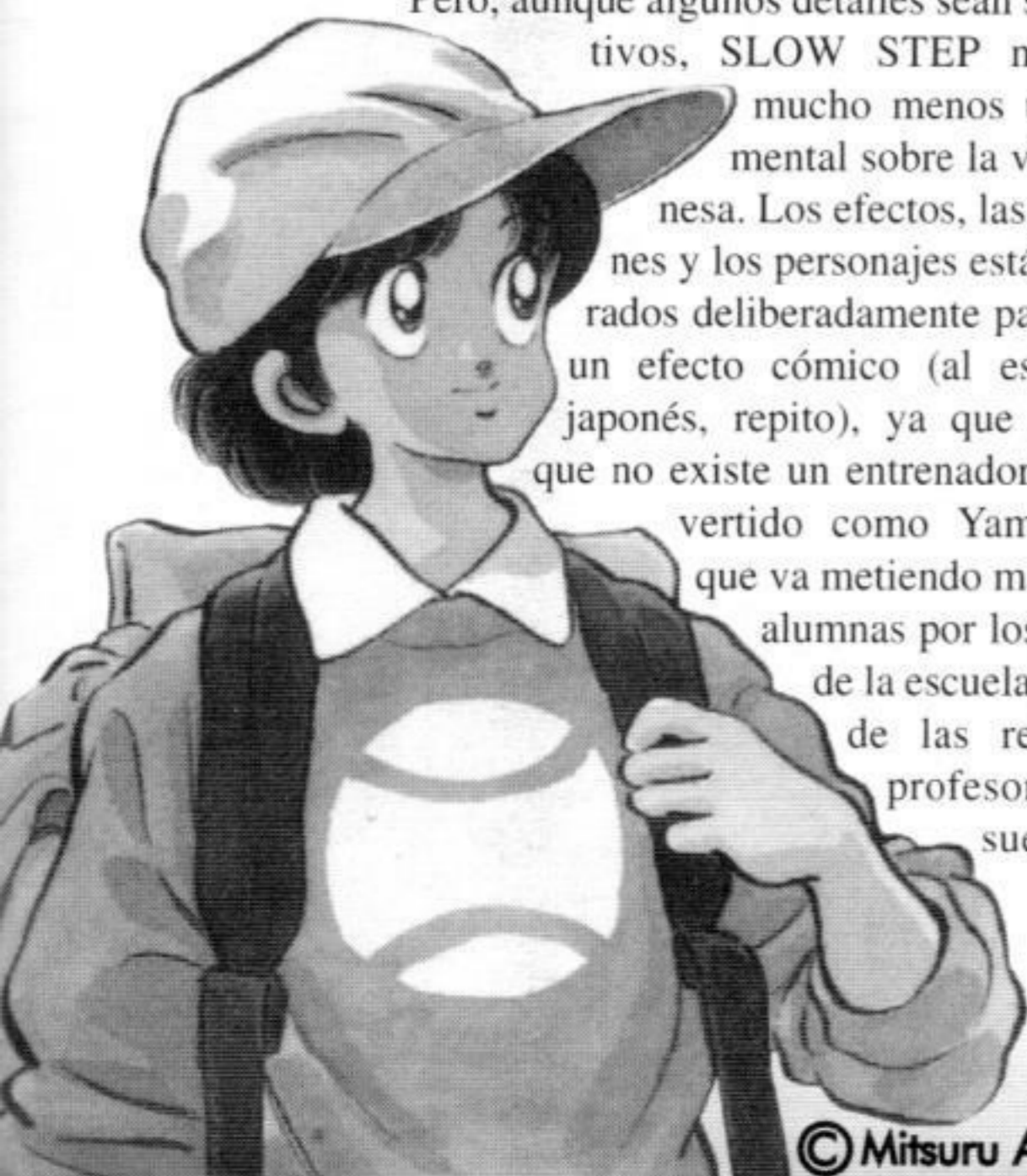
La que cuenta con todas mis simpatías es Sawamura, que me recuerda un poco a Madoka antes de que Kyosuke llegara a su escuela. Su único pecado (que es grave, según la mentalidad japonesa) es ir a su aire y pasar de todos y de lo que digan. Por esto es considerada, como lo era Madoka, una chica rara y peligrosa con la que no conviene juntarse. Por si fuera poco va a fijarse en el entrenador Yamazakura, que sólo tiene ojos (y manos) para Minatsu; este amor le hará pasar muchos malos tragos hasta que, al final, encuentra su alma gemela, que será alguien muy diferente a Yamazakura. Y no os digo quién, que alguna sorpresa tengo que dejar, je, je.

Pero la pregunta de SLOW STEP es sin duda: ¿a quién elige Minatsu? ¿A Kadomatsu, el futuro campeón del mundo, que quiere que le acompañe a América donde vive su familia (bueno, quiere que Maria lo acompañe, pero Maria es Minatsu, aunque él no lo sabe)? ¿A Shû, el amigo de la infancia, al que conoce bien y quizás por eso desconfía de él? ¿Al entrenador (pervertido) Yamazakura, padre soltero y ex-campeón de boxeo? ¿Quizás incluso él tiene la oportunidad? La respuesta a esta pregunta y a todas las que se van planteando durante SLOW STEP se contestan al final del final, tanto en el manga como en el anime. En este último caso, la solución no aparece hasta los títulos de crédito del último episodio. ¡Eso es dejar las cosas para el último instante y lo demás son tonterías!

Ahora que hablo del anime tengo que comentar que *Kenji Terada* se podría haber exprimido las meninges un poco más porque nos quedamos con la sensación, después de verlo, de que se podrían haber contado muchas más cosas. El asunto Maria/Minatsu, que en el manga nos lleva cinco tomos, en el anime se resuelve en la segunda cinta, y como consecuencia, sabe a poco. Lo mismo pasa con los gamberros que persiguen a Minatsu (indirectamente causantes de todo el embrollo); aparecen un par de veces fugazmente cuando en el manga sus apariciones son habituales y siempre muy divertidas (parece que salen para que les peguen Kadomatsu, Shû, el padre de Minatsu o cualquiera). Pero, si dejamos aparte estos detalles de argumento, la adaptación al anime está muy bien lograda, con una animación sencilla y sobria que se ajusta como un guante a la historia, que no necesita de mucho lujo para ser contada. Mención aparte para el opening y el ending, que me encantan y los considero un ejemplo a seguir.

Y no hay nada más. Reconozco que me lo he pasado muy bien tanto leyendo como viendo (más lo primero) SLOW STEP. Ahora tocaría decir que espero que lo publiquen/editen pronto en nuestro país, pero la verdad, después de que Norma cerrara Touch, ya no tengo mucha esperanza por que lleguen buenas historias. Ya no me fío de que una obra como esta, interesante, bonita, real, divertida en ocasiones, sin sexo explícito, tierna a ratos, sin peleas interminables y con mucho cariño puesto en los protagonistas llegase a funcionar en nuestro mercado. ¿Tengo razón? ¿Estoy equivocado? ¿Tendré ocasión de ver que estoy equivocado? Eso, como en SLOW STEP, ya lo sabremos al final. Que Ayukawa esté con vosotros :-)

Manuel "kimagure"
Ortega



RECUERDOS DE ADOLESCENTE

"Boys be" es uno de esos manga desconocidos para casi todo el mundo, pero que se revelan geniales a la hora de su lectura y contemplación. Su temática es...

Bueno, esto es algo difícil de contar. Vamos a ver cómo os lo podría explicar.

"Boys be" es un Shôjo, pero publicado en un Shônen, pero con temática de shôjo, aunque con elementos shônen, con protagonistas masculinos, pero con la mayoría de sus protagonistas femeninos,... Sí, se que es difícil de entender. Intentaré explicarme mejor.

"Boys be" se publicó en el semanario Shônen Magazine, máximo competidor del Shônen Jump. Se trata, de esta manera de una historia concebida para chicos adolescentes.

Pero sus autores, *Masahiro Itabashi* en la parte del guión y *Miroyuki Tamakoshi* en la parte artística, no se puede decir que hayan hecho un cómic tipo shônen estandar. Nada de historias fantásticas, peleas cósmicas y tramas inconcebibles. Solamente la vida normal de un chico normal, y sus problemas con las chicas. Típicamente shôjo. En cuanto nos introducimos más en el cómic, esto se hace más patente, ya que la forma de transmitir se acerca más a este tipo de cómic. Sin embargo, el protagonista es esta vez un chico (algo lógico, claro). Unos chicos de los que podríamos decir que son el prototipo del perfecto joven japonés: tímidos, ni guapos ni feos, atentos, cariñosos, románticos aunque con su parte oscura... Es decir, ideal para producir ese sentimiento de identificación tan típico en el manga japonés.

Así, en "Boys be" iremos acompañando a varios chicos en el transcurrir de sus años de adolescencia y, sobre todo, en su experiencia con las distintas chicas que se les cruzan por el camino.

Pues bien, ¿y qué tiene de especial entonces? Historias como esta se ven continuamente en el cine y la TV. Es cierto, como también es cierto que algo no tiene porqué tener nada innovador y especial para convertirse en eso, en especial para cualquier persona.

Es lo que me ocurre con "Boys be". Me encanta, pero la verdad, no se porqué. Cuando la vi por primera vez en el Magazine me enganchó, y así sigo.

No puedo explicarlo. Ciertamente es que me identifico con las situaciones, pero eso a veces no basta. El dibujo no es nada del otro mundo. Pero es tan genial... ¡Que contradicción, ¿no?! Los personajes se parecen, el trazo es muy simple, los fondos son casi inexistentes, pero esas caras y gestos, esa manera de contar las cosas, tan típica y especial a la vez...

Como podéis ver la cosa es difícil de entender. Así que he llegado a la conclusión de que lo único que puedo hacer es recomendarla, y que juzguéis por vosotros mismos. Si os gustan este tipo de historias, no os defraudará. Os lo dice el mayor admirador de Kimagure Orange Road. ^ _ ^

RAFA G.



ZETSUAI-1989

I WANT YOUR SEX

Se dice que muchos autores de manga, cuentan historias que a ellos les habría gustado vivir, o describen a sus protagonistas, como a ellos les hubiera gustado ser, tanto en físico, como en personalidad.

Si es así con la autora de este manga, podríamos decir que Minami Ozaki tiene un serio problema, o está francamente desesperada.

La Historia no es para menos. Existen dos tipos de vampirismo : El que todos conocemos (el vampiro necesita la sangre para vivir), y el Psíquico. Pues bien, la autora ha inventado un nuevo tipo de vampirismo: EL VAMPIRISMO SEXUAL. Así es, Nanjo, es un vampiro del sexo. Desde luego, el chico lo debe tener bien ejercitado, porque el 80% de su inteligencia, reside en esa zona baja.

Cuando hace tiempo, escribí en un fanzine, un artículo sobre este manga, no tenía más que unas traducciones del japonés, y pequeñas habladurías. No es extraño que cometiera alguna errata, pero quería que la gente cobrara interés por este tipo de shōjo que no nos había llegado hasta aquí.

Ahora que ya he visto la película, los videos musicales, los mangas, los libros de ilustraciones, y algunos de sus CD, creo que puedo volver a meter cartas en el asunto, tanto para la gente que aun no lo conozca, como para la gente que ya sabe de que va, y quiere conocer algo nuevo.

En Japón, este manga causó una gran polémica, ya que lo más importante de él, es la homosexualidad, el masoquismo, y el sexo, donde el morbo llega hasta límites insospechados y tener una mente un tanto enferma, retorcida, y traumatizada, es algo normal y corriente.

Desde luego, entre la película y el manga, hay un abismo brutal, aunque por decirlo de alguna forma, la peli es un resumen de 45 minutos del manga. Pero antes de empezar a hablar de la historia, personajes etc, vamos a ir por partes, y vamos a conocer un poco a su autora.

EL AUTOR: MINAMI OZAKI

Minami Ozaki, nació el 27 de febrero de 1968. Es piscis, soltera, y sin hijos. Le encantan las rosas blancas, comer pescado, diseñar ropa, y los coches muy rápidos. De hecho, tiene un coche rojo deportivo, muy parecido al que Nanjo (protagonista principal de la historia), conduce en el manga Zetsuai-1989.

Creció en el barrio de Kangawa. Su padre era un delincuente altamente conocido, y su madre, una aspirante a bailarina de ballet. Se casaron muy jóvenes, y Minami Ozaki nació cuando su madre contaba con tan solo 17 años. Ambos padres estaban en la escuela secundaria, y tuvieron que dejarla. El matrimonio no fue nada feliz, y después de tener a una segunda hija, Minmai, las dos se fueron a vivir con su tía. La situación fue muy difícil. Cuando se graduó, Minami se fue a vivir por su cuenta. Comenzó a dibujar siendo muy joven. Su color favorito es el rojo sangre, y así lo plasma en muchas de sus ilustraciones.

No leía casi nunca manga, excepto algún Ribbon o Nakayoshi. Comenzó imitando estilos de dibujo. Un verano fue a una convención de comic japonés, y sorprendió a todo el mundo por su forma de dibujar.

Participó en la convención de invierno con algunos trabajos, pero luego dejó el manga. Estuvo viviendo con varios chicos, y tuvo un pasado bastante problemático. Pasado un tiempo, apareció con algunos fanzines sobre Captain Tsubasa. Al principio, no impresionó, porque no se acababan de entender sus historias, pero poco a poco, su trabajo la hizo muy popular, y se convirtió en profesional.

En Mayo de 1988, con 20 años, hizo su primer manga profesional que fue publicado en la revista Puff. Fue llamado "Proof of Loyalty", y puede ser encontrado en el final del volumen cinco de Zetsuai, como una pequeña historia.

Su primer gran trabajo, fue Zetsuai 1989, y tuvo un éxito arrollador, que la autora decidió seguir usando a sus personajes, y continuó la saga con "Bronze".

Minami Ozaki ha dicho, que ella nunca planeó convertirse en un artista de manga profesional, de hecho, ella dice que no le gusta dibujar manga, pero no hay duda que vale para ello, y por eso está considerada como una de las mujeres más talentosas del manga de hoy.

BIBLIOGRAFIA

MANGA:

- Zetsuai - 1989 - (5 volúmenes)
- Bronze (7 volúmenes, todavía no se sabe si saldrán más).
- Bad Blood (1 volumen).

LIBROS DE ILUSTRACIONES:

- Zodiac (71 páginas).
- Gods (64 páginas).
- Neo Egoism (37 páginas, es una colección de postales).
- Puff Extra Number: Minami Ozaki Special (162 páginas).
- Akuratsu (tapa dura) + Comic (180 Pag)

VIDEOS:

- Zetsuai 1989: 45 minutos

- Bronze Cathexis: 33 minutos.

CD:

- Bad Blood: CD single.
- Calekka: Minami Ozaki.
- Zetsuai 1989: versión 1.
- Zetsuai 1989: versión 2.
- Koji Nanjo: Bronze
- Zetsuai Dramamix 1993
- Bronze: Cathexis-Koji Nanjo.

MERCHANDISING:

- Calendarios, posters, papel de carta, hologramas, fanzines eróticos realizados por el equipo de Minami Ozaki, shitajikis, etc.

LOS LIBROS DE ILUSTRACIONES

Si se mira en la bibliografía, hay cuatro libros de ilustraciones.

- **Zodiac**: es uno de los libros más cotizados de Japón, se ha agotado la tercera edición, y han tenido que hacer una cuarta, así que podéis haceros una idea. Es impresionante, con un formato un tanto atípico en los libros, grande y cuadrado, y unas imágenes de Nanjo e Izumi, muy sensuales, desgarradoras y un tanto abstractas algunas veces. La verdad es que es muy "Subgeneris". También está compuesto de otras ilustraciones de Ozaki

- **Neo-Egoism**: es todo lo contrario, un libro cuadrado y pequeñito y las ilustraciones que portan son postales con mucho colorido. No está mal.

- **God**: Es increíble. Tamaño folio, es un cuadernillo plastificado con imágenes de ellos. Es, como si hubieran sacado una ampliación del primero.

- **El cuarto, llamado "Puff Extra"**: tengo que reconocer que no lo he visto, así que poco puedo hablaros de él.

LOS PERSONAJES



KOJI NANJO



TAKUTO IZUMI



KATSUYA SHIBUYA

KOJI NANJO: Nacido el 24 de Diciembre. Tiene 18 años, es capricornio, mide 1'89 y pesa 74 Kg. Su grupo sanguíneo es el A. No le gustan los chicos, y le gustan Takuto Izumi, y las chicas con el pelo sedoso.

Es el tercer hijo de la familia Shingake-style Jiyooto, que han servido como profesores de Kendo a los Shogunes durante muchas generaciones. Es un artista marcial, con entrenamiento en Judo, Karate, Kendo y Aikido. Sus notas en la escuela eran excelentes.

Desde que en quinto grado, perdió su virginidad, se ha dedicado a romper corazones a las chicas. Se ha visto envuelto en varios lios, en una temporada en la que mantuvo relaciones con diferentes mujeres. Su madre, era una modelo de alta categoría. Ella dio a luz a Nanjo, cuando tenía tan solo 15 años, y entonces le abandonó. Fue recogido por el manager de la modelo, pero ella se negó a reconocerlo como hijo suyo.

Su padre es Ryūichiro Nanjo, que tuvo distintos hijos con distintas mujeres. Sus esposas fueron todas similares en aspecto físico, de una belleza clásica parecida, de ahí que todos los hijos salieran parecidos. Cuando se enteró de que la modelo Ayako, había tenido un hijo suyo, lo acogió en su casa. Murió con 63 años.

Después, ya integrado en la familia, Nanjo supo quién era su madre. Nunca apreció íntimamente a su familia. Estudió Kendo, por hacer algo en su tiempo libre. Hizo exactamente lo que todo el mundo quiso que hiciera, para que se hablara bien de él.

Comenzó a cantar cuando no era más que un chico de la escuela "Junior High". Abandonó los estudios, y se convirtió en un profesional de la canción con la desaprobación de toda la familia. Su motivación al cantar, era encontrar a alguien muy especial para él, lo que le condujo a Izumi.

Su hermano trata de persuadirlo de que vuelva y ayude en los negocios a la familia.

TAKUTO IZUMI: Nacido el 15 de Agosto. 18 años, su signo del zodiaco es leo. Mide 1'77 y pesa 57 Kg. Le gustan las chicas amantes del hogar. Sus notas no fueron muy buenas, y el puso todo su empeño en practicar el fútbol. De hecho, espera convertirse en un jugador profesional algún día.

Su padre era un jugador de fútbol, y su madre la hija de una familia antigua de Kyoto. Cuando la madre se quedó embarazada de Takuto, quisieron casarse, pero encontraron una fuerte oposición por parte de la familia. Decidieron separarse y no registraron ni su matrimonio, ni su hogar de residencia hasta que Izumi tuvo cinco años.

Tiene un pasado lleno de problemas, y está atormentado por la memoria de ser testigo del asesinato de su padre, al que mató su madre por descubrir que tenía una aventura. El muchacho llegaba pronto de la escuela, y se encuentra con el suceso. Su madre intentó matarlo también para que no sufriera por ello. Logró herirle, pero después se arrepintió y llamó a una ambulancia.

La madre de Izumi fue enviada a la cárcel durante doce años, y Takuto se hace responsable de cuidar a su hermana menor y a su

LAS PELICULAS Y EL MANGA

Como ya he dicho anteriormente en la bibliografía, existen dos películas de Zetsuai:

-Zetsuai -1989-: que no es más que la película basada en la primera parte del manga, más bien un resumen de 45 minutos de un enrevesado argumento.

-Bronze - Cathexis: que son cinco videos musicales del cantante de una duración de 33 minutos en total.

El manga está dividido en tres partes:

-Zetsuai -1989-, que son cinco tomos, es en la parte en la que está basada la película.

-Bronze: que empezaron siendo cinco tomos, y ya van por el séptimo.

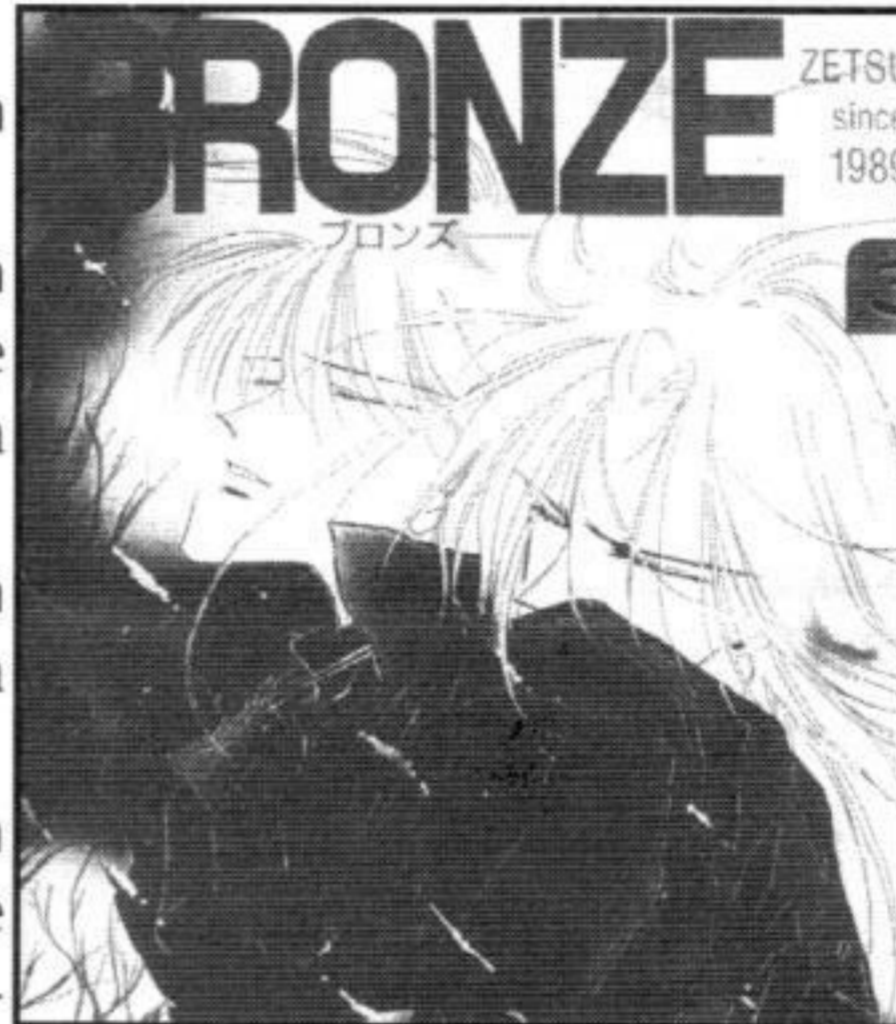
-Bad Blood: que es un tomo, en el que entre otras cosas, están dibujados los videos musicales de Koji Nanjo, en los que se han basado para hacer el segundo video.

Pero vayamos por partes, o sea, hablemos un poco de lo que es el argumento, ya que hemos conocido a los personajes:

Zetsuai, es una historia dramática, con unos personajes retorcidos, con algunas imágenes eróticas disparadas, y entrándonos por los ojos con un tema casi "tabú": Los Homosexuales.

Dos protagonistas principales: Un can-

tante de rock (Koji Nanjo), y un estudiante que juega al fútbol y trabaja (Takuto Izumi). El perfil psicológico de Nanjo, es sin duda retorcido : (Juzgarlo vosotros mismos), famoso, rico, guapo...-ino! - ¡GUAPIISIMO!, sólo una obsesión en su mente : acostarse con Izumi del cual está profundamente enamorado. Pero esto no es tan fácil de conseguir, Izumi no está



presto a colaborar por su condición de hombre. Y ¿Cómo creéis que Nanjo mitiga su tristeza de no ser correspondido? ¡Pues tirándose al primero o primera que pilla!. Por las buenas, o por las malas, Simplemente sexo, o en casos extremos, violación. -Es la monda ¿no?.

La historia es en si rebuscada, y las escenas en plan erótico son abundantes, dada la personalidad de uno de los protagonistas.

La trama (que voy a contar un poco, así que si a alguien le fastidia leer los argumentos, que no lo lea) se desarrolla entorno a muchachos que fueron compañeros de colegio cuando eran unos niños, y pasados unos años, vuelven a encontrarse. Al principio, no surge nada más que amistad entre ellos (lo lógico y normal), pero pronto, uno de los dos se da cuenta de que lo que siente por el otro es mucho más que eso. ¿A qué no adivináis quién

de los dos es? ¡Claro! Nanjo. ¿Y qué puede hacer Nanjo ante este fuerte sentimiento, surgido de lo más profundo de su alma? ¿Guardárselo? ¡no! ¡Echarle valor y al toro!. Se decide por la demostración física de sus sentimientos. Pero Izumi no está preparado para ser su conejillo de indias, y le rehuye, se enfada, se niega a verle,...Entre estos dos enrevesados papeles, tenemos para darle más morbo





AKIHITO NANJO



HIROSE NANJO



NADESHIKO NANJO

al asunto, una muchacha que se ha prendado del joven Izumi, y a la cual, para quitársela de encima su rival (Nanjo), la engaña con sutileza y la viola. Por otro lado, Izumi tiene una hermana (muy bonita, por cierto), que se prenda de Koji nada más verlo. Y por otro lado, porque aquí no termina el proceso morboso del manga, el padre de Izumi, fue asesinado brutalmente por su madre (la madre de Izumi), cosa la cual, Izumi tenía bien guardada en secreto, pero por sus supuestas relaciones con el cantante de rock, investigan su vida privada, y se descubre todo el pastel. Al final, la cosa es que Nanjo consigue demostrarle todo su amor a Izumi, en un sentido absolutamente completo, y cuando está henchido de felicidad, llega Izumi, y sin decir palabra, se larga a Italia a un equipo de fútbol. Koji, en su alocada desesperación, sale en moto a toda pastilla a buscar a su amor al aeropuerto, y como suele suceder en los mangas japoneses, se la pega, quedando en estado de coma.



Pero como este manga es eterno, naturalmente, logra salvarse, y seguir adelante con sus ansiadas pretensiones hacia su amigo, pero eso, ya es otra historia.

La película de Zetsuai. Está basada en esta relación que surge entre

ellos, pero no es ni la mitad de fuerte de lo que pueda ser el manga. Y además, meter en 45 minutos, cinco tomos, hace que tampoco sea muy buena. Eso sí, el dibujo es de 10, merece la pena sólo por lo bien dibujados que están, el colorido, las sombras, y todos los detalles que tanto nos gustan a todos.

Está producida por la "Mad House", y si queréis como curiosidad, deciros que las voces de los actores, son :

Para Nanjo : Sho Hayami (Orguss, Macross).

Para Izumi : Takehito Koyasu (Shurato)

Para Shibuya : Kappei Yamaguchi (Arslan, Tokio Babylon).

El otro Ova llamado Bronze - Cathexis, hecho en 1994, ha dado vida a cinco videos musicales del cantante, a consecuencia del tremendísimo éxito que tuvo en Japón. Aquí, Nanjo, puede demostrar de nuevo lo bueno que es cantando, actuando, mostrando su rostro en el televisor, etc. La cinta dura unos 30 minutos. los videos son los siguientes:

KATSUAI : ARID LOVE : Donde Koji Nanjo canta su amor desesperado por Izumi desde un estudio de grabación.

JESU CHRIST LOVE FOR YOU : Dirigido por el mismísimo director de Wicked City, es una fantasía donde un ángel, Izumi, intenta salvar al ángel caído, Nanjo.

GEKKO MOONLIGHT : Es una fantasía subrealista en el mundo de los muertos.

20XX ZETSUAI : Fantasía en un futuro próximo.

BAD BLOOD : Donde Nanjo aparece en un escenario muy especial.

Sea como sea, también en los videos muestra su acentuada homosexualidad. En todos, sólo parece tener un motivo en la vida. Los videos marcan un acentuado dramatismo, con el color rojo muy abundante, con escenas violentas, con dotes militaristas y la cruz gamada en uno de ellos, pero se pueden decir que no están mal. Si me permitís mi sincera opinión :

"Puede que no sea del gusto de todos, pero fliparás si le das una oportunidad."

hermano. Cuando la madre salió de la cárcel, fue a Takuto a explicarle, por qué había hecho todo eso. Después se suicidó delante de Izumi y Nanjo.

KATSUMI SHIBUYA: Nacido el uno de Octubre. Tiene 18 años y es libra. Mide 1'70 y pesa 54 Kg.

Es el compañero de Koji, y le ayuda en el grupo de música. Su familia es la dueña de "Producciones Shibuya".

Su madre y su hermana murieron, de una enfermedad, y por eso el tiene determinado convertirse algún día en un gran doctor. Sus notas son excelentes. Siempre ha intentado que Koji se encuentre muy bien, pero Koji le trata muy pobremente. Es también un buen amigo de Takuto.

Su novia es Miyako Yoshi; una chica que fue una delincuente pero ahora trata de convertirse en una profesional del maquillaje.

HIROSE NANJO: Nacido el 22 de Marzo. Tiene 33 años y es Aries. Mide 1'82 y pesa 72 Kg.

Es el hermano mayor de la familia Nanjo. Ha sido siempre un estudiante excelente de kendo desde que era un crío. Cuando Koji apareció y demostró el talento innato que tenía, Hirose se vio degradado y desde entonces comenzó a estar contra el.

Su madre tenía 18 años cuando entró a formar parte de la familia Nanjo. Murió al darle a luz a el.

Hirose se casó con 22 años, pero no salió bien el matrimonio y dos años después se divorció. Volvió a casarse con 28 años y ocupó el puesto de director de la compañía Jiyooto, y trata todo el tiempo de atormentar a Koji y Takuto.

AKIHITO NANJO: Nacido el 25 de Mayo. Tiene 25 años. Es géminis. Mide 1'79 y pesa 85 Kg.

Tenía 10 años cuando Koji entró en la familia, y la madre de Akihito, abandonó a su padre por eso, por lo cual, odia a Nanjo, ha perdido la confianza de su padre, y solo confía en Hirose, el cual le ha cuidado desde que era un niño.

SERIKA IZUMI: Nacida el siete de Marzo. Tiene 16 años y es piscis. Es la hermana de Takuto.

Es una fan de Koji, y le encanta que su hermano sea el mejor amigo de Koji. Lo que más le gusta es ir a los conciertos de Nanjo (no me extraña, anda que es tonta la niña), y va sola, o con su novio. Aunque parece muy dulce y frágil, es mucho más fuerte que su hermano Izumi.

NADESHIKO NANJO: Nacida el doce de Noviembre. Tiene 17 años y es escorpio. Es medio hermana de Koji. Tiene una madurez que no es propia de una persona de su edad. Aunque Koji es su medio hermano, a ella le gustaría secretamente convertirse en su esposa. Su madre solo tenía 18 años cuando entró en la familia Nanjo. Hirose tenía 17 en aquella época y nunca quedó claro si tenía interés en ella, o no.

TOSHIYUKI TAKASAKA: Nacido el 15 de Septiembre. Tiene 28 años y es virgo. Después de graduarse en el colegio, el fue a trabajar para "producciones Shibuya". Se convirtió en el manager de Nanjo. Tiene novia, pero se cuestiona si lo más importante es la novia o el trabajo.



CD
Zetsuai
- 1898 -



CD
Bronze:
Cathexis-Koji
Nanjo



CD
Zetsuai
- 1989 -
version 2

© Minami Ozaki / Shueisha

CDS

A cual más diferente. Al principio, os puse la lista de todos los que componen la banda sonora de Zetsuai.

Las canciones van desde el rock duro, baladas maravillosas, pasando por música tecno, y por auténtica música clásica. Aquí en España, no se pueden conseguir todos los que uno quisiera, hay que importarlos de Japón, y eso es caro. Si tengo que recomendaros alguno, personalmente os recomendaría la version 2 de Zetsuai, donde hay una canción preciosa titulada JESUCHRIST LOVE FOR YOU, que todavía no conozco a nadie que no le haya gustado. Y también el CD de "Bronze".

El que más me sorprendió de todos, fue: "Bronze-cathexis", donde te encuentras una primera canción, con una marcha al estilo de "Mortal Kombat", y después te colocan música clásica, de compositores famosos : "Tosca" de Puccini..., etc.

Yo os recomiendo que tratéis de conseguir alguno, porque son muy diferentes a lo que normalmente se espera en un CD. Y para seguir hablando de la música de Zetsuai, y sus canciones, que mejor que comentaros algo sobre el cantante que pone la voz a Koji Nanjo. Su nombre es SHIN-ICHI ISHIHARA, y es muy popular en Japón. Aparte de Nanjo, tiene editados gran cantidad de CDs suyos, que allí son altamente reconocidos, así que si alguien está maravillado por la voz de Koji Nanjo, puede seguir escuchándole a través del cantante y sus triunfos. En lo que se refiere a series de anime, aparte de Zetsuai, SHIN-ICHI, pone voz al servicio de series tan populares como Dragon Ball, o Street Fighter, y otras menos conocidas, como Ambivalence (anime también de homosexuales). Pero sobre todo en Dragon Ball, es bastante sencillo encontrarle, porque canta una en casi todos los CD de Dragon Ball Z : Battle and Hope, Future Shock, etc.

Tal vez me equivoque, pero supongo, que a muchos de los que ya conoceis este manga os gustará, o al menos se os habrá pasado por la cabeza, que es lo que Nanjo canta en cualquiera de sus canciones, así que por si os pica la curiosidad, mirad la letra de la canción.

ZETSUAI MEGAMIX

1992

-English version-

(letra de la canción)

Estate lo más cerca que puedas, quiero sentirte, para tocar tu corazón más profundamente, no me permitas ir. Un delicado beso de tu amor, me hace sentir tan bien, que no me lo puedo crear. Puede que esté soñando.

Sosteniéndote fuertemente junto a mi estamos consumiéndonos en el amor que sentimos, por todos lados. Oh, amor mío, nos estamos fundiendo juntos, para siempre, en la noche. Un amor absoluto.

Entra en el fuego del amor. No puedes luchar contra la pasión del amor. Sólo existes tu en mi vida. No podemos resistirnos a este sentimiento.

Esta noche es para ti y para mí. No veremos jamás el amanecer, no tengo miedo, porque tu estás aquí. Siempre a mi lado, en un amor eterno.

Hazlo de nuevo (bis), hazlo de nuevo (bis), Hazlo de nuevo (bis). Hazlo fuerte. Hazlo otra vez. Hazlo de nuevo (bis), quiero hacer el amor contigo. Hazlo otra vez (TODO SE REPITE DE NUEVO)

No se que hacer. No puedo ver mi camino a seguir, permaneciendo bajo la lluvia torrencial estoy intentando aliviar este dolor. Lo que realmente temo, es que te amo y nunca había sentido algo así antes. Mi corazón te quiere más y más.

Estas siempre en mi mente, donde quiera que yo esté en cualquier cosa que haga, siempre estoy pensando en ti.

La manera en la que caminas, la manera en la que hablas, como sonries, o la manera en la que besas, todo sobre ti..., te amo tan profun-

damente
¡Vamos pequeño!,
quiero intentar tocar tu corazón con mi amor no me cierras la puerta, oh, permíteme entrar confía en mi, dame una oportunidad ¡Vamos! pequeño, no me rechaces ahora cuando yo te necesito aquí, esta noche. Te lo he dado todo, así pues, dejame sostenerte muy cerca de mi, en mis brazos (no se que hacer)

ESTRIBILLO

Dime, que siempre me amarás, necesito que tu corazón me ame completamente. Esa es la verdad, en mis ojos, y sólo para ti, las emociones se hacen cada vez más fuertes, cada vez que nos tocamos...

Sosteniéndote fuertemente junto a mí Estamos consumiéndonos en el amor que sentimos por todos los lados. Oh, amor mio, nos estamos fundiendo juntos, para siempre, en la noche. Un amor absoluto.

Entra en el fuego del amor No puedes luchar contra la pasión del amor, sólo existes tu en mi vida. No podemos resistirnos a ese sentimiento.

Esta noche es para ti y para mi jamas veremos el amanecer, no tengo miedo, creo que estás aquí, siempre a mi lado, en un amor eterno.

Vamos y siente la llama del amor que está ardiendo brillante en la oscuridad momento divino, no puede haber final Parar ahora que ardemos los dos, permitirte ir. El verdadero amor jamás muere Eternamente te amo, te amo, te amo. Eternamente te amo, eternamente te amo.

MERCHANDISING

¡De todo! Zetsuai, levanta pasiones, y ha tenido un gran éxito en Japón, sobre todo Koji Nanjo. Así pues, hay de casi todo. Que puedo deciros, aparte de lo que os he puesto en la bibliografía. A mi, me escriben en papel de carta de Zetsuai, con imagenes de Nanjo e Izumi. Un amigo mío que ha tenido la gran suerte de poder ir a Tokio, se topó frente por frente con un poster tamaño natural de Nanjo, ¿Os lo imagináis?, Y no sólo eso, al lado, había un stand dedicado por completo al manga, anime, etc, con cantidad de cosas diferentes.

El EROTISMO de esta serie llega a tal extremo, que no conformes con los dibujos del manga, el equipo de dibujantes de Minami Ozaki, se ha dedicado a hacer una serie de fancines con los protagonistas de este manga, en donde cuentan pequeñas historias sobre ellos, y donde prácticamente, no hay una sola viñeta que no sea erótica, (aunque y no lo denomino así, diría más bien pornográfica, pero bueno).

Y aparte de todo esto, Minami Ozaki, ha reeditado en tomos, las historias de los fancines que antaño había realizado, y que por supuesto son historias de homosexuales, pero esta vez protagonizadas por MARK LENDERS y ED WARNER (Captain Tsubasa, o Campeones, como preferáis), dibujados al más puro estilo Minami Ozaki.

Personalmente, me parecen incluso mejor que Zetsuai.

Y ya no me queda más que despedirme, esperando que os haya gustado mi artículo, tanto a los que ya conocíais de que se trataba, porque ahora sepáis cosas que antes desconocíais, o a los que no sabíais nada de ella, por si he suscitado vuestro interés por conseguir algo de la misma. Lo único que me falta decir ya, es SAYONARA y hasta la próxima.

..... MAE FERNANDEZ

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Normalmente, los dibujantes de Manga japoneses trabajan con ayudantes, cuyo esfuerzo y trabajo no es reconocido ni mencionado en sus obras, y así, pasan desapercibidos para el público en general, llevándose todo el mérito el creador de la obra. Pero en el caso de CLAMP, esto no es así. Gracias a ello, en la actualidad son unas de las mejores creadoras de Manga de Japón.

Personalmente, nunca me había interesado demasiado CLAMP, había visto X y Tokyo Babylon, y no me convencieron demasiado. Hace tiempo en una tienda de comics, vi unas Trading Cards de una nueva serie que no había visto en mi vida, pero tenía buena pinta (varias chicas con uniformes de colegialas aparecían en ellas). Un amigo me informó que era la última serie de CLAMP, eso me desanimó un poco, pero decidí informarme más sobre ésta serie llamada "MAGIC KNIGHT RAYEARTH". Busqué en revistas japonesas, y cada vez fue gustándome más; al final me empeñé en conseguir el Manga y si no era mucho pedir también el anime (la verdad es, que eso era mucho pedir).

Pero por fin llegó el milagro. Lugar: 12 Salón del Comic de Barcelona. Hora: 10:00 AM. Entro en el salón y comienzo a buscar, peleándome por llegar a los mostradores de las tiendas, y por fin

encuentro el manga (a la mitad de precio que en Madrid). "Y qué veal" Hay 5 cintas de la serie! Mi cabeza comenzó a maquinarse, ¿cómo tener las cinco cintas pagando lo menos posible?, fácil.

1er Paso: Reúne a un grupo de amigos y habla muy bien de la serie en cuestión.

2do Paso: Pon el cebo. "Si compramos una cinta cada uno, nos saldrá mucho más barato y tendremos toda la serie". ^_^

3er Paso: Presiona y pelotea a tus amigos, hasta el momento en que compren la cinta.

Y así, por fin consigues todo lo que buscabas, gastando lo menos posible.

Después del rollo que os he contado (¿Se nota que pagan por página?), voy a hablaros un poco de la serie.

Magic Knight Rayearth, es una serie de las denominadas de "Espada y Brujería", al cual CLAMP ha conseguido dar un aspecto medieval, lleno de acción, aventuras y mucho humor.

La Historia

La historia comienza en Japón, año 1993. La Torre de Tokyo es visitada por tres grupos de estudiantes de la ciudad, de repente, una figura de mujer aparece en el cielo y una luz cegadora ilumina la torre, cegando a las estudiantes, en ese momento el suelo se convierte en líquido y se traga a tres chicas, una de cada grupo (Hikaru Shidô, Umi Ryusaki y Fû Hôjî). Cuando salen del líquido, están cayendo entre las nubes y un pez volador gigante las recoge en el aire y les lleva ante en GURU KREF (un pequeño hombrecillo, con aspecto infantil), él les explica, que se

encuentran en el mundo de ZAFIRO, y que él sirve a la princesa EMEROD, que ha sido secuestrada y es la que les ha hecho venir a Zafiro. Hikaru, la más abierta del grupo, acepta el hecho de no poder volver a Tokyo hasta que no liberen a la princesa, y recibe el poder mágico del fuego, de la mano de KREF.

El Guru, hace salir un Grifo (animal mitológico con cabeza y alas de águila,



© Clamp / Kodansha

la, y cuerpo de león) de su bastón, ordena a las chicas subir en el animal, y éste les llevará al este, allí tendrán que buscar a un/a tal PRESIA. En el camino son atacadas por ARSHIONE (una mala chica, súbdita del malvado SAGAT, malo de la serie al que no recomendaría enfadar), pero Hikaru utilizando su nuevo poder hace huir a Arshione.

Al llegar a su destino, ven una casa y entran en ella; en su interior encuentran un extraño animal orejudo llamado MOKONA, cuando están distraídas mirando al animal, una jaula cae sobre ellas y quedan atrapadas; momentos después, hace su aparición una extraña y alocada chica que resulta ser Presia, ésta al enterarse de quienes son, les deja en libertad



© Clamp / Kodansha

Personajes principales



Nombre: Hikaru Shidô.
Estudios: 2º de Secundaria.
Edad: 14 años.
Cumpleaños: 8 de Agosto.
Grupo sanguíneo: O.
Especialidad de lucha: El Kendo (especialidad en el manejo de la espada katana).
Color preferido: Rojo.



Nombre: Umi Ryusaki.
Estudios: 2º de Secundaria.
Edad: 14 años.
Cumpleaños: 3 de Marzo.
Grupo sanguíneo: A.
Especialidad de lucha: La Esgrima (es la mejor de su escuela en este tipo de lucha).
Color preferido: Azul.



Nombre: Fû Hôðji.
Estudios: 2º de Secundaria.
Edad: 14 años.
Cumpleaños: 12 de Diciembre.
Grupo sanguíneo: A.
Especialidad de lucha: El Tiro con arco (aunque al final acabará luchando con una espada).
Color preferido: Verde.



Nombre: MOKONA.
Edad: Desconocido.
Cumpleaños: Desconocido.
Grupo sanguíneo: Desconocido.
Es el encargado de ayudar a las Magic Knight en su lucha y va aumentando el poder de éstas. Actúa bajo las ordenes del Mago KREFT.

y les ofrece que elijan un arma entre todas las que tiene, las chicas al no poder decidirse, se dejan guiar y las armas acuden a ellas. Después de esto, deciden continuar su camino, esta vez acompañadas por Mokona que se ha encariñado con Hikaru.

De nuevo en camino, las tres Magic Knight, son atacadas por una planta carnívora gigante, que de repente aparece cortada en dos; el responsable es un chico llamado FERIO (que también sirve a la princesa Emerod). En medio de la conversación son atacados de nuevo por Arshione (tozuda la chica ¿No?), que vuelve a ser derrotada y humillada por Hikaru y su poder del fuego.

Pasados los apuros, y para que

HIkaru no tenga que luchar sola para defender al grupo, Umi y Fû reciben el poder del agua y el viento respectivamente, a través de Mokona (que resulta ser un enviado del Guru Kref), y poco a poco, irá aumentando el poder de las Magic Knight, para que puedan vencer al malvado Sagat y liberar a la princesa Emerod de sus garras. La historia no acaba aquí, pero no os lo voy a contar todo ¿No?

La verdad es, que el manga y el anime no se diferencian demasiado, la historia es similar, aunque en el Anime siempre se extienden más, con historias auto conclusivas entre un echo importante y otro; los dos tienen muy buena calidad. En el Manga, las CLAMP se han esmerado

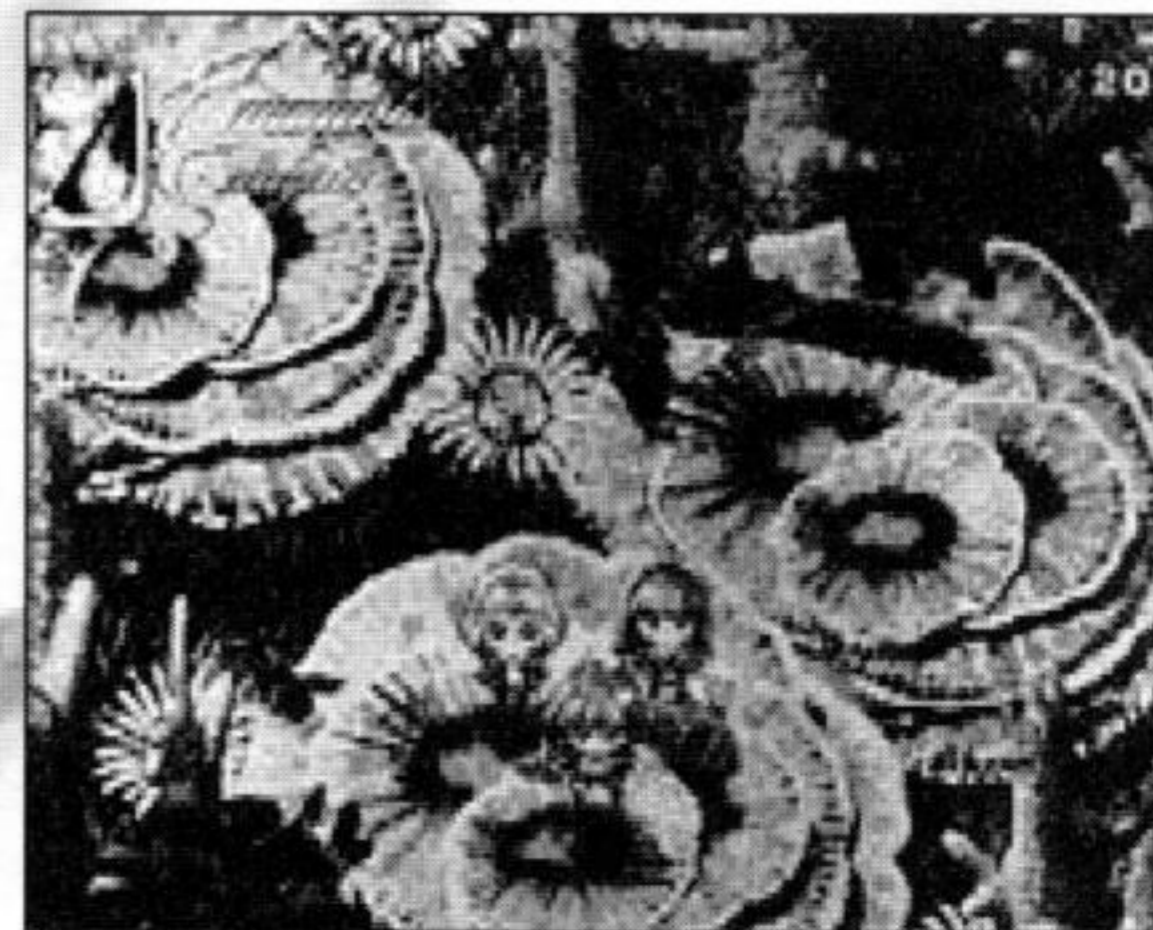
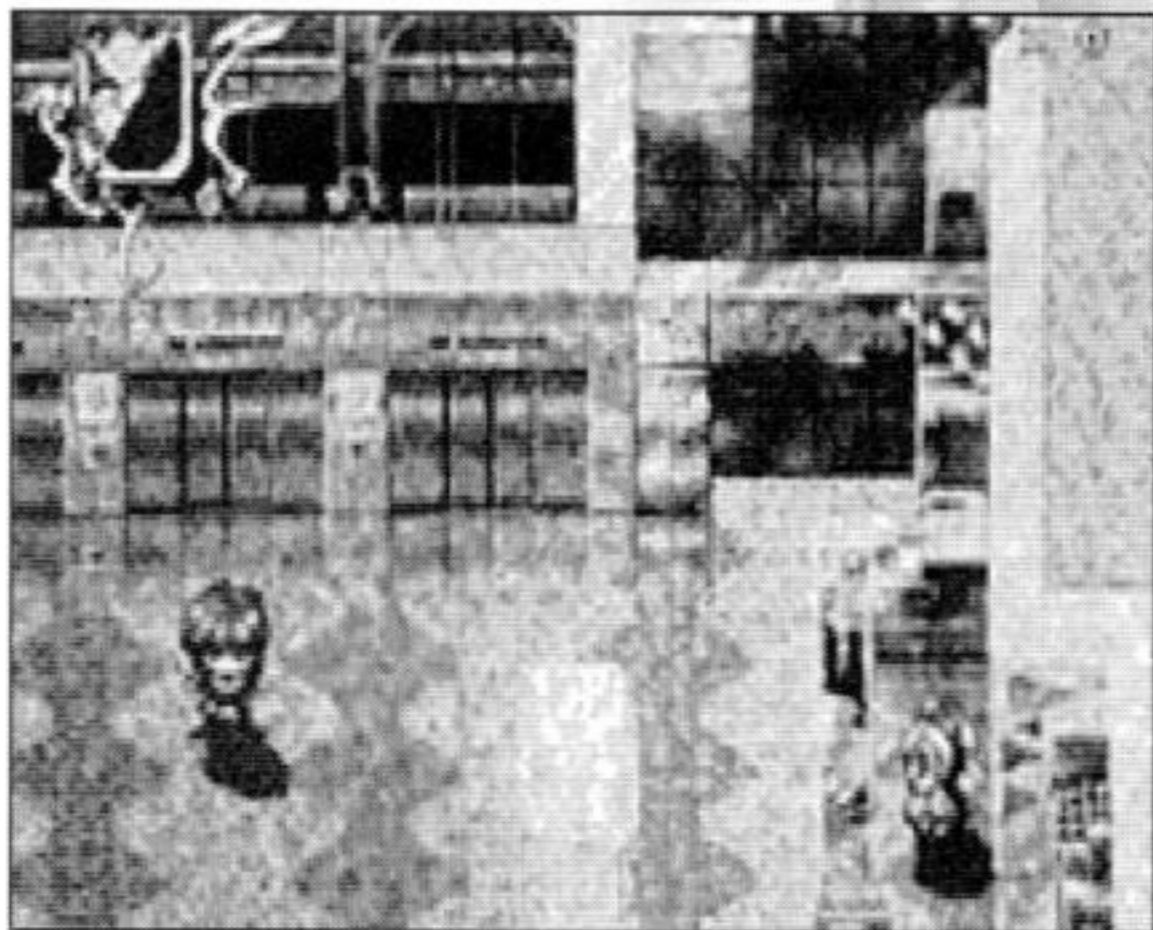
tanto en la calidad gráfica como en el guión. Y el Anime es bastante bueno, se nota que últimamente se está dando mucha importancia también a las series y no sólo a los OVA's, esto junto a los diseños de CLAMP, hacen de esta serie una de las mejores de los últimos tiempos.

Para acabar, a mí me ha merecido la pena conseguir el Manga y la Anime de Rayearth, aunque esto haya supuesto un cierto desembolso económico y manipular a los amigos. Espero que a vosotros os parezca igual de bueno, si tenéis la oportunidad de leerlo.

Raúl Domínguez.

El Video-Juego

Rayearth al ser propiedad de Sega Enterprise I.t.d. tiene versión de videojuego para el sistema Sega Saturn, con vistas a ser publicado en España. Se trata de un juego de rol, con animaciones al estilo final fantasy o Dragon Quest, de gran calidad.



OTAKU NO VIDEO

El Camino Perdido del Otaku

¡Que suenen las fanfarrias! ¡qué se icen los estandartes! ¡qué se reúnan los fieles! ¡qué tiemblen los herejes! ¡qué los mangamaniacos, tanto tiempo oprimidos por los malvados y cobardes (y me refiero a los simpáticos de la ATR entre otros) se regocijen, porque la hora de la venganza ha llegado!

El camino a seguir, el camino perdido del otaku, nos ha sido mostrado por GAINAX (y no me preguntéis quien es, porque el que no conozca Nadia, Gunbuster o Wing of Honneamise es que no sabe lo que es disfrutar) en su maravillosa obra "OTAKU NO VIDEO: Graffiti of otaku generation", dividida en dos OVAs: 1982 y 1985, y que incluso tiene el lujo de contar como diseñador de personajes a Kenichi Sonoda; ¿qué...? ¿qué no sabéis quien es...? ¡venga yaaa!

Si tenéis la suerte de ser uno de esos afortunados mortales (entre los que me encuentro) que tiene esa cinta, habréis podido comprobar cuál es el modo de vencer a tanto papanatas ignorante que se escandaliza porque en Ranma salga Shampoo mostrando sus encantos, pero que no dice nada cuando se lían a matar personas en Ruanda o Bosnia. El modo es muy simple: golpeando con sus mismas armas, o sea, con el poder.

Como dice Kubo, el protagonista de Otaku no Video, en el momento cumbre de la cinta: "¿... somos en realidad tan raros? ¿por qué si juegas al tenis eres genial, pero si te gusta el anime eres un tío extraño? ¿hay algo malo en lo que hacemos? ¡Estoy harto de que me miren como un bicho raro cuando voy a ver una película de

anime!... ¡estoy harto de que no me tomen en serio cuando voy a buscar trabajo!... ¡A partir de ahora se acabó ir mendigando trabajo!... ¡Mi objetivo será convertirme en el otaku de todos los otakus!... ¡¡OTAKING!!".

Un poco extremo el chico, pero hay que reconocer que muchos hemos pensado lo mismo en algún momento de nuestra existencia como otakus. La historia de Kubo, es la misma de muchos de nosotros. Un chico "normal" que alternaba sus clases en la Universidad y el equipo de tenis (como un Oliver Atom cualquiera) con su novia Yoshiko Ueno (personaje inspirado, como se nos sugiere en la cinta, en Lin Minmei). Todo muy bonito hasta que un día Kubo se encuentra con su amigo del instituto, Tanaka, que con el tiempo se ha convertido en todo un otaku, especializado en anime. Junto a él, Kubo descubre el mundo del mangainme, los fanzines, las maquetas, las ferias, los mercados, las camisetas, los posters, las figuras de plástico, los ídolos cantantes, los mecha, las mascotas, las bandas sonoras, el Animage y en fin, todo aquello que compone este maravilloso mundo.

También conoce al resto del grupo de Tanaka: Miyoshi, el especialista en artes marciales, lucha libre y golpes finales, Iyama, el fanático de las armas y los ejércitos, Hino, el encargado de la Ciencia Ficción y los Efectos Especiales, Tsurumake, que sólo vive por la noche y permite al grupo funcionar las 24h, y la simpática Sato o Honda, que se interesa por los bishōnen y los ídolos cantantes (y tenéis que verla cuando



se disfraza de Lum).

Poco a poco Kubo se va metiendo más y más en el asunto, hasta llegar a ser uno de esos que pueden citar de memoria los títulos de los capítulos de Dragon Ball o la bibliografía completa de Gundam. Pero algo pierde en el camino, a su chica Yoshiko Ueno, que cada día le ve más raro y rodeado de gente sospechosa. Ahora, que él se lo pasa como un enano haciendo fanzines y disfrazándose de Cobra en las convenciones de comics. Total, que la primera cinta acaba con Kubo revelándose contra el sistema establecido y decidido a "otakunizar" el mundo.

En esta primera cinta se hace referencia-parodia-homenaje a varias series y películas que se estrenaron alrededor de 1982, bien sea nombrándolas, sacando escenas, o citando frases famosas de personajes; estas son (casi todas, porque hay que ser un otaku japonés para reconocer todas las referencias): Mighty Jack, Gundam, Zambot 3, Crucero Espacial Yamato, Minky Momo, Urusei Yatsura, Lupín III, Dr. Slump, Space Adventure Cobra, Expreso Galáctico 999, Comando G, Doraemon, Sazae-san, Conan el chico del futuro, Ultraman (en cualquiera de sus versiones), Mazinger Z, Miyuki, Macross (película y serie),



© Kenichi Sonoda / GAINAX

Ironman 28, Great Ironman 17, Golion, Thunderbirds, Arcadia of my Youth, Dirty Pair, Maison Ikkoku, Nausicaä, Ashita no Joe... arf! arf! arf!

¡Ah se me había olvidado que en las cintas se van intercalando los "Retrato de un otaku": una colección de entrevistas a "auténticos" otakus que cuentan sus experiencias y vidas. Al mismo tiempo se nos ofrecen "rigurosas" encuestas que nos van ayudando a hacernos una idea de lo complejo que es el mundo de los otaku (?). Asimismo, cada poco se nos van recordando noticias ocurridas en la época en que sucede la historia, como el comienzo de la guerra de las Malvinas, el derribo del 747 coreano, etc.

Total, que 1987 empieza con Kubo y Tanaka que siguen adelante con su plan. La cosa es simple: se dedicarán a producir figuras de plástico, que harán artesanalmente en su garaje, y las venderán a través de los catálogos de las revistas. La compañía limitada se llamará Grand Prix o GP a secas. ¡Joder que fácil! ¿por qué no se me ha ocurrido a mí?. Y una cosa tan tonta va y funciona. Los pedidos empiezan a llegar y en menos de un año abren la primera tienda de cara al público. Para ayudarles contratan a la dulce y preciosa Fukuhara, que inmediatamente se queda colgada con Kubo.

Un par de años después GP tiene su sede en un rascacielos de Tokio y todo el grupo está colocado como ejecutivos en la empresa. Pero Kubo todavía no está contento. El tiene un sueño, la creación de Otakuland: una especie de Disneylandia creada por y para otakus, en donde se puedan cumplir todos sus anhelos. Cuando este sueño se haga realidad -dice Kubo- entonces podrá reclamar para sí el título de Otaku Supremo, que más o menos, en España debe de ser Cels Piñol.

Además no todo marcha sobre ruedas. GP tienen problemas con la mano de obra y además necesita un personaje original para seguir produciendo, pues ahora que son poderosos ninguna productora les quiere prestar los diseños. Para solucionarlo primero Kubo se marcha a China, para construir allí una fábrica de figuras en plan gigante y a bajo costo (esto mismo lo hacen la mayor parte

de las productoras de anime de Japón). De lo segundo se encarga Fukuhara, que ante la sorpresa de todos presenta un nuevo personaje, Marchen Doll Maki (para que os hagáis una idea, tiene menos ropa que Lum), que será la nueva estrella de la GP.



Llegados ha este momento tiene que aparecer el malo, que llega en forma de un malvado banquero, y casualmente es el marido de Yoshiko Ueno. Con malas artes engaña a Tanaka y a todo el grupo para lograr echar a Kubo de la presidencia de la compañía. "Tonto "-le dice"- ¿creías que podrías triunfar con tu industria casera?". El pobre Kubo es trasladado a una sede perdida de GP como empleado raso.

Al poco se larga de esa oficina e intenta rehacer su vida al margen de los otakus. Un día, cuando va al trabajo, pasa por delante de una sede de GP, donde las masas hacen colas para conseguir maquetas que allí venden. De golpe se encuentra con Tanaka, al que han despedido también y se encuentra en un estado lamentable. Le cuenta a Kubo cómo le engañaron, él le perdona de todo corazón (isnif!) y juntos se conjuran para empezar otra vez.

Esta vez eligen el anime, produciendo una película casera de animación, que tiene como director, animador, diseñador de personajes y dibujante a la fiel y preciosa Fukuhara. Para esta película ella crea a Super Idol Misty May y a sus mascotas Posi King y Nega King. Esta Misty May, que está aún más maciza que Maki, viene a ser la madre de todas las parodias-homenajes, porque en ella se pueden encontrar partes de Cutey Honey, Creamy Mami, Bunny Girl y A-ko, sin contar que las mascotas son versiones de King, el león de Nadia.

Fukuhara se líla la manta a la cabeza y se pone a trabajar como loca, con la ayuda de Tanaka y Kubo, que por fin se ha dado cuenta del tesoro de chica que tienen. Y otra vez consiguen el éxito y crean la compañía Giant X o GX a secas. Ganan dinerito, compran unos estudios e incluso alquilan el Tokyo Dome para la exhibición de su nueva producción. El malvado que les arrebató GP es vencido y Yoshiko le abandona.

Un día de 1997, Kubo, vestido como Kodai Susumi del Yamato, Tanaka, vestido como Char Aznable y Fukuhara, vestida como Lalar Sun, inauguran la isla Otakuland, cuya estructura central es el SDF-1, con la cabeza del Gunbuster y como brazos el Nautilus y el Nuevo Nautilus (y todo a tamaño real ¡yo quiero!). Para que luego digan que los sueños no se hacen realidad.

Las dos cintas de Otaku no Video, son de esas que te pasas todo el rato divirtiéndote con las referencias, los guiños y las bromas ocultas. Y a lo mejor incluso sacas un par de buenas ideas para tu fanzine o tu tienda. La enseñanza, si se quiere buscar alguna, es que los otakus somos una gente impresentable para algunos, pero somos mejores de lo que ellos piensan. Tenemos la fuerza, tenemos la ilusión, tenemos las ganas (¡Dios! empiezo a hablar como José Luis Moreno) y tenemos las deudas necesarias como para intentar las empresas más absurdas. Aunque muchos caigan, si uno lo consigue, estamos seguros que la armará muy gorda. Así que ya sabéis: "¡OTAKING!!" y a por ellos, que son pocos y cobardes. La pregunta es: ¿Alguno sabéis de donde viene exactamente la palabra Otaku?

Manuel "Kimagure" Ortega.

© Kenichi Sonoda / GAINAX





Shin Kimagure Orange Road

Y tras un sueño muy revelador y una extraña llamada de teléfono, Kjosuke es atropellado por un Volvo. Separados por la gravedad del accidente su cuerpo y su alma, su abuelo intenta, desde el hospital, enviar el alma de Kjosuke al pasado para que se pueda reencontrar con su cuerpo sano y así salvarse. Pero el abuelo se equivoca, y le manda al futuro.

Allí se encontrará con la Hikaru adulta, verá la situación de Madoka en el futuro, y la suya propia, muy inquietante ya que... ¿no encuentra ningún dato sobre sí mismo! ¿Habrá muerto en esa cama del hospital? ¿Logrará tener noticias antes de perder toda su energía vital y muera realmente?... Eso es algo que sólo sabréis cuando veáis la nueva película (o leas la novela).

Como en cualquier producción KOR que se precie, la música tiene también en Shin gran importancia. Ya en la novela intuíamos que hasta el argumento poseía zonas musicales (algo raro en una novela), perfectamente diseñadas para su traslado al anime y así ha ocurrido. La novela daba incluso el título de una de las canciones, así que... ¿Qué más podemos pedir? El primer CD que se ha puesto a la venta ha sido un Image Album, en Agosto. A continuación lo hará un CD Single con el tema principal y por último el Original Soundtrack. Lo esperamos con impaciencia.

¿Qué nos queda? Por supuesto: el staff, y la pregunta fundamental ¿Está Akemi Takada en el equipo? Pues desgraciadamente o afortunadamente... No. El anime ha corrido a cargo del studio Tôhō, dirección: Kunihiko Yuyama; Diseño de personajes: Takayuki Goto; Guión: Kenji Terada.

El diseño de personajes, como podréis ver, ciertamente es parecido al de "Boku no Chikyû o Mamotte" (Please Save My Earth)..... Habrá que ver la animación para juzgar con más claridad. Dos detalles de importancia son también, el que la portada haya sido realizada por Izumi Matsumoto, pero al estilo Takada (este hombre tiene futuro...), y que él mismo ha hecho la versión manga de la novela y el film, pero en vez de volcarlo en papel, lo ha hecho en formato digital, en CD-ROM, aunque esperemos que si la película tiene éxito (lo tendrá), se llevará probablemente también al formato

habitual, para deleite de todos sus seguidores, y para que los demás



comprueben como ha mejorado en su dibujo.

En definitiva, que todos lo KOR adictos tendremos que estar de enhorabuena, por que asistimos a nuestro soñado renacimiento del mito, a pesar de que éste nunca murió. Por mucho que NORMA se empeñe.

No puedo resistir la espera para encontrarme de nuevo con Madoka y compañía. ¿Podéis vosotros?

RAFA "KAZE" GALLARDO.



El rumor andaba en boca de muchos, pero por fin se ha visto confirmado. Aunque la noticia nos llegaba allá por el mes de Abril. Ya contamos con todos los detalles e imágenes de la nueva película de KOR.

Se trata de Shin Kimagure Orange Road, y como muchos habrán podido comprobar, se trata de la novela publicada por Shueisha en su colección Jump Books con guión de Matsumoto y Kenji Terada en su versión animada. Para los que no estén enterados (infieles) el argumento de la novela continuaba respecto a la película Ano hi ni Kaeritai, cuyo dramático final todos recordamos. Ha pasado un año desde que todo ocurrió, y las cosas se desarrollan como esperábamos: Kjosuke y Madoka salen juntos, enamorados cada día más el uno del otro. Hikaru se encuentra viviendo en Nueva York, gracias a su talento como artista. Todo muy bien, todo perfecto... Kjosuke y Madoka preparan una noche muy especial... Su

noche.
Pero



antes
de que
t o d o
ocurra,

Bien, ya que tenemos una revista, a partir de ahora vamos a comentar y mostraros las ilustraciones, que aparecen en los distintos libros de ilustraciones publicados por autores Japoneses que tanto os gustan. Si quisierais saber sobre algún libro en cuestión, contadmelo por correo e intentaré reseñarlo en estas páginas, para que el resto de la gente lo conozca, ¿ok?

En este número voy a presentaros las ilustraciones del libro **Elverz** de Haruhiko Mikimoto. Mikimoto ya se ha hecho con un puesto de honor entre los dibujantes más apreciados por los Anime-adictos españoles. Este libro es la recopilación de los dibujos que se hicieron para la novela del mismo nombre, *Elverz*, que fué serializada en el *Dragon Magazine*, y escrita por *Reiko Kitagawa*. Es una historia heroica clásica que habla de la aventura de un joven, en cuyo interior se esconde el misterio de una leyenda. De ella empiezan a surgir una serie de acciones y dramas, encontrandonos con personajes de fantasía como elfos, princesas, magos poderosos, conspiradores del imperio...etc. La verdad es que resulta difícil de encontrar la obra completa y entenderla sin una explicación, ya que los textos (como no) están en japonés; y además siendo una novela corrientucha, tampoco puede decirse que tuvo un gran éxito, aparte de que, en mi opinión, lo único que vale la pena son las ilustraciones del maestro Mikimoto.

El libro se divide en cuatro partes: "Prólogo de la Leyenda", "La Espada Dorada", "Valle de los Elfos" y "La Promesa del Pasado".

En "**Prólogo de la Leyenda**", son las ilustraciones realizadas en acuarela, la técnica habitual de este dibujante, suave y difuminado.

En "**La Espada Dorada**", se representan las obras hechas en acetato, estilo que el maestro Mikimoto utiliza, pero no usualmente; usando colores de mucha intensidad. Aún así, podemos descubrir fácilmente la suavidad de su estilo, la extraña forma de marcar las líneas, y por supuesto, la expresión de los personajes.

En "**Valle de los Elfos**", es parte de la historia de este libro en narración, con escasos dibujos en blanco y negro.

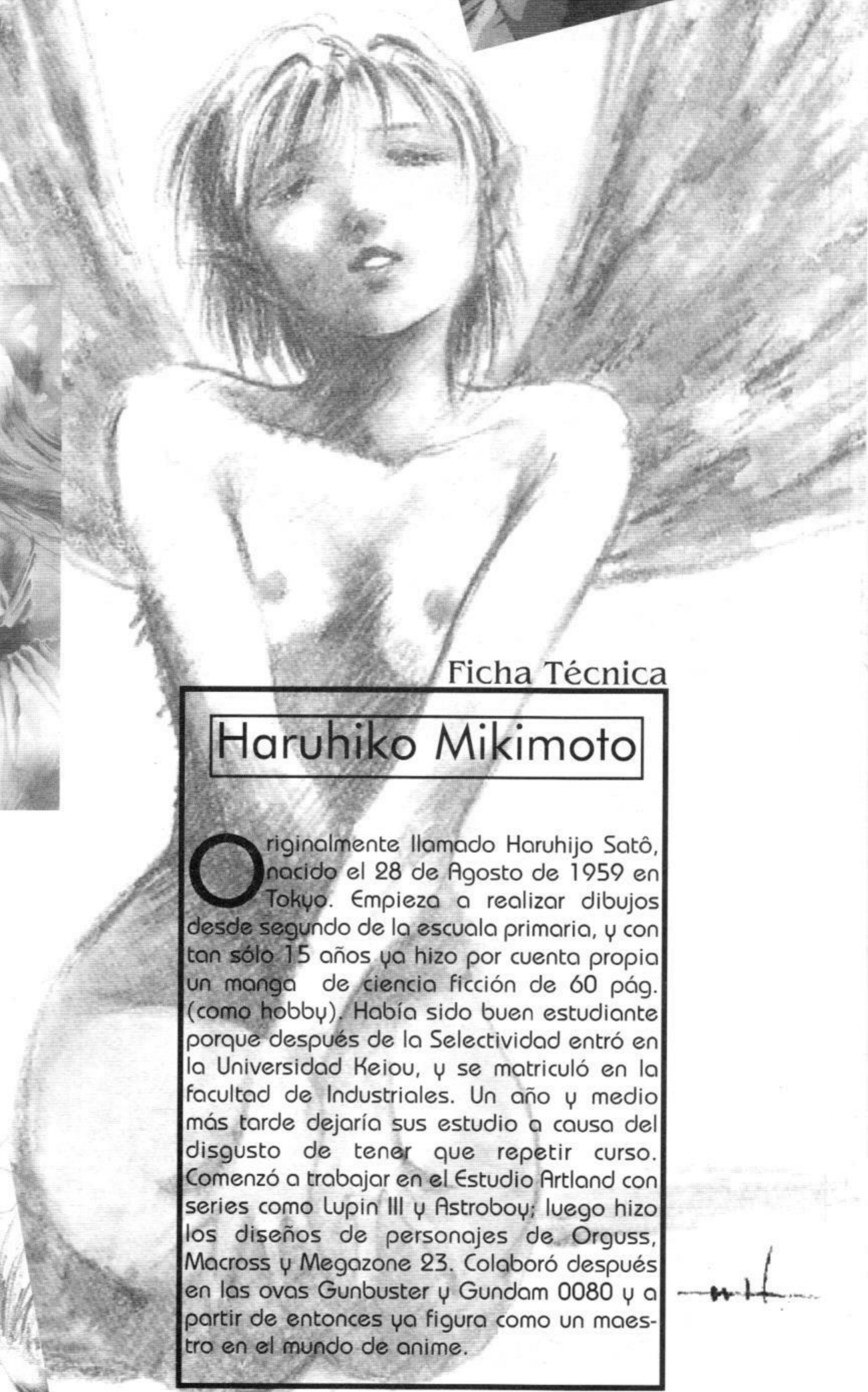
En "**La Promesa del Pasado**", recopila sus bocetos-ilustraciones, sólo usando la tinta china, rara vez combinado con tramas. Resalta entonces su magnífico manejo de pluma para obrar.

Originalmente el libro cuesta 2,000 yens, equivalente a unas 2,500 ptas (sin añadir gastos). Mide 21x28.5cm, 120 páginas en total (80 color, 40 b/n), tapa blanda con una página interior alargada. Y es de la editorial **Fujimishobo**.

..... ADOL From Ys



Portada de Elverz



Ficha Técnica

Haruhiko Mikimoto

Originalmente llamado Haruhiko Satô, nacido el 28 de Agosto de 1959 en Tokyo. Empieza a realizar dibujos desde segundo de la escuela primaria, y con tan sólo 15 años ya hizo por cuenta propia un manga de ciencia ficción de 60 pág. (como hobby). Había sido buen estudiante porque después de la Selectividad entró en la Universidad Keiou, y se matriculó en la facultad de Industriales. Un año y medio más tarde dejaría sus estudios a causa del disgusto de tener que repetir curso. Comenzó a trabajar en el Estudio Artland con series como Lupin III y Astroboy; luego hizo los diseños de personajes de Orguss, Macross y Megazone 23. Colaboró después en las ovas Gunbuster y Gundam 0080 y a partir de entonces ya figura como un maestro en el mundo de anime.

Si bien es cierto que la serie de las Knight Sabers no llega a ser una maravilla de la animación (aunque eso sí, muy entretenida), las canciones que acompañan al anime son de una gran calidad. En mi humilde opinión hay unas cuantas mucho mejores que algunas que componen muchos de los grupos japoneses de Pop y Rock "profesionales" del medio

(y lo afirmo porque he escuchado mucho). Pero es curioso, ya que la mayoría de las canciones están cantadas por las dobladoras de las Knight Sabers: Priss (Oomori Kinuko; que junto a su grupo Silk, ya ha sacado 3 discos), Sylia (Sakakibara Yoshiko), Linna (Tomizawa Michie; 6 discos en su haber) y Nene (Hiramatsu Akiko; 4

discos ya en el mercado); además de Vision (Hashimoto Maiko) y Tsubokura Yuiko; así como el primer single del grupo Bluew, cantado por su vocalista; Mr.Dandy Mr.Joy. Pero lo mejor de todo es que la personalidad de cada personaje se refleja en la forma de cantar, y ahí las que salen ganando son Oomori y Tsubokura.

Tsubokura Yuiko: Esta señorita, tiene una voz muy parecida a la de Oomori por lo que se las puede confundir, y la pongo en primer lugar porque para mí es la que canta las mejores canciones de BGC. Por orden de preferencia son: Twilight (magnífica), Omoide ni Kakarete, Crisis-Ikari..., Bara no Soldier y Rock me. A destacar son las dos primeras, unas baladas de quitarse el sombrero; las restantes son muy rockeras. Si uno busca por la discografía de esta mujer se encontrará que también participó en otra serie de anime: KOR, con canciones como Breaking Heart (muy movidita), Choose me y Kaze no Manazashi.



PRISS (Oomori kinuko): Esta otra nipona tampoco canta nada mal (aunque tiene unas pintas... ver su concierto al final de BGC1 la versión española). Sin duda alguna es la que acapara más el micrófono con temas como Wasurenaide (la mejor balada de todo el mundo del anime), Remember, Kon'ya wa Hurrikane, Mad Machine, Victory y Kizudarake no Wild. Priss solo canta en el Complete Vocal Collection 1, y como se refleja en canciones como las últimas es una chica independiente y fuerte, pero que también tiene su corazoncito como lo reflejan Wasurenaide y Remember. También debo destacar dos temas que no aparecen en los vocal collection

pero sí en el BGC8 como son Chase the Dream y Route to California, temas que fueron sacados de un nuevo LP de Oomori Kinuko. La mayoría de sus temas está cargado del sentimiento de una guitarra eléctrica muy buena.



VISION : Es la cantante profesional que aparece en BGC7 dispuesta a vengarse de la muerte de su hermana. Solamente canta dos canciones, pero realmente muy buenas: Say Yes! (la del inicio del capítulo) y Never the End (la del final).



NENE: Es la más infantil y débil del grupo pero eso no es merma para que sea indispensable. Su carácter infantil también se acentúa en temas como Kiss 17Girl y Q-Anata, en los cuales sus temas tratan temas sobre amores adolescentes. La voz que tiene Hiramatsu le viene que "ni pintado" a Nene, ya que es la típica de una chica de edad juvenil.



LINNA: Es la componente más atlética del grupo y por lo tanto eso se nota en sus, también, 3 temas, cargados de un ritmo ideal para hacer un poco de aeróbic al ritmo de la música. Mayonaka no Star, Heart wa Natural y Come into Action son canciones

donde lo que prima es el sintetizador y la caja de ritmos.



SYLIA: Tanto Sylia como el resto de las Knight Sabers (por separado. El grupo lo hace en los dos vocal Collection) solo hacen aparición en el Voc.Col.2. Sylia es la más madura de todas, es la que lleva el peso de todo el grupo, y eso se refleja en sus 3 canciones: Starlight, With, Here in the Dark ; temas todos ellos muy cadenciosos y de estilo muy parecido. A destacar es su hermosa voz profunda, y que Sylia fue diseñada haciendo una copia anatómica de Sakakibara.



KNIGHT SABERS: En una serie que trata de un grupo de luchadoras, en donde todas son importantes, como no iba a haber temas cantados por todas ellas. Un total de 7 lo componen, todos ellos muy fuertes rítmicamente y que tienen una característica en general: casi todos empiezan muy bien, pero al final se hacen un poco repetitivos.

De la parte instrumental he de decir que son temas en donde abunda el ritmo estilo máquina (no bakalao)muy repetitivo, ya que la serie trata de robots y demás artefactos, aunque hay dos o tres temas muy interesantes. En resumidas cuentas Vocalmente es

de lo mejor que escuchado en el Anime, y junto a los temas vocales de Megazone 23, se deberían encontrar en las estanterías de los que se llaman AnimeMegaloOtakus, o solamente fans de la música Japonesa, ya que allí se llegan a realizar hasta conciertos con gran asistencia de gente (lo juro,

he visto alguno en vídeo) Aquí, como no saquemos a tocar al grupo Parchís o al que compone la música de los fruitis o Don Quijote...

CORRECCIONES: TRAJANO JAVIER 'MACROSS' ROLLÓN



RANKING



© Mitsuru Adachi / Shogakukan

Mejor Personaje masculino de manga y anime

TATSUYA

Es el protagonista de Touch. Vago, insociable en un principio. Pero cuando muere su hermano gemelo, cambia totalmente y llega a ser un triunfador en Baseball y en la vida.



© Rumiko Takahashi / Kitty Films

Mejor Personaje femenino de manga y anime

KYÔKO

En Maison Ikkoku, es la arrendataria de un edificio de la 2ª Guerra Mundial. En él, se enamorará de Yûsaku Godai, después de perder a su marido. Pero unirlos no será fácil.

| | | |
|---|---------------|---------------|
| 2 | Ryô Saeba | City Hunter |
| 3 | Ryôga | Ranma 1/2 |
| 4 | Yûsaku Godai | Maison Ikkoku |
| 5 | Ranma Saotome | Ranma 1/2 |

| | | |
|---|------------------|----------------------|
| 2 | Madoka Ayukawa | Kimagure Orange Road |
| 3 | Minami | Touch |
| 4 | Linn Minmei | Macross |
| 5 | Miyuki Kadomatsu | Miyuki |

© Mitsuru Adachi / Shogakukan



Mejor serie de Televisión

TOUCH

| | |
|---|-----------|
| 2 | RAMMA 1/2 |
| 3 | K.O.R. |

© Rumiko Takahashi / Shogakukan

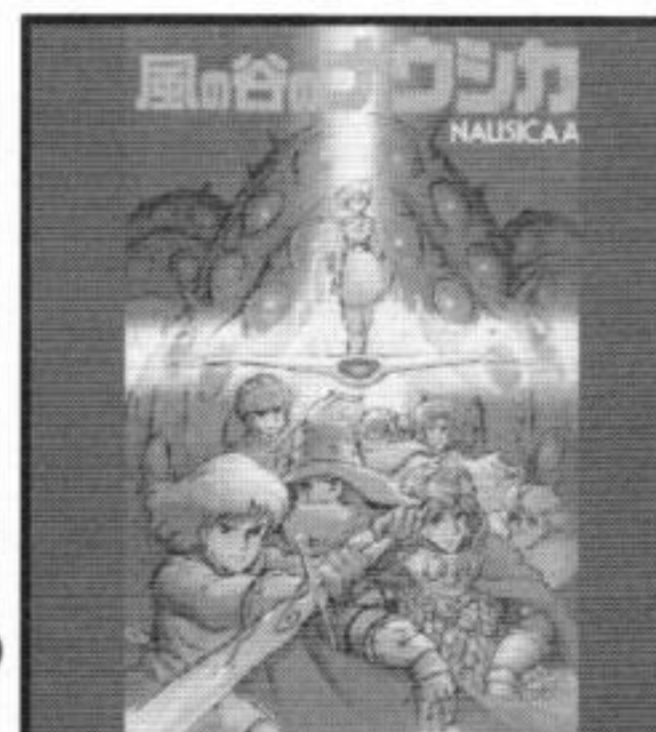


Mejor manga

MAISON

| | |
|---|---------------|
| 2 | TOUCH |
| 3 | VIDEO GIRL A9 |

© Nibariki / Tokuma Shôten



Mejor película u Ova

NAUSICAA

| | |
|---|-----------------------------|
| 2 | PORCO ROSSO |
| 3 | MACROSS A9-OBOETE MASUKA |

Este Ranking ha sido realizado entre los miembros de la revista y algunos amigos más, por lo que no refleja en absoluto el gusto de la mayoría de Otakus españoles. Por lo que a partir de ahora pedimos vuestra colaboración; así los interesados debéis mandar una carta al apartado de correos (8106) código postal (28080), con, a vuestro entender, el mejor personaje masculino y femenino, mejor serie de Tv, mejor manga, mejor película u OVA, mejor banda sonora, mejor juego de consolas o recreativa, etc. Cada apartado contará con un máx. de 3 elecciones (por orden de preferencia), y no importa que los personajes, series, manga, etc... no hayan sido emitidas en España. Eso sí, en los personajes poner nombre completo (si puede ser el japonés) y serie o manga de procedencia; y en los juegos, la casa de la que provienen (Sega, Nanco, Konami...).

© Akemi Takada



Mejor Banda Sonora

K.O.R.

▶ 70UC7

BUBBLEGUM

▶ 3 CRISIS

© Haruhiko Mikimoto



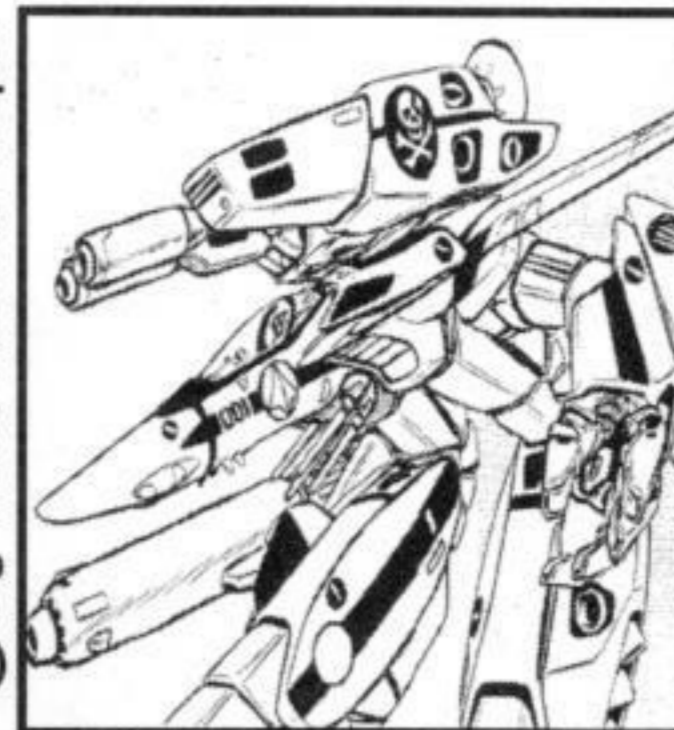
Mejor Ilustrador

Haruhiko

▶ 2 Akemi Takada

▶ 3 Nobuteru Yuki

© Big West / Macross Project



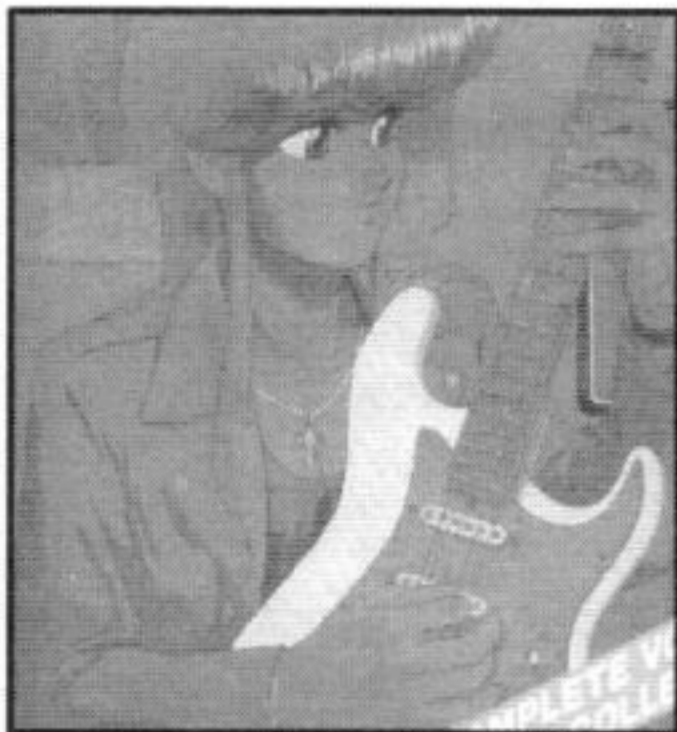
Mejor Mecha

VF-1S

▶ 2 MS06ZAK 99

▶ 3 HARD SUIT (BGC)

© Kenichi Sonoda / Arfmic



Mejor Canción

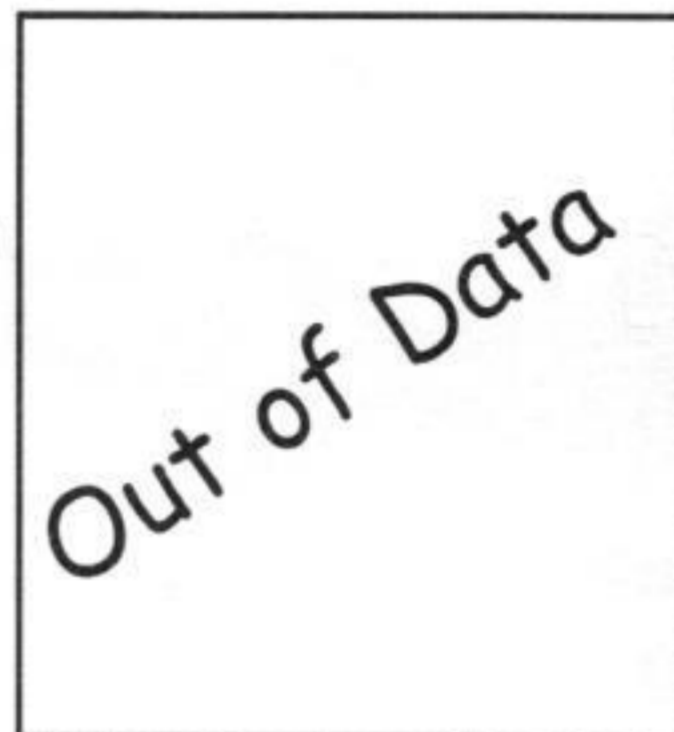
WASURENAIDE (B.G.C.)

▶ 2 Twilight (B.G.C.)

▶ 3 A Piece of Love (Ranma)

Normalmente, como habréis podido comprobar en numerosos fanzines y revistas, los rankings son menos detallados, pero es que en esta revista no queríamos hacer el típico ranking de mejor personaje masculino, mejor femenino, mejor manga, película y banda sonora, sino que en el mundo del manga y el anime como hay otros campos que abarcar, hemos decidido incluirlos, para en un futuro ver vuestros gustos. Para ello, como ya he dicho antes, debéis mandar una carta, con vuestras votaciones, en cada sección (solamente 3 votaciones cada una), al apartado de correos 8106, código postal 28080 de Madrid, indicando en el sobre Minoki-Ranking. **Entre todas las cartas haremos una votación, y seleccionaremos a tres de ellas, para regalarles un CD de anime a cada uno de los elegidos.**

© Namco

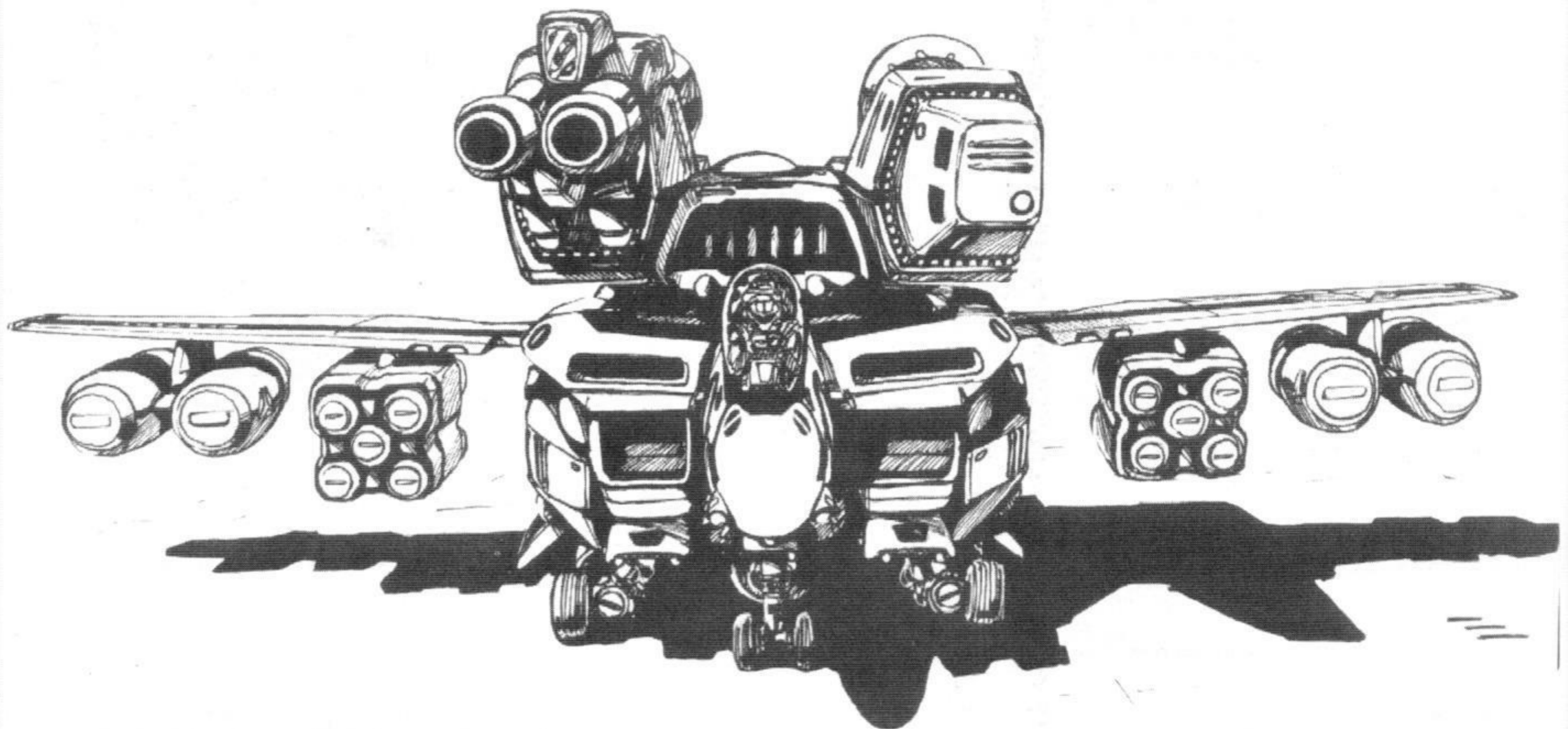


Mejor Video Juego

TIME

▶ 2 King of Fighter 95

▶ 3 Sega Rally



MULTI

Vuelve "King of Fighter" otra vez, y lo ha hecho con 7 personajes nuevos, un equipo más y otros cambios y reglas.

Todavía no tenemos mucha información de este juego, pero ahí va la que tengo:

Hasta ahora en la saga de "King of Fighter" el organizador de este torneo era Rugar Bernstein, el peor enemigo final que ha existido en la historia de SNK.

Rugar se suponía que había muerto en el "King of Fighter '94" y en el "95", pero en este torneo no sabemos si sigue vivo.

En el torneo del '96 el organizador además de no ser Rugar, tampoco lo es Geese, ni Clauset. Esta vez la encargada de la organización corre de una empresa multinacional, esto quiere decir que ahora el torneo King of Fighters es un enfrentamiento oficial; no como los otros torneos ilegales.

El combate se efectúa con un equipo formado por tres personas como hasta ahora; de las cuales están todos los equipos representados en anteriores sagas, y además contamos, como dije con la presencia de un equipo nuevo, del que no sabemos quienes lo componen, salvo que corre el rumor de que es el equipo de jefes (Geese, Clouser y Mr. Big). Los anteriores equipos también cuentan con algunos pequeños cambios:

-En el equipo "Karate Ryokugenryu", Takuma se retira y entra Yuri, que conocemos de sobra.

-En el equipo "Ikari Warriors" Heideln desaparece y entra una chica llamada Leona que utilizará las técnicas asesinas de Heideln; Es la líder de este equipo, aunque no se lleva bien con Ralfy Clark.

-En el equipo de chicas King busca otra compañera para el equipo, ya que Yuri entró en el "Karate Ryokugenryu". La nueva del equipo es Kasumi Tohdo, la hija de Tohdo que apareció en "Art of Fighting". Ella busca a su padre, que desapareció después de la lucha contra Ryu Sakazaki. Utiliza el Aikido como técnica.

-En el equipo "Rivales" ya que Lori en "95" echó a Billu y Eiji de su equipo, a la fuerza ahora tiene dos compañeras nuevas. Vais y Machua, las dos secretarías de Rugar en "94" y en "95". No sabemos ni de por qué están ellas con Lori ni con que motivo, ni tampoco sus técnicas de lucha.

Aparte de

Generalmente, todos los juegos dedicados a series de anime que no sea esa-que-ya-sabéis tienen aquí menos futuro que un iglú en el Sáhara. Si tu objetivo en la vida no es tanto apalitzar a Goku

estos cambios de luchadores en los equipos tenemos otras modificaciones en las reglas del juego:

-En el "94" y en el "95" cuando tu personaje está inconsciente (lo que llamamos pajaritos) o está siendo agarrado por alguna llave del adversario, venían tus compañeros a echarle una mano para salir del apuro, si se cumplían una serie de condiciones. Ahora se han de cumplir más puntos para que así sea: Hay que tener en cuenta si entre compañeros del equipo se llevan bien o no. En el "94" y en el "95" tenías que cumplir la condición de que alguien de tu equipo siguiera en pie, que estuviese en pantalla, y que su barra de energía fuera inferior a la del enemigo. Pues en el "96" todo esto se ha de cumplir

más o menos, y si tu compañero se lleva bien con el que se encuentra en apuros vendrá a ayudarte aunque incluso tenga la barra de energía más "cargada" que el contrincante; pero si se lleva mal contigo, NANAÉ...ajo y a arreglárselas sin el.

Pues nada esto es todo lo que sabemos por ahora, de como conducir el Super Asurada, dirigir a Noa Izumi por las calles de Tokio o derrotar a Zion (¡hereje!) lo llevas bastante crudo. Quizá por eso me han permitido los jefazos comentar el **Mobile Suit Gundam** de la **Saturn** sin tener ni zorra de consolas, multimedia y cosas así (con decir que nunca me ha salido ni un mero shōryuken). Empecemos:

El desarrollo del juego es bastante simple y podría apostar mi sueldo a que no pasará a la historia de las consolas: se hace avanzar el Gundam, masacrando a los pobres incautos que hayan cometido el error de cruzarse en su camino, hasta llegar al enfrentamiento con el malo principal; si se le derrota se pasa de pantalla y se vuelve a repetir todo de nuevo hasta llegar al final definitivo. Al menos los creadores se han matado un poco para dar la impresión de profundidad y tres dimensiones en los decorados y las figuras. El jugador sólo puede mover al gundam adelante y atrás, pero el esfuerzo se les agradece.

"King of Fighter '96" y me gustaría mucho jugar aquí en España pronto; aunque corre el rumor de que ya está aquí....



YOSKE 'CAT'



Viéndolo críticamente se podría decir que este juego está dirigido a todo (japonés) que haya crecido viendo esta serie y quiera vivirla de nuevo. Podría decirse que es una película interactiva, pues el juego está plagado de múltiples animaciones, la mayor parte de ellas sacadas de la serie original y algunas (muy pocas) hechas ex-profeso para el juego. De este modo se repiten uno a uno todos los hechos y combates ocurridos en el anime, sin olvidar casi ninguna traición, desengaño o frase chorra, al menos hasta donde yo he podido ver (no se me da bien ni esto -snif-).

Respecto a si vale la pena lo suficiente como para intentar traérselo aquí por cualquier medio, he de decir que todo aquel que no sea un Gundamaníaco casi obsesivo, conozca la serie de pe a pa y sepa más japonés que un nativo de Tokio perderá el tiempo, el dinero y seguramente la paciencia con este juego. A lo mejor con el de Play Station....

Koko wa Greenwood

EL JUEGO DE GUNDAM PARA SEGA SATURN



KING OF FIGHTERS '96

MEDIA

INTERNET

El mundo del manga y el anime se mueve muchísimo dentro de Internet, por lo que una sección dedicada a las autopistas de la información en esta sección de Multimedia se hacía obligatoria. Durante los próximos números intentaremos mantenernos al día de las direcciones más rompedoras dentro del universo del manga y anime en Internet. Vamos a empezar en este primer número con cinco direcciones de empresas japonesas de software, mundialmente reconocidas por sus creaciones.

- Sega: <http://www.sega.com/>

Uno de los mejores sites relacionados con los videojuegos, a



pesar de ser demasiado 'oficial'. Cantidad de previews, juegos, magazines, y demas para divertirnos durante horas.

- Gainax:

<http://www.stellar.co.jp/gainax/>

Si queréis introducirnos en el universo Gainax no hay mejor manera que introducirse a través de la pagina Web del estudio más carismático del anime japonés. Su museo, últimas creaciones, novedades, pro-

El Video CD se revela como el formato

ducción de software, etc, todo orientado para tu exclusiva diversión.

- Enix:

<http://www.marinet.or.jp/com/enix/>

Site de una de las compañías de software más prestigiosas del Japón. Como presentación, valga una muestra: toda la saga de Dragon Quest.

- Bandai: <http://www.bandai.co.jp/>

Para que decir nada. La site del monstruo del merchandise japonés, con todo lo que ella conlleva. Horas y horas de navegación.

- Square: <http://www.spin.ad.jp/square/>

La famosa creadora de la saga de Final Fantasy también tiene su página web. En ella, por ejemplo, podremos ver los últimos diseños para el nuevo Final Fantasy para Ultra 64.

- Namco:

<http://www.namco.co.jp/>

En su Wonder Page nos podremos entretener con gran cantidad de información sobre los creadores del Ridge Racer o Time Crisis, y sus futuros proyectos.

Por este mes es suficiente. Espero que os haya-

mos asegurado unas cuantas horas de navegación, y os invitamos a que busqueis por vosotros mismos. Siempre encontrareis un sitio nuevo. ^_^



S50, que se trata de un modelo de sobremesa como un video cualquiera, pero de tamaño más reducido con un precio de 33000 yenes, y el D-V500, que se trata de un modelo portatil.

Muchos podrán pensar como es posible un video portatil y para que. La respuesta es sencilla. Este modelo ha salido conjuntamente en Japón con las Glasstron PLM-50, unas gafas diseñadas para visualización de televisión unipersonal. El citado invento pretende revolucionar el concepto de la TV en los proximos años, y Sony pretende romper con un primer modelo muy ela-

VIDEO CD SONY

del futuro: dentro de un compacto normal de 12 cm se puede contener la información

correspondiente a dos horas y media de

audio y video, lo que equivale a un total de unos 3 Gb de memoria. De hecho, ahí radica el potencial del formato. Valdrá tanto como soporte de video, con las ventajas propias del Laserdisc con la calidad digital y con un formato más manejable y de mayor capacidad, como soporte informático, superando en capacidad a todos los soportes domésticos actuales.

De momento, hemos podido contemplar dos modelos de video CD comercializados por Sony en Japón. El VCP-

bora-do, de comprobada efectividad, y a un precio impactante: 88000 yenes, muy reducido considerando que con estas gafas podemos contemplar el equivalente a una television de 52 pulgadas. El precio del modelo portatil es de 36000 yenes, toda una revolución.

En cuanto a títulos ya han aparecido multitud de películas y videos musicales, entre los cuales podemos encontrar varios de anime, como Record of Lodoss War, Ashita no Joe, Fushigi Yugi, etc.

En definitiva, que el futuro empieza a tener forma en el Video CD, y podemos preveer que dentro de poco invadirá todos nuestros hogares de una forma fulgurante, sobre todo si se comercializa al mismo precio que en Japón.



HAZE

EL LANZAMIENTO DEL MES



ADOL

No ha sido un mal intento para acercarse al formato japonés. En la relación calidad-precio sale algo cara. Recomendado para los aficionados a Sailor Moon.



KOKO WA GREENWOOD

La verdad, sabe a poco para haber estado esperando un año. Odio la traducción "antenatresiana" ("Bunny", "Rai", "Amy"...). Y yo, la verdad, no me lo voy a comprar. Demasiada Takeuchi para mí.



RAFA

El mejor lanzamiento de manga en España, en cuanto a la calidad de impresión. Por fin podremos ver tramas en vez de manchones. Respecto a la historia, Sailor Moon no es de mis favoritas, pero ya era hora de que se publicase un shôjo.

Recomendado, aunque no te guste la serie



美少女戦士
セーラームーン

NAOKO TAKEUCHI
SAILORMOON
1 - METAMORFOSIS



Glénat

Ficha Técnica

Mangaka: Naoko Takeuchi
1ª Edición: 1992 Kodansha Ltd.
Datos España:

Edición: La de 1996
Editorial: Glénat España, S.L.
Precio: 995 ptas
Nº Pag: 191 páginas.
Medidas: 115x153x12 (mm)
Episodios:

1. Bunny
2. Amy
3. Raya
4. El Baile de Máscaras
5. Mako



© Naoko Takeuchi / Kodansha

JAVIER 'MACROSS'

Me gusta el formato. Más grande y grueso que el japonés. El precio sigue siendo caro.

Lo mejor: Uno de los mangas con mejor tramado que he visto. No se ven manchas. Papel de buena calidad (no como Norma)

Lo peor: Se deslomará con facilidad. Fallos en traducción (a Usagi, se le ponen 3 nombres: Bunny, Bonny, y Bunne). Fallos en la maquetación al salirse en algunos casos el texto del bocadillo.

Mis votos los doy a la edición. No a la obra (que no me gusta).



MAE

Edición perfecta... Pero el argumento, que es pésimo.



TRAJANO

No me gusta la edición. No me gusta la impresión. Es demasiado caro, y además, no me gusta la historia.



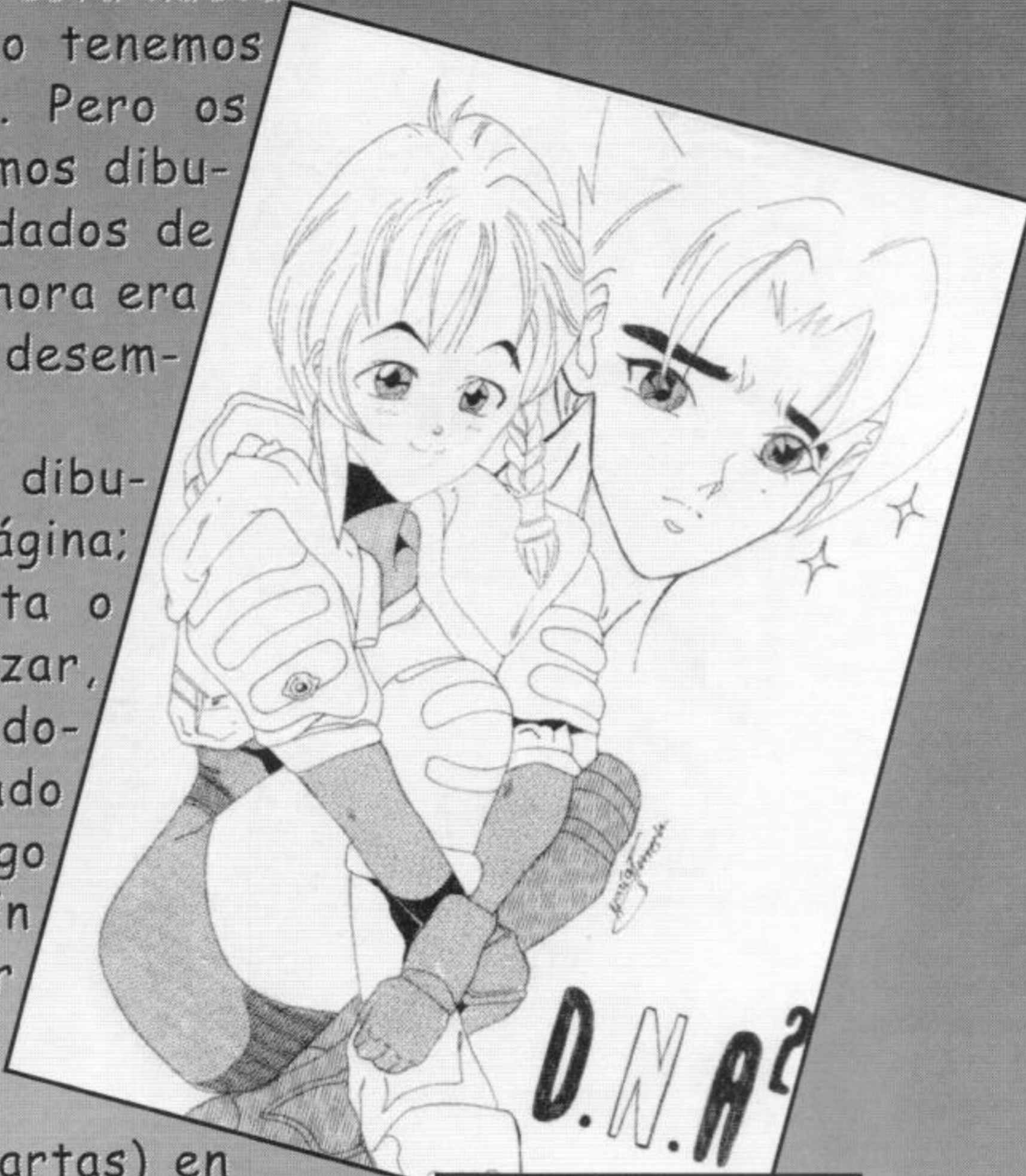
MINOKI FORUM

VOL 1. Nº. 0

Si bien este es el correo de esta nueva revista, como podéis ver no tenemos correo. Por eso, porque es nueva. Pero os estaréis preguntando por qué tenemos dibujos. Pues porque los teníamos guardados de anteriores fanzines, y ahora era un buen momento para desempolvarlos.

Si queréis ver vuestros dibujos publicados en esta página; o tenéis alguna pregunta o comentario que realizar, podréis hacerlo mandándonos una carta al apartado de correos 8106, Código postal 28080 Madrid. En el sobre debéis poner Minoki-Correo, y será posiblemente publicado (si no hay demasiadas cartas) en próximos números, pero no de una revista llamada Minoki, sino de la misma revista con otro nombre.

¿Cual sera? (no es que no queramos decíroslo, sino que no tenemos ni idea de cual va a ser, ni por que lo vamos a cambiar).





ALHWADSE CLUB

Venta por correo de todo tipo de material de importación en manga y anime japonés. Figuras, posters, Compact Discs, Art books, revistas, tomos, ramis, shitajikis, pins, barajas, CD ROM, cromos, etc...

Solicita cuanto antes nuestro catálogo a:

**Apartado de Correos nº 8106.
28080, Madrid**

**O llámanos por teléfono al:
Tel: (91) 719 45 67
Fax: (91) 717 30 12**

LIBRERÍA ATLÁNTICA

Todo lo que te puedas imaginar en comic moderno, antiguo, de importación, coleccionistas, manga, anime, merchandise, muñecos y figuras. Compruébalo tú mismo. Seguro que te sorprenderemos.

Pasate cuanto antes por nuestra tienda en:

**Plaza Santa María Soledad Torres Acosta, 2
28004, Madrid**

**O llámanos por teléfono al:
Tel / Fax: (91) 523 33 16**



Su publicidad puede venir en esta página. Llámenos.

OTAKULAND

Comienza la nueva temporada, con lo último en material manga. Tenemos a tu disposición las últimas novedades en merchandise de tus series favoritas: Sailor Moon Super Stars, Dragon Ball GT, etc. Lo más nuevo en CDs: Evangelion, Gundam Wing, Saint Seiya, y un montón de novedades más a tu entera disposición, con increíbles precios. Gran stock de material de casi todas tus series favoritas: Kimagure Orange Road, Ranma, Slam Dunk, Dr. Slump, Macross, etc.. Animate y llámanos. Tenemos un catálogo a tu disposición. Venga. ¡Llama YA!



Ponte en contacto con nosotros en la siguiente dirección: Otakuland. C/ Arenal, 26. 28013, Madrid. O llámanos por teléfono: 91 / 559 73 48

VENTA POR CORREO

