INCLUYE CD-ROM DE REGALO

NÚMERO 10 - 695 PTAS - 4,18 €

SHIRASE

MANGA, ANIME, CINE, MUSICA Y VIDEO



AVANCES

Captain Tsubasa 2002
Love Hina
Modern Love's Silliness

Reseñas

Cybaster
Please Save my Earth
Ranto
Tenamoya Voyagers
Virgin Fleet
Y muchos más...

GANA Y LLEVATE A CASA TODAS LAS NOVEDADES DEL SALON DEL MANGA!!

X

La obra más intensa de CLAMP, las creadoras de CARDCAPTOR SAKURA

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe
MIGUEL MICHÁN
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
XAVI BARTOLOMÉ
Diseño, Maquetación y CD-ROM
MIGUEL MICHAN
Corrección de Textos
LÁZARO MUÑOZ
Director de Producción
JOSÉ GARCIA
Administración
ROSANA GARCÍA
Correo
LORENA PÉREZ
Suscripciones
VANESSA RODA

Colaboradores
ALBERTO ALDARABÍ, ÁNGEL JIMÉNEZ, ANTONIO RUIZ, J. C. NOGUERAS, JOSÉ C. FERNÁNDEZ, LÁZARO MUÑOZ, LORENA PÉREZ, LUÍS GARRIDO, MANUEL ROBLES, LUIS Mª MARTÍNEZ, MIREYA ALCAINA, ORIOL ROSALES, RAÚL J. RUÍZ, SCOTT FRAZIER, VERÓNICA CALAFELL, VÍCTOR TOYOS y ZAHARA MEDINA

Dibujantes
J.M. KEN NIIMURA, DELFINA PALMA, y ESTHER LECINA

Redacción y Administración
ARES INFORMÁTICA S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ
(BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50
Fax: 93 373 44 70
Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MARIA JOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.
Impresión
IND. GRÁFICAS PRINTONE S.A.
Duplicación de CD's
ALPHA S.A.
Distribución
COEDIS S.A.
Depósito Legal
B-42976-00

Shirase no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD-ROM sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Así mismo, queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.

EDITORIAL

¿Alguien ha visto un lindo gatito?

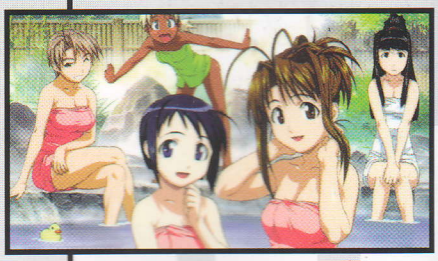
En esta ocasión me acerco a vosotros con el ánimo renovado y, desde luego, en mucho mejor estado que el mes pasado (¿se me notó mucho que estaba un poco quemadín? ;-). "Tras la tormenta viene la calma"... qué gran dicho, sí señor.
Con las vacaciones amenazando desvanecerse, uno no puede sino querer aprovechar el tiempo al máximo, cuando hace tan sólo unas semanas muchos no hacíamos otra cosa más que retozar bajo un sol de justicia intentando bajar nuestra temperatura corporal (¡con lo divertido que es subirla! Bueno, divertido si luego tienes con quien desahogarte, claro... si no la cosa es chunga, pero en fin, no será por falta de otakus de ambos sexos -y no otakus, que también hay que ser abierto de miras, leñe-).
Yo personalmente estoy que no paro, y es que tras pasarlo en grande asistiendo a la III Exposición de Manga, Anime y Videojuegos de Priego de Córdoba organizada por la asociación juvenil Sheron (que fueron realmente amables invitándome junto con Sergio Herrera de Hentype y Lázaro -que al final no pudo ir, lástima-) me quedó el mono de visitar a los amigos lejanos y pasé también un par de días en Málaga con gran parte del staff de esta revista (Luis, Ángel,

CD-ROM VOL.10

Vaya, vaya cómo se están portando con nosotros los duendes de la redacción... tanto que... ¡hemos tenido que hacer limpieza y exterminarlos a todos! A ver si de una vez nos dejan tranquilos y no nos toquetean las cosas de los CDs. ^_^
Bueno, pues si hemos vencido en nuestra justa, este mes si que podéis oír los MP3s del programa de radio Conexión Tokyo. Además, más vídeos, más canciones, más imágenes y más de todo. Esto es Shirase, y aquí no nos andamos con medias tintas. Bienvenidos al volumen 10 del CD-ROM de la revista del nuevo milenio. ¡Tu revista!

El funcionamiento del CD es muy sencillo. Si dispones de W95 o superior sólo tendrás que introducirlo en tu lector y el menú de contenidos se desplegará ante ti sin que tengas que hacer nada más. En caso de que esto no suceda, no pasa nada, la estructura en que se divide el CD es muy cómoda e intuitiva.

SUMARIO







Nogui...) e incluso con alguna que otra infiltrada de Minami ¡Lidia, te queremos! (NdLuis: Ejem, como te acerques a ella te corto las manos... y lo otro) ...glups, qué chico, cómo se toma las bromas).
Ah, por cierto... ojalá que todos los que habéis estado de exámenes hayáis tenido suerte. Sé que los lectores de Shirase son gente aplicada y no la necesitan, pero me conozco a más de uno (y especialmente, a más de una) al que le cuesta la misma vida ponerse a estudiar así que... ¡Ánimo! ¡Ya veréis como más tarde o más temprano lo sacáis todo para adelante! Y si no, mirad a Keitaro Urashima (el protagonista de la fantástica *Love Hina*) y aprended de él. ¡El secreto está en no rendirse nunca! (Aunque una buena chuleta en el momento y lugar adecuado también ayuda a según que personas ;-)
En definitiva, que espero de veras que os hayan ido bien las cosas y tengáis bien contentos a vuestros padres (o en su defecto, os ganéis estupendamente el pan con vuestros dos trabajos) para así poder hacer frente al aluvión de novedades que se nos echa encima... lo vais a flipar, creedme.
¿Que el manga va mal? ¿Que le quedan dos años? Bueno, ¡pues menudos dos años!

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com



En portada

X

La que sin lugar a dudas es una de las obras más maduras de las chicas de CLAMP, ocupa este mes nuestra portada con motivo de la pronta continuación del manga y las novedades que llegan desde Japón en lo concerniente a la nueva serie de anime y el OVA que acaba de ver la luz. De todo esto y mucho más podrás enterarte, como siempre, antes que nadie.

2 EDITORIAL
4 AVANCES
- 4 CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002
- 6 LOVE HINA
- 8 MODERN LOVE'S SILLINESS

10 NOTICIAS
15 EN PORTADA
21 A FONDO
25 REPORTAJES
- 25 III EXPOSICIÓN DE PRIEGO
- 26 JAPAN EXPO 2001
- 28 9 MITOS DEL ANIME DERRIBADOS
- 30 TOKYO CHARACTER SHOW

32 RESEÑAS
- 32 RANTO
- 34 CYBASTER
- 35 TENAMOYA VOYAGERS
- 37 PLEASE SAVE MY EARTH
- 40 FANCY LALA

42 SEGUIMOS ESPERANDO...
44 GENERACIÓN OTAKU
54 NIHON KARA
58 INTERNET
60 VIDEOJUEGOS
62 CINE
64 UN DESCANSO

Captain Tsubasa
ROAD TO 2002
El regreso de un Campeón

Texto por Esteban Canalejo

QUIEN MÁS Y QUIEN MENOS HABRÁ SABIDO ALGUNA VEZ DE LAS ANDANZAS DE ESTE ARTISTA DEL BALÓN CONOCIDO COMO TSUBASA OHZORA, QUE EN ESPAÑA FUE REBAUTIZADO COMO ÓLIVER ATON. EMITIDAS POR TELE 5 Y MÁS TARDE POR ANTENA 3, LAS DOS SERIES DE TV Y LA SERIE DE OVAS NOS MOSTRARÍAN CÓMO DESDE CATEGORÍA INFANTIL HASTA LA JUVENIL, EL PEQUEÑO TSUBASA Y SUS AMIGOS IRÍAN CRECIENDO Y EVOLUCIONANDO EN EL MUNDO DEL FÚTBOL.

Ganando los campeonatos nacionales de su categoría respectiva, se enfrentaría a muchos rivales de entre los que destacarían por su calidad Hyuga Kojiro (Mark Lenders), Jun Misugi (Julian Ross), Genzo Wakabayashi (Benji Price) o Hikaru Matsuyama (Phillip Callahan). Al mismo tiempo encontraría compañeros de equipo igualmente valiosos como Taro Misaki (Tom Baker). Tras su tercera victoria consecutiva en el campeonato nacional interescolar, Tsubasa se reuniría en Brasil con su mentor, el exjugador Roberto Hongo, y allí empezaría su carrera en el fútbol brasileño en las categorías inferiores del Sao Paulo.



Con la selección lograría todas las metas posibles también, ayudado siempre por una pléyade de jugadores sin igual, coronándose al final como campeón mundial juvenil ante Brasil. Y finalmente, pondría la guinda a esa meteórica carrera casándose con su fan número uno: Sanae (el balón de fútbol esta vez quedaba aparcado).

OBJETIVO: MUNDIAL 2002

Visto lo visto, Tsubasa había logrado junto a todos los componentes del equipo nacional un hito incomparable para un país como Japón. Ahora, ya sería hora de enfrentarse a retos mayores, quizás los únicos que le quedarían en el mundo del balón.

Japón, país co-organizador junto con Corea del Sur de la Copa el Mundo del 2002, intentaría volver a repetir los laureles de las categorías inferiores con su equipo nacional A. Y para ese objetivo, todos contaban con los legionarios, es decir, los jugadores nacionales que participaban en la ligas extranjeras, aparte de los que jugaban en la J League.

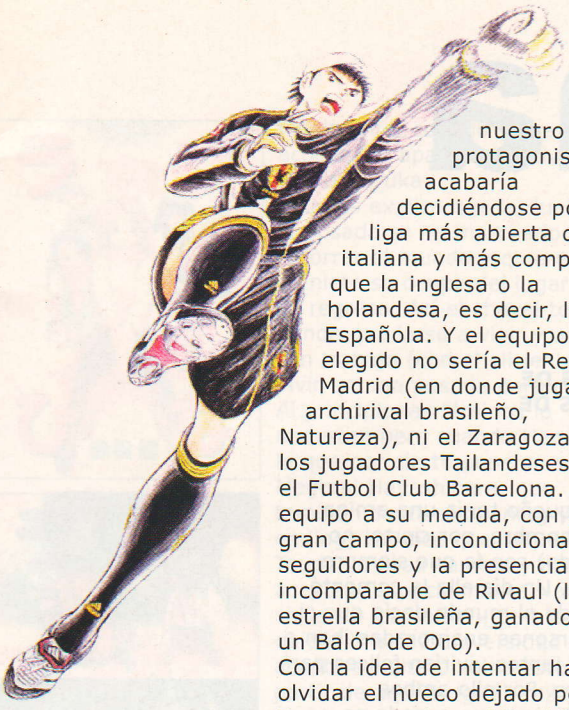
Con esa idea principal, Yoichi Takahashi ha comenzado una nueva parte de la popular serie en la revista Young Jump. En esta ocasión, la tercera entrega tendría como subtítulo "Road to 2002" (Hacia el 2002), empezando a serializarse desde el pasado año en Diciembre.

Retomando el final del campeonato mundial juvenil, este manga nos haría ver que a la consabida presencia de Genzo Wakabayashi en el Hamburgo y Aoi Shingo en el Inter de Milán, se uniría ahora Kojiro Hyuga en la Juventus de Turín. Pero faltaría Tsubasa. Un reto que todavía no habría probado, pero que en vista de que Brasil se le había quedado pequeño, intentaría en estos momentos. Todo valía para preparar el Mundial, y sin duda jugar en Europa era la mejor forma de hacerlo.

Tras mucho pensar y mirar,

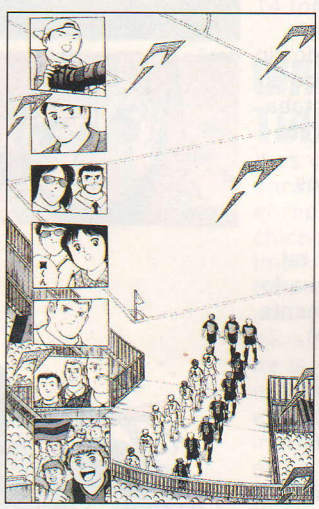


© Takahashi Youichi/Shueisha



nuestro protagonista acabaría decidiéndose por una liga más abierta que la italiana y más competitiva que la inglesa o la holandesa, es decir, la Liga Española. Y el equipo elegido no sería el Real Madrid (en donde jugaba su archirival brasileño, Natureza), ni el Zaragoza (con los jugadores Tailandeses), sino el Futbol Club Barcelona. Un equipo a su medida, con un gran campo, incondicionales seguidores y la presencia incomparable de Rivaul (la estrella brasileña, ganador de un Balón de Oro).

Con la idea de intentar hacer olvidar el hueco dejado por Fago en su viaje al Real Madrid, Tsubasa ingresaría en el Barça B. Y a partir de ahí, su camino hacia el primer equipo no haría nada más que comenzar. La Champions League le espera ahora, como a Hyuga con el primer equipo de la Juve o Genzo con el del Hamburgo. Con el permiso de los europeos, Scheneider, Gentile o Levin, claro.



Llega la Tsubasa manía

Mientras estas nuevas aventuras del manga siguen apareciendo semanalmente (el segundo tomo recopilatorio saldrá a la venta el 19 de Septiembre), la llegada de la Copa del Mundo se prepara en otros ámbitos, teniendo en la figura de este mito del manga deportivo a su principal estandarte.

Es por ello, que se potenciará en lo que queda de año y a principios del que viene una serie de propuestas encaminadas a convertir a Tsubasa en el embajador de este nuevo Mundial.

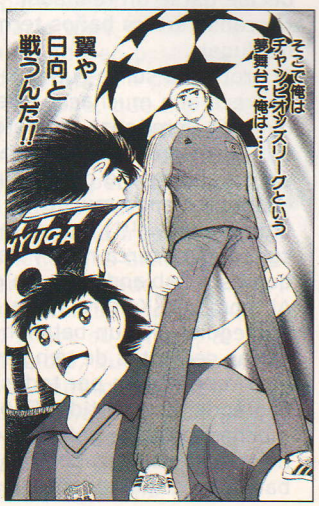
Por una lado, se sacará al mercado en Noviembre un juego de Game Boy Advance por parte de Konami, que tendrá a nuestro protagonista como figura estelar, sin olvidar al resto de jugadores.

Por lo último visto, la mecánica del juego consistirá en decisiones tomadas con cartas, al estilo de los primeros juegos de Dragon Ball para Nintendo o Super Nintendo. Una modalidad que, lejos de lo que se suele pensar, es más entretenida de lo que parece.

Y por otra parte, tendremos la nueva serie de anime que se prepara en estos momentos (está previsto que su estreno en TV Tokyo sea el 7 de Octubre), y que por lo poco que se sabe será una especie de repaso desde su etapa en infantiles. Todo con la idea de dar a conocer a los más jóvenes la presencia de este personaje, que encandilara hace ya más de 15 años atrás a generaciones de japoneses, que con él, empezarían a descubrir el fútbol. Otro de los datos que ha trascendido a la luz pública es la presencia de cantantes famosos, asiduos del Oricon Chart (algo como el ranking de los 40 principales en España), con lo que se asegura un banda sonora de alto voltaje.

Todo sea para que Tsubasa vuelva a ganarse el corazón de todos. Con total seguridad en ese hecho, dejemos abierta la esperanza para que algún día no muy lejano podamos disfrutar también de estas producciones en nuestro país.









Tsubasa Ohzora (Óliver Aton) vuelve a la carga para demostrar que es lo que debería de hacer la selección Japonesa.

Love Hina

La fiebre llega a España

Texto por Victor Toyos [Sr.Rubio]

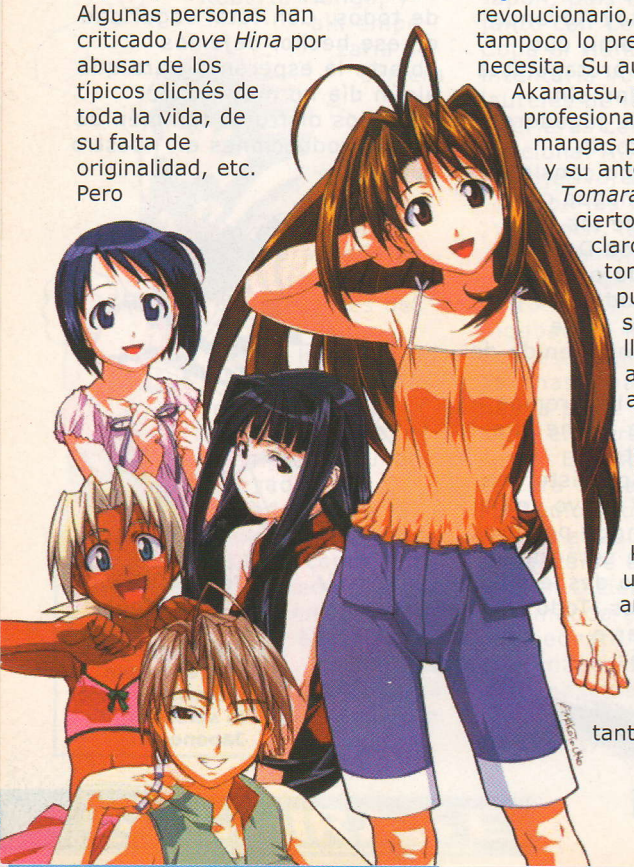
VIVIR RODEADO DE CHICAS PRECIOSAS. ESTE ES EL SUEÑO DE MUCHOS DE LOS CHAVALES DE ESTE MUNDO, Y TAMBIÉN TEMA DE ALGUNOS ANIMES DE ÉXITO COMO *TENCHI MUYO*. SIN EMBARGO, LA SERIE DE LA QUE OS HABLAMOS A CONTINUACIÓN POCO TIENE QUE VER CON LA ANTERIOR. PREPARAOS PARA ENTRAR DE LLENO EN LA POSADA HINNATA.

La fórmula del éxito

Love Hina se ha convertido en poco tiempo en un auténtico fenómeno de masas, tanto en su país de origen como en el resto del mundo. Esto se debe en gran parte a la fanedición del manga y del anime que diversos grupos han creado y distribuido por la red, con lo que los aficionados hemos podido disfrutar al completo (literalmente) de las aventuras de Keitaro y compañía. Esto puede provocar un gran debate acerca de la legalidad, pero hay que reconocer que gracias a estos valientes la serie va a ser distribuida en Estados Unidos, y el manga aquí en España, entre otros países...

Algunas personas han criticado *Love Hina* por abusar de los típicos clichés de toda la vida, de su falta de originalidad, etc. Pero precisamente ahí es donde radica su encanto. En una época en la que la mayoría de los animes/mangas que nos llegan son sobre guerras entre samuráis, evangelions luchando por la humanidad y extraños robots (ojo, no estoy diciendo que todo esto sea malo...) es un soplo de aire fresco que nos llegue por fin una historia que lo único que pretende es hacernos reír. Esto lo consiguen gracias a narrar las relaciones que surgen entre un grupo de adolescentes que conviven todos juntos, eso sí, con gran sentido del humor, salpicado con algunas gotitas de amor y algo de aventura.

Es cierto que *Love Hina* bebe de algunos de los grandes clásicos de la animación, y que su argumento no es algo revolucionario, pero es que tampoco lo pretende ni lo necesita. Su autor, Ken Akamatsu, ya es un profesional en esto de los mangas para adolescentes, y su anterior obra, *Al Ga Tomaranai*, ya cosechó cierto éxito y dejó bien claro el derrotero que tomaría su siguiente publicación, que sería la que le llevara al estrellato al ser adaptada al anime.



Y va de...

El protagonista de *Love Hina* es Keitaro Urashima, un muchacho de 19 años obsesionado con entrar en la gran universidad de Tokio (Toudai). La razón es un tanto especial: cuando era pequeño tenía una amiga (cuyo nombre, por cierto, no recuerda) con la que siempre jugaba. Un día ella le comentó que todo el mundo decía que si dos personas enamoradas iban a Toudai juntos vivirían felices para siempre. Por ello ambos prometieron que cuando se hicieran mayores irían a esa universidad. Sin embargo el destino (o más bien los padres de la pequeña) quiso que se tuvieran que separar. Desde entonces Keitaro ha estudiado sin parar para poder ver cumplido su sueño. Con lo que nadie contaba era con que fuera un verdadero desastre con los estudios y suspendiera durante dos años consecutivos el examen de acceso a Toudai.

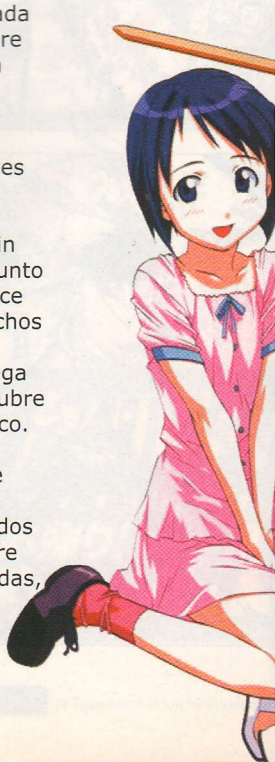






Sus padres, hartos de tener tal desastre de hijo, deciden echarlo de casa (en el anime únicamente le piden que busque trabajo), después de decirle que su abuela, que regenta una posada llamada Posada Hinnata, quiere verle. Keitaro se dirige allí sin dilación, pero al llegar no encuentra a nadie, por lo que decide darse un relajador descanso en los baños termales del lugar.

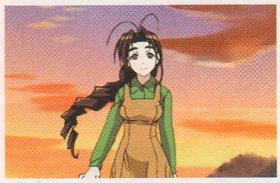
El problema surge cuando aparece una muchacha que sin ninguna vergüenza se mete junto a nuestro protagonista y le dice sin ningún tapujo que sus pechos están creciendo mucho últimamente (!!!). Lo malo llega cuando se acerca más y descubre que está hablando con un chico. Al momento Keitaro se ve perseguido por un batallón de chicas sedientas de venganza que lo persiguen por todos lados llamándole pervertido. El pobre muchacho recibe golpes y caídas, he incluso es atacado por un batallón de minitanques.







Finalmente, cuando ya se ve acorralado aparece la salvación, su tía Haruka.
Ésta les explica que la dueña de la posada se ha marchado a recorrer el mundo y quiere que su nieto se ocupe del lugar hasta su regreso. Así el chaval tendría donde quedarse a vivir y además con trabajo (con el aliciente de vivir en una posada para chicas). Al principio las féminas lo rechazan pero cuando Haruka (a la que por cierto pone su voz Megumi Hayashibara, que también canta el opening y el ending) les dice que estudia en Toudai la cosa cambia y todas le aceptan, especialmente Naru (la chica de los baños), que también quiere ir a esa universidad y acepta a Keitaro como tutor. A partir de aquí surgirán mil y un problemas para este grupo, que tendremos que ir descubriendo a lo largo de 25 capítulos, 2 especiales y, hasta el momento, 14 tomos.



Chicas por todas partes

Y es que gran parte del encanto de esta serie radica en el repertorio femenino. Cinco chicas que harán la vida imposible a Keitaro.
Empezamos por Naru, que es una de las que más tiempo lleva en la posada, y la chica de la que el protagonista se enamora; por supuesto también es la que más palizas indiscriminadas le da. Mitsune es un caso, su afición preferida es tirarse en el sofá a beber Sake, para colmo también le gusta liarlo todo, y siempre está metiendo en problemas al resto del grupo; le gusta que le llamen Kitsune, que significa Zorro (le viene al pelo). Kaolla es la más singular del grupo, es muy joven pero un auténtico prodigio de la electrónica. A lo largo de la serie iremos descubriendo los artilugios que va inventando, cada cual más extraño; además esconde un secreto sobre su origen, al parecer Indio, que traerá de cabeza a Keitaro. Shinobu es sin duda la más adorable y una de las preferidas por los aficionados. A pesar de ser la más pequeña es una experta cocinera, y siente un gran respeto por su "senpai", siendo a veces la única que lo apoya.
Y por último tenemos a Motoko, una chica que tiene la particularidad de ser una experta con la katana (sobre todo cuando el objetivo es Keitaro), su fobia a las tortugas será uno de los momentos más divertidos de la serie.





Y el ganador es...

Pues finalmente será nuestra amada Glénat la encargada de traernos el manga a España, posiblemente para finales de año (recordemos la puja que se han traido con la editorial Mangaline). Según nos han comentado lo harán en el típico formato tomo, y al igual que con *Card Captor Sakura* las onomatopeyas se respetarán en la medida de lo posible. En mi opinión es un gran acierto que sea esta editorial la que lo publique, sólo cabe esperar que lo hagan en su totalidad y que otra empresa se atreva a traer el anime.
Próximamente hablaremos largo y tendido de esta gran obra que se ha convertido en la favorita de mucha gente (yo entre ellos).
No dejes de leernos.

Modern Love's

El lado más Femenino de Gainax

Texto por Juan C. Nogueras [Noguiraki]

TRAS *EVANGELION*, GAINAX COMENZÓ A REALIZAR ALGO QUE JAMÁS HABÍA HECHO HASTA EL MOMENTO: ANIMES BASADOS EN MANGAS. PRIMERO FUE *KARE-KANO* Y A CONTINUACIÓN *MODERN LOVE´S SILLINESS* (Y PRÓXIMAMENTE, *MAHOROMATIC),* AMBAS ORIENTADAS INICIALMENTE A UN PÚBLICO FEMENINO Y CON LA PARTICULARIDAD DE ESTAR DIRIGIDAS Y PLANIFICADAS POR EL MESÍAS HIDEAKI ANNO.

A *Kare-Kano* ya le dedicamos algunas páginas anteriormente y es de sobras conocida por el público español aunque permanezca inédita. *Modern Love Silliness* quizá no lo sea tanto. Se trata de un anime bastante atípico en formato y contenido, ya que compila tres mangas de tiras distintos y que podríamos englobar dentro del género Josei (el de mujeres mayores de 20 años), y más concretamente dentro del subgénero de las Office Ladies, al ser ésta la ocupación de las protagonistas. Dichos mangas son: *Ebichu Minds The House*, de Risa Itoo, publicado por Futabasha en el Manga Action Pizzaz; *Here comes Koume*, de Mitsue Aoki; y *Little Women In Love*, de Reiko Terashima. Estos dos últimos publicados por la editorial Takeshobo en el Manga Club. Por supuesto, las tres autoras son mujeres, andan por la veintena de años, y en el caso de Risa Itoo y Mitsue Aoki ya habían colaborado para Gainax en la creación de varios CD-ROMs. La segunda de ellas, además, ha participado en algún que otro festival del estudio.

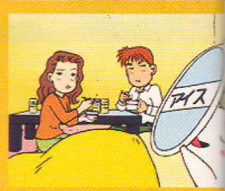


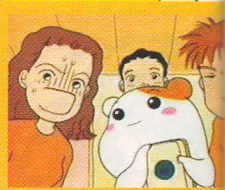
¿Y por qué el interés de Gainax por este género, cuando sus anteriores trabajos tenían un marcado tono shonen y fueron ellos los precursores del llamado "bouncing bustline" o "fan service" (movimiento natural del pecho de las chicas)? Quizá por la cada vez más fuerte presencia del sexo femenino dentro de sus filas. O bien porque en este tipo de historias más costumbristas o realistas encuentran mayor inspiración para sus ideas: Gainax siempre ha impregnado a sus obras de un cierto mensaje social o personal, siendo el tema de la eterna relación entre hombres y mujeres uno de los más recurridos (soliendo estar los personajes femeninos mejor caracterizados). Hideaki Anno, decidido a analizar y opinar sobre la sociedad japonesa en sus últimos animes o films de imagen real, utilizó *Kare-Kano* para tratar el tema de las relaciones juveniles y criticar de paso de forma velada el sistema educativo de su país, poco dado a desarrollar la personalidad y el sentido crítico de cada alumno. En *Modern Love´s Silliness* se satiriza sobre la vida de las jóvenes empleadas, de los convencionalismos impuestos por la sociedad y de cómo ha influido la cultura occidental en sus hábitos cotidianos.

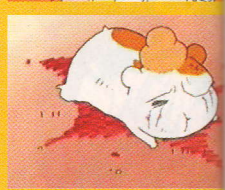
Modern Love´s Silliness, o *Anime Ai no Awa Awa Awa* en el original japonés (un juego de palabras en el que los dos primeros "awa" están escritos en hiragana y se pueden entender como "burbuja", mientras que el tercero está escrito en katakana y significa "hora". De hecho, en la cortinilla de inicio del programa se ve a los personajes dentro de burbujas), consta de 12 capítulos de media hora que se emitieron entre el 1 de agosto y el 1 de octubre de 1998 en el canal Gainax Fair Channel de la plataforma DirectTV, en la modalidad *pay per view*. Cada capítulo se estructura de la siguiente forma: un episodio de *Ebichu*, seguido de uno de *Little Women In Love,* uno de *Here Comes Koume!* y nuevamente otro de *Ebichu*, los cuales poseen una duración aproximada de 7 minutos, mientras que los de las otras dos no llegan a los cuatro. Cada serie tiene su opening propio, mientras que el ending, *Kumo Kumo Gakeni Konmatakeyafu* (por Minami Toriyama y 6-Chome Productions), es general, de imagen real, y va al final del show. Como cortinillas para separar cada episodio tenemos las ilustraciones de Keinojo Mizutama, en las que destacan algún que otro guiño a antiguos trabajos de Gainax. La estética visual del conjunto es muy *naif*, y al igual que las tiras en que se basan, la serie posee un ritmo rápido plagado de gags que se suceden uno tras otro.

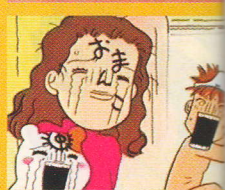














© Gaina

Silliness









A la derecha Ebichu. La superior corresponde a Little Woman, y las dos restantes a Here Comes Koume!!

Little Women in Love

Segmento dirigido por Issei Kume y con diseños de personajes de Nakamura, cuenta la cómica historia de Shizuka, la desaliñada hija mayor de la familia Kawamura, que a pesar de llevar 8 años trabajando, vive aún en casa de sus padres sin visos de casarse o independizarse. Su madre intentará por todos los medios encontrarle un buen mozo, mientras que con su hermana Ikumi, universitaria y ya con novio, mantiene una buena relación a pesar de sus frecuentes riñas. El padre, por su parte, no sabe muy bien qué es lo que ha de hacer al ser el único varón de la casa. Aunque la historia se centra en la vida cotidiana de esta familia, no por ello dejarán de sucederle hechos insólitos. El opening, llamado *Princess Lip*, es del grupo 24 Colors.

Here Comes Koume!!

También dirigido por Issei Kume, pero con diseños de Wataru Yamaguchi. Su protagonista, Koume, es una nueva empleada de Caramel Ribbon, una firma de diseño. Gracias a ella conoceremos cómo son las vidas de los empleados japoneses, sus días y sus noches, y especialmente los de Osaka, que es donde se desarrolla la historia. Si recordáis a Kerberos de *Card Captor Sakura*, el bicho hablaba con el acento y el dialecto típico de la región, lo que a los japoneses les puede resultar muy gracioso, pero quizá no tanto a nosotros. El caso es que el humor utilizado es el típico de allí y para darle mayor verosimilitud a la cosa, todos los actores de doblaje también lo son.
Otros personajes de esta serie son el algo afeminado jefe; Kimi, una compañera de trabajo que pertenece a una banda de chicas y su novio Sho; y Nakatani, otro empleado más. Caramel es el grupo encargado en esta ocasión de componer el opening, *C-B-A*.

Ebichu Minds the House

Dejamos para el final el plato fuerte, la adaptación del best-seller millonario en ventas de Risa Itoo. Dirigido por Makoto Moriwaki y con diseños de Yukiko Oohashi, esta serie es radicalmente opuesta a las otras dos, pues posee un fuerte contenido de lenguaje ofensivo, violencia y sexo. Sólo Gainax podía atreverse a llevar a la pantalla una historia tan transgresora sobre las actuales relaciones frívolas de las parejas, y aun así algunos de sus contenidos tuvieron que censurarse, apareciendo íntegros posteriormente en la versión DVD. La protagonista es Ebichu, una adorable (pero mucho) hámster capaz de hablar que se hace cargo con absoluta devoción de las labores de la casa de su adorada dueña, una oficinista de 25 años frustrada con su vida (se supone estúpidamente que a esa edad toda japonesa ha de estar ya casada). El problema es que por más buena voluntad que le ponga, siempre acaba haciendo alguna trastada, a lo que su propietaria le responde con una buena tunda que la deja en el suelo en un charco de su propia sangre. Y más si la pobre le corta el rollo con Kaishonachi, el inútil de su novio (su nombre significa literalmente eso), un miserable que sólo piensa en ella a la hora del sexo, marchándose a su casa cada vez que termina el acto y que no duda en ponerle los cuernos cada vez que tiene ocasión. Para colmo de males, es un eyaculador precoz.
Dos antiguos conocidos de Gainax, Kotono Mitsuishi (Misato Katsuragi) y Tomokazu Seiki (Touji Suzuhara) prestan sus voces a Ebichu y a Kaishonachi respectivamente, y la verdad es que ella lo borda, cantando además el opening (*Nanda-ka na)*, con letra de la autora original del manga y música de Minami Toriyama y 6-Chrome Productions.
Desgraciadamente, y ojalá me equivoque en esto, es seguro que aún tarde en llegarnos esta serie (si es que finalmente lo hace), pues es prácticamente imposible que alguna cadena se atreva a emitirla, aparte de que al tratar temas más bien cerrados para el público japonés pueda no resultar tan comercial como otras obras más "convencionales" del estilo de *Kare-Kano* y *FLCL,* las cuales aún seguimos esperando.



Selecta Visión 2001-2002

LA VIRGEN, LA QUE NOS ESPERA



En nuestra última reunión con Manuel Guerrero de Selecta Visión llegamos al lugar con una libreta y un boli y nos fuimos con la mandíbula descolgada y aproximadamente veinte litros de saliva menos de tanto babear (NdEM3: Lo siento, prometo que mandaré a alguien para que friegue el suelo).
La compañía tiene contratados ya los derechos sobre series de la talla de *Outlaw Star*, *Gasaraki*, *Brain Powerd* o *Excel Saga*, todas ellas de 26 episodios de extensión, para su edición tanto en VHS como DVD. También tienen *Boogiepop Phantom* (13 episodios), *Nazca* (12 episodios), *Eatman* (12 episodios más los otros 12 de su segunda temporada, *Eatman '98*), *FLCL* (6 OVAs), y la joya de la corona: *Inuyasha* (la serie sigue emitiéndose actualmente en Japón, por lo que los chicos de Selecta han contratado de momento los primeros 26 episodios –con intención de aumentar pronto la cifra hasta 56-).
Por último, para el mercado del DVD en exclusiva han contratado tres películas que





ya fueron editadas tiempo atrás por Manga Films (bueno, la tercera sólo la prometió, no la editó): *Wicked City*, *Monster City* y *Cyber City OEO*; así como un box que saldrá en función de cómo marchen las ventas de *Queen Emeraldas* y *Harlock Saga*, y que constará de 4 DVDs (uno de *Queen Emerandas*, dos de *Harlock Saga* y otro de *DNA Sights 999.9*).
Así que ya sabéis, mejor que empecéis a buscar trabajo rápido como actor de hollywood, director de algún gran banco español, o lo que se os ocurra... cualquier cosa con tal de hacerse con todas estas maravillas.

GUNDAM WING EN OTOÑO

Ha llegado a nuestros odios que BRB Internacional (sí, los de *David el Gnomo*, *D'Artacan y los tres Mosqueperros* y demás delicias de nuestra niñez) se han hecho con los derechos de distribución en nuestro país de *Gundam Wing*, una de las series que más fuerte está dando actualmente en el país de los donnuts y las hamburguesas.
Según nuestra fuente, la serie se emitirá este Otoño en alguna de las cadenas de nivel nacional, y productos de la misma inundarán las grandes superficies (algo así como *Pokémon*).
Para los que no conozcan la saga *Gundam*, o esta serie en concreto, ahí va un breve avance: La humanidad se encuentra en un período de crisis. Pronto, la Tierra caerá bajo las garras de la OZ y el Coronel Treize se convertirá en el amo y señor del Nuevo Mundo. Tal como diría la teniente Noin, "Construir un nuevo mundo es hermoso. Pero los cimientos del mismo están bañados en sangre".



¡VUELVE SALVAT Y SU MANGAMANÍA!

Que no te falte ninguna

Pues sí, tras las dos anteriores etapas en las que nos ofrecieron prácticamente la totalidad del catálogo de Manga Films entre otras, Salvat vuelve a la carga tomando como principal fuente de títulos las arcas de Selecta Visión. Pero no sólo de Selecta vive el otaku, y por ello aparte de títulos como *Escaflowne*, *Lain*, *Harlock Saga* o *Cowboy Bebop* (y algunos que aún no han salido pero que lo harán en breve como *Excel Saga*, *Outlaw Star* o *Gasaraki*) también veremos en los quioscos de nuestra geografía alguna joya de Manga Films como *Perfect Blue* o Miramax como *La Princesa Mononoke* y *Nicky Aprendiz de Bruja*. Estos d últimos constituyen el primer fascículo de la colección, al precio de 1.99 ptas.
El siguiente fascículo incluy las 4 OVAs de *Rurouni Kenshin* en un único VHS (recordamos que se editó dos, y que juntos sólo pudieron verse en DVD). P cierto, de las series se incluirán tan sólo los tres primeros episodios, lo cual puede ser un inconveniente teniendo en cuenta que so series precisamente lo que abunda en el catálogo de Selecta Visión.

NUEVO EN LOCOMOTION

En Septiembre tres nuevas series comenzaron su andadura en el canal de Vía Digital Locomotion: *Cybaster*, *Boogiepop Phantom* y *Eatman*. Mientras que la primera se emite de lunes a viernes, las otras dos lo hacen dentro del programa Anime Loving que puede verse todos los lunes a las 22:30 y los viernes a las 00:00.



Por otra parte, mirando más al futuro, el canal emitirá próximamente un buen número de animes inéditos que ya anunciamos en el pasados números y a los que ahora hay que sumar *Jin-Roh* (largometraje de 98 min.), *Ex Driver* (6 OVAs de 30 min.), *Labyrinth of Flames* (2 OVAs de 30 min.), y *Pia Carrot* (6 OVAs de 30 min.).

Y para acabar, un tema que probablemente interesará a todos los seguidores del canal: los dichosos subtítulos. Parece que no es una cosa exclusiva de España y que se extiende a todos los países a los que Locomotion alcanza. Aun así ellos mantienen que la cosa se está solucionando rápidamente y que están trabajando duro para solucionarlo.

Nuevo manga de
ADACHI MITSURU

Adachi Mitsuru, conocido mundialmente por su genial obra *Touch*, vuelve a las páginas de la revista Shounen Sunday tras acabar *Itsumo Mizora* con su nuevo manga, *Katsu*. El primer capítulo acaba de salir en Japón, y de momento contamos con nuestro héroe, Katsuki Satoyama, de 15 años, y la misteriosa Katsuki Mizutani, también de 15 años e hija de un famoso boxeador. Como veis, Adachi vuelve a repetir los nombres de sus protagonistas como ya sucedió en *H2*.



MÁS NOTICIAS DE GAINAX

En la pasada edición del SF Convention en Japón se dieron a conocer infinidad de secretos celosamente custodiados por las compañías de anime del país. Entre ellos destacan los nuevos proyectos del estudio Gainax de los que ya os informamos parcialmente. Cosas como *Mahoro Matic* (anime dirigido por Hiroyuki Yamaga y con storyboards de Hideaki Anno –el opening al menos- que comenzará a emitirse en BS-I en octubre y cuyo primer DVD saldrá a la venta el 7 de Diciembre), *Abeno-basi Mahou Shoutengai* (anime que verá la luz el verano del año que viene, también dirigido por Yamaga) y una serie de rumores no confirmados oficialmente pero que suenan demasiado entre el fandom japonés como para ser simples habladurías: *Gunbuster – Top o nerae! 2* (sin fecha de lanzamiento ni formato conocido; tan sólo una parte del staff que es Kazuya Tsurumaki –*FLCL, Nadia, Evangelion*- a cargo de la dirección y Yoshiyuki Sadamoto como diseñador de personajes –recordemos que en la primera parte fue Haruhiko Mikimoto, otro peso pesado-), *Princess Maker* (anime basado en el popular juego de simulación de la división informática del estudio), y el esperadísimo *Blue Uru* (tras permanecer en el limbo durante ocho años parece que por fin van a retomar en serio este proyecto que constituye la continuación una de las películas más destacables de la historia del anime: *Honneamise no Tsubasa – Royal Space Force*).



BREVES

MANGA ENTERTAINMENT UK CIERRA SUS PUERTAS

La filial inglesa de Manga Entertainment Incorporated (Manga Entertainment Limited) se ha visto obligada a cerrar debido a una mala gestión y a que con el paso de los tiempos la mayor parte de sus responsabilidades habían sido transferidas a la casa americana. Ahora, ya no son más que un logotipo, que utilizarán las empresas que decidan distribuir sus títulos en el Reino Unido.

ARTBOOK DE WISH

Tras una larga espera, las chicas de CLAMP se han animado y ya está disponible su nuevo libro de ilustraciones, correspondiente a *Wish*. Es un libro que sigue la línea marcada por el Zero de *X* de recopilar las ilustraciones de sus obras más emblemáticas.

GANTZ DE OKU HIROYA

Ni siquiera a los más antiguos del lugar les dirá nada el nombre de Oku Hiroya, sin embargo, tal vez la cosa cambie cuando citemos su anterior trabajo: *Hen*. Pues bien, acaba de aparecer el tercer tomo recopilatorio de su última obra, *Gantz*, un manga en el que Hiroya demuestra hasta qué punto ha evolucionado su trazo, y en el que seguimos las misteriosas experiencias de Kurono y sus amigos, los cuales están siendo asesinados uno a uno por unos seres alienígenas controlados por una poderosa Bola Negra que ellos llaman Gantz.

DIGIMON TAMERS

La tercera temporada de la popular *Digimon*, *Digimon Tamers* (entrenadores), será emitida en breve en los EE.UU. por Fox Kids. Poco después la veremos cruzar nuestras fronteras.

NAOKO TAKEUCHI VUELVE A LA CARGA

Naoko Takeuchi, famosa en el mundo entero gracias a su obra *Sailor Moon*, ha vuelto a las páginas de la revista Nakayoshi después de años sin publicar nada. El número de Septiembre de dicha revista contiene una historia corta de 60 páginas llamada *Toki*Meka*, en la que una jovencita algo bruta aunque muy inteligente consigue crear un robot. Podemos apreciar que Naoko no ha perdido nada de práctica y ha aprovechado el tiempo para aprender bastantes nociones de coloreado por ordenador.

LA CHICA SAMURAI DEL ESTUDIO GONZO

Samurai Girl - Real Bout High School **es el nombre del nuevo anime realizado por el estudio Gonzo (bien conocidos por la calidad de sus producciones tales como *Blue Submarine No. 6, Vandread* o *Gatekeepers*), basado en una serie de novelas de Saiga Reiji y novelas gráficas de Sora Inoue publicadas por Kadokawa. Éste se desarrolla en una escuela en la que todo el mundo sabe artes marciales y nadie tiene miedo de utilizarlas, en especial nuestra protagonista, Ryoko, que es una luchadora de élite que nunca dice no a un combate con tal de probarse a sí misma.**

La serie se estrenó el 30 de Julio en Japón, y cuenta con el mismo equipo de *Gatekeepers*, es decir, el director Shinichii Tokairin (*Street Fighter*), el diseñador de personajes Keiji Gotoh (*Martian Successor Nadesico, Sorcerer Hunters* y *Those Who Hunt Elves*) y la guionista Aya Matsui (*Dragonball* y *Marmalade Boy*).



El Guerrero Samurai VUELVE A ESCENA

La revista Weekly Jump confirma los rumores de que el 19 de diciembre se pondrá a la venta el primer volumen de la nueva serie de OVAs de *Rurouni Kenshin*: *Seisou Hen* (Saga del Pasajero del Tiempo). Ésta continúa la anterior serie de OVAs, *Tsuioku Hen* (Saga del Recuerdo), ya editadas en nuestro país por Selecta Visión, y pone punto final a la serie de televisión. La producción vuelve a correr a cargo de SPE Visual Works, y la animación del Studio Deen. Por otra parte, el autor del manga, Nobuhiro Watsuki, ha sacado por fin el primer tomo recopilatorio de su nuevo trabajo: *Gun Blaze West*. En éste encontramos un gran cambio en cuanto a diseño respecto a su primera obra, y que además, se encuentra ambientada en el oeste.



LOS NUEVOS PROYECTO DEL ESTUDIO GHIBL

Según unas recientes declaraciones de Hayao Miyazaki, la próxima película del estudio Ghibli estará dirigida por Mamoru Hosoda (*Digimon*), aunque supervisada por el propio Miyazaki, y se estrenará con una duración de unos 100 minutos el verano que viene. Además, Ghibli también está trabajando en un proyecto de unos 70 minutos dirigido por un joven animador freelance del que desconocemos aún su nombre. Por último, la escritora Diana Wynne Jones ha comunicado también que está trabajando junto con Miyazaki y el estudio Ghibli para realizar una adaptación animada de su novela, *Howl's Moving Castle*, para el 2003. Por dinero no será ya que el último film del estudio, *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Sen and Chihiro Spirited Away*), que se estrenó el pasado 20 de Julio, superó en un 20% la taquilla obtenida en el mismo período con *La Princesa Mononoke*, película que barrió a *Titanic* en Japón. Por si esto fuese poco, en Tokio, más de 700 personajes pasaron toda la noche delante del cine de Hibiya Sukara-Za la noche antes del estreno. Aunque claro, ¿cuántas hicieron eso mismo durante días e incluso semanas para ver el *Episodio I*?

Vuelve a escena HARUHIKO MIKIMOTO

Parece ser que con motivo del 20 aniversario de *Macross* que tendrá lugar el año que viene, verá la luz una nueva serie de animación basada en la popular saga galáctica y que volverá a contar con los servicios del genial Haruhiko Mikimoto, un nombre fuertemente ligado a ésta. Y ya que lo mencionamos, otro proyecto en el que Mikimoto está colaborando es el desarrollo de un nuevo filtro para animación 3D que otorga al producto final la apariencia de una ilustración realizada con acuarela. A finales de año se producirá un vídeo promocional de 30 minutos con el fin de captar tanto interés como fondos por el proyecto y así producir una serie o película.

¡CUÁNTAS NOVEDADES PARA EL SALÓN DEL MANGA!

Los próximos días 26, 27 y 28 de Octubre tendrá lugar en La Farga de L'Hospitalet el VII Salón del Manga de Barcelona. Una cita obligada para todos aquellos de vosotros que se encuentren cerca o que estén dispuestos a cruzar media España para no perderse el evento del año.
¿Pero para tanto es? Bueno, en principio diríamos que no, pero es que en el de este año se dan una serie de circunstancias muy especiales: el auténtico aluvión de novedades, los autores invitados (pese a que en un principio comentamos el nombre de Go Nagai, éste ha tenido que ver pospuesta su cita hasta el Salón del Cómic de Mayo, pero en sustitución suya tenemos a... ¡Yoshiyuki Sadamoto! Famoso por su magnífica labor en *Nadia, Royal Space Force* y otras tantas, pero que será más recordado por el gran público por *Evangelion,* de la que es responsable del diseño de personajes, ilustraciones y manga. Todo un peso pesado), el nacimiento de una nueva compañía de anime, y una sorpresita que os reservamos nosotros. Pero no nos entretengamos más y vayamos a por lo que os interesa: las novedades.

PLANETA-DEAGOSTINI COMICS

Planeta no se anda con chiquitas, y muestra de ello es el impresionante catálogo de novedades que tiene preparado con títulos para todos los gustos.
De shojo (chicas) tienen dos mangas de Megumi Mizusawa, una autora con un estilo muy similar al de Wataru Yoshizumi: *Oshaberi na Jikan Wari* (*Mis Recuerdos del Instituto*), una miniserie de 6 comic-books a 400 ptas; y *Caramel Diary,* volumen único a 995 ptas.
De shonen (chicos) son tres las novedades: *Sandland* de Akira Toriyama, su última obra en un único tomo de 224 páginas a 1.295 ptas; *Hi no Tori* (*Fénix*) de Osamu Tezuka, la obra favorita del autor de *Adolf* (del que reeditarán el primer volumen, dicho sea de paso) en una serie de 11 números de Biblioteca Manga con entre 80 y 96 páginas a 690 pesetas que adapta los tres primeros ciclos de esta saga; y la nueva edición en formato tomo con sobrecubierta de *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura, la obra más conocida del autor de *I"s* en 15 números de 192 páginas a 1.200 ptas.
Para adultos (bien entendidos) se inaugura la Colección Pachinco, que estará orientada a lectores más adultos de lo habitual (aunque son perfectamente aptos para gente joven igualmente) y que pretende llegar no sólo a los lectores de manga, sino a lectores en general; y dentro de ésta encontramos la esperadísima *Monster* de Naoki Urasawa, una obra que gana todos los premios de crítica y público habidos y por haber en Japón además de ser un thriller apasionante editado en forma de serie abierta con números de 80 a 128 páginas por 690 ptas; y *El Almanaque de mi Padre* de Jiro Taniguchi, la obra más madura y completa de Taniguchi, un autor respetado por igual en Oriente y Occidente, en 3 números de 96 páginas por 690 ptas.
Y por último, el artbook *Ilustraciones de Masakazu Katsura* que recoge los tres libros de ilustraciones del *4C* (*L-Side*, *R-Side* y *Shadow Lady*) en un único volumen a todo color (más un suplemento en blanco y negro) de 224 páginas, formato álbum con tapa dura y por tan sólo a 3.990 pelas. Ahora la pregunta es... ¿para cuándo el tomo 22 de *Bastard!*?

GLÉNAT

Esta popular y concienciada editorial nos presenta como novedades del Salón el primer manga yaoi del mercado español, *Zetsuai*, así como dos obras rescatadas del baúl de los recuerdos: *Ranma ½* y *Saint Seiya*. Ambas editadas con anterioridad en nuestro país por Planeta, pero cortadas antes de terminar. Saldrán a la calle con dos tomos mensuales siguiendo dos numeraciones diferentes; una que comenzará desde el principio, y otra que continuará desde donde quedó (tomo 18 y 19 respectivamente) para que aquellos que ya contasen con el material anteriormente publicado no se duerman esperando.
Por otra parte, continúan con el resto de series que vienen publicando: *Rurouni Kenshin* (20º tomo), *Dragon Head* (4º tomo), *Blame* (4º tomo), y *CardCaptor Sakura* (7º tomo).
Todo con el formato de siempre: tomos idénticos a los japoneses con sobrecubierta y aproximadamente 180 páginas, al precio de 1.200 ptas.
PD: Para *Love Hina* parece que tendremos que esperar un poquito más... ay dios mío, qué ganas.

MANGALINE EDICIONES

Para esas fechas, la joven editorial sevillana debería tener en la calle ya el tercer y último tomo de *Change Up*, así como el fantástico pack formado por *Berserk* y *Please Save my Earth* (los dos juntos por tan sólo 1190 pelas -los siguientes números sí que irán ya separados al precio de 995 y 795 ptas. Respectivamente-), pero las verdaderas novedades que presentarán en el Salón son dos: *Shin Shunkouden* de CLAMP (un tomo único de 230 páginas por 995 ptas.) y *Futari Ecchi* (15 tomos de 180 páginas -algunas a color- por 995 ptas.) de Aki Katsu, el autor de uno de los mangas de *Escaflowne* –existen dos diferentes- y que acompaña a Mangaline en su primera incursión dentro del hentai.
Dos títulos más que serán presentados pero que no se pondrán a la venta hasta algún tiempo después son *Angel Sanctuary* de Kaori Yuki (20 tomos de 200 páginas por 795 ptas.) en Noviembre y *Vampire Princess Miyu* de Narumi Kakinouchi (7 tomos de 240 páginas por 995 ptas.) en Diciembre.

SELECTA VISIÓN

La compañía que más alegrías nos está dando en el terreno del anime puede que tenga unos contratiempos de última hora y no pueda tener sus lanzamientos listos para el Salón (aunque sí para la semana siguiente, el 7 de noviembre). Estos son *Trigun* y *Daiguard* 8, *Neon Genesis Evangelion* 4 (DVD), *Cowboy Bebop* 1 (DVD), y los primeros volúmenes tanto en VHS como en DVD de *Blue Submarine No.6* (4 OVAs, VHS/DVD -el volumen 1 del DVD contiene las tres primeras OVAs, y el segundo la cuarta que dura 45 minutos más el "Making of") y *Goldenboy* (6 OVAs, VHS/DVD). Antes de esto, ya deberían de haber completado la edición de *Arc the Lad* con su novena cinta, y de *Serial Experiments Lain* con el cuarto DVD.
Por último, se lanzan a la edición de manga siguiendo también el modelo japonés con un precio de 1295 ptas. o 1395 ptas. aquellos tomos de formato especial (*Goldenboy, Excel Saga, Gasaraki*...). Su primer título es *Mazinger Z* aunque están negociando con Japón para hacerse con los derechos de un buen número de series.

JONU VÍDEO (SAV)

El nuevo sello de SAV para anime se estrena en el Salón tal y como ya os anunciamos con *Jin-Roh* y la primera película de *Cardcaptor Sakura*. Tras lo cual, y a falta de confirmación cuando cerramos el presente número, nos llegan noticias de que podrían estar trabajando en *Kare-Kano* y los animes de *Berserk* y *Please save my Earth*. El que sí que veremos al 100% será *Dual! Una Historia Paralela* (13 episodios más un OVA).

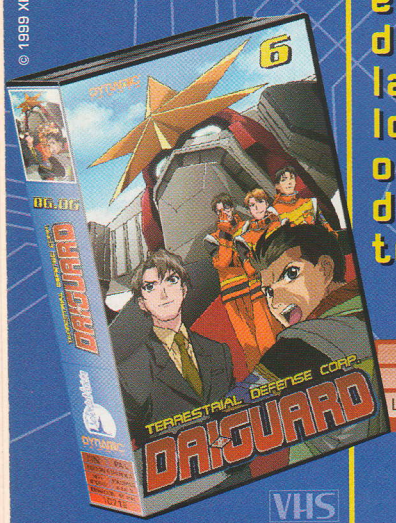
OTROS

Por último, las continuaciones de dos mangas de los que hacía tiempo no recibíamos noticias: *Utena* (Norma Editorial, número 2) y *Cyber Weapon Z* (Hikari Ediciones, número 5); y la entrada en nuestro país de la editorial argentina Ivrea con el manga de *Saber Marionette J* de Satoru Akahori y Kyusuke Kotonoshi en formato japonés con unas 8 páginas en color al precio de 1.100 ptas. El primer tomo (de cinco) vendrá con una Lazer (una revista argentina de manganime de regalo).

© 1999 XEBEC. Victor Entertainment / Sotsu Agency. TV Tokyo.

TERRESTRIAL DEFENSE CORP.
DAIGUARD

El equipo del Daiguard es sustituido por expertos pilotos militares ¿Es esta una forma de asegurarse la victoria contra los Heterodynes o el principio de una derrota total?



VOL. 6 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
LANZAMIENTO 10 DE OCTUBRE

Arc the Lad

¡DESCUBRE EL FINAL DE LA MAYOR AVENTURA ÉPICA!



VHS
VOL. 8 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
¡YA A LA VENTA!

VHS
VOL. 9 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
¡YA A LA VENTA!

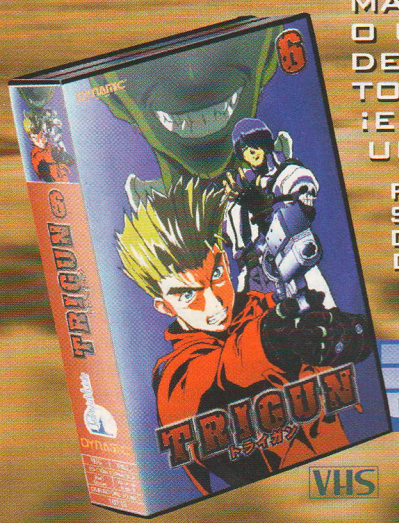
EL DESTINO DE ARC Y ERC LES ARRASTRA HACIA ROMARIA, EL LUGAR DONDE TOD LOS SECRETOS SERÁN DESVELADOS.

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

TRIGUN
トライガン

VASH LA ESTAMPIDA...¿EL HOMBRE MÁS PELIGROSO DEL PLANETA O UN INOFENSIVO PACIFISTA? DESCÚBRELO CUANDO DESPLIEGUE TODO SU PODER OCULTO... ¡E INTENTE DESTRUIR UNA CIUDAD ENTERA!

POR FIN EL ORIGEN DE VASH SERÁ REVELADO Y MUCHOS DE LOS INTERROGANTES DE SU PASADO SERÁN DESPEJADOS



VOL. 6 de 9
PVP REC. 1995 PTAS.
LANZAMIENTO 10 DE OCTUBRE



Selecta Visión

Calle Diputación nº37. Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com

SELECTAVISION s.l./DYNAMIC IBERIA, una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa).

DYNAMIC IBERIA

X Their destiny was foreordained

Texto por Ángel Jiménez [Ikari]
Miguel Michán [EM3]

TRAS ESTE CRÍPTICO TÍTULO SE OCULTA LA QUE ES SIN DUDA LA OBRA QUE SUPONE UN PUNTO DE INFLEXIÓN EN LA CARRERA DE CLAMP, EL FAMOSO GRUPO DE CHICAS MANGAKAS. TRAS ESTE TÍTULO SE ENCIERRRA NI MÁS NI MENOS QUE EL FIN DEL MUNDO.

Kamui Shirô es en apariencia un estudiante más de un instituto cualquiera. Difícil resulta imaginarse que sobre sus hombros descansa el destino del mundo tal como lo conocemos, destino que se disputan dos gremios: el de los Dragones de la Tierra, que dirigidos por la vidente Kanoe pretenden "barrer" el patio de la humanidad para empezar desde cero; y los Dragones del Cielo, liderados por Hinoto, hermana de la anterior, y salvaguarda del mundo.

En el año del juicio, 1999, Kamui, tras largo tiempo fuera de Tokio, ha vuelto a casa por deseo expreso de su madre, fallecida dos semanas atrás. Ahora la batalla por el Juicio Final ha comenzado y todo depende del joven Shirô y del bando que escoja: la condenación o salvación de todo lo que conocemos.

El problema es que a éste no le interesa en absoluto el destino de la Tierra, tan sólo ha vuelto para cumplir su promesa de proteger a sus dos seres más queridos, Fuuma y Kotori Monou. Lo que no sabe el chico es el importante papel que sus dos amigos juegan en el curso de los acontecimientos, cuyos destinos también están predeterminados.

En el momento en el que Kamui elija un bando, Fuuma se aliará al contrario, convirtiéndose en su adversario. Otro papel fundamental es el que juega Kotori, una joven de naturaleza débil y enfermiza que se encuentra perdidamente enamorada de Kamui.

Este es el punto de partida del monstruo que las componentes de CLAMP llevan desarrollando desde hace más de nueve años. Más adelante conoceremos al resto de los participantes en esta macabra partida de ajedrez, contando hasta siete los miembros de cada bando, y es que, como indicativo de la ardua labor de planificación y estructuración de la que sus creadoras han dotado a este manga, no es hasta la altura del décimo tomo cuando se produce la ansiada reunión entre los catorce dragones.



el manga

X comenzó a publicarse en 1992 en la revista mensual Asuka de la editorial Kadokawa Shoten y cuenta ya en su haber con 16 tomos recopilatorios. La serie se ha visto interrumpida en numerosas ocasiones como fruto del exceso de trabajo que el estudio padece desde hace unos años, lo que no les permitió concluirla en diciembre de 1999 como tenían previsto inicialmente. A día de hoy, no sabemos cuándo darán por concluido este importantísimo episodio de su carrera, pero lo que sí podemos saber casi a ciencia cierta es que su duración será de 22 tomos, coincidiendo con el número de arcanos mayores del tarot.

Otra peculiaridad de *X* es que refuerza la sensación de no tanto ya obra maestra como de lo que podemos denominar como el CLAMPverso, un universo cohesionado en el que los acontecimientos de una colección afectan a los de otra y los acontecimientos de todas conducen a *X*. Por las páginas de sus tomos nos reencontraremos con Subaru y Seishiro, que dejaron *Tokyo Babylon* (parcialmente publicada en España por Planeta) años atrás y ahora se revelan como Dragón del Cielo el primero y Dragón de la Tierra el segundo. También veremos al famoso trío de detectives de *Clamp Gakuen Tanteiden*, Nakoru Imonoyama, Akira Iyuin y Suoh Takamura, que se erigen como guardianes de una poderosa arma de la que prefiero no desvelar más detalles.

En nuestro país, hemos podido disfrutar hasta el momento de los primeros cinco tomos de mano de Planeta, que en estos momentos se encuentran enfrascados en negociaciones para continuar con más. La edición, si bien dista mucho de ser perfecta, tampoco presenta grandes errores siendo más una apuesta por el ahorro en el precio que por refinamientos tales como sobrecubierta y similares.

© 1998 YASHUHIRO NIGHTOW / SHONEN GAHOSHA - TOKUMA SHOTEN - JVC. All rights reserved.



La película

El 21 de Noviembre de 1993 apareció un corto de 25 minutos con el nombre de *X2* (*Double X*) que se divide en dos partes: la primera de ellas dura 7 minutos y se trata de un espectacular resumen animado de lo que se llevaba publicado del manga hasta el momento, mientras que la segunda parte la componen una serie de láminas coloreadas de CLAMP, todo ello con música del grupo de j-pop X-Japan. Este corto era el preludio de lo que pocos años después sería uno de los bombazos animados más importantes de los último tiempos: *X The Movie* (*The Destiny War*).

El film llegó a los cines el 3 de Agosto de 1996, convirtiéndose así en la primera obra del grupo comandado por Mokona Apapa que era animada en forma de película (hasta la fecha, todas habían sido realizadas en formato de OVAs como es el caso de *Tokyo Babylon* o *RG Veda*), con el salto cuantitativo de calidad que eso constituye.

El film está dirigido por Rin Taro y el diseño de personajes corrió a cargo de Nobutero Yuuki, famoso por su trabajo en exitazos como *Record of Lodoss War* o *La Visión de Escaflowne*. En una entrevista realizada en aquellas fechas, Yuki afirmó que le había costado mucho diseñar los personajes de *X* y el que más quebraderos de cabeza le dio fue adaptar a la mojigata Kotori. Por otra parte, X-Japan volvió a aportar su granito de arena, perteneciendo a ellos el tema principal que cierra el largometraje, "Forever Love".

PERSONAJES

LOS DRAGONES DEL CIELO, EL TRÍO DINÁMICO

Kamui Shirô



El chico alrededor del cual gira toda la historia y que posee la llave del destino de la Tierra. Kamui y su madre abandonaron Tokio seis años atrás, tras la tragedia que asoló a la familia Monou (la madre de Fuuma y Kotori fue encontrada con la cabeza visiblemente desplazada de su lugar de origen). Kamui deberá tomar la elección más importan de su vida y decidir cuál será su papel en el Juicio Fin

Fuuma Monou



No sabe nada acerca del fin del mundo o del papel que juegan tanto él como su mejor amigo, Kamui. De talante serio y silencioso, Fuuma está predestinado a ser el enemigo de Kamui, al que paradójicamente prometió que siempre protegería.

Kotori Monou



La hermana pequeña de Fuuma. Enferma del corazón, Kotori ha estado todo el tiempo aguardando la vuelta de Kamui desde que se marchara seis años atrás. Parece poseer el poder de ver el futuro y en sus sueños suele tener visiones sobre el fin del mundo.

Hinoto



Con el aspecto de una niña, Hinoto es la líder de los Dragones del Cielo y sus capacidades precognitivas le permiten predecir el futuro. Vive bajo el parlamento japonés, donde aconseja a los políticos en función de sus visiones. También posee poderes telepáticos y la capacidad para entrar en los sueños de los demás, e intenta convencer a Kamui pa que se una a su bando.

Seiichirô Aoki



Este amable y tranquilo editor de la revista mensual de shojo manga Asuka (un guiño de las CLAMP a sus editorial en general y su editor en particular) es en realidad un "maestro del viento". La causa por la que lucha es que su mujer y su hijo puedan vivir felizmente.

Sorata Arisugawa



Este joven es quizá uno de los personajes más carismáticos de *X* dotándola de cierta frescura. Ha sido instruido por el famosos Stargaze de Kouya tras ser separado de su padres cuando sólo tenía tres años por haber nacido como uno de los Dragones del Cielo. El Stargazer le contó a Sorata que su destin estaba escrito, y que moriría por la mujer que ama.

Karen Kasumi



Su poder procede del fuego, y lucha en el bando de los Dragones del Cielo porque ama Tokio y quiere protegerlo. Trabaja en una especie de Kabuki-Sho (prostíbulo japonés).

Arashi Kishuu



El poder de esta chica procede de una espada oculta en su mano. Suele ir vestida con su uniforme de estudiante y no parece corresponder el amor de Sorata.

Yuzuriha Nekoi



Esta adorable chica de catorce años perteneciente al templo de Mitsumine lucha también al lado de la luz. La familia de Yuzuriha utiliza los inugami (espíritus caninos) para defenderse de los demonio. Su mayor deseo es poder enamorarse de alguien (dice que se enamorará de quien pueda ver a Inuki, su inugami).

Subaru Sumeragi



Protagonista de *Tokyo Babylon* y cabeza de familia de la treceava generación del clan de los Sumeragi. Ya no es el chico alegre siempre preocupado por los demás que conocimos en *Tokyo Babylon*, sino que tras el cruel asesinato de su hermana a manos de quien consideraba su mejor amigo, Seishiro, se ha convertido en un hombre serio y amargado que sólo vive con un deseo: venganza.

Daisuke Saiki



El sobrino de Seiichirô es también un maestro del viento. A pesar de ser fiel a Hinoto, cree que Kamui Shirô no es el salvador que están buscando como podemos ver en el enfrentamiento que tiene con él al comienzo de la historia, donde resulta gravemente herido.

Hien y Soushi

Fieles sirvientas de Hinoto, a quien llaman "princesa" por tradición familiar. Aparecen siempre juntas y respetan todo lo que su "princesa" les dice.

Trío Clamp Gakuen Tanteidan



Los tres protagonistas de *Clamp Gakuen Tnateidan* (inédita en España) juegan un importante papel como aliados de los Dragones del Cielo. Akira Ijuin se caracteriza por ser un buen cocinero además de un hábil ladrón; Nokoru Imonoyama es el presidente del cuerpo de detectives del Campus y tiene mucho éxito con las chicas; y Souh Takamura es el secretario de la agencia de detectives siendo muy bueno para los deportes.

Kanoe



Líder de los Dragones de la Tierra y hermana pequeña de Hinoto, con la que comparte poderes de predicción. Aunque es malvada, le revela a su hermana en un momento crítico (y paro de escribir) que no le importa el destino de la Tierra, sólo quiere que su hermana sea libre y no tenga que vivir sometida a los políticos. Trabaja como secretaria del gobernador.

Kusanagi Shiyu



Conoce a Yuzurih, quien parece sentir algo por él, ya que es el primer hombre que ha conseguido ver a Inuki. Es un personaje muy importante en la historia, a pesar de que en el anime apenas es tratado. Trabaja en la JSDN (Fuerzas de Autodefensa Japonesas).

Yuto Kirigai



Este tranquilo y sonriente funcionario es en realidad un Dragón de la Tierra; el primero de su bando que hace su aparición en el manga, concretamente en el primer tomo cuando se dispone a hablar con Kamui y se encuentra con Sorata.

Satsuki Yatohji



Viciada de los ordenadores y enamorada de su "Bestia", un ingenio informático de su creación. Puede introducirse dentro de la "Bestia" y desde ahí acceder a todos los ordenadores del mundo a través de las redes de información.

Hakyô Kazuki



La Dreamgazer cuenta con un poder de predicción y hace su primera aparición en el séptimo tomo, cuando se dirige a hablar con Kotori y Fuuma.

Natakô



Es el asesino de Kyoga Monou, padre de Fuuma y Kotori. No es un ser humano cualquiera, sino un clon creado en la planta 60 del edificio *Sunshine.* El origen de Natakô es Kazuki Toujyou, una niña que murió demasiado joven, desolando a su abuelo, cuyo mayor deseo pasó a ser el devolverla a la vida. El arma de Natakô es su propia ropa.

Seishiro Sakurazuka



El otro protagonista de *Tokyo Babilón* junto con Subaru. Este adorable asesino sin sentimientos es un miembro del clan de asesinos *Sakurazukamori.* Cuando no destroza familias se dedica a ser veterinario.

Con una duración total de 98 minutos, el argumento, aunque básicamente idéntico al de la versión en papel (el guión está supervisado por la propia Nanase Ohkawa), posee una serie de cosas que lo hacen diferente y que suponen un agravio comparativo en conjunto. El formato y su consiguiente limitación de tiempo le hacen un flaco favor, pues se pierde la riqueza de muchos de los secundarios, cuyo pasado y relaciones interpersonales pierden los muchísimos matices que tienen en el manga. Otra de las características más peculiares de la película es el hecho de que su final sea exclusivo, lo cual es lógico si pensamos que el manga aún no ha concluido en Japón y mucho menos todavía, en el momento en que se produjo la película. A este respecto, Nanase Ohkawa comentaba hace unos años que los fans podían respirar tranquilos ya que el final que tienen preparado diverge mucho del que pudimos ver en *X The Movie*.

En definitiva, más allá de las carencias propias de cualquier adaptación con tempus limitado, a nivel técnico *X* sigue siendo uno de los mejores largometrajes de anime que se han hecho nunca y que a pesar de los años sigue maravillando a todo aquel que lo ve por primera vez. Si se os presenta la oportunidad, no lo dudéis.



OVA y anime

Pese a que el manga sigue sin alcanzar su final, las chicas de CLAMP han decidido tirar la casa por la ventana este año y nos presentan dos nuevas adaptaciones a la pantalla en las que se han involucrado fuertemente. Y es que el pasado 25 de Agosto, Bandai Visual puso a la venta el nuevo OVA de *X* (*Yochou*) tanto en DVD (BCBA-0911) como VHS (BES-2768), ambos al precio de 4.200 yenes; una precuela de la serie de anime que se estrenará el próximo 3 de Octubre en el canal WoWoW.

Yochou contiene, además, material adicional sobre la realización del anime, y sin seguir estrictamente lo que hemos podido ver en la historia del manga, este "episodio 0 del anime" parece que mostrará el futuro visto en su coma por el Dreamgazer de los Dragones de la Tierra, Kakyô. ¿Será la tardía esperanza? ¿O sólo quedará desesperación?

El arte del fin del mundo

Actualmente pueden encontrarse cuatro libros relacionados con esta obra, todos ellos publicados como es lógico por Kadokawa Shoten.

X ZERO

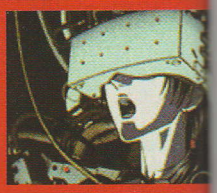
ISBN: 4-04-853168-9

El esperadísimo libro de ilustraciones del manga salió a la venta el 31 de Marzo del pasado año, y aunque la espera fue dura, el resultado final lo mereció. 152 páginas repletas de ilustraciones (aunque no todas las que son) con sus correspondientes notas explicativas, y alguna que otra entrevista al precio de 3.600 yenes.

NOVELIZACIÓN

De la película, dividida en dos partes, publicada entre Octubre y Diciembre de 1996 y escrita por uno de los guionistas del film, sigue básicamente el mismo argumento de la película, pese a que algunas partes son tomadas directamente del manga y otras son exclusivas de la novela.















Desgraciadamente, las ilustraciones que se incluyen no están realizadas por Mokona Apapa.

X FILM BOOK
ISBN: 4-04-852714-2
El consabido anime-book de la película con un precio de 1.600 yenes y 260 páginas en las que podemos seguir escena por escena toda la película.

X PERFECT BOOK
ISBN: 4-04-852716-9
Publicado dentro de la colección Asuka Comics DX el 26 de octubre de 1996 al precio de 2.000 yenes, está formado por dibujos y diseños de los personajes, la mayor parte de ellos en blanco y negro, de la película. Además incluye una entrevista Rin Taro y otra a las chicas de CLAMP al completo.



Música celestial

En el apartado musical, *X* no había sido demasiado extensa en comparación con otros animes, pero ahora que ha dado el salto a la pequeña pantalla, con toda seguridad nos veremos inundados de nuevos CDs.

X YOCHOU
VICL 35289 y VICL 35290
Recientemente han aparecido dos maxi singles correspondientes al nuevo OVA del que os hemos hablado. Estos contienen el ending "Strength", una image song titulada "Yakusoku" (Promesa) con Kamui en uno y Fuma en el otro maxi, un fragmento de diálogo de uno u otro personaje, y las versiones karaoke del ending y el image song.

X2 VIDEO SONGS
KSC 270
Este CD recoge todos los temas que aparecen en X2 (todos ellos de X-Japan). De entre todas las canciones destaca "X", que es una pequeña joya, y de la cual se incluye además una versión en directo.

FOREVER LOVER SINGLE
AMDM 6170
Supongo que no hace falta decirlo, pero este single incluye el ending de la película, "Forever Love" de los ya disueltos *X-Japan*.

X ORIGINAL SOUNDTRACK
VICL 788
La banda sonora de la película corre a cargo de Yasuiko Shimizu, que a lo largo de 23 cortes nos demuestra todo su buen hacer. Aun así, si lo que os gusta es la música comercial, o esperabais un CD con j-pop puro y duro, no tiréis el dinero a la basura comprando este CD. Si por el contrario sois amantes de la música ambiental más tenebrosa, esta sería una magnífica inversión.

X CHARACTER FILES
VICL 18238 al VICL 18244
Un conjunto de 7 CD Dramas (aquellos en los que sólo hay diálogos entre los personajes), en cada uno de los cuales aparecen dos dragones. Cada pista suele durar aproximadamente unos diez minutos por personaje. Como siempre con este tipo de cosas, si dominas el japonés, es posible que puedas pillar la ¿gracia? de estos CD Dramas. En caso contrario, mejor olvídate (a no ser que seas muy friki, claro está, y te mole escuchar –que no ver- a tus personajes favoritos sin tener ni idea de lo que están diciendo).

X CHARACTER FILE ORIGINAL SOUNDTRACK
VICL 386
En el colmo de la explotación del merchandising, este CD contiene la banda sonora que se incluye en los CD Dramas (¡toma ya!), junto con siete ilustraciones, que son las portadas de los X Character Files.



LO MEJOR

La historia, los personajes, la enorme calidad tanto del manga como del anime... en definitiva: TODO

LO PEOR

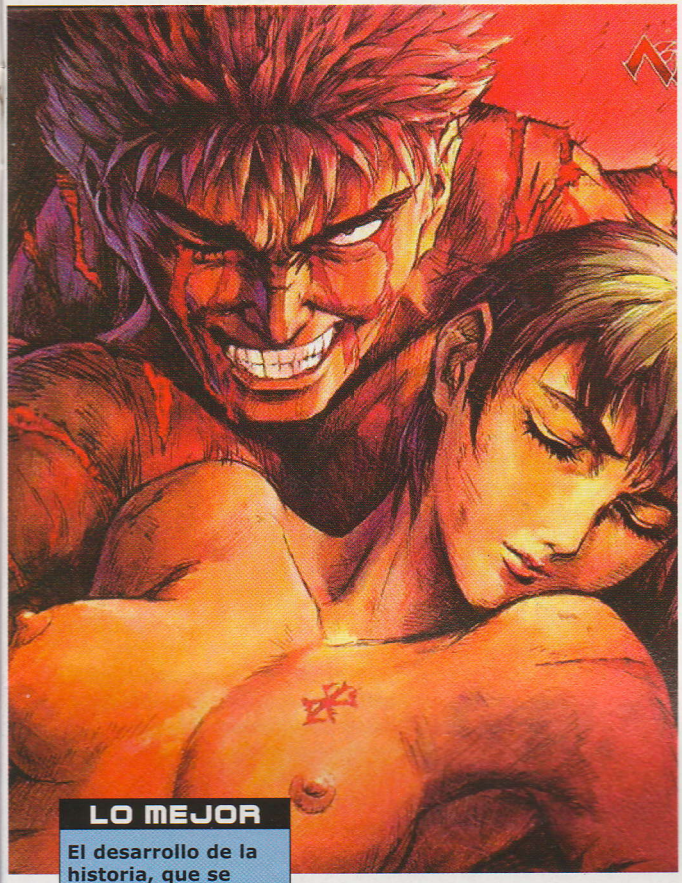
El trabajo que está costando que llege a nuestro país.

© CLAMP/Kadokawa Shoten


HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
ESTÁS PREPARADO PARA VER REALIZADOS TUS SUEÑOS MÁS HÚMEDOS
NO TE PIERDAS ESTE NÚMERO

Berserk

A que te meto dos yoyas



LO MEJOR

El desarrollo de la historia, que se hace de lo más interesante.

LO PEOR

El dibujo llega a ser algo triste en ocasiones.

¿Por qué no se publicó la serie entera? Pues por los motivos de siempre: se lanza una miniserie al mercado y si funciona se sigue publicando y si no, "adiós, me alegro de haberte conocido". Otro problema para su publicación al completo fue la extensión de la serie, pues consta de 21 tomos de 240 páginas... una pasada para el formato de grapillas. En todo caso, la nueva editorial sevillana se ha decidido a sacarla al mercado en su totalidad imitando el formato japonés (tankoubon) y a un precio fantástico: 995 ptas.



BERSERK MANGA

MANGALINE EDICIONES
21 TOMOS (240 PAG. B/N)
995 PTAS.

AUTOR: Kentaro Miura

Texto por Luis María Martínez [Ferlosio]

ESTE MES DE SEPTIEMBRE MANGALINE CÓMICS PUBLICA EL INTERNACIONALMENTE AFAMADO *BERSERK* DE KENTARO MIURA. UN MANGA QUE PLANETA COMENZÓ A EDITAR INICIALMENTE CON UNA MINISERIE DE 10 NÚMEROS QUE CORRESPONDÍA AL PRIMER TOMO Y LA MITAD DEL SEGUNDO, TODO ELLO BAJO EL NOMBRE DE *GATSU EL GUERRERO NEGRO*.

EL COMIENZO

Berserk inició su andadura en 1991 en la Young Animal Magazine de la editorial Hakusensha, y rápidamente adquirió gran fama debido a su comercialidad basada en la explicitez con la que el autor plasma la violencia, los enigmas que rodean la vida del protagonista y una historia que en su origen parece una más del montón, pero que se desarrolla notoriamente bien bajo una línea argumental muy definida: la venganza, la cual se turna en diversas ocasiones con una simple lucha contra el mal.

MÁS BRUTO QUE UN ARADO

La historia de este manga se sitúa cronológicamente en la Europa medieval en pleno apogeo de la inquisición. En este encuadre aparece un forastero en un pueblecito bastante derruido por un señor al que le gusta torturar a los habitantes de dicho lugar y a todo el que se le pone por delante, esto se debe a la afición de este antagonista por comer carne humana. Gatsu, es decir el forastero y también protagonista de esta historia, aparece en el pueblo con el objetivo de acabar con este malvado ser que no es humano, sino una especie de ogro dirigido por un



grupo de cinco monstruos llamados "La Mano de Dios". El destino de Gatsu está representado en su cuello en forma de herida sin cicatrizar y en consecuencia se defiende con un arma extremadamente voluminosa: una espada gigante que puede pesar más que el culo de mi vecina del 5º y un brazo metálico más poderoso que el puño de Ruiz Mateos. Además, desde un principio el guerrero negro irá acompañado de un pequeño y agobiante elfo llamado Pak. De este modo el objetivo de Gatsu será acabar con cada ser de las tinieblas para ir ascendiendo poco a poco hasta enfrentarse a los peores y más poderosos enemigos. Por supuesto, esta historia que os cuento está muy resumida, ¿no esperaríais que os contara toda la acción que transcurre en el manga, verdad? Entonces Mangaline me denunciaría por arruinarles el negocio, y no es ese mi objetivo precisamente. ^_^



¿Vale la pena?

Para juzgar si este manga es de calidad hay que enjuiciar: guión, dibujo y gusto del lector. El guión, aunque no parte de una base muy original, está muy bien sobrellevado por el autor y eso es un gran punto a favor de este cómic, pues Miura consigue rodear la historia de un halo de misterio que engancha al lector desde el primer momento ya que todos desean saber cuál es el incierto origen de tanto odio en el corazón del personaje principal. Y es que a pesar de ser el protagonista, no puede evitar poseer una actitud bastante maquiavélica y despiadada. En todo caso, la lectura se hace entretenida.
El dibujo es, en cierto modo, el punto flaco de este manga. La utilización que el autor hace de las tramas deja bastante que desear sobre todo en los primeros números, aunque luego mejora (si dibujando un manga que consta de 20 tomos de 300 páginas no ha evolucionado, es para matarlo), los personajes están dibujados de un modo un tanto estereotipado, Gatsu posee las facciones típicas de un guerrero, pero las escenas de combate que el mangaka plasma en el papel carecen de la expresividad dinámica que poseen otros manga de acción como *Spriggan* o *Ranma ½*.
Sea lo que sea que le guste al lector, hay que advertirle que este manga tiene violencia a raudales, llegando a recordarnos a *Hokuto no Ken (El Puño de la Estrella del Norte)*. De este modo, si os gusta el gore y la explicitez visual vais a disfrutar como críos en un parque de atracciones, pero si vuestra sensibilidad os impide ver esas cosas, pues mejor será que lo dejéis.

Gatsu

Es a quien conocemos como el guerrero negro, y tiene más mala leche que mi padre cuando tiene que trabajar jornada doble. Este hombre callado y solitario es el protagonista indiscutible y aunque el origen de su odio es en un principio incierto, poco a poco iremos conociendo su destino y el porqué de ese instinto asesino.

Pak

Un pequeño elfo que no hace más que darle el coñazo a nuestro protagonista pero que, a pesar de ser un poco pesado le ayuda curándole las heridas. Tienes poderes como leer el pensamiento y sentir lo que los demás, de modo que sigue a Gatsu en su empresa para conocer el origen de todos los misterios que rodean la situación en la que se encuentra la sociedad tan castigada del momento.

Griffith

En el anime es el elegido por La Mano de Dios para llevar a cabo sus planes, y desde que el Behelit llegó a su poder, se vio rodeado por una misteriosa fuerza. Con este evento, su destino quedó marcado.
Lidera la Banda de los Halcones, un grupo de mercenarios formado por cinco comandantes con cien hombres a su cargo cada uno. Estos son Caska, Corkus Pippin, Judeau y Gatsu, siendo este último el comandante del equipo especia de exploración y el principal responsable de las constantes victorias de la banda.

Caska

Ser la única mujer de la Banda de los Halcones no debe de resultar fácil, especialmente cuando estás enamorada de Griffith, y sabes de antemano que tu amor no va a ser correspondido. Sin embargo, ella quiere estar junto a él todo el tiempo que le sea posible, ayudándole siempre.

La Mano de Dios

Seres de las tinieblas cuyo único fin es sembrar el terror en la tierra dominándola de este modo. Son atroces su maldad no parece tener fin. La única posibilidad de acabar con ellos reside en el elegido... el guerrero negro, es decir, Gatsu.

Personajes











© Kentaro Miura/Hakusensha · Vap · NTV

"Si os gusta el gore y la explicitez visual vais a disfrutar"

El anime

Tras hablaros del manga no podíamos pasar sin detenernos un momento en el anime que se inspiró en éste. Una serie que se estrenó el siete de Octubre de 1997, y tras la emisión de los 25 episodios de los que consta, finalizaría el 31 de Marzo de 1998. Fue en la Nippon Televisión, y gozó de una respuesta del público más que favorable, pues tanto la animación como la historia son más que correctas no haciéndose nada asqueroso el ver tantos huesos rotos y cabezas cortadas. ¿Conseguiremos con este insulso artículo que alguna distribuidora de "anime se anime" a traernos esta exquisitez tan emocionante? (NdEM3: Puedo aseguraros que hay una por ahí que se lo está pensando).

Una historia diferente

El anime de Berserk nos sitúa en la juventud del protagonista (Gatsu), el cual no lleva un estilo de vida muy sedentario que digamos, sino



que se dedica a ir de un lado para otro ofreciendo sus servicios como mercenario, pues parece que es lo único que sabe hacer (menudo inútil, aunque claro, la verdad es que es el mejor en su trabajo).
De este modo, el joven Gatsu se encuentra con el nombre de un líder de una banda de soldados con ideales no lucrativos y que responde al nombre de Griffith, dirigente de la Banda de los Halcones. Todos los soldados de la banda admiran a su cabecilla, que desea guiarlos a la abolición de los sistemas e instituciones políticas del país que resultan tan desiguales, para lo cual el ejército que forma estaba compuesto por jóvenes huérfanos, mercenarios y marginados sociales.

A partir del ingreso del joven Gatsu en la banda de Griffith, su ejército comienza a tener una racha de victorias que vuelve al grupo cada vez más fuerte y los hace temidos allá por donde pasan. En consecuencia, la corona empieza a tenerlos en consideración entablando una relación de amistad diplomática. Tras el éxito de Gatsu en el ejército, nuestro protagonista es nombrado comandante del equipo especial de exploración y extraoficialmente será elegido por Griffith como su instrumento para llegar al poder.
Como ocurriría en el manga aquí también "La Mano de Dios" mete su zarpa en el asunto, pues el comportamiento que Griffith muestra no es que él siempre tuvo sino que se halla poseído por un colgante al que llaman el Behelit. Esto demarca el destino del líder de la banda y todo hace presentir un desastre final que subyace en los temores y las incertidumbres de todos en torno a lo que realmente querían y lo que estaban consiguiendo.











La música

La banda sonora es de lo mejorcito, y muy alejada de lo que estamos acostumbrados a oír en anime, esto es, rock del pegadizo... bueno, al menos en lo que concierne al opening, "Tell me why" de Penpals. El ending, "Waiting so long" de Silver Fins es bastante buena también aunque tira más por derroteros folk. El resto de temas están compuestos por Susumu Hirazawa a excepción del image song vocal "Forces", y destacan por su ambientación de aires celtas.
Si tenéis oportunidad de haceros con el CD que recopila este soundtrack, no os lo penséis, os puedo asegurar que no os vais a arrepentir.
Si no me creéis, echadle un vistazo a nuestro CD-ROM y si aun así, después de escuchar los temas que os presentamos no os entra el gusanillo, chicos qué queréis que os diga... compraros el último de Bon Jovi o La Oreja de Van Gogh (NdEM3: Los cuales, todo hay que decirlo, también molan mucho).

LO MEJO

El cañero openi lo bestia que es nuestro protago nista.

LO PEOR

Na animación n para tirar coete la historia se encuentra, tal v demasiado resumida.



BERSERK

DIRECTOR: Takahashi Naohito
PERSONAJES: Umakoshi Yoshihiko Matsubara Tokuhiro
MÚSICA: Susumu Hirazawa
PRODUCCIÓN: OLM

25 EPISODIOS

III Exposición de Manga, Anime y Videojuegos de Priego de Córdoba

Un evento que cada año va a más

Texto por Juan Manuel Ruiz [_Yoshiki_]
Fotos por Francisco José Bermúdez [Agonhy]

LOS PASADOS DÍAS 9 AL 12 DE AGOSTO TUVO LUGAR EN LA LOCALIDAD DE PRIEGO DE CÓRDOBA LA TERCERA EDICIÓN DE LA EXPOSICIÓN DE MANGA, ANIME Y VIDEOJUEGOS ORGANIZADA POR LA ASOCIACIÓN SHERON (AUNQUE LO DE "EXPOSICIÓN" ESTE AÑO SE LES QUEDÓ PEQUEÑO), RESULTANDO UNA GRAN SORPRESA PARA TODOS AQUELLOS QUE NOS DIMOS UNA VUELTA POR ALLÍ.







Arriba, Manuel Guerrero dándole al *ISS Pro*; y abajo, Sergio Herrera demostrando sus dotes en el Karaoke. ¿No os parecen encantadores?



El Jueves, primero de los días, fue el más tranquilo, aunque estuvo marcado por la inauguración de la Exposición que constaba de dos focos bien distintos: "El Mundo del Manga", donde se pudo contemplar una nada despreciable cantidad de material nacional y de importación (mención especial merecen los BOX de *Evangelion* e *I"s*, así como los dibujos originales autografiados de infinidad de autores japoneses –Shingo Araki, Leiji Matsumoto, Rumiko Takahashi...- y algunas maquetas –destacar un Great Mazinger metálico-); y "La Historia del Videojuego" en la segunda planta, donde se amontonaban consolas organizadas por orden cronológico (tenían incluso sistemas tan poco conocidos como son Jaguar –ide 32 bits!- o Multi Mega –Megadrive, Mega-CD, y discman portátil todo en uno-, así como el mítico Pong). Ese mismo día también se proyectó *La Princesa Mononoke*, que gozó de gran aceptación.

El Viernes se abrió la Biblioteca Manga, pero la atención de la mayoría de asistentes estuvo puesta en el torneo de *ISS Pro Evolution 2* cuya final no se jugaría hasta el último día, el Domingo. Después, cuando la gente se iba quedando saciada, disfrutamos de uno de los puntos fuertes de esta exposición: la entretenida mesa redonda que contó con la inestimable colaboración de Manuel Guerrero (product manager de Selecta Visión), Miguel Michán (redactor jefe de esta revista) y Sergio Herrera (redactor jefe de Hentype). Originalmente debería haber tratado el tema de los fansubs pero que al final analizó de la evolución del manga y el anime en Andalucía. Así dicho suena serio y todo, pero lo cierto es que lo pasamos muy bien, resultando al final una mesa de lo más esclarecedora a la vez que divertida (fantástica intervención de Sergio con sus palabras "Si es que ya lo habéis dicho todo vosotros" mirando con cara de desánimo al resto de la mesa).

Antes de cerrar se proyectaron los primeros episodios de *Trigun*, y temiendo que los restaurantes del lugar hiciesen lo mismo corrimos arduos y veloces antes de que esto sucediese para cenar (era ya cerca de la una de la madrugada). Por suerte, el Castillo se apiadó de nosotros y pasamos un buen rato mientras cogíamos fuerzas para nuestros desnutridos cuerpos.

El Sábado la gente cogió con ganas el karaoke, aunque me gustaría resaltar a Sergio y su gran interpretación de los openings de *Yaiba* y *Mazinger Z* (¡el próximo concurso del Salón del Manga en Barcelona es tuyo!); y el sabotaje de Manuel Guerrero del concurso de karaoke cortando la canción de la ganadora por la mitad (¡tramposo! ;-). Por su parte, Miguel Michán no nos demostró sus dotes para el cante (pues tuvo que irse para atender otras obligaciones) pero al igual que su homónima marca de cerveza, dejó bien claro que donde va triunfa, confirmando una vez más lo que sospechábamos: que Lázaro Muñoz y él son unos malditos clones (NdEM3: Bueno, ejem, ¿otra vez con este tema?) ¡Todas las muchachas del salón estaban detrás de él! (NdEM3: Anda, anda, exagerado... si apenas eran una decena de fans ^_^).

En fin, dicho lo dicho, sólo resta comentar que cuando todos se habían desgañitado ya bien, descansaron un rato viendo la proyección del día (o la noche, más bien): *Queen Emeraldas*; y que el Domingo, último día de esta especial exposición, puso el broche de honor con los concursos de dibujo y karaoke, la final del torneo de *ISS Pro Evolution 2*, y la entrega de premios (sendos lotes de anime). Por cierto, Chunichi fue la única tienda que se animó a colocar un estand, y sé de buena tinta que los asistentes reaccionaron pero que muy bien (entendednos... en donde vivimos el concepto de "Tienda Especializada" es más bien de ciencia ficción), resultando la experiencia todo un éxito.

Y el año que viene

Pues mucho más ya que serán las primeras Jornadas de Manga y Anime de Priego de Córdoba; con la asistencia confirmada de los mismos invitados de la Exposición, junto con Lázaro Muñoz (que este año no pudo asistir por diversos problemas pero que el año que viene no se pierde la fiesta) y algún as que los chicos de Sheron se guardan en la manga. Además prometen ser unas jornadas divertidas con más actividades en las cuales se corregirán los fallos de organización de este año. Y si en la III Exposición de Priego han triplicado el número de asistentes, en las I Jornadas auguramos que quintuplicarán esta cifra.







JAPAN EXPO 2001

Un Loco Fin de Semana

Texto por Esteban Canalejo

CON LA FRASE QUE CORONA ESTE REPORTAJE SE PODRÍA DEFINIR PERFECTAMENTE LO QUE FUE EN EL PRIMER FIN DE SEMANA DE JULIO EL CERTAMEN SOBRE CULTURA JAPONESA DENOMINADO JAPAN EXPO 2001, CELEBRADO EN BARCELONA. DOS DÍAS EN LOS QUE EL DENOMINADOR COMÚN PARA TODOS LOS ASISTENTES FUE UNA VEZ MÁS LA CULTURA JAPONESA EN TODAS SUS VERTIENTES. UNA ESPECIE DE PARAÍSO PARA LOS OTAKUS Y AMANTES DE TODO LO RELACIONADO CON EL PAÍS DEL SOL NACIENTE.

Situado prácticamente en el corazón de la ciudad Condal, Les Cotxeres de Sants fueron el lugar elegido esta vez por el Studio Masamune para realizar esta segunda edición (en poco más de medio año). Con la idea principal de aumentar y diversificar más la propuesta cultural y de ocio, se solicitó la colaboración del Consulado Japonés de Barcelona, se contactó con varias escuelas de artes marciales, Bonsai-Ikebana, la Escuela Japonesa de Barcelona, restaurantes de karaoke como Miyako y otras organizaciones culturales. Además, se intentó que la presencia de estands con merchandising japonés como Chunichi, Otakuland o Norma fuera de nuevo un activo importante y, como punto caliente, se pudo traer a una de las estrellas entre los cantantes de anime-pop de siempre en Japón: el incombustible e incomparable Hironobu Kageyama. Como se puedo ver, pues, un aumento de calidad en referencia a la primera edición y que detallaremos a continuación algo más extensamente. Veamos cómo fue en sí esta Japan Expo 2001.

UN INICIO A(B)RASADOR

Con muchas ganas y todas las expectativas posibles depositadas en este evento, se abrirían las puertas de Les Cotxeres a las 10:00 en punto de ese sábado 7 de Julio. Con mucho calor recibiría la mañana a los más madrugadores, formándose pronto una gran cola con el objetivo de poder entrar al recinto cuanto antes. Un lugar en el que se podría observar dos escenarios, uno en la parte dedicada más a las Artes Marciales y la Cultura Japonesa propiamente dicha, junto al estand de COM Radio, y el otro en el espacio reservado a las tiendas de merchandising y organizaciones de fans como la CEO, por ejemplo. El tercer espacio estaría dedicado a la gastronomía y a la exposición de Bonsais. Y como si la guinda del pastel fuera, en el centro del recinto se hallaría el Mini Museo, con exposiciones varias como fotos sobre Japón y sus costumbres, trabajos de los alumnos japoneses de la Escuela Japonesa de Barcelona, Armamento, Productos tradicionales como cerámica o kimonos, etc.

Como complemento a los estands y exposiciones estarían las actividades programadas para ese día, entre las que destacarían las exhibiciones de diferentes estilos y disciplinas de las artes marciales o las charlas sobre Zen, Washi y la ceremonia del Té en el Escenario A. Aunque la mirada de mucha gente estaría puesta en el Escenario B, situado en una especie de anfiteatro y que a primera vista parecería confortable. Un lugar en el que para ese día estaría programada la presentación del libro de Marc Bernabé *Japonés en Viñetas*, un campeonato de disfraces, otro de Jan Ken Pon (piedra, papel, tijeras) y el esperado Karaoke cuyo premio sería un billete de ida y vuelta a Tokio o Nueva York.

Un concurso que registraría lleno absoluto de participantes y que desbordaría la capacidad del Escenario B, ya que otro de los puntos fuertes sería la presencia de Kageyama-san en el jurado. Todo comenzaría bien y con ánimos, aunque poco a poco el calor creciente y la cantidad de canciones a interpretar hiciera algo tedioso el desarrollo del mismo. De todas formas, todo se aguantaría, ya que

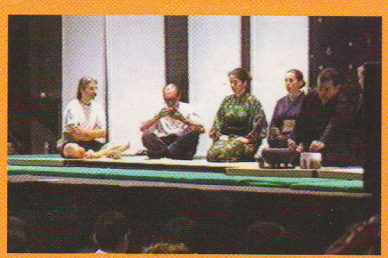






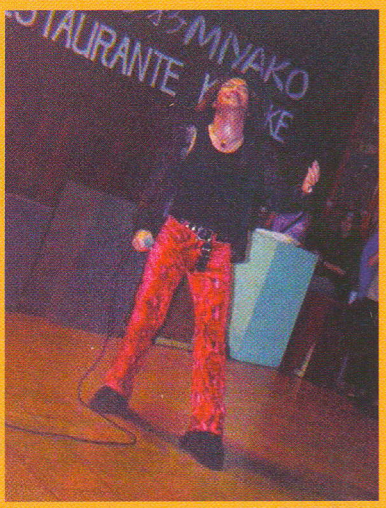












una de las sorpresas de este concurso sería la interpretación sorpresa del "Cha-La Head Cha-La" (opening de *Dragon Ball Z*) por parte de Kageyama-san entre el intermedio obligado para la designación por parte del jurado de los finalistas. Una actuación que levantaría hasta a los más dormidos y que dejaría patente el porqué este cantante es uno de los más grandes.

Con la gente puesta ya en pie, se pasaría a la gran final, en la que se elegirían tres ganadores. No sin algo de polémica, debido a un malentendido entre el jurado y los presentadores, al final los finalistas quedarían definidos, y de ellos los tres elegidos para la gloria serían por orden: Juan Marín (3ª), Grelda Ortiz (2º) y María Baeta (la ganadora).

Al final, sólo la sombra del agobio protagonizado por el exceso de calor y algún error de coordinación de poca importancia empañaría un poco un concurso que gozó de una espectacular acogida en los presentes y que sería un avance de lo que el día siguiente se montaría con el mini-concierto de Kageyama-san.

Uno de los carteles del evento entre decenas.



La Hora de Kageyama

Con los ecos del concurso de karaoke, las exhibiciones y charlas del Escenario A y los estands de comida japonesa, llegaría el domingo 8. Un nuevo día para gozar de Japón y esperar con paciencia a última hora el mini-concierto de la estrella invitada. De nuevo, el Escenario A recogería exhibiciones de Artes Marciales, con la novedad del Kendo, la presencia de la escuela de Gracie Jujitsu o la explicación por parte del Sr. Ángel Ferrer del Haiku. Mientras, el Escenraio B, a falta del concierto de la tarde, acogería sesiones de Karaoke Libre (con gran participación del público asistente), representación de Teatro y de Ikebana por parte de la Escuela Bonsai-Ikebana, la presentación de las páginas web de Dynamic SK y Manekido, una exhibición de Mugendo y un concurso de comer Soba con límite de 10 minutos.

Todo esto iría calentando el ambiente para lo que sería el acto central y quizás una de las mayores atracciones de este evento: el Mini-Concierto de Hironobu Kageyama. Con un abarrotado Escenario B y con un exagerado calor por el nulo funcionamiento del aire acondicionado, esa esperada actuación empezaría a la hora prevista tras el ajuste del equipo técnico con una de las canciones más emblemáticas de *Dragon Ball Z*: "We got Power". Seguida de la no menos conocida "Unmei no Hi" también de *Dragon Ball Z*. Tras esta canción, sería el momento de un pequeño descanso para unas pocas palabras entre el presentador y organizador jefe del evento (el Sr. Takayoshi Sakai) y el invitado estrella. Un descanso que duraría poco y daría paso a la interpretación de dos canciones más: "Heats" (tema principal de *Shin Getter Robot*) y una nueva canción de *Dragon Ball Z*, "Bokutachi ha Tenshi datta".

En medio de un ambiente electrizante debido en gran medida a la actuación de Kageyama, el público asistiría a un nuevo descanso para refrescar la garganta y comentar su llegada a Barcelona. Tras lo cual se cantaría lo que parecería la última canción, "Soldier Dream" de *Saint Seiya* (*Caballeros del Zodíaco*). Una canción que no era tan conocida como las otras, pero que levantó igualmente entusiasmo entre los presentes.

Un final de concierto aparente, con la retirada detrás de las cortinas del cantante invitado, provocaría que la gente pidiese más. Y ese acto, ya preparado de antemano, daría paso a la última canción, el "Cha-La Head Cha-La" de *Dragon Ball Z*. Una apoteosis final pondría punto y final a su actuación, tras la cual los aficionados intentarían dar caza como si de una estrella de cine fuera a Kageyama-san. Tras algunos aprietos, el invitado estrella abandonaría el recinto, cansado, sorprendido del éxito y feliz por la experiencia vivida minutos antes.

Pero el certamen seguiría en el Escenario A con la Exhibición de Gracie Jujitsu y la Ceremonia del Té. Poniendo final a toda esta locura el sorteo de vídeos de Dynamic SK entre los presentes en el Escenario B por parte de los organizadores.

En conclusión, un fin de semana con cosas muy positivas como la respuesta del público en unas fechas algo comprometidas, la variedad de ofertas culturales y de ocio, junto a una impecable actuación de la estrella invitada y unos concursos para recordar. En el otro lado, estarían algunas lagunas en organización (normal debido al exceso de actividades, el reducido número del staff organizador y su inexperiencia en eventos, siendo éste su segundo certamen), un calor asfixiante y la ausencia a última hora de algunos de los patrocinadores. Cosas que son subsanables fácilmente y que seguramente se solucionarán para la tercera Japan Expo.

El lugar y las fechas están por decidir, pero si es mejor que ésta, pocas dudas quedarán de que nos encontramos ante un evento que será una referencia en un futuro próximo para todos los aficionados a Japón. Eso esperamos.

Nueve Mitos del Anime Derribados

Texto por Scott Frazier
Traducción por Oriol Rosales [Uri]

TERMINADA YA LA SERIE DE REPORTAJES SOBRE LOS TRABAJOS PARA EXTRANJEROS EN LA INDUSTRIA DEL ANIME, SCOTT SE OCUPA ESTA VEZ DE CARGARSE TODO CUANTO COMÚNMENTE SE CONSIDERA CIERTO E IRREFUTABLE. PREPARAOS PORQUE NO VA A QUEDAR TÍTERE CON CABEZA.

MITO Nº.1

KIA ASAMIYA Y MICHITAKA KIKUCHI SON PERSONAS DISTINTAS

Lo siento, son el mismo tipo. Bueno, comparten el mismo cuerpo, al menos.





MITO Nº.2

LOS DIRECTORES DIRIGEN

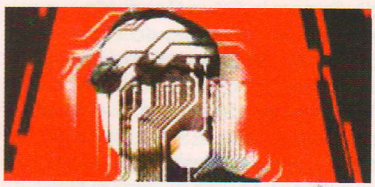
Mucho de lo que en la actualidad se consideraría como "dirigir" lo realiza el *enshutsu* o Director de Animación (también conocido con Director Técnico). Es la persona que se encarga de los detalles –filtros de cámara, la velocidad precisa del movimiento del encuadre, la posición exacta de los cels del fondo, cuál será el "look" de la animación principal, etc-. Es un trabajo muy importante y requiere un largo periodo de aprendizaje además de una gran cantidad de talento.

MITO Nº.3

MASAMUNE SHIROW ES UNA PERSONA EXTREMADAMENTE TÍMIDA Y ENIGMÁTICA, Y MUY POCA GENTE LE CONOCE

De hecho es el mismo tipo que Kikuchi y Asamiya... No, hombre no, ¡es cachondeo!

No es que sea tímido, sino que debe ser la persona más trabajadora y currante de toda la industria del manga. Casi nunca dispone de tiempo para entrevistas, actos públicos ni nada de eso. Tampoco es que se esconda especialmente para evitar al público, sino que simplemente está constantemente trabajando a destajo. Aunque con toda probabilidad no le vayamos a ver nunca en una convención o salón del manga, sí que es verdad que se interesa por lo que sucede en el mundo.



MITO Nº.4

MITO Nº 4: MIYAZAKI ES UN GRAN ECOLOGISTA Y SUS PELÍCULAS ASÍ LO REIVINDICAN

En un programa de radio hace algún tiempo afirmó que, como cualquier otra persona, se interesa por el medio ambiente, pero que no tiene interés alguno en salir a predicarlo a los cuatro vientos. Dijo que estaba harto y cansado de ser conocido como el "Abuelo Ecología" y quería ser visto como lo que es, un productor de cine, así que su próxima película no tendría nada que ver con el ecosistema.



MITO Nº.5

LOS ANIMADORES POSEEN CEREBRO/VOLUNTAD/PODER DE DECISIÓN/ETC

Es un error muy frecuente y una creencia preconcebida por muchos aficionados, pero son muy pocos los que realmente conocen la verdad. Pasado un año se les extrae el cerebro (que entra al famoso mercado del coleccionismo de cerebros de animadores), entonces les conectamos a una máquina similar a un aparato de diálisis que bombea un fluido verde a través de su cuerpo. Este fluido verde contiene la nanotecnología necesaria para permitirles trabajar sin parar en tareas extremadamente repetitivas durante meses sin quejarse de la mísera paga que reciben. A veces se sobrecargan y empiezan a correr en círculos como locos por todo el estudio soltando chorros de dicho fluido, hasta que caen fulminados en un charco de moco verdoso. Entonces les reconstruimos usando alambre y brochetas de yakitori y se les asciende a directores. Al cabo de unos años o se volatilizan en una combustión espontánea, que es la mayoría de las veces, o vuelven a colapsarse otra vez en una masa viscosa. A estos últimos los enterramos en un cementerio de mascotas que tenemos detrás del estudio y más tarde regresan al mundo de los vivos como seres poseídos sin alma. Lo que les hace perfectos para ser productores, contables, y presidentes de compañías de videojuegos. Ah, sólo recordar el feliz momento en que salí de la tumba cavando con mis propias manos... se me saltan las lágrimas.



MITO Nº.6

LOS ANIMADORES JAPONESES Y LAS COMPAÑÍAS DE ANIME USAN MUCHÍSIMO LOS ORDENADORES Y CONOCEN PERFECTAMENTE LA TECNOLOGÍA DIGITAL

Hasta hace dos años muchas compañías de animación ni siquiera utilizaban ordenadores para el trabajo de oficina.
Parecen desconocer que la clave de estos sistemas está en el rendimiento, una vez se ha superado el coste inicial que supone la instalación, se puede rentabilizar relativamente rápido.
Y lo que es más importante, hoy en día existen sistemas capaces de crear imágenes imposibles de diferenciar de la animación artesanal que se llevaba a cabo años atrás, con la ventaja de que ofrecen al creador mucha más flexibilidad. Aún hoy existen personas a quienes no les gustan los ordenadores y rechazan cualquier contacto con ellos (existen hospitales para ese tipo de gente...).
Ahora la economía occidental ya puede dormir tranquila en los laureles, sabiendo que el japonés medio no tiene ni idea de cómo programar su vídeo.



MITO Nº.7

LAS SERIES QUE RECIBEN LA MAYOR ATENCIÓN POR PARTE DE REVISTAS COMO ANIMAGE, NEWTYPE O ANIMEDIA SON LAS MÁS POPULARES

En absoluto. Y para descubrirlo solo tenéis que echar un vistazo a los rankings y compararlos con las portadas.
Las revistas de anime también tienen sus intereses y sus conexiones con diversas productoras. A menudo la razón por la que se le da una especial cobertura a una serie es precisamente para dar a conocer ese trabajo que de otro modo pasaría desapercibido.
Sólo porque una serie sea adorada por los fans no significa que vaya a tener buenas audiencias o venda muchas cintas. De hecho, cuanto más enfocada a los fans está una serie, menos popular es al público general y menos cintas vende. Lo cual por otra parte no está tan mal, si es ese el mercado al cual va destinado el producto, ya que muchos mangas y OVAs están hechos exclusivamente pensando en los fans (al menos en Japón).



MITO Nº.8

UNA VEZ QUE UNA SERIE O MANGA GANA POPULARIDAD TODOS CORREN A COPIAR SU ESTILO Y/O CONTENIDO INTENTANDO APROVECHAR EL TIRÓN HASTA QUE LA MITAD DE TODO LO QUE HAY EN EL MERCADO ES BÁSICAMENTE LO MISMO, Y UNO SE CANSA, MEJOR DICHO SE HARTA, DE VER LO MISMO.

Oh, por dios, ¿qué os hace creer semejante cosa? Para nada, no en el anime. Nunca jamás. Y hay de quien ose decir lo contrario.

MITO Nº.9

LOS ANIMADORES JAPONESES RECURREN MUCHO AL ROTOSCOPING*

*** Para aquellos no familiarizados con el término, se trata de usar película o vídeo como base para el trazado y/o el coloreado de las imágenes (es decir, pintando encima de las imagenes). Por ejemplo como en el *Señor de los Anillos*, la historia de Taarna en *Heavy Metal* o más recientemente, en la película de animación de *Anastasia*.**

En 10 años no he oído de nadie que usara una sola vez rotoscoping en Japón... y eso que tengo las orejas siempre atentas.
Simplemente es una técnica que no se usa, aunque no sabría decir si es por el coste, la falta de medios, o razones estéticas.
Por lo general los animadores se inspiran o documentan en revistas de fotografía o cintas de video, pero no las utilizan directamente en el proceso final.

¡HAZTE CON TODAS! PO anécdota chunga nº237 de un estudio de animación

Todo sucedió mientras estaba trabajando en el departamento de producción de Artland. Un día, uno de los nuevos ayudantes de producción, accidentalmente, aparcando marcha atrás abollo el parachoques de un Mercedes-Benz recién estrenado. El pobre hombre decidió dejar una nota bajo el limpiaparabrisas explicando lo sucedido y dejando su dirección de contacto en el trabajo.
Al día siguiente llamó el dueño del Mercedes y se presentó como "Soy el Sr.XXX del YYY-gumi, ...". ¡Resultó que el coche era de un miembro de una banda de yakuzas! El asistente culpable del accidente no estaba en ese momento y cuando regresó y le dieron el recado, le faltó un pelo para irse al otro barrio al enterarse de contra quién había chocado. Las bromas acerca de meñiques cortados duraron semanas enteras. El tipo, como es lógico, estaba totalmente horrorizado de tener que ir a hablar con la gente de la yakuza, así que el productor ejecutivo le tuvo que acompañar.

Al final resultó que los yakuza eran gente corriente como cualquier hombre de negocios, y además fueron en todo momento muy tranquilos y educados. Hasta que hacia el final de la reunión, cuando el asistente ya estaba tranquilo del todo, confesó en un tono muy relajado:
- No saben cuánto me alegro de que no se enfurecieran ni nada por el estilo. Cuando oí que ustedes eran los dueños del coche estaba muy preocupado de que... bueno...
- ¿De que le matáramos? Nah, al fin y al cabo, no rompió las luces, ¿verdad?

Le costó como 10 minutos recuperarse del síncope y convencerse de que había sido una broma. No hace falta decir que se esfumó de la compañía poco después. Sin embargo la tarjeta de presentación del hombre de la yakuza aún seguía colgada en el tablón de anuncios del estudio, cuando me marché, años más tarde.

TOKYO CHARACTER Show 2001

Texto por Zahara Medina

CADA AÑO SE CELEBRAN DOCENAS DE EVENTOS EN JAPÓN RELACIONADOS CON EL MUNDO DEL MANGANIME. ALGUNOS SON PEQUEÑOS Y ENFOCADOS A UN PÚBLICO MUY ESPECÍFICO, PERO OTROS, TALES COMO EL TOKYO GAME SHOW O COMIKET, ESTÁN HECHOS PARA EL FAN EN GENERAL, Y A CUALQUIERA QUE LE GUSTE PASAR HORAS DE COLAS, SUDOR Y APRETUJAMIENTOS EN PARTICULAR.

De estos eventos, quizás con el que más se puede identificar el público español es el Tokyo Character Show. Muy semejante a lo que han acabado siendo los salones del manga y del cómic de Barcelona, al Tokyo Character Show se acude con dos objetivos en la mente: comprar y... bueno, comprar.

La edición de este año se celebró en el Makuhari Messe, un complejo de edificios designados para este tipo de ferias y exposiciones. Aquí también se celebran grandes eventos como el mencionado Tokyo Game Show (como el Character Show, pero específicamente para el campo de los juegos electrónicos) y es un sitio perfecto para que sus 80.000 visitantes se estrujen a gusto. Dentro de la sala en sí (por llamar de alguna manera a tal monstruosidad) las compañías están distribuidas entre estands. Como en todas partes, cuanto más pagues, más tienes; y cada compañía es libre de hacer lo que quiera con su estand. Desde los que simplemente venden cosas hasta los que tienen escenarios y pantallas gigantes. Aparte, existe un escenario grande en una esquina para las actuaciones de los grupos de turno.

Sin embargo, no hay que engañarse. A pesar de las actuaciones de los cantantes de tal o cual anime o las sesiones de autógrafos de algunos artistas, lo que atrae a los otaku es el merchandise a la venta. Lo mismo que un fan pueda ir al Salón del Manga para poder comprar lo que nunca encuentra alrededor de su casa, los otaku japoneses acuden al Tokyo Character Show para poder comprar cosas que no se pueden encontrar en tiendas normales y corrientes. El truco y la popularidad de estos eventos en Japón se debe fundamentalmente al hecho de que se ceban con la creación y venta de merchandise que sólo se puede encontrar in-situ. Esto es, o esperas dos horas de cola bajo el sol a finales de Junio, o te quedas sin ello.

Y encima, como llegues un poco tarde, te puedes encontrar que tras sudar sangre (y 1.200 yenes que cuesta la entrada) para poder pasar, lo que quieres ya está agotado.

¿merece la pena?

Buena cuestión. Sin duda para muchos, lo hace.

La cultura otaku japonesa difiere en muchos aspectos de la española (a lo mejor si digo friki, os situáis mejor). La gran ganadora entre estos coleccionistas sigue siendo la maravillosa tarjeta telefónica. Este maravilloso invento de merchandise supone dejarse lo que valen tres tomos o más en una tarjetita blanda con una ilustración muy bonita en una cara y la garantía de la empresa telefónica NTT de que con ella puedes llamar a un montón de sitios... siempre y cuando estés dispuesto a que el aparato en la cabina le haga agujeritos. Como a nadie le gusta tener un agujero en medio de la cara de su personaje favorito, estas tarjetitas pasan una vida muy cómoda en archivadores; compradas para nunca ser usadas.

Otros productos que se pueden encontrar en este tipo de eventos van desde pósters hasta tazas, pasando por pins, postales, carpetas, toallas, toallitas, CDs, pegatinas, *pencil boards*, litografías, juegos de té, relojes, figuritas, sábanas, cojines, almohadas... ¿No me creéis? Echadle un vistazo a las fotografías que acompañan a este artículo. Ahora puedes hacer tu sueño realidad e irte a la cama con un almohadón a tamaño real de Naru (*Love Hina*) o Chi (*Chobbits*) por sólo... 12.000 yenes cada uno. ¿Qué son 18.000 pesetitas de nada para cualquier fan que se precie?



Una vez acudí a una exposición en la que uno de los vendedores intentaba colarle a una pobre víctima una litografía de una ilustración de *Vampire Hunter D* valorada en un millón de yenes... "Si puedes comprarte un coche, ¡puedes comprarte esto!" decía el buen hombre. Con esta mentalidad, claro está, nada es lo suficientemente caro para el que lo quiere de verdad.



¿quién es quién? ¿quién está dónde?

Aprovechando la oportunidad de anunciar las nuevas novedades y de empujar las ventas de los productos ya al alcance de todos (no sólo de tarjetas telefónicas vive la economía), todas las

Esta azafata de Avex Group disfrazada de Angelic Layer posó para nosotros.



compañías más conocidas del mundillo se encargaron de montar su pequeña esquinita en el Tokyo Character Show. Shogakukan, una de las tres grandes editoras de manga, pujaba con sus dos grandes éxitos actuales, *Inuyasha* y *Detective Conan*, a los que intenta sumar *Arms*, tanto en su versión manga como animada. Como añadido, también ofrecía una serie limitada de litografías de sus obras shojo más famosas tal y como *Utena* o *Fushigi Yuugi*.

Para contrarrestar, Kodansha siguió con su oferta de merchandise bajo el sello "K-Chara" (Kodansha Characters). Esto es ni más ni menos que una excusa para sacar a la venta merchandise original y a veces muy limitado de sus series más famosas, en este caso *Card Captor Sakura*, *Love Hina* y *Chobits*. A pesar de que esta última no lleva demasiado tiempo publicándose, el marketing y el nombre CLAMP lo ha lanzado al estrellato. Con un estand grandecito en uno de los lados y cinco filas interminables (una para comprar, tres para loterías, y una última para poder pasar desde un pasillo de la feria al otro sin tener que desarrollar alas y volar sobre los fans en las 4 primeras filas) consiguieron acaparar a la mayoría de los fans, queriendo ellos o no.





Otro de los grandes entre los fans, Kadokawa, se adueñó de uno de los espacios más grandes y ofrecía desde una tienda hasta un pequeño escenario en el que promovían, por ejemplo, el nuevo OVA de *X-1999* contando incluso con una actuación del cantante del tema principal.

Gainax, Emotion y Avex Group también contaron con fans asiduos a pesar de tener estands pequeños. Gainax promocionaba sus dos nuevos proyectos (uno de los cuales ya tiene versión manga de la mano del genial Kenji Tsuruta, creador de *Spirit of Wonder*); Emotion lo intentaba con eX-D (*Ex-Driver*), los OVA con el diseño de personajes de Fujishima; mientras que Avex se cebaba con *Sakura Taisen 3* (a pesar de ser un juego, ellos llevan la parte musical) y *Angelic Layer*.

De parte de Konami, una vez más, *Tokimeki Memorial*; y de Studio Pierrot *Genzoumade Saiyuki* y *GALS!*. El primero es uno de los éxitos más grandes del presente y pasado año entre las fans japonesas, y del que se estrenó una película este verano. El segundo es lo más popular entre las lectoras de la revista de shoujo manga Ribon, y aquellos que deseen levantarse a las ocho y media de la mañana todos los Domingos para poder ver su versión animada.

El último entre los más poderosos, Broccoli, seguía atacando con *Di Gi Charat* y todo el merchandise que se pueda extraer de sus tres protagonistas principales: Dejiko, Puchiko y Rabi en Rose.

Aparte de promocionar su nuevo especial de verano, también se dedicaron a *Aquarian Age*, uno de los juegos de cartas más populares en Japón, y para el que una gran cantidad de artistas famosos (entre el público general y los fans en particular) han hecho ilustraciones.

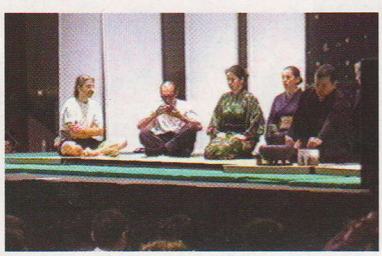
apurando

En resumen, el Tokyo Character Show no es tanto un evento con el objetivo de promocionar nuevos proyectos, como es el Tokyo Game Show, sino que es una excusa más para que los aficionados que se precien se reúnan, compren, suden y pasen unas horas felices entre sus personajes ficticios favoritos.

En su contra tiene, quizás, el hecho de que está demasiado volcado en el merchandise, dejando de lado otras cosas tan importantes como es, por ejemplo, el cosplay. A diferencia de otros eventos similares, en esta edición del Character Show los aficionados vestidos de sus personajes favoritos se echaron muy en falta. A pesar de que Kodansha celebró incluso un concurso de cosplayers de la obra *Chobits*, muchos a la vista no había, ¡qué desperdicio de cámara!

Sin embargo, incluso con ese tipo de detalles, este sigue siendo uno de los eventos cumbres en la vida otaku japonesa, y uno que no se debería de pasar por alto por los fans que se encuentren en las cercanías de Tokio por las fechas en las que se celebra. ¡Anímate!







RANTO

¿Y esto a qué viene?



Texto por Ángel Jiménez [Ikari]

DESPUÉS DE UN PAR DE AÑOS MANTENIENDO UNA ERRÁTICA LÍNEA DE EDICIÓN DE MANGAS EN NUESTRO PAÍS, LOS CHICOS DE NORMA PUSIERON A LA VENTA HACE UNOS MESES UNA MINISERIE DE DOS NÚMEROS, TRAS CUYO TÍTULO, RANTO, SE ESCONDE UNOS DE LOS ÚLTIMOS TRABAJOS DE SATORU AKAHORI.

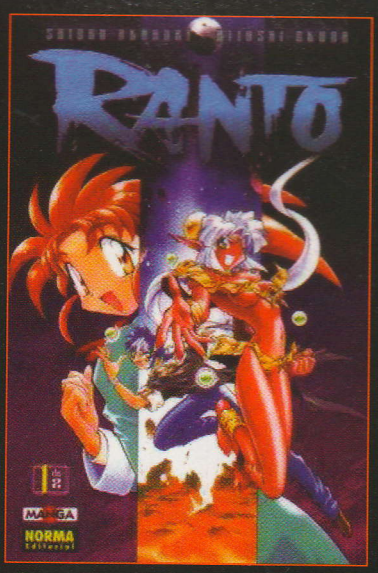
En un tambaleante panorama del cómic japonés en España que hasta hace bien poco no levantaba cabeza, propuestas como la de Norma Editorial son las que te hacen dudar de la pericia para los negocios de algunas editoriales.

Es un hecho constatado cómo tras un par de años de crisis en los cuales la edición de colecciones de mangas menguó considerablemente, las propuestas eran cada vez menos arriesgadas y los cierres estaban a la orden del día, se puede vislumbrar en el horizonte un nuevo resurgir de este género que ya parecía condenado al ostracismo (a pesar del crecimiento exponencial de aficionados al anime), apoyado por varios factores, desde la aparición de nuevas editoriales (léase Mangaline) hasta la búsqueda de nuevas sensibilidades y lectores potenciales (léase *Dragon Head* o *Nausicäa*). Es curioso destacar que este resurgir del manga coincide en nuestro país con una crisis galopante de la vertiente *mainstream* del cómic book americano.

Norma Editorial fue una de las primeras en sufrir los efectos de esta crisis, que desde entonces hasta ahora se ha visto obligada a, contando con las mejores licencias, cerrar la práctica totalidad de sus títulos y formatos (Evangelions aparte, claro), recoger los bártulos y esperar a tiempos mejores. Los motivos de que la editorial fuera la primera en comprobar que los otakus o no eran tantos o no eran tontos, sin atender al objeto de este artículo, no se le escapan a nadie.

Pero centrémonos en el presente. Como ya hemos dicho antes, las cosas han mejorado ostensiblemente y la demanda se presenta favorable al lanzamiento de nuevas colecciones que satisfagan el interés de los otak... no, de los lectores.

Y en esto que, tras probar suerte con licencias tan jugosas como *Record Of Lodoss War* o *Dark Hair Captured* y desaprovecharlas (sin entrar en cómo les ha ido en términos económicos), Norma decide poner a la venta una mini-miniserie de dos números que responde al sugerente (es







> **"Un manga para quienes esperen más bien poco de la vida"**

coña) título de *Ranto*. Con la cantidad de mangas archiconocidos que el público demanda y la cantidad de mangas con calidad más que reconocida y que llevan años clamando a gritos su publicación en España, la publicación de este manga sorprende a propios y a... bueno, sólo a propios, porque los extraños es que ni se han molestado.

LOS AUTORES

Ranto sería un cómic totalmente desconocido si no fuera por el nombre de sus responsables, que seguro reconoceréis la mayoría de vosotros (o al menos los más veteranos): Satoru Akahori y Hitoshi Okuda. Al primero lo recordarán todos los que disfrutaron de la comedia épico-fantástica *Cazadores de Magos* (*Bakuretsu Hunter*) que realizó junto a la mangaka Rai Omishi y que publicara íntegramente (y sin que sirva de precedente) Planeta-deAgostini hace unos añitos en trece volúmenes. Junto con *Bakuretsu Hunter*, Akahori cuenta con bastantes obras en su haber, entre los que destacan *Maze* o *Saber Marionette J*, la cual podremos leer en España si todo sale según lo previsto dentro de muy poco de manos de la editorial argentina Ivrea. Por su parte, Hitoshi Okuda es conocido en nuestro país por la serialización de *Tenchi Muyo*, que fue publicada de nuevo por Planeta hace unos años y que pasó sin pena ni gloria, obligando a la editorial a cancelarla tras su primera miniserie. Otros mangas de Okuda son *Detatoko Purinsesu*, una comedia que narra las aventuras de una princesa en un mundo mágico, o *Rajikaru Gardian*, una historia completa en tres volúmenes.

AL TEMA

Pasando a lo que nos ocupa, *Ranto*, cuyo título original es *Yin Yang Detective Takanashi RANTO mashoroku* (entendemos lo de resumirlo en la edición de Norma, porque anda que no es largo e impronunciable el jodio), fue publicada en Japón en la revista Dragon Junior y posteriormente recopilada en tres tomos, de los cuales Norma sólo nos ofrece uno (que no está el horno para bollos), y nos cuenta la historia de una especie de agencia clandestina de detectives de lo sobrenatural que se dedican a deshacer entuertos allá donde sus servicios son requeridos, todo ello en clave de comedia surrealista y con una galería de personajes estrambóticos que junto a Ranto componen el elenco de protagonistas.

Todo eso estaría muy bien si la cosa tuviera gracia, y es que los constantes chistes son clichés y situaciones que ya hemos vistos en tropocientas ocasiones antes y con más estilo. Los personajes son clichés de este tipo de manga insulsos, y la trama así como las relaciones interpersonales parecen estar hechos con el señor Akahori poniendo el piloto automático, a años luz de cualquier concepto del sentido del humor.
En cuanto al trabajo del dibujante, Okuda continúa con su trazo fino y su estética comercial que convence en las ilustraciones, pero defrauda en la narración que llega a confundir en más de una ocasión.
El formato elegido por Norma para esta ocasión es, como ya he dicho antes, el de miniserie de dos números a razón de 86 páginas y 895 pesetas el ejemplar y una calidad del papel a la altura del que nos tienen acostumbrado. ¡Toma ya!
Y a esto viene la parrafada del principio sobre la situación del manga en España, una situación que está volviendo a emerger y al cual no ayuda en absoluto la publicación de ciertos títulos y formatos que, desconocidos o no, rozan lo absurdo e insultan la inteligencia de una persona que se deja 900 pelas en el producto en cuestión. Si con *Utena* nos sorprendieron a todos, con *Ranto* se han cubierto de gloria.

LO MEJOR

Algo bueno tiene que tener, pero no se lo hemos encontrado... aún. Seguiremos trabajando en ello.

LO PEOR

Que tenga tantas cosas malas como para no poder ponerlas todas y que entre en este cuadrito.



VIRGIN FLEET

LOCOMOTION CON PASES EN JAPANIMOTION (Sábados a las 23:00)

DIRECTOR: Ohji Hinoi
PRODUCCIÓN: AIC

SERIE DE 3 OVAs DE 30 MIN. APROX.

Tenamonya VOYAGERS

Una Desquiciada Locura Espacial

Texto por Lorena Pérez [TSUKI]

ESTANDO A CABALLO ENTRE *TENCHI-MUYO* (SIN EL PROPIO TENCHI) Y *EXCEL SAGA* (SIN LLEGAR A SUS NIVELES DE INCREÍBLE SURREALISMO), *TENAMONYA VOYAGERS* HIZO HACE ALGÚN TIEMPO SU VISITA A NUESTROS TELEVISORES, COMO MUCHAS OTRAS EN LOCOMOTION, DENTRO DEL ESPACIO JAPANIMOTION.





Ayako Hanabishi es una tímida profesora recién graduada que busca trabajo desesperadamente y que viéndose incapaz de encontrarlo en su ciudad decide partir a otra localidad... o planeta. Y es que cuando una escuela le ofrece un puesto, Ayako corre a aceptarlo, antes siquiera de imaginar que ésta pudiese encontrarse situada en el espacio exterior.

El problema viene cuando Ayako, que ha gastado la mayor parte de sus ahorros para poder llegar hasta su nuevo trabajo, encuentra allí que la escuela ha tenido que cerrar fortuitamente debido a problemas financieros. Nuestra joven protagonista se encuentra de este modo en un aprieto, sin trabajo, sin dinero y en la gran puñeta de su planeta natal.

Afortunadamente, no está sola, y es que no es la única que no puede pagar un billete de regreso a la Tierra. Wakana Nanamiya, una estudiante que había aceptado una beca de atletismo para su misma escuela, también desea volver a su planeta, por lo que ambas se embarcaran en la ardua tarea de recaudar un millón de yenes. Sin embargo, no todo podía ser tan sencillo, y la cosa se complica cuando Paraila cae literalmente del cielo montada en su mecha de combate. Las chicas ven en ella una oportunidad más para regresar a la Tierra, pero desconocen que Paraila es en realidad una criminal buscada por la policía galáctica y por uno de los sindicatos del crimen más grandes del universo (del que fue líder y en el que se la conocía con el nombre de Jaokai)... Ni que decir tiene que Paraila tiene un pequeño problema, y es que

Cybaster

¿Os Gustan los Robots Gigantes?

Texto por Lorena Pérez [TSUKI]

DE LA PANTALLA AL VIDEOJUEGO Y DE ÉSTE DE NUEVO A LA PANTALLA. ESTA ES EN RESUMIDAS CUENTAS LA HISTORIA DE *CYBASTER* (*MASOU KISHIN CYBUSTER*), LA NUEVA SERIE DE MECHAS QUE EL CANAL LOCOMOTION COMENZÓ A EMITIR EL PASADO 3 DE SEPTIEMBRE EN SU PARRILLA SEMANAL.





Basada en la popular saga de videojuegos *Super Robot Taisen* en la que los chicos de Banpresto vienen reuniendo desde los tiempos de la SNES a todos los robots gigantes del panorama animero, *Cybuster* recoge a una serie de robots desarrollados especialmente para el juego bajo este nombre (pues existen otros que se corresponden a otra "serie" denominada *Grungast*).

Emitida por TV Tokyo a finales de 1999, encontramos una serie sin grandes alardes pero correcta en todos los sentidos, cuya única pretensión es la de ofrecer una nueva historia en la que el clásico robot defiende la Tierra de cuantos peligros la acechan en un futuro en el que la contaminación ambiental, la política y los intereses ocultos de las grandes compañías constituyen un grave problema.

y qué más

La acción comienza con nuestros héroes, Ken Ando y su compañera de clase, Mizuki, recibiendo un entrenamiento bajo el agua para aprender a manejar las unidades MT. Desafortunadamente, a Ken no le van demasiado bien las cosas y termina teniendo que ser recatado por un equipo especial y escoltado por un instructor al aula en el que Saphine Grace les comunica a todos que pronto anunciará las diez personas que podrán ingresar en las fuerzas del DC.

Ken desea con todas sus fuerzas estar en esa lista, faltaría más, y aunque no le ayuda el hecho de que Mizuki se ría de él a llamándolo Ken "Tako" (torpe), tiene muchas esperanzas. Camino a su casa, ve una ambulancia aparcada en la puerta del edificio en el que vive, y sale corriendo hacia allí para asegurarse de que todo se encuentra bien, pues Saori, su hermana, padece una enfermedad crónica. Por suerte,





TENAMONYA VOY...

LOCOMOTION
JAPONÉS SUBTITULADO

HISTORIA ORIGINAL: Ryouei Tsukimura
DIRECTOR: Akiyuki Shinobu
PERSONAJES: Masashi Ishihama

SERIE DE 4 OVAS

© Bandai/Studio Pierrot

no puede evitar romper todas y cada una de las leyes del universo a cada instante. Agarraros por que comienza la locura.

PROMETEDOR PERO

...finalmente decepcionante. Y es que mientras que la línea argumental es muy clara, el pulso narrativo es errático y nos conduce hasta un desenlace que deja la historia completamente inconclusa (se vieron obligados a detener la producción de improviso al no ver cumplidas sus expectativas con el público dejando la cosa en el cuarto capítulo de lo que en un principio podía haber tenido de 13 a 26). Determinados personajes y eventos aparecen de improviso para luego evaporarse con la misma rapidez, todo sin el suficiente desarrollo.
Para colmo, el humor es demasiado peculiar, rozando el ridículo más que el absurdo, y aunque en la parte final podemos presenciar algo de fan service (las chicas entran en una nave espacial sin aire acondicionado y no tienen más remedio que desnudarse), no abunda en el resto de esta serie de OVAs que Locomotion emitió uno tras otro como si de un largometraje se tratase.
Eso sí, al césar lo que es del césar: la animación está bastante bien y en los combates podemos apreciar un hábil estilo con rápidos y constantes cambios de cámara que hacen de estas secuencias algo muy grato de contemplar.
Sin embargo, dado que toda referencia a este anime ha desaparecido de la programación del canal, parece que es más que dudoso el que tengamos una nueva oportunidad para verla, algo que espero no os quite el sueño; no lo merece.





ella está bien, y no sólo eso, sino que además le obsequia con un regalo en anticipación a su entrada en las fuerzas del DC. Tanta alegría no es compartida por su padre, al que no le hace muy feliz la decisión de su hijo de unirse al ejército, lo que conduce a una acalorada discusión. Sin embargo, en mitad de la misma un tremendo temblor de tierra los interrumpe. Corren a ver qué sucede y descubren que la DC ha comenzado a desplegar sus unidades MT.
Al día siguiente en la base del DC (que también es su escuela de adiestramiento), Saphine lee los nombres de los afortunados, y pese a que Mizuki se encuentra entre ellos, Ken no lo está, de modo que regresa a su casa desolado.

Mientras tanto, en un área abandonada de la ciudad, una misteriosa fuerza se teletransporta en secreto, pero la energía del salto es detectada desde la base del DC y el comandante Shu Shirakawa envía una avanzadilla de sus tropas para investigar.
De nuevo en casa de la familia Ando, Saori sufre uno de sus ataques y cuando Ken se dirige camino del hospital con ella a cuestas, ambos son retenidos por unos policías que ante la situación de emergencia desean comprobar que todo está bien. Entonces, una enorme bola de luz aparece en la distancia y vuela por los aires un viejo edificio. Ken coge a su hermana de manos de la policía y corre en dirección al escenario de los hechos.
En ese momento, Shu da a sus fuerzas la orden de intentar capturar la desconocida amenaza que está causando toda esa destrucción. Sin embargo, las unidades MT demuestran ser demasiado débiles en comparación con los ataques del Cybuster. Al llegar Ken encuentra un MT cuyo piloto se encuentra herido y con la ayuda de éste y de una grúa, logra columpiarse hasta el Cybuster mientras grita "¡No soy Tako!" golpeándolo de lleno.
Con la situación controlada, y ya en el hospital en el que Saori se encuentra recuperándose, Ken la visita con buenas noticias: tras su demostración de habilidad y arrojo ha logrado ser aceptado en el DC. ¡Va a convertirse en todo un piloto!



CYBASTER

LOCOMOTION

DIRECTOR: Hidehito Ueda
PERSONAJES: Takeshi Ito
MECHAS: Yasuhiro Moriki
PRODUCCIÓN: Ashi Production

SERIE DE 26 EPISODIOS

© Project CYBASTER/TV Tokyo

¿Y EL RESTO?

Como bien saben los jugones de pro más otakus, por las arcas de los diversos *Super Robot Taisen* han pasado los ingenios mecánicos de series como *Evangelion, Gundam, Mazinger Z, Macross, Getta Robo*, o *Raideen*. Sin embargo, como era de esperar, en *Cybuster* sólo aparecen los robots y personajes creados por la propia Banpresto, lo cual no es moco de pavo, pero se hubiese agradecido, cuanto menos, algún que otro guiño o cameo.

REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

DOKAN

ドカン



¿QUÉ HARÍAS SIN NOSOTRO

Please Save My Earth

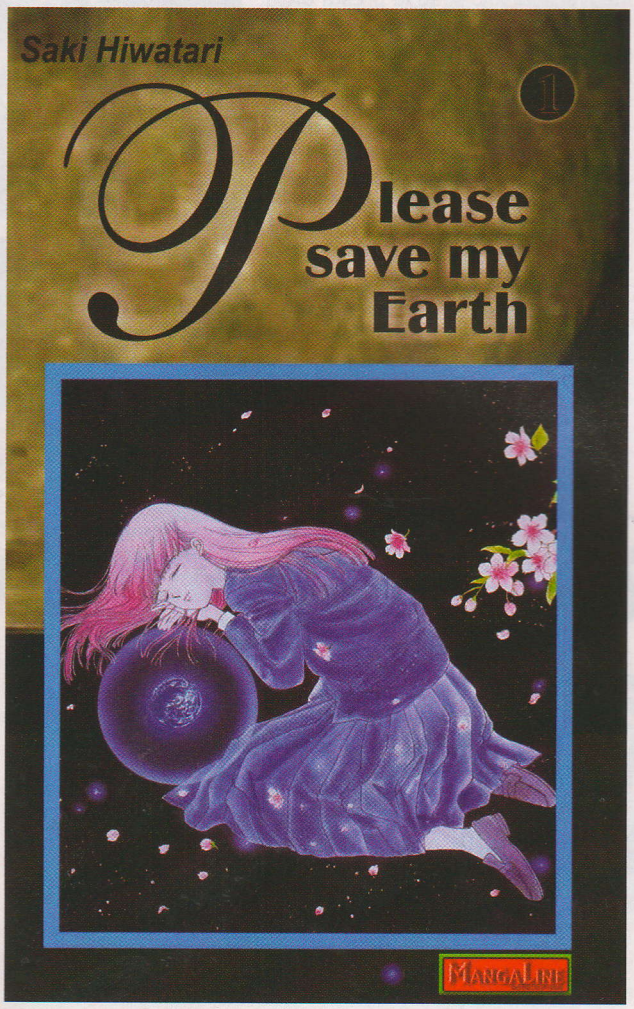
SUEÑOS Y REENCARNACIONES

Texto por Juan M. Piñero [Jimura]

YA ESTÁ AQUÍ *PLEASE SAVE MY EARTH*, EL OTRO TÍTULO QUE JUNTO CON *BERSERK* VEREMOS EDITADO POR MANGALINE. LA CARA Y LA CRUZ PODRÍAN PENSAR MUCHOS, AUNQUE UNA COSA SÍ QUE ESTÁ CLARA, SON DOS OBRAS ORIENTADAS MÁS HACIA EL PÚBLICO ADULTO QUE NADA.

Pero centrémonos en lo que realmente interesa, que no es otra cosa que *PSME*. Estamos ante un manga que fue editado en su día por Hakusensha en su revista Hana to Yume, de la mano de Saki Hiwatari, donde nos muestra un shojo un tanto peculiar. Con un vistazo rápido, más de uno podría pensar que tiene delante otra obra del estilo *Marmalade Boy* o similar, aunque tampoco podemos decir que se trate de un título estilo X o *RG Veda*, pues no podemos "encasillar" a *PSME*, donde su autora nos mete de lleno en una historia muy bien construida, sobre unos cimientos que no son otros que la base de dicha historia, el tema de las reencarnaciones y los sueños con la Luna.

Portada de la edición española.



LA HISTORIA

Nos mete de lleno en Tokio en el año 1991. En principio podríamos pensar que estamos ante otra historia típica de estudiantes de instituto, pues tenemos ante nosotros a Alice Sakaguchi, una chica que ha llegado a su nueva ciudad, costándole mucho el adaptarse por su más que tímido carácter, añorando mucho sus queridos campos de Hokkaido, su afinidad con las plantas y animales hace que casi pueda hablar con ellos...

Y para comenzar, vemos a Alice, con su añoranza -"quiero volver", se dice-, para a continuación ser mandada por su madre a comprar un poco de tofu. En busca de esto, se encuentra con Rin Kobayashi, su vecino de 7 años, que no tiene otra cosa que hacer que gastarle bromas pesadas, como darle a comer chicles masticados... Muy tímida e inocente esta chica, estas cosas la deprimen mucho.

Ya al día siguiente y después de otra broma de Rin, llega al instituto, asistiendo a una escena un poco embarazosa, pues tiene toda la pinta de ser una escenita de amor entre ¡dos chicos! Son Jinpanchi Ogura e Issei Nishikiori, malentendido que posteriormente será arreglado. Nada más llegar a su casa después de las clases, la madre de Rin le pide que al día siguiente cuide a su chico, a lo que a su pesar acepta.

Alice decide llevar a Rin al zoo. Allí será donde se encuentre de nuevo con Jinpanchi e Issei, arreglando el malentendido, pues lo que realmente ocurría era lo siguiente: desde hacía tiempo tenían los mismos sueños, pero desde puntos de vista distintos, siendo cada uno de ellos siempre una persona determinada dentro del sueño. Así Jinpanchi era Giokuran e Issei era Enju, el malentendido venía porque en el sueño de esa noche, Enju y Gyokuran se acostaron juntos. En estos sueños siempre se veía a la Tierra de fondo, como si ellos estuvieran en la Luna... ¿una vida futura?

Al volver a casa, Rin se enfada con Alice, preguntándole si le gusta Jinpanchi, lo que hace que vaya al balcón, se suba a la barandilla y tire una pequeña planta que le había regalado la chica. Ésta reacciona por primera vez con una bofetada al maleducado niño, lo que hace que, aun con los esfuerzos de Alice por sujetarlo, caiga desde 14 pisos de altura.

Con Rin en el hospital y sin saber qué será de él, durante el tiempo libre que tiene en el instituto, no encuentra donde meterse pues es señalada por todos; el único lugar que le queda es con sus queridas plantas, lugar donde también se reúnen Jinpanchi e Issei para comentar lo referente a sus sueños, momento en el que cuentan a Alice todo al completo.

Todo transcurre en una base en la Luna, donde viven 7 científicos que se dedican a observar y estudiar la Tierra, y que son: Gyokuran (arqueólogo), Enju (paleontóloga), Mokuren (bióloga), Shion (ingeniero), Shusuran (química), Shukaido (médico) e Hiiragi (lingüista).

Son alienígenas con aspecto humano y poderes mentales, que cada uno de ellos tienen desarrollados de manera distinta, y llamados "ESP". Del grupo destaca una mujer, Mokuren, distinguida, amable, serena, culta... lo que hace que todos los hombres estén enamorados de ella, aunque con el que está prometida es con Shion, un personaje chulo e impulsivo.
Antes de terminar con las clases, Rin se recupera milagrosamente. Alice da gracias a Dios y a las ramas de los árboles que salvaron al pequeño. A partir del despertar de Rin, misteriosamente obtendrá unos poderes fuera de lo normal, que hará que pueda desde volar a adivinar ciertas cosas, además de tener una conciencia que no se corresponderá con su edad. De hecho, la primera reacción será el que se quiera prometer con Alice, lo que dará que se desmaye y tenga su primer sueño con la Luna, en el cual ella es Mokuren. En el sueño y como Mokuren, cuenta cómo tuvo un sueño en el que era una chica de la tierra... ¿cuál es realmente el sueño?
A partir de aquí, tanto Alice / Mokuren, Jinpanchi / Gyokuran e Issei / Enju se pondrán a buscar los otros habitantes de la Luna, mientras Rin, otro de los científicos extraterrestres, se mueve en busca de su querida Mokuren / Alice y de la Torre de Tokio, pues sus planes no son otros que... bueno ¡ya lo descubriréis! ^^

EL DIBUJO

Los primeros tomos de *PSME* gráficamente recuerdan un poco a *KOR* aunque este estilo cambia rápidamente, pues en apenas tres o cuatro tomos el dibujo mejora considerablemente, vamos, que si comparamos el primero con el quinto, casi que no parece que estén dibujados por la misma persona. Esto es debido a que éste era uno de los primeros mangas de la autora y todavía estaba un poco "verde".

LOS OVAS

De una calidad excelente; buena animación con colores vivos y ricos. El diseño de personajes corrió a cargo de Goto Takayuki, que además de aquí, también trabajó en otros títulos como *Blue Seed*, *Video Girl Ai*, *El Samurai*, y la película de *Kimagure Orange Road*, *Shin KOR*. El director, Yamazaki Kazuo, también trabajó en *El Samurai* y *Maison Ikkoku*. Desgraciadamente sólo tenemos 6 OVAs de unos 30 minutos aproximadamente, que fueron editados en el 94. Lo único malo que se puede decir de estos OVAs, además de que son pocos, es que están inconclusos, llegando sólo hasta la parte en que Shion recuerda su pasado, con Lazlo y Kyaa, dejándonos unas imágenes finales para quedarnos con la intriga y los dientes largos... Ojalá en un futuro los veamos editados aquí en España traducidos al castellano.

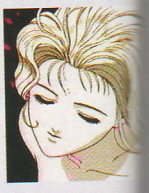


UNA PEQUEÑA REFLEXIÓN

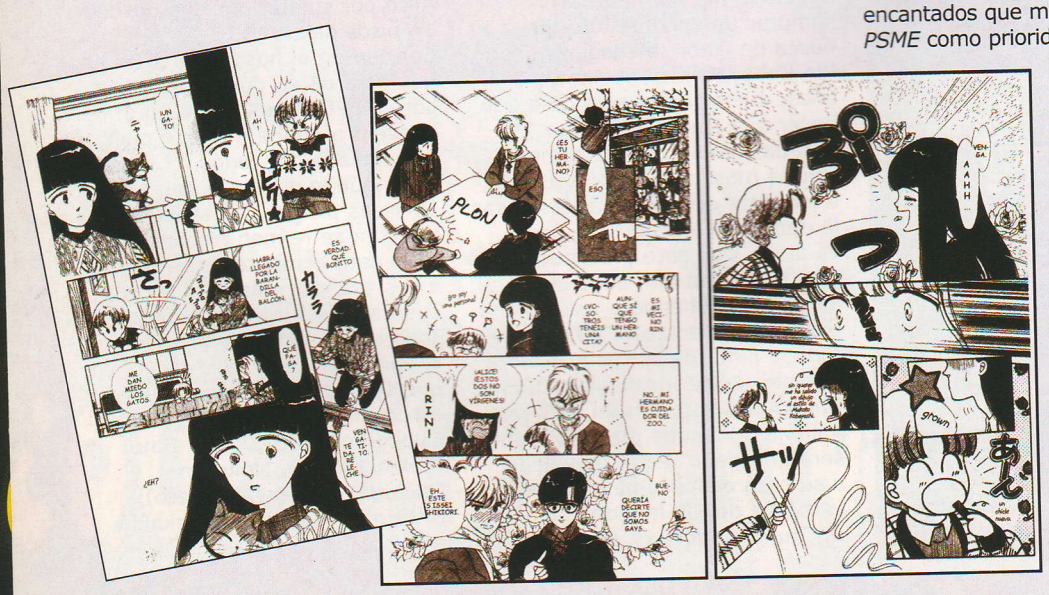
Tenemos ante nosotros un título que para muchos no pasará inadvertido sólo si se le presta un poco de atención, pues una vez entras de lleno en lo que es su argumento y entramado quedas totalmente atrapado. Y lo que escribo aquí, tiene su razón... como anécdota, cómo yo mismo quede atrapado por ella. Recuerdo que hará aproximadamente un año llegaron a nuestras manos los OVAs de *PSME*. Era un título que por aquel entonces, tanto para mí como para los "presis" de Mangaline, no nos llamaba la atención... hasta que vimos los OVAs. Eran muy, pero que muy buenos, de lo mejor que habíamos visto hasta ese momento, bueno, ya veis si quedamos encantados que marcaron una X en *PSME* como prioridad a la hora de editar títulos. Y con el traductor pasó tres cuartos de lo mismo. A mi ver (supongo que no todo el mundo estará de acuerdo conmigo) series u OVAS que un buen aficionado al manga / anime no debe perderse son, por supuesto, los de *Kenshin*, *Escaflowne* o *Evangelion*... y *PSME*.











Pues si su versión animada está bien, todavía mejor es el manga, donde no nos perderemos los más que numerosos "puntos" graciosos que tiene Hiwatari, amén de sus más que numerosas referencias a otros mangas, pues por aquí podremos ver desfilar desde al Dr Black Jack hasta algún que otro Caballero del Zodiaco de *Saint Seiya*, cosas que por desgracia se pierden en la animación. No estamos ante un shojo típico y sentimental, tiene mucho más que darnos, con una historia enrevesada y atrayente, bien construida por Saki Hiwatari.

Los personajes

Vamos a hacer un pequeño repaso por los principales personajes:

ALICE SAKAGUCHI
Una alumna de secundaria que acaba de trasladarse a Tokio. Tiene una capacidad especial para hablar con las plantas y los animales.

RIN KOBAYASHI
Es el más joven del grupo de científicos reencarnados. Accidentalmente Alice hizo que cayera desde una altura de 14 pisos y pasó unos días en coma. Después de esto, comenzó a tener sueños de la Luna y adquirió poderes psíquicos.

JINPACHI OGURA
Uno de los compañeros de clase de Alice, y al que ella oye por casualidad hablar con otro muchacho, Issei, sobre un sueño. Jinpachi ama secretamente a Alice y se lo confiesa a su amigo Issei. Tiene algún poder mental, pero no lo puede controlar bien. Incluso después de usarlo por primera vez, él no tenía ni idea de que sucedió.

ISSEI NISHIKIORI
Con Jinpachi Ogura, han sido amigos muy unidos durante muchos años pues ambos comenzaron a tener sus "sueños de la Luna" a la vez, y tienen siempre exactamente el mismo sueño. Como Enju hacia Gyokuran, y debido a sus sueños, Issei sentirá lo mismo hacia Jinpachi.

HARUHIKO KAZAMA
Es un joven enfermo del corazón. Después de tener los "sueños de la Luna" queda tan impresionado que esto hace que intente suicidarse. Lo aterroriza Rin Kobayashi, debido a lo que Haruhiko le hizo en su vida anterior.

DAISUKE
Probablemente el primero en tener sueños de la Luna. Su primer contacto con otro científico de la Luna fue cuando él estaba en un viaje de la escuela. Durante el mismo tuvieron un accidente, momento en que oyó a Sakura gritar que "Sarjalim" los proteja. Su casa es normalmente el punto de reunión para hablar de los "sueños de la Luna".

SAKURA KOKUSHOU
Es la muchacha que conoció a Daisuke en un viaje de la escuela. Sakura está muy unida a Enju (Issei) al igual que en su vida como científicos y sigue siendo la amiga que escucha su dolor por los sentimientos que tiene hacia Jinpachi.

TAKASHI
El hijo de Matsudaira que es acosado por Rin porque quiere modificar la torre de Tokio. Es un tipo bastante grosero, vigilado por Tamura.

MATSUDAIRA
Jefe de Tamura y padre de Takashi. Tiene el poder para modificar la Torre de Tokio.

KAZUTO TAMURA
Es el vigilante de Takashi, el hijo de Matsudaira, el planificador principal en el proyecto de la renovación de la Torre de Tokio. Tamura y su hermano fueron criados por Matsudaira. Como Tamura comenzó a ocuparse más de Takashi, su hermano se sintió abandonado y se suicidó. Debido a esto, Tamura pretende ayudar a Haruhiko para que se supere y abandone la idea del suicidio. Haru lo tendrá cerca siempre que lo necesite.

MIKURO
Terrestre con poderes ESP, ayuda a Tamura con sus habilidades. Un terrestre con estos poderes es muy raro.

MOKUREN
Tiene la capacidad de hablar con las plantas, y tiene gran afinidad con la Tierra. Enamorada de Shion, le encantaría poder vivir en la Tierra y disfrutar de ella.

SHION
Es el ingeniero del equipo. Está enamorado de Mokuren, que también lo ama profundamente. Su único amigo en la misión en la Luna es Gyokuran, con el que fue a la escuela.

GYOKURAN
Está enamorado de Enju hasta que empieza a sentir lo mismo por Mokuren. Entonces comienza a descuidar su amor hacia Enju en favor de Mokuren, lo mismo que sucede en la Tierra. Amigo de Shion desde antes de la misión.

ENJU
Una mujer muy compasiva que cuida mucho a Gyokuran, aunque sufre mucho al ver que éste sólo tiene ojos para Mokuren.

SHUKAIDO
Es el doctor del equipo. Él también amó a Mokuren, aunque este amor le hizo llegar a la conclusión de que si él no podía tener a Mokuren, entonces nadie la tendría, y menos Shion. Tramó algo muy oscuro contra éste.

HIIRAGI
Es el jefe de la misión y el lingüista del equipo. Él se culpa por las muertes de otros científicos.

SHUSURAN
Es la mejor amiga de Enju y siente la situación de ésta con Gyokuran.

LAZLO Y KYAA
Fueron los que estuvieron al cuidado de Shion cuando era un niño, antes de que fuera a la Luna. Lazlo era para Shion como un padre y Kyaa era, además de su mascota, el elemento que hacía que el poder de Shion fuera anulado.



LO MEJOR

La historia que logra engancharte brutalmente, así como el dibujo que después desarrolla la autora.

LO PEOR

El dibujo que tenemos en un principio y ... ¡es que no se me ocurre nada más!



PLEASE SAVE MY... MANGA

MANGALINE EDICIONES
FORMATO TOMO, 795 PTAS.
AUTORA: Saki Hiwatari
21 TOMOS DE 200 PÁG.

VIRGIN FLEET

ELLAS SÍ QUE SON PURAS...

Texto por Luis María Martínez [Ferlosio]

LOCOMOTION NOS VUELVE A TRAER OTRO ANIME PARA DEGUSTE O DESESPERACIÓN (TODO ES CUESTIÓN DE GUSTOS) DE LOS OTAKUS. ESTA VEZ SE TRATA DE *VIRGIN FLEET*, UN ANIME DONDE LO IMPORTANTE SON LA PUREZA, LA CASTIDAD, LA DEFENSA DEL PAÍS Y LO HUMANOS QUE SOMOS LOS HOMO SAPIENS.

El creador de *Sakura Taisen* (*Sakura Wars*), Ohji Hinoi, nos presenta una serie de tres episodios en una línea bastante comercial ambientada en un pasado alternativo alrededor de la Segunda Guerra Mundial (más japo no se puede). El sentimiento patriótico apesta por todos lados aunque tampoco asfixia.

La División 36

La historia comienza con nuestra protagonista, Shiokaze Umino, una chiquilla virgen y huérfana enamorada del onanista de su novio y prometido Mau Sasaki, con cuya familia ha vivido desde que quedó huérfana. Shiokaze está alistada en la Academia Naval Nakano de chicas a las que se les ha detectado un nivel de fuerza virgen. Esta fuerza fue la que salvó la ciudad de Yokohama quince años antes y en la que nadie cree ya.

La gente vive en paz, pero en esos momentos se rumorea acerca de posibles ataques por parte de las antiguas fuerzas invasoras conocidas como los Federales. El ambiente está muy caldeado ya que la búsqueda de este poder del que no existe explicación científica (salvo que sólo pueden poseerlo chicas jóvenes y vírgenes) se está convirtiendo en una obsesión para todos, incluidas las doncellas, a las cuales se les ha arraigado un sentimiento patriótico muy fuerte hasta el punto en que se plantea la elección entre la persona amada o el país. Vistas las cosas de este modo, también se produce la fuerte creencia de que el poder virgen será mayor cuanto más alejada estén las chicas de los hombres, así pues, en cuanto veían un hombre por las inmediaciones del recinto de la academia se apresuraban a echarlo. Esto lo podemos ver con Mau, que un poco más y lo bombardean. Curiosamente, se comprueba que la fuerza virgen no tiene por qué aparecer cuando no hay un hombre, pues Shiokaze la utilizó para salvar a Mau estando extremadamente cerca de él.

Para la obtención de la energía virgen las chicas se someten a un fuerte entrenamiento. De todos modos, ésta dependerá de la persona en cuestión y de su "savoir faire" de este poder que se basa en la desintegración de algunos objetos, el movimiento de masas de un peso específico medio e incluso la sustitución de algunos objetos por otros compuestos por energía virgen.

Esta situación provoca una considerable rivalidad entre las fuerzas de la Academia Naval Nakano y el resto de las divisiones de los ejércitos, compuestos por hombres, que se ven como inútiles creándose así una fuerte guerra no declarada entre sexos.

Al igual que las fuerzas compuestas por el grupo de la división 36, su dirección jerárquica también se halla compuesta por mujeres: la general y también dirigente de la Academia Naval de Nakano, Kohka Hirose y su hermana Hidemaro Hirose, comandante.









LO M

Es raro ve castidad e personaje femenino animes de día (NdEM

LO F

No posee elemento que sea e

EPISODIO 1

Una extraña mujer (Kohka Hirose) ha estado observando desde la sombra a Shiokaze, apreciando su capacidad para manejar el poder virginal. Tras esto, la eligen para someterse a la prueba de acceso a la división 36 junto a Yukimi Sugisaki (su gran rival) y la mejor amiga de Yukimi (una pitufa que sólo sabe lamerle el culo a su amiga del alma). La prueba, que consistía en una simulación de batalla aérea, resulta ser manipulada por el general Tatsutagawa, dirigente de otras divisiones masculinas, mediante la puesta en combate de munición real. Aquí es cuando Shiokaze acompañada en su avioneta de combate por Mau saca a relucir su energía virgen ganando la prueba.

EPISODIO 2

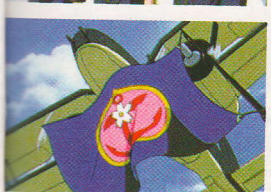
Shiokaze y sus dos rivales (Yukimi y su amiga) son castigadas por "no hacer ni el güevo" a vivir juntas el fin de año, con lo que se ven obligadas a pasarlo en casa de Mau y Shiokaze. Después de haber limpiado toda la casa se corren una buena juerga con cogorzas de escándalo, etc.
En la división se ha descubierto un agente doble que les está robando información para el enemigo. Este agente es la comandante Incola, que huye en el prototipo de arma secreta que se estaba investigando en la división 36. Shiokaze, con Mau totalmente ciego a bordo, toma una avión de combate para detenerla. En esto que aparece Yukimi y tras una feroz batalla entre no se sabe quién contra quién, acaba muriendo Yukimi al chocar con el prototipo pilotado por la comandante Nicola.

EPISODIO 3

Se produce un ataque a la base submarina de Yokohama. Al mismo tiempo Mau le pide a Shiokaze que se case con él. Todos están afligidos por la muerte de Yukimi y es por eso que Mau no quiere que ocurra lo mismo con su novia. Shiokaze acepta un poco indecisa cuando hace presencia la comandante Hirose en su busca para que vuelva al ejército a pesar de haberse graduado ya, pues el ataque es inminente. Ante esta oferta de reclutamiento, Mau entra en cólera y monta un pollo de no te menees, con lo que la protagonista elige la boda en vez del campo de batalla. Se casarían esa misma tarde, quedando la comandante Hirose invitada.
Mientras tanto el ataque da un giro a favor del enemigo, que trae un avión gigantesco provisto de una enorme bomba que destruirá gran parte de la zona de batalla.
En medio de la boda Shiokaze es avisada del ataque enemigo y le piden que vuelva. Mau le da a elegir entre él y el frente, poniéndola en un duro aprieto: ¿Combatir para así salvar las vidas de miles de inocentes o quedarse y conservar su amor?
Y hasta aquí llegamos, pues si pensabais que os íbamos a contar el final lo tenéis claro. vedlo y disfrutadlo vosotros mismos...









Shiokaze



VIRGIN FLEET TV

LOCOMOTION CON PASES EN JAPANIMOTION (Sábados a las 23:00)

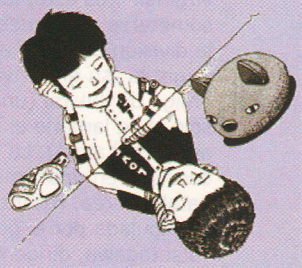
DIRECTOR: Ohji Hinoi
PRODUCCIÓN: AIC

SERIE DE 3 OVAs DE 30 MIN. APROX.

© RED/Hiroi Ouji AIC/Imagawa Beam Entertainment

Tekkon Kinkurit

NO HAY PROBLEMA



Texto por Manuel Robles [ACKMAN]

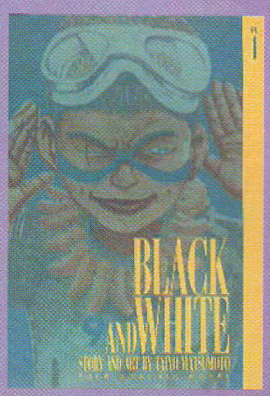
HAY VECES EN LAS QUE ME PONGO A BUSCAR UN MANGA NOVEDOSO, IMPACTANTE, DIFERENTE AL RESTO, Y CASI SIEMPRE ME QUEDO CON LAS GANAS DE ENCONTRARLO. PERO CON *TEKKON KINKURITO* NO SÓLO HE CONSEGUIDO MI PROPÓSITO, SINO QUE ADEMÁS HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE LEERME UN MANGA DE SOBRADA CALIDAD Y QUE DE PUBLICARSE EN ESPAÑA SORPRENDERÍA A MUCHOS LECTORES.

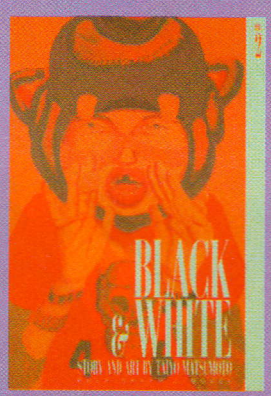
Taiyo Matsumoto

Poco se sabe de este autor aquí en España, así que remediémoslo. Nacido en Tokio hace 33 años, Taiyo Matsumoto era un aficionado a los deportes, con especial predilección por nuestro deporte rey: el fútbol. Con esa intención llegó a la universidad, pero cuando acabó los estudios tomó la decisión de ser dibujante de cómics. Como casi todo artista que se precie, en su juventud ganó un premio, el otorgado en el concurso Comic Open, organizado por la revista Comic Morning de Kodansha, que fue el trampolín perfecto para darse a conocer y, sobre todo, para debutar como profesional con *Straigh* (1988), una historia centrada en dos jugadores de baseball. Gracias a su demostrada afición por el deporte, Kodansha (la editorial bajo la que ha publicado sus trabajos) lo envió a Francia como corresponsal del París-Dakar (esto no es algo raro en Japón. No hay más que recordar a Yoichi Takahashi, creador de *Captain Tsubasa*, como enviado especial a los mundiales de fútbol). La diferencia entre estos dos autores era que, mientras a Takahashi le encanta el fútbol, a Matsumoto no le gustaban demasiado los rallies. Esa desgana le dio la posibilidad de visitar tiendas de cómics y conocer a diversos autores europeos de la talla de Moebius, Bilal, Prado, etc... Siendo este último el que más le impactó y el que provocó en Matsumoto una catarsis artística que acabó generando su actual y peculiar estilo. A partir de este momento, y hasta 1993, Matsumoto publicó diversas series, todas ellas de temática deportiva. Pero fue en 1993 cuando publicó *Tekkon Kinkurito* (rebautizada como *Amer Beton* en Francia). Esta serie destacó sobre el resto, además de ser la primera obra de temática no deportiva, por el éxito que consiguió gracias a ella (hasta el punto de que llegó a escenificarse en un teatro). Después de esta gran obra, seguiría su andadura profesional con más obras cortas y *Ping Pong*, un manga de cinco tomos centrado en este deporte que no tiene desperdicio.

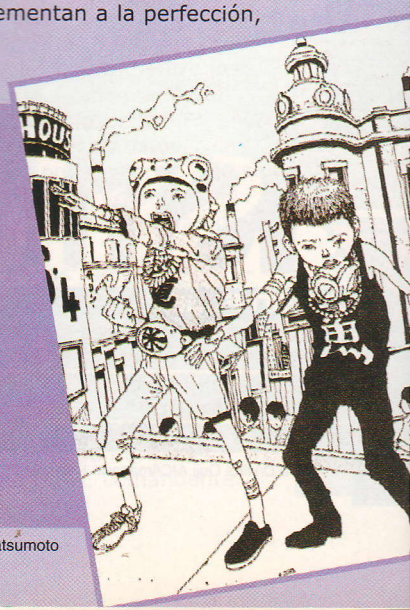
La historia de dos chicos...

Hacer un resumen más o menos lógico sobre este manga es algo que resulta más que complicado. Toda la acción se desarrolla en una ciudad (anónima y con unos edificios estrambóticos a más no poder). Al margen del resto de los habitantes, hay dos muchachos que otean desde lo alto de cualquier cornisa lo que ellos hacen llamar "su ciudad". Noiro y Blanko son unos jóvenes que dedican gran parte de su tiempo a robar y atracar a cualquier habitante de esa ciudad. Su ley es la del más fuerte y su aspecto debilucho y aniñado es la mejor tapadera para que la gente a priori no les tome en serio. Sus actos no pasan desapercibidos por la policía, que intenta atraparlos sin conseguirlo. Noiro y Blanko se complementan a la perfección,









© Taiyo Matsumoto



El grafismo es extraño pero fantástico.



formando la mejor pandilla urbana que puede haber, consiguiendo ser temidos y respetados por los habitantes de la ciudad.
Todo se complica cuando entra en acción la mafia. Sin comerlo ni beberlo, nuestros protagonistas se ven envueltos en una guerra despiadada por la ciudad de la que, a pesar de no haber entrado voluntariamente, no quieren salir de ninguna de las maneras. Las cosas se enredan con la llegada de un mafioso foráneo, con intenciones de apoderarse de la ciudad a cualquier precio. La trama principal del manga se centra en la lucha que mantienen los protagonistas y secundarios, así como sus problemas personales. Estéticamente Matsumoto hace gala de un estilo a priori chocante, pero que una vez asimilado no hace más que fascinarte. Su trazo irregular, sus utópicos fondos y su dibujo feísta son únicos en este autor y son, en parte, uno de sus mayores atractivos. El otro, sin duda alguna, es el guión. Matsumoto nos teje una historia de acción y dureza, pero no exenta de la ternura y de los problemas personales de los protagonistas. Su galería de secundarios es fantástica y redondea lo que es, sin duda alguna, un gran manga. La versión más cercana y comprensible a la que podéis acceder si queréis comprobar lo que digo es la versión francesa, editada por Tonkam, de la que se puede decir que tiene más errores que aciertos (tampoco voy a entrar mucho en ese tema, aunque un poco de lástima da gastarse 5000 pelas y ver lo que han hecho).

Versión animada

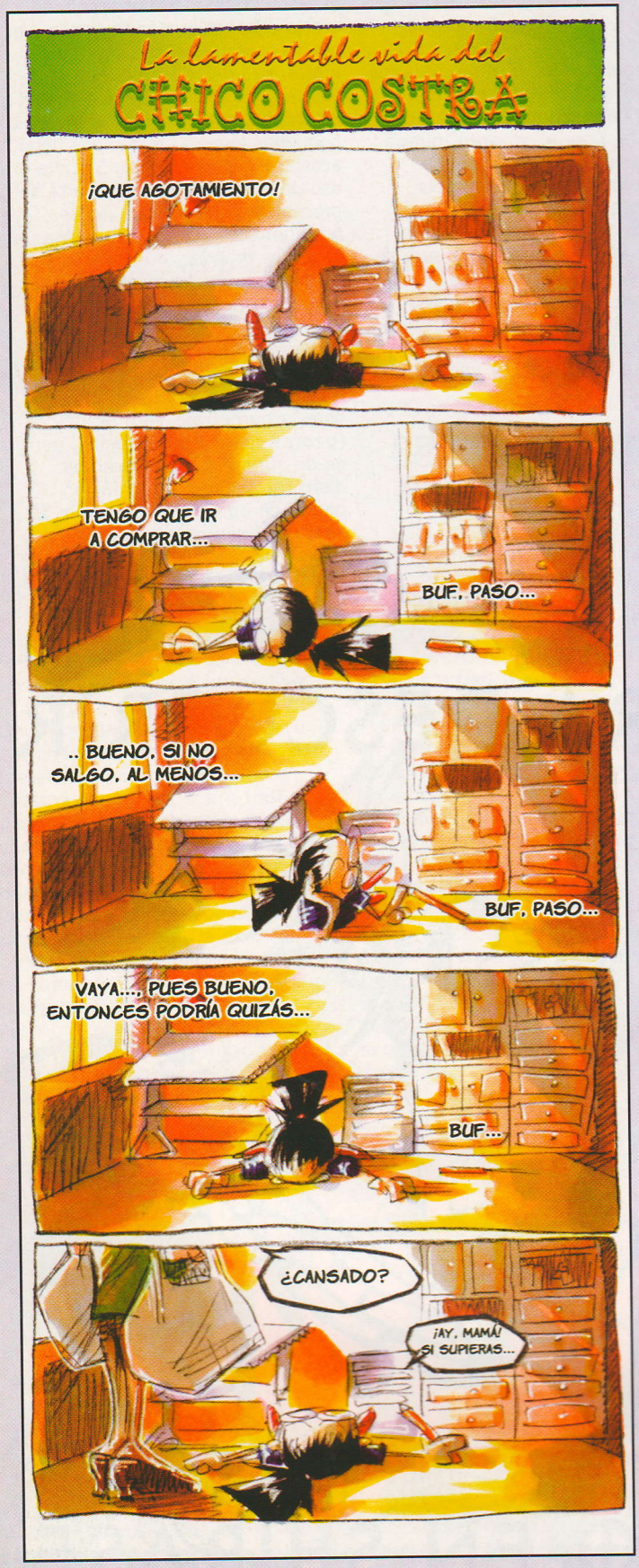
Hace ya algunos números que se hizo un artículo sobre Koji Morimoto, sin duda alguna uno de los animadores más importantes pero menos reconocidos de Japón. Uno de sus últimos trabajos fue un corto de animación que tenía como protagonistas a Blanko y Noiro. Al estar en japonés y centrarse más en los diálogos que en la acción, no puedo contaros mucho sobre el argumento del mismo. Sin embargo puedo deciros que a nivel de animación es una de las muchas pequeñas joyas a las que nos tiene acostumbrado Morimoto. Se nota el uso de la informática para parte del proceso de la animación de los protagonistas, pero como suelen hacer los grandes, no lo usan más de lo necesario. La mejor noticia es que ese corto era una especie de *premiere* y que el propio Morimoto está preparando un largometraje animado sobre *Tekkon Kinkurito*. No podemos asegurar si al final este largometraje verá la luz (peores cosas hemos leído), pero es de suponer que podremos disfrutar de buena animación dentro de un tiempo. Crucemos los dedos y esperemos que algún festival de renombre se anime a traer este tipo de animaciones, que a pesar de no ser tan "comerciales" no dejan de tener su interés.

PREPÁRATE PARA DESCUBRIR LA FANTASÍA



PRONTO EN SHIRASE

GENERACIÓN OTAK

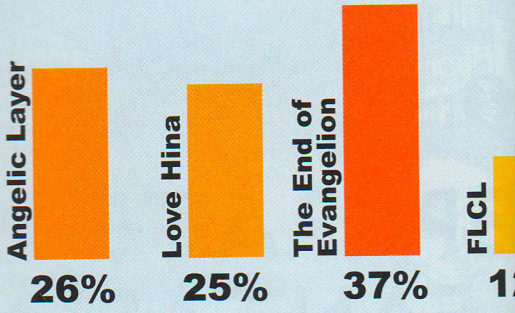


Y AHORA SÍ QUE SE VA ACABANDO LO QUE SE I CHIC@S. ES EL MOMENTO DE PONEROS LAS PI SACARLE EL MÁXIMO JUGO POSIBLE A LOS ESC DÍAS QUE OS QUEDAN DE VACACIONES, Y DISFI AL MÁXIMO. ¡VIVA LA JUERGAAAAA! ;-)

ENCUESTA

¿Qué anime te gustaría v editado en España?

Se ve que sois de ideas fijas, y que por muy difíciles que estén las cosas, nadie os va a quitar las ganas de ver las películas de *Evangelion*. Pero también hay espacio para series nuevas en vuestra lista de las m ansiadas. Prueba de es la nueva creación CLAMP, *Angelic Laye* divertidas aventuras las chicas de *Love H* la última locura del estudio Gainax: *FLC*



Y la siguiente encuesta es:

¿Al "manga" le quedan dos años en Espa

Recuerda que tu voto es fundamental. ¡Es

animes más vistos

JAPÓN

1	**Fruits Basket**
2	Noir
3	Scryed
4	Hare nochi Guu
5	Z.O.E. Dolores,i
6	Comet-san
7	Angelic Layer
8	Moootto! Oja-Majo Doremi
9	Sister Princess
10	Taiho Shichauzo

Datos facilitados por Oricon Entertainmnet



GLOSARIO

Términos [L-M]

LOLICON
Neologismo que significa "complejo de Lolita" y alude a una tendencia que seguía el manga erótico o pornográfico de los años ochenta de mostrar a las chicas muy jóvenes.

MAGICAL GIRLS / MAHOKKA
Género en el que la protagonista acostumbra a ser una joven chica a la que se le dan poderes y una varita mágica o similar para salvar el mundo.

MANGA
Vocablo utilizado en la actualidad para designar al cómic japonés. El término fue acuñado en 1814 por el pintor Hokusai Katsuhika, maestro de la xilografía de estilo ukiyo-e, partiendo de los términos "man" (involuntario o cómico) y "ga" (dibujo o pintura), con lo que podríamos decir que describe la caricatura o el dibujo humorístico en general. Cabe señalar que el manga no está limitado a ningún estilo determinado de dibujo o narración.

MANGAKA
Autor de mangas. Generalmente son responsables tanto del dibujo y diseño como de la historia y diálogos, aunque suelen contar con un equipo de asistentes que se ocupan de las tareas más tediosas y monótonas (acabados de fondos, tramado...).

MECHA
Contracción de "mechanical" (mecánico) utilizada para designar a cualquier clase de maquinaria, robots o instrumento tecnológico. Particularmente se refiere a los robots gigantes.

MERCHANDISING
Literalmente significa "mercadería", y se entiende por ella todos los productos derivados de los mangas o animes tales como muñecos, tazas, pósters, CDs...
En la actualidad, este fenómeno se está generalizando en otros medios como es el cine o la televisión.

Personajes más votados

ESPAÑA

1	Rei Ayanami (Neon Genesis Evangelion)	=
2	Sakura Kinomoto (Card Captor Sakura)	=
3	Syaoran Li (Card Captor Sakura)	▲
4	Kenshin Himura (Rurouni Kenshin)	=
5	Conan Edogawa (Detective Conan)	▼
6	Asuka Langley (Neon Genesis Evangelion)	▲
7	Misato Katsuragi (Neon Genesis Evangelion)	N
8	Iori Yoshizuki (I''s)	▼
9	Yuu Matsuura (Marmalade Boy)	N
10	Ranma Saotome (Ranma 1/2)	▼

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com



Anime más votado

ESPAÑA

1	Neon Genesis Evangelion	=
2	Card Captor Sakura	=
3	La Visión de Escaflowne	▲
4	Rurouni Kenshin	▼
5	Cowboy Bebop	▼
6	Ranma 1/2	=
7	Dragon Ball	N
8	Marmalade Boy	▲
9	Shojo Kakumei Utena	▼
10	Detective Conan	=

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

Manga más votado

1	Rurouni Kenshin	=
2	Neon Genesis Evangelion	=
3	I''s	=
4	Detective Conan	▲
5	Dragon Ball	▲
6	Somos chicos de menta	▼
7	X	▲
8	Video Girl Ai	▼
9	Card Captor Sakura	▲
10	Alita	▼

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

CUMPLEAÑOS DEL MANGANIME

¿Conocéis la fecha del cumpleaños de vuestro personaje preferido? ¿Y su signo zodiacal? Pues ahora podréis saberlo gracias a este apartado.

VIRGO (23 AGOSTO - 22 SEPTIEMBRE)
LIBRA (23 SEPTIEMBRE - 23 OCTUBRE

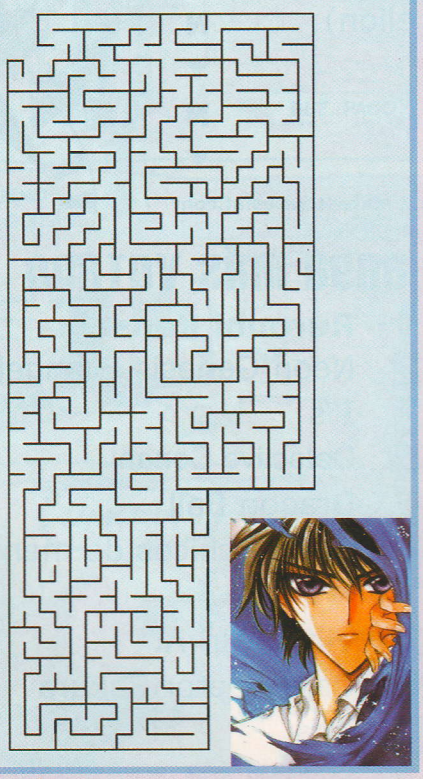
SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1 Saori Kido (*Saint Seiya*)
2	3 Haneda Miyuki (*801 TTS Airbats*)	4	5	6	7	8
9 Shun (*Saint Seiya*)	10 Yuki Saiko (*Silent Möbius*) Ami Mizuno (Sailor Moon)	11	12	13 Kaworu Nagisa (*Evangelion*)	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24 Aya y Aki Mikage (*Ayashi no Ceres*)	25	26	27 Char Aznable (*Gundam*) Chiaki Nagoya (*Kamikaze Kaito Jeanne*)	28	29 Meimi Haneoka (*Saint Tail*)
30	31					

LABERINTO



Hinoto se ha perdido en este inmenso laberinto fruto de sus desvaríos oníricos. ¿Serás capaz de ayudarle a encontrar la salida?



SOPA DE LETRA

D	S	E	E	S	M	E	U	O	E	Q	R	U	A	E	D	J	E	O
A	F	P	D	E	E	O	L	R	A	D	A	I	S	U	K	E	S	F
R	M	U	A	S	I	M	A	G	K	I	N	A	B	U	L	E	S	P
R	E	L	U	H	O	M	B	R	O	E	Y	Q	U	E	B	J	A	M
S	C	O	N	M	O	Z	C	A	T	E	L	S	I	G	N	A	I	F
C	A	D	O	D	A	H	I	N	O	T	O	E	L	A	P	A	R	L
B	R	A	F	A	E	L	I	C	R	I	D	A	D	Q	U	E	S	U
R	A	Q	U	R	E	P	A	D	I	E	Z	C	A	T	O	D	A	C
A	S	E	D	A	E	E	N	F	E	R	M	E	K	D	A	K	D	E
Y	P	S	E	S	T	E	S	Y	Q	U	E	A	A	S	E	A	R	P
S	I	B	E	H	L	E	S	I	N	O	E	S	R	M	U	M	C	H
P	E	D	I	I	R	Q	U	E	J	A	M	A	E	S	V	U	E	L
A	A	S	E	I	I	R	A	M	A	D	O	P	N	O	R	I	N	I
G	U	N	A	M	U	C	J	E	R	U	N	O	H	I	A	F	U	E
A	N	A	N	T	E	U	H	P	E	A	E	S	A	R	V	A	C	O
G	U	S	M	L	C	R	N	I	O	R	S	P	O	D	E	Z	M	P
U	O	N	I	E	O	O	S	O	R	A	T	A	C	I	N	N	E	T
P	O	M	Q	O	M	P	O	M	B	O	O	S	E	M	G	A	A	B
E	Y	U	Z	U	R	I	H	A	R	Y	L	O	R	E	O	U	A	E
R	Y	O	D	R	E	S	O	G	E	S	O	E	Q	U	L	T	M	N

En nuestra sopa de letras has de encontrar diez personajes de *X* de CLAMP y así tu destino cambiarás.

SOLUCION

SOPA DE LE

6. Sorata
7. Karen
8. Arashii
9. Yuzuriha
10. Daisuke



¿Y qué dicen los profesionales?

Creemos un Boom, que son cuatro días

La fórmula es sencilla, tanto que se utiliza con relativa frecuencia. De hecho los *booms* son como casi todos los fenómenos psicológicos que implican a más de una persona: basta con creer en ellos y generar la suficiente psicosis colectiva para que sean tan efectivos como si fueran reales. Ayuda también tener a mano algún que otro fanático de "esos" que realmente se cree lo que dicen como si se tratara de verdades universales. Si además la suerte le otorga alguna prueba en positivo de sus especulaciones más marcianas, el fenómeno está asegurado: *boom habemus*.

Tomemos como ejemplo la aparición del manga en España: aunque está lejos de consolidarse, la edición de manga en nuestro país ha pasado, en menos de 10 años, por diversos *booms*.

El primero, y más conocido, es el que propició la aparición de *Dragon Ball* y, en menor medida, de *Akira* en nuestro país, con unas cifras de ventas que lograron generar toda una corriente de edición y una carrera entre editoriales por los títulos teóricamente más jugosos que puede responsabilizarse directamente de la actual situación del manga en nuestro país (incluyendo el manga autóctono. Por cierto, ¿dónde estará ahora?).

Saltando unos cuantos años, parece que todos nos hemos vuelto a emocionar. Hace cuatro días, nos quejábamos de la crisis, todas las editoriales reducían o cerraban sus líneas editoriales relacionadas con el manga y no parecía haber solución ante tan desolador panorama. Y sin embargo, parece que la crisis se ha disipado (aunque es cierto que varias editoriales siguen temiendo editar manga) y que el *boom* sí fue cierto y que los aficionados son muchos, y que hay mucho que ganar, etc, etc.

Como decíamos, es una receta bastante sencilla, como la de la proverbial sopa de ajo. El problema será si se repite también tanto como la sopa.

Jaime Rodríguez

Interdependencia

Más vale que nos vayamos preparando todos. Se avecina una etapa decisiva para el manga en España, no solo por la CANTIDAD de novedades que saldrán en los próximos meses, sino por la CALIDAD de los títulos y la supuesta sintonía con el lector conseguida tras varios años de edición desincronizada en cuanto a sus gustos. Tanto los editores como el público tenemos que aprender de antiguos errores y aprovechar la multitud de canales de información que podemos utilizar para comunicarnos (Internet sería quizá el más evidente). Esta "orgía" de datos, filias, fobias y preferencias otakus llega a las editoriales de forma algo críptica, pero facilita un intercambio de información mucho más fluído entre editor y lector que debe aprovecharse.

En ese sentido, otra de las fuentes de información a tener en cuenta es la emisión por televisión de algunas series japonesas de gran tirón entre el público, que animan a más de uno a publicar su versión impresa y ofrece a una parte importante de telespectadores la posibilidad de conocer mangas todavía inéditos. Esta relación también funciona a la inversa: las televisiones, a su vez, están muy atentas a las nuevas publicaciones a la hora de comprar derechos y planificar sus programaciones (algo nunca visto en la relación entre ambos medios en este país).

Las novedades que se avecinan (no solo las de Glénat, sino las de Planeta, Norma o Mangaline) han de ser recibidas con entusiasmo, porque, en su mayoría, han sido pedidas por el colectivo otaku a lo largo de los últimos dos años. Las futuras reediciones de *Video Girl Ai, Ranma 1/2* o *Saint Seiya* o material de futura aparición como *Hi No Tori*, de Tezuka, *Berserk* o *Love Hina* se han convertido en series anheladas por el lector (e incluso, a veces, exigidas a gritos), y deberían marcar una nueva y definitiva etapa en nuestro mercado.

Un tipo de mercado como este puede acabar dando pie a otro mucho más estable en el que sería factible editar material más arriesgado e incluso más radical en sus propuestas, teniendo la confianza de que el lector, satisfecho con su ración de series regulares, decida confiar en una editorial que le propone algo que se sale de la norma.

Tenemos la oportunidad de equiparar el panorama editorial español al de países como Italia o Francia, donde la edición de manga es mucho más popular y masiva, con la ventaja de una edición cada vez más mayoritaria y de superior calidad.

Es una labor de todos: los editores por un lado, y los lectores (sobre todo) por el otro.

Dani Barbero



OPINIÓN

Fetichismo y Tolerancia

Durante bastante tiempo se ha hablado de muchas series que han marcado una época: series como *Heidi, Marco, Mazinger Z, Capitán Harlock, Captain Tsubasa* (*Óliver y Benji*), *Dragon Ball, Evangelion, Pokémon* (por decir algo) han supuesto para muchos la entrada a esta sana afición que es el manganime. Pero muchas veces me parece inexplicable que se cree un auténtico fanatismo alrededor de una serie, una especie de fetichismo crónico. Lo mismo se podría decir con la idolatría de Megumi Hayashibara, puestos a ello (aunque esto último mejor no lo comento, que luego cuando me vean por la calle me apedrean).
Una persona puede aficionarse a una serie o a un género, pero lo que no parece muy lógico en mi opinión es que se pueda ser tan corto de entendederas y se ponga a decir que esta serie es la mejor de todas, se olvide de las demás y empiece a insultar a todo aquél que diga lo contrario o que le saque a esta serie algún defecto, porque se siente ofendido. ¿Ofendido? No sé cómo la gente se puede ofender por dar una opinión sobre una serie de ficción. ¿Acaso está mal la libertad de expresión?
Cuando alguien (pongamos el caso de Lázaro Muñoz por poner un ejemplo ^_^ -lo siento, Lázaro-) dice que *Evangelion* (por ejemplo) es una mierda por tales y cuales razones, lo menos que se puede hacer es decir, con toda tranquilidad, sin nerviosismos: "Muy bien. Pero para mí es buena por esto y lo otro y lo de más allá". Así, un simple intercambio de opiniones, que a veces también te sirve para entender una serie que, hasta el momento, creías que no valía nada. Pero el comportamiento de muchos ante esas opiniones negativas sobre su serie favorita es, cuanto menos, vergonzoso. Poniendo el ejemplo de Lázaro diciendo que *Evangelion* es una mierda, una de esas personas que la adoran y que son muy hipersensibles empezará a cagarse en el árbol genealógico del controvertido editor de Minami.
Lo que quiero dar a entender es que uno debe tener en cuenta las opiniones de los demás. Si uno no es abierto a lo que digan otros, entonces estará listo para recibir varias bofetadas. Uno no puede basar su afición al manga en una única serie, al igual que no puede basar su existencia en este género. Se supone que el manga es uno de los tipos de cómic con más variedad: historias de amor, guerra, humor, fantasía, misterio... que ya tenemos más que asumido que el manga no es sólo violencia y sexo.
Pues bien, ¿por qué alguien tiene que empeñarse en que sólo le gusta *Lain* y dice que *Cowboy Bebop* da asco sin ni siquiera verlo? Por miedo.
Los fetichistas tienen miedo a que su serie sea superada por otra o, mejor dicho, otras. Tienen miedo a que su serie quede relegada a un segundo plano, que caiga en el olvido y que le digan que su fetiche "está pasado de moda". Pero eso no puede ser, señores. ¿Cuánta gente hay que aún le gusta *Mazinger Z* cuando lo que hay ahora es *Evangelion* y sus clónicos? ¿Y quién no dice ser fan de *Capitán Harlock* cuando la moda dice *Rurouni Kenshin*? ¿O el que prefiere *Lupin III* a *Cowboy Bebop*? Estos son ejemplos de gente que le gusta lo que le gusta, no lo que le impone la actualidad. Esto no impide que lo que se hace ahora no tengas que ponerlo entre tus favoritos, simplemente cada uno tiene sus gustos, es el típico debate sobre la libertad de expresión y la tolerancia.
La conclusión es lógica: sé tú mismo (esto parece *Evangelion* ^_^), elige lo que te gusta y, por el amor de Dios, no te conviertas en un fetichista recalcitrante.

Carlos Benedito Guerrero (Marbella)

OPINIÓN

No seamos mártires

Mucho se ha hablado sobre los jugadores de rol asesinos, el chaval de la katana, "la madrugá" sevillana o el asesino japonés que, según nuestros "serios" diarios, leía mangas. Y los fans han criticado mucho luego sobre estas reacciones de esa especie de Santa Inquisición, que persigue todo aquello que destroza la cultura (por eso dicen que lo nuestro es una subcultura) y que quiere que nuestra España se asemeje a la España que nos muestra Cels Piñol en su celebérrimo Fanhunter. Pero mirando estas críticas de los aficionados ante las ideas equivocadas sobre el manga, el rol, los videojuegos y demás, me he quedado pensando: ¿tan mal estamos que ahora nos consideramos mártires?
Hay que reconocer que no estamos saliendo nada favorecidos en muchos medios de comunicación, donde el rol se asocia con el espiritismo o los mangas con el aumento de la violencia o con los abusos sexuales; también tenemos en cuenta que no se informan de la (sub)cultura cuando quieren criticarla y parece como si los mayores nunca hubieran cogido un cómic o hubiesen jugado a juegos de mesa (porque un juego de rol es un simple JUEGO, ¿no?). Es esa falta de información y la búsqueda de lo morboso lo que hace que seamos presa fácil de los medios.
Pero lo que me sorprende es la reacción de más de uno. Y es que muchos critican a las APAs e incluso a la Iglesia, mostrándonos como si estuviésemos en peligro de extinción. ¿Pero qué es lo que pasa? ¿Que cada vez que nos insulten nos vamos a poner a patalear llorando y diciendo que nosotros somos buenos, y los padres y los curas malos? La verdad es que a veces no sé qué decir. Es como si fuese verdad eso de que no sabemos tratar con el mundo real, porque ponerse como alguno se pone, así de mártir, hace que uno piense si realmente vale la pena ser otaku, rolero, trekki, friki o lo que sea.
Si sabemos que lo que dicen de violencia y sexo es mentira y que eso de que influye en nuestra vida de forma seria también, ¿por qué les damos pie a que sigan picándonos hasta que al final perdamos la guerra? Eso es intolerable, no podemos dejar que la libertad que nos concede la Constitución quede en el olvido. La cosa es actuar, pero no con martirios ni exageraciones, sino directamente. Y os voy a dar tres ejemplos sobre lo que ya se ha hecho y que esta nuestra revista ha publicado, además de una curiosidad sobre un grupo (sub)cultural marbellí:
- En Andalucía, la Radio Televisión Andaluza (RTVA) retiró la serie *Lum* por ciertas escenas que han puesto a los padres al borde de la taquicardia. Pero los otakus andaluces no nos hemos quedado atrás y, con la moral muy alta, nos hemos quejado y a esto que el Defensor del Espectador está pensando en que RTVA ofrezca un programa juvenil, como el de otras televisiones autónomas, para que nosotros, una afición en alza, sigamos disfrutando de lo que nos gusta.
- En Internet hay una manifestación virtual que aumenta en participantes con el paso del tiempo. Los hay extranjeros, pero son sobre todo españoles los que defienden el manganime. Y es que, si nos ponemos, ganamos.
- En Marbella, un dub de rol está demostrando a la gente que este simple juego no trae consigo la locura, sino que es un mito que todos debemos ignorar. El rol, como el manga, es inofensivo y si alguien hace una locura es porque estaba loco de antes, no por culpa del rol o el manga.

Por esto y más, decir que nosotros tenemos suficiente fuerza y voluntad como para dar la cara y en condiciones, con frases inteligentes, llenas de sentido y que dejen con la boca abierta a nuestros detractores, sin nada que decir. No necesitamos violencia, porque eso destroza familias y nos daría peor fama (si es que la tenemos, porque algunos dudan de ella ^_^), sólo nuestro cerebro y la boca, el bolígrafo o el ordenador para plasmar nuestras opiniones.

Carlos Benedito Guerrero (Marbella)



OPINIÓN

Qué recuerdos...

En el número 7 de esta misma revista, en una crítica que hice a la serie *Evangelion*, Miguel llenó mi artículo de notitas a mi más puro estilo en Minami (sucio clon...). Dichas notas, aparte de tan desafortunadas (y mal escritas, no es culpa mía, esos textos jamás se me entregaron para corregirl) que no hace falta que las conteste pues cualquier lector avezado se da cuenta de las incongruencias que comentan (y los que no se den cuenta, es que no merecen la pena), son un claro ejemplo de lo que se comenta este mes en los artículos de opinión (o al menos guarda relación).

Hay series legendarias, míticas, eso es un hecho. Hay series que tendrían que serlo y no lo son. Y hay series a cuyos aficionados les gustaría que lo fueran pero que nunca lo serán.

¿Qué ha de tener una serie para resultar mítica, para entrar en la leyenda? Muy sencillo: Debe calar hondo, debe llegar al corazón, y debe ser perfecta. Entre otras cosas, pero primero nos centraremos en eso, en el impacto que deben causar.

A nadie se le escapa que ahora mismo series como *Sakura*, *Marmalade Boy*, *Rurouni Kenshin*, *Pokémon*, *Digimon*, etc, están en boca de todos y son el éxito del momento. Y ahí se quedarán, en el momento. En cuanto dejen de emitirse/publicarse nadie se acordará de ellas, serán relegadas al olvido y muy poquitos serán los que las recuerden. Valga el ejemplo de *Slayers*, toda una explosión en su día y que ahora apenas sí guardan en la memoria cuatro gatos mal contados.

¿Por qué? Porque no llegan al corazón. Te hacen pasar un buen rato, vale, incluso puede que te emocionen durante una breve temporada, pero ya, hasta ahí.

Para entrar en la leyenda, además, también es importante que haya transcurrido un cierto lapso de tiempo. Pocos héroes conoceréis en vida, casi todos son nombrados a título póstumo. Esto también se cumple en el anime. Es difícil considerar mítica una serie que estabas viendo o leyendo ayer, tiene que pasar un cierto tiempo para que la recuerdes con nostalgia e incluso añoranza.

Otro punto, de los más importantes, es su calidad, que sean buenas, pues no basta con calar hondo (y ojo, no confundamos "llegar al corazón" con "ser ñoña, romanticona o emocionante", no). Y aquí enlazo con mi parrafada del principio, pues es aquí donde fallan series como *Evangelion*. *Evangelion*, por extraño e incomprensible que parezca, ha calado muy hondo en algunos aficionados, así que ese punto lo cumple, pero no cumple el de la calidad. Una característica fundamental de las series míticas es que nadie, absolutamente NADIE las critica. Y esto no es casualidad, no es porque no quieran, soy el primero que conoce las ventajas de llevar la contraria a la mayoría, pero es que a estas series no hay por donde atacarles. Creedme, lo he intentado.

Por último (de momento, no enumero todas las características, sólo las que yo considero más importantes), la serie tiene que saber cuándo terminar. Una buena idea explotada en demasía conlleva el deterioro y degeneración de la misma, degradándola hasta convertirla en una serie más, en una del montón, en lugar de la serie mítica que debería haber sido. Ejemplos de esto, desgraciadamente, los tenemos a cientos, valgan a modo representativo los muy conocidos casos de *Dragon Ball* o *Video Girl Ai*, series que si hubieran concluido cuando la lógica indicaba habrían sin duda entrado en la leyenda, pero cuyos autores permitieron que se pervirtieran (como siempre, por culpa del vil metal, si es que estos mangakas que piensan antes en sus bolsillos que en los corazones de los miles de aficionados que sus series crean...).

Así pues, no es tan fácil que una serie entre en la leyenda, se requieren unas características muy pero que muy concretas, y como decía hay series que jamás lograrán llegar a ese nivel. Quizá sean recordadas, vale, por algunos, pero jamás serán legendarias, míticas, por mucho que pataleen sus aficionados (y de nuevo valga el ejemplo de *Evangelion* y sus babosetes, que por mucho que soplen nunca derribarán los muros).

No, las series como *Kimagure Orange Road* no crecen debajo de las piedras. Os lo aseguro.

Lázaro Muñoz

OPINIÓN

Tan joven y chocheando ya

Bueno, bueno, bueno. ¿Habéis leído ya la opinión de Lázaro? (mira unos centímetros más arriba) ¿Si? Vale, pues entonces puedo comenzar mi réplica a las "cualidades fundamentales para que un anime sea considerado como mítico" que él argumenta: calar hondo, el factor tiempo, e invulnerabilidad a todo ataque.

Lo primero, que impacte, es lógico aunque presenta un problema y es que varía sustancialmente en función de la persona; así mientras que a mí se me cayó la baba cuando vi el primer combate del EVA (recuerdo que incluso se me pusieron los vellos de punta... fue algo increíble), a otros se la sudó *Evangelion* y no fue hasta que vieron cómo se hizo las cicatrices de la cara Kenshin Himura en las OVAs del *Guerrero Samurai* cuando sintieron algo similar. Por otra parte, ni tan siquiera es necesario que el motivo de nuestro "primer contacto" sea una escena espectacular o emotiva; tan sólo se tiene que dar la circunstancia de que nos sintamos identificados, que veamos en la pantalla algo que nos hace soñar, o que le demos nuestro primer beso a una chica aprovechando el pasteleo de *Kimagure Orange Road*.

Cualquiera de estas cosas harán que al cabo de los años (punto dos) sintamos añoranza y guardemos un especial recuerdo de dicha serie, pasando ésta a engrosar nuestra lista de intocables. Ojo, nuestra lista personal e intransferible, pues si bien es cierto que para que la obra sea elevada a los cielos y reconocida por todos, debe de calar entre la mayor parte de quienes la han visto, en el fondo, ¿qué importa? ¿qué más da si la serie que para ti es mítica, lo sea para 4 ó 400.000 personas? ¿Va a afectar eso en algo a tu recuerdo? La respuesta es no.

Respecto al tema de la invulnerabilidad, sencillamente no creo en ella. Estoy absolutamente convencido de que no existe nada que goce de tal perfección (salvo, tal vez, algún artículo mío, y aquella chica que vi el otro día bañándose en la piscina).

¿*Kimagure Orange Road*? No, tranquilos, no me meteré con su factura técnica pues pese a que data del mismo año que una de las mejores películas de todos los tiempos, *Royal Space Force*, sería ridículo, comparar una serie de televisión que no hacia sino seguir los estándares estéticos de la época, con un largometraje que dispuso del mayor presupuesto recaudado hasta la fecha. Pero no es intocable, ni mucho menos. A nivel argumental por ejemplo, la cosa es un tanto ridícula pues ¿en qué cabeza cabe que Kyosuke tenga tantos problemas para decidir entre la pesada de Hikaru y la fantástica Madoka? ¿Qué le pasa? ¿Acaso es más estúpido que el protagonista de *Tenchi-Muyo*?

Pero pasemos a otra con la que sí que puedo cebarme más a gusto pues no se encuentra entre mis preferidas (KOR sí): Los Caballeros del Zodíaco. ¿Cuánta sangre contiene el cuerpo de un ser humano como para inundar hasta el nivel de las rodillas toda la planta de un templo que, dicho sea de paso, está en alto por lo que el líquido correría escaleras abajo? ¿Hasta qué niveles es inútil Atenea (eso o le va el ver sufrir a los demás), toda una diosa, que lo único que hace episodio tras episodio -y no eran pocos- y enemigo tras enemigo -que tampoco eran escasos- es quedarse quieta muriéndose? Podría seguir años, con todas y cada una de las series que me digáis (*Evangelion* incluida).

Series míticas las de cada cual, y el resto, ¿qué más da?

Miguel Michán [EM3]

NdL: Me das la razón, cacho mamón, aunque no te des cuenta. Por mucho que digan, el friki no se conforma con sus gustos, quiere que sus gustos sean mayoritarios, que sean los "verdaderos". Por supuesto que debería ser como tú dices, pero no lo es. Un friki no se conforma con que "su serie" le haga tocar el cielo, quiere que todo diox reconozca la superioridad de la misma. Ahí entran mis condiciones para que un título sea mítico no sólo en el corazón de una única persona, sino en el de la práctica totalidad del fandom (porque siempre hay excepciones).

EL CORREO DE TSUKI

¡SÍ! ¡HE APROBADO! ¡YA NO TENDRÉ QUE AGUNTAR A LOS PROFESORES DE SIEMPRE! ¡NI A AQUEL PLOMO DE COMPAÑERO DE CLASE QUE SE SENTABA DETRÁS! ¡NI A LA GORRONA DE TURNO QUE SIEMPRE ME PEDÍA BOCADILLO! A PARTIR DE AHORA TODO VA A SER CACHODEO Y DIVERSIÓN (NDEM3: OYE, QUE TE VAS A LA UNIVERSIDAD, NO A DISNEYLAND... CREO QUE HAS VISTO DEMASIADAS PELÍCULAS AMERICANAS -_-U). BUENO, ¿Y VOSOTR@S QUÉ? ¿ME HABRÉIS SACADO EL CURSO TAMBIÉN, VERDAD? MIRA QUE AÚN NO ME CONOCÉIS ENFADADA Y NO ME GUSTARÍA TENER QUE EMPEZAR AHORA. AH, BUENO, QUE EL PROFESOR ES UN (PIIII) Y QUE OS GUSTARÍA (PIIII) PORQUE SI NO (PIIIIII). ASÍ SÍ. AHORA LO ENTIENDO TODO. BUENO, COMO SIEMPRE, VUELVO A IRME POR LAS RAMAS...
¡A CONTESTAR VUESTRAS CARTAS TOCA!



REVISTA SHIRASE. ARES INFORMÁTICA, S.L.
AVDA./MARE DE DEU DE MONTSERRAT 2 BIS.
09870 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
shirase@aresinf.com

Juan Ramos Blanco
C/ Virgen de los Reyes, 23
41410 Carmona (Sevilla)
Tiene 18 años, es mangaka amateur, además de fan de Clamp, *Utena* y *Evangelion*. Le gusta la piscina, los colegas y busca gente enrollada con quien hablar de mil cosas.

María Aragón
C/ Carmen nº 21
08786 Capellades (Barcelona)
Tiene 13 años, aunque le gustaría cartearse con gente de todas las edades. *Marmalade Boy, Sakura* y *Evangelion* son sus series preferidas.

Sara Pérez Avila
C/ Benito Pérez Armas nº 33, 4º D. 38007 Tenerife
Tiene 14 años y le gustaría cartearse contigo. Sus gustos son *Slayers, Cazadores de Magos, 3x3 Ojos, Evangelion, Darkstalkers, Rurouni Kenshin*, etc. También le gusta dibujar, la música metal/rock y los videojuegos. ¡Anímate, promete contestar!

Cristina Cano [Tinay]
C/ Valentín Masip 24, 6º F
Oviedo (Asturias)
Desea cartearse con gente de 16 en adelante a la que le apetezca visitarla de vez en cuando. Le gusta la marcha, el cine, la música, etc.

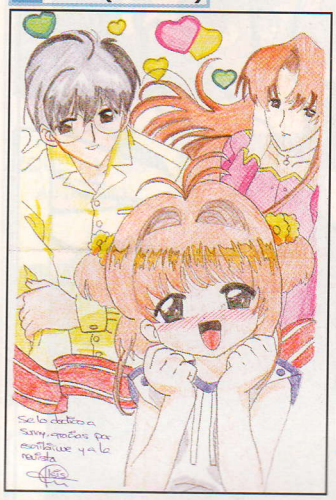
Zaira Tenorio Rodríguez
C/ Eva Cervantes 27 2º C
41006 Sevilla
16 años, fan de *Sakura* y *Pokémon*. También adora a los gatos y le encanta dibujar. Le gustaría escribirse con gente de 15 en adelante.

Raquel Barrera Frutos
C/ Molinos nº 6, 4º B
44500 Andorra (Teruel)
Tiene 14 años y le gustaría escribirse con chic@s de aproximadamente su misma edad a los que les mole intercambiar dibujos y opiniones. Sus series favoritas son *Marmalade Boy, Sakura, Dragon Ball*...

Akane Tendo
C/ Ronda Sant Ramón 168 1º 2ª
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
original_12345@hotmail.com
Quiere cartearse con gente entre 18 y 23 años. Le gusta *Ranma ½, Rurouni Kenshin, X, Cowboy Bebop*... También le gusta el deporte, la música, el cine y los animales. Una chica muy completita.
Le gusta la música Hip Hop, soul, rock..., el manga, leer y mandar emilios y tiene 17 añitos.

Carlos Benedito Guerrero
Marbella (Málaga)
No sabes cuánto me alegra ser para ti la correera más simpática de cuantas conoces (ups, y por lo que me cuentas, mi homónima en Minami no te cae nada, pero que nada bien, eh... si es que no todas pueden ser como yo ^_^).
Respecto a la sección de "Un Descanso", en efecto, su propósito es el de que la gente conozca otras cosas aparte del manga; y sobre lo de no incluir hentai, pues sí, es algo que decidimos era lo más correcto dado que llegamos a lectores de todas las edades.
Megumi Hayashibara participó en *Pokémon* en los papeles de Musashi (Jessie del Team Rocket), Pidgeotto (Pigeon), y Fushigidane (Bulbasaur). Ja, ja, ya nos contarás qué ha dicho tu amigo cuando le digas lo de su idolatrada Megumi y *Pokémon*.
Respecto a Chisaii y las Chibijornadas de Marbella, bueno, ella sí que sigue viviendo en tu ciudad, lo que ocurre es que anda muy liada con diversos proyectos que aún no podemos revelar y por el tema de su segundo embarazo (¡felicidades Chii!) pero puedo asegurarte que ganas tiene de organizar unas nuevas jornadas.
Para terminar ya, visitamos tu web (www.terra.es/personal5/alazanes) y me ha parecido impresionante lo amplísima que es. Tendré que dedicarle algo más de tiempo, pero así por encima, parece que tu juego de rol de invención propia, el *Legends of Daron*, es de lo más completo.
¿Sabías que Miguel también está liado escribiendo su propio JdR de fantasía heroica? Ah, y como puedes ver, sí que te hemos metido en este número... ¿tenías algún motivo en especial o simple prisa? ¡Que no me entere yo que no te compras Shirase cada mes ehh...! ;-)

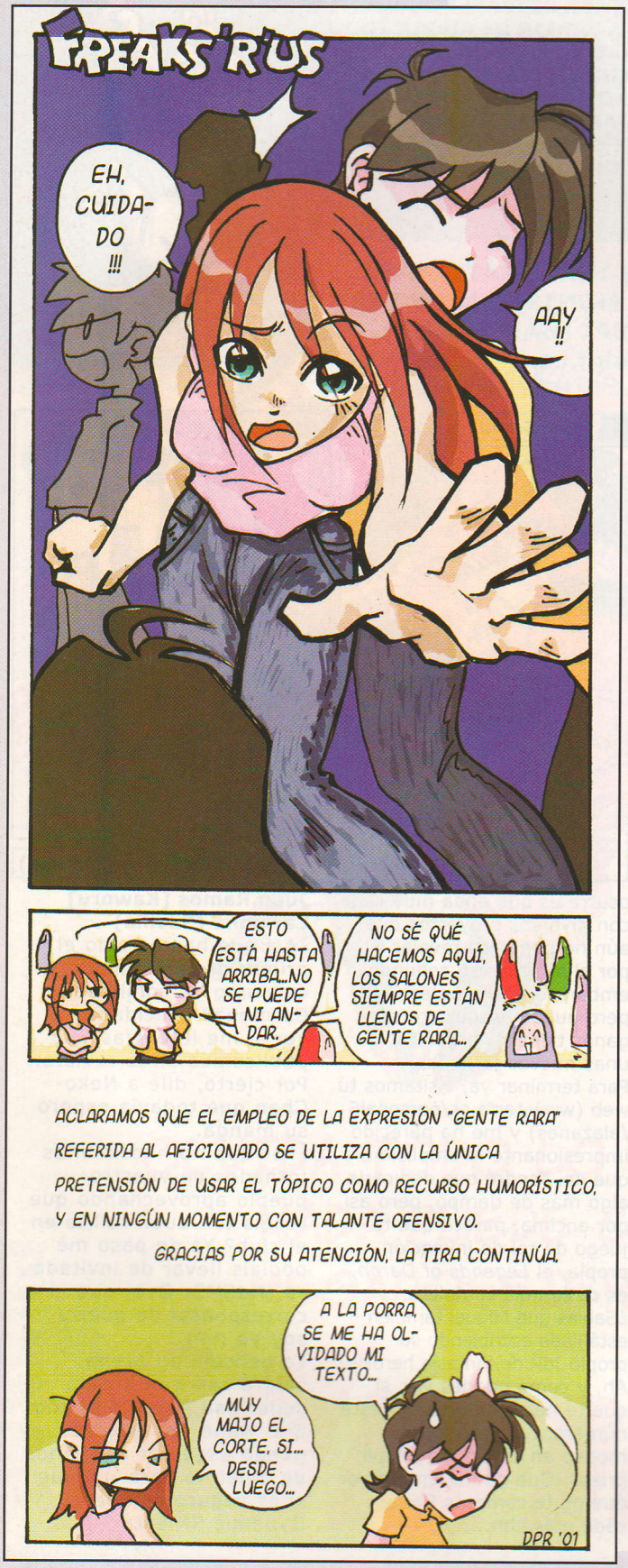
Isis (Sevilla)



Elisa Rojas (Madrid)



Juan Ramos [Kaworu] Carmona (Sevilla)
¿Así que has ganado el primer premio del concurso de cómic de Carmona? Felicidades. A ver si me lo envías y lo publicamos en la revista. Por cierto, dile a Neko-Chan que todavía espero su manga.
¿Por qué no hacéis unas jornadas en vuestro pueblo aprovechando que tenéis tan buen rollito en el club? Ya de paso me podíais llevar de invitada ;p (NdEM3: Oye, que el corresponsal de guerra soy yo ;-P).
La película de *Utena* saldrá casi con toda seguridad durante el año que viene, aunque no puedo asegurar de manos de quién lo hará. Lo que sí es seguro es que Dynamic SK está



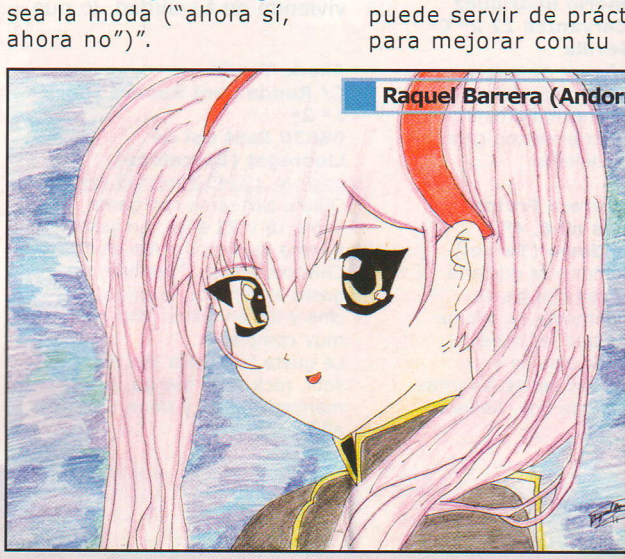
intentando por todos los medios editar el resto de cintas de la serie.
Sobre la película de *X* no tengo noticias de que vaya a salir en español, pero si quieres verla desesperadamente, siempre te quedan los fansubs, donde fácilmente puedes encontrarla subtitulada al castellano.
Yo hace tiempo que la vi y es fantástica.
Es cierto que Selecta (Dynamic) dispone de los derechos de *Evangelion*, pero no pasa lo mismo con las películas que están en propiedad de Manga Entertainment y parece que hay algunos malos rollos con juicios de por medio.
Mangaline no ha dado noticias de querer editar *Tokyo Babylon* y es una lástima porque la cortaron cuando la historia empezaba a tomar forma.
Vuelve a escribirme, ¿vale? Y mándame tu manga que me interesa mucho.

Ángel Cea Pareja
La Coruña

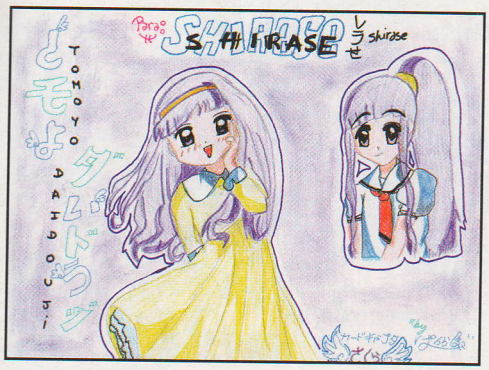
Bueno como en Shirase mandáis ustedes mando tu mensaje a Lázaro:
"Lázaro escribió un artículo sobre *Evangelion* en el número 1 de Dokan y si lo comparáis al que escribió en la Shirase número 7 comprobareis que este personaje es un hipócrita que elogia o critica Evangelion según sea la moda ("ahora sí, ahora no")".
Yo, haciendo de abog del diablo puedo dec favor de Lázaro que primer caso, el de D la que por aquel ent era redactora jefe (M Molina) directamente dijo que no podía ha mal de una serie en especial sobre ésta, que lo que terminó haciendo nuestro que amigo fue decir solar las cosas buenas que en ella, y no las mala ¿Me equivoco Lázaro (NdLázaro: No, no te equivocas, y no veas que me costó hacer e repaso de cosas buen la serie. Y gracias po defensa, a ver si lo l bien todos de una ve porque esto es algo he oído otras muchas veces de otros tantos pavos que hablan sin saber de lo que están hablando, y la verdad acaba aburriendo...).

Marta Sánchez Mot
Barcelona

Ya sé que no me cons nada, pero no por es a dejar de contestart ¿no? La verdad es qu catalanes tenéis muc suerte dado que por lares se emite cantid anime inédito, aunqu verdad es que en el S últimamente se están portando con los otak ¿Conque tu hermanit tiene todo el día dibu chicas con vestidos d noche? Qué rica ^_^ Bueno al menos eso t puede servir de práct para mejorar con tu



REVISTA SHIRASE. ARES INFORMÁTICA, S.L.
AVDA./MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2 BIS.
09870 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
shirase@aresinf.com



técnica, que eso nunca bien mal. En fin guapísima, vuelve a escribirme, ¿vale?

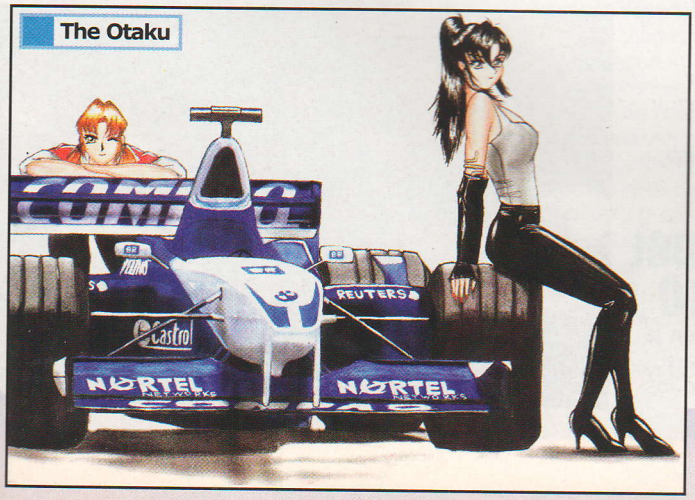
María Aragón Capellades (Barcelona)
Comprendo tu indignación por el cese de emisión de *Marmalade Boy* por parte de La2, pero eso no fue un ataque en contra de Cataluña, sino que fastidió a todos los aficionados de España a la serie que no tuvieron la oportunidad de verla en otras ocasiones. Lo que puedes hacer en buscar por los chats ya que hay más de uno que tiene toda la serie completa, y de buen rollo seguro que aceptan mandarte una copia de sus grabaciones. En este mundillo hay mucha solidaridad ^_^. ¡Así que no te preocupes bonita!

Cristina Cano [Tinay] Oviedo (Asturias)
Si no consigues los tomos de *Card Captor Sakura* en tu ciudad siempre puedes pedirlos por correo. Lo malo son los gastos de

Paula Martinez (Barcelona)

envío que te cuestan unas 400 pelas, lo cual no es moco de pavo, aunque siempre puedes hacer el pedido con alguien (varios artículos) y así tu economía se resentirá menos, ¿no? Bueno, el correo me agobia en ocasiones, sobre todo cuando me coincide con los exámenes, pero te aseguro que leer vuestras cartas es algo verdaderamente gratificante, así que tampoco es tan sufrido ^_^ (NdEM3: Ejem... eso no lo decías anoche cuando te exigí que me entregases el correo *ipso facto*, je je... es broma). Bueno chica, ya me contarás cómo te va con los amigos que consigas vía postal.

Alejandra Alba Campello
Ranma dejó de publicarse hace tiempo, pero estás de suerte ya que ahora -en el Salón del Manga- la va a retomar Glénat. Sacará dos tomos al mes: uno desde el primer número y otro desde el 18 (continuando justo desde donde Planeta lo dejó). Ya sabes, si tienes más dudas sólo tienes que preguntarme.





CAPÍTULO 5:

El Placer de un Buen Baño



Texto por Verónica Calafell

ABRAN SUS CUADERNOS EN LA PÁGINA... ¡NO, DECID QUE NO! HAY MANERAS MÁS AMENAS DE APRENDER Y, SI EL PROFE NO SE LO CREE, ENSEÑADLE NUESTRA SECCIÓN NIHON KARA, ¿VALE? AQUÍ ESTAMOS DE NUEVO ESTA VEZ CON UN TEMA RELAJANTE Y ALGO MOJADO. ¿A ALGUIEN LE DA VERGÜENZA DESNUDARSE? PUES DEJADLE/A POR EL CAMINO, CHICOS...

Muchas culturas le atribuyen al baño un significado especial, y así tenemos los antiguos balnearios griegos y los baños musulmanes, por dar algunos ejemplos. Japón no iba a ser menos, y por lo tanto hoy nos uniremos a la adoración del baño.

Acudir a los baños públicos es una práctica habitual en Japón, pues se dice que es una manera de relajar cuerpo y mente. Para el cuerpo, indudablemente es relajante: sumergirse en agua más que caliente y cerrar los ojos deja los músculos como el chicle y alivia tensiones. ¿A quién no le gusta darse un buen baño en casa después de una larga jornada de trabajado o estudio? Pero, ¿y la mente? Se trata de una cuestión de distracción, simplemente, de olvidar los problemas, el trabajo, todo. Y, para ello, los japoneses prefieren bañarse en comunidad...

El onsen japonés

Hablamos de un lugar, estilo balneario de aguas termales, donde el agua sale naturalmente caliente de la tierra y se han construído varias bañeras para el goce del consumidor. Son bañeras interiores, algunas con ondas electromagnéticas, otras supuestamente medicinales, otras de burbujas, algunas de agua literalmente helada... Y normalmente también hay una pequeña sauna para los fans del calor.

Hay onsen de muchas categorías, desde los más modestos, entre los 400 y 600 yenes, hasta los de lujo con salón de masaje, espectáculo, vistas al mar, e incluso hotel. De hecho, muchos fans del onsen cuando acuden se quedan directamente a dormir, puesto que el onsen está en muchos casos en un hotel de estilo japonés (ryokan).

La teoría del onsen es que, mientras uno relaja el cuerpo y cuida sus doloridos músculos, debe a la vez olvidarse del estrés hablando con los compañeros de baño, cerrando los ojos y admirando el paisaje, o simplemente pensando en lo que más le apetezca. Por eso, en los onsen suelen poner música tradicional japonesa (enka), el equivalente de la clásica que todos conocemos, para dar un ambiente tradicional difícilmente encontrable en ningún otro lugar.

Los secretos de la desnudez

¿Os había dicho alguien que la desnudez invita a las confidencias? Al principio, es extraño encontrarte desnudo frente a un montón de desconocidos si no eres fan del nudismo, pero el pudor pronto deja paso a una apertura total (en el mejor de los sentidos). Según los japoneses, es mucho más fácil hablar con sinceridad a un desconocido, y todavía más fácil si ambos estáis como se viene al mundo, es decir, en cueros. Por experiencia os aseguro que se pueden hacer muy buenos amigos, y conseguir alguna que otra cervecita de gratis (la generosidad japonesa, ¡un gozo para los pobres!).

El sucedáneo del onsen: el sentô

Los fans del onsen, si viven en la ciudad, suelen tenerlo mal para visitar su paraíso, puesto que los



onsen acostumbran a encontrarse en las montañas y raramente en un centro urbano. Pero como hablamos de los japoneses, que son unos muchachos inteligentes, tienen alternativas para todo, y ahí es donde entra el sentô: una réplica del onsen con la diferencia de que el agua no sale caliente de la tierra sino que es calentada artificialmente. Pero el efecto es el mismo.

Como onsen, también hay sentô de todas las categorías, pero los más acogedores (y pequeños, y baratos) son sin duda los de barrio: normalmente llevados por una señora mayor y con clientes mayoritariamente asiduos, es

¡Cuánt más se más g la fies

Una r de la relaja absol se pu obte el ro



¿Sabes qué significa konyoku?

Sí, es cierto, existen, y estamos en Japón, donde la gente suele ser más bien tímida y evita mirar directamente a los ojos para no ruborizarse, pero esto es un destape... ¡el onsen mixto! Lo sorprendente no es el hecho en sí -los occidentales estamos acostumbrados, si no a practicar, a ver nudismo, en playas-, lo sorprendente es que ocurra en Japón. Evidentemente, los konyoku no son mayoritarios ni fáciles de encontrar, pero vale la pena saber que también en Japón existe este concepto y, si pensamos en lo que comentábamos de la sinceridad que conlleva consigo la desnudez... ¡de aquí puede salir de todo, hasta más de un matrimonio! La zona más famosa por sus onsen mixtos o konyoku es sin duda la isla más al norte, Hokkaido, donde eso del baño apetece todavía más si cabe, puesto que el intenso frío te deja los músculos agarrotados. Y puesto que en Hokkaido nieva más de la mitad del año, ¿qué mejor que sumergirse en un rotemburo, disfrutando del agua caliente mientras la nieve cae sobre tus hombros? Y si además es en buena compañía...

HABLANDO CON LOS PROTAGONISTAS



鎌田修 **Osamu Kamada, 55 años**

ESTE MES CONTAMOS CON EL PROFESOR KAMADA DE LA UNIVERSIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS DE KYOTO, UN VERDADERO FAN DE LOS ONSEN, CONOCEDOR DE LOS MEJORES (Y MÁS CAROS, CÓMO SE NOTA DONDE HAY PLATA...) DEL PAÍS. VAMOS A SEGUIR SUS CONSEJOS Y A APRENDER DE SUS EXPERIENCIAS. ¿ME ACOMPAÑÁIS?

SHIRASE: Buenas tardes profesor, gracias por colaborar con nuestro Nihon kara.
OSAMU: Encantado, ¡vaya esfuerzo! Si me dejas hablar de onsen...
S: De eso hablamos, vamos a ver... ¿Por qué cree usted que son los onsen tan populares en Japón?
O: Bueno, la primera razón es que uno se relaja, relaja tanto el cuerpo como la mente, y se olvida de todo en un onsen. La segunda, bueno, es la excusa para pasar la noche en un ryokan (hotel de estilo japonés) y dejarte cuidar... Y finalmente, si se trata de un rotenburo, ni te cuento; el contacto con la naturaleza no tiene precio.
S: ¿Cuántas veces al año visita un onsen?
O: Normalmente más de 20.
S: ¿El sentô también le gusta?
O: Mmm, no es lo mismo, no es tan natural... Francamente, para irme a un sentô me meto en la bañera de casa, el ofuro japonés que es bien profundo y el agua se mantiene calentita...
S: Usted vivió en los EEUU durante más de 10 años ¿No echaba de menos los onsen?
O: ¡Muchísimo! Tenía que conformarme con ahorrar para poder ir a lo que llaman "Hot Spring", el más cercano estaba en Arkansas... ¡Ah! Y recuerdo una vez en Hungría que visité el onsen más peculiar de mi vida, yo era joven... Europa es fascinante.
S: Esto, cuando va a un onsen, ¿cuánto tiempo pasa allí? ¿Tiene una rutina?
O: Normalmente una hora o tal vez un poco más. Pues primero me lavo bien, luego me meto en la bañera, si la hay también de agua fría intento combinarlas pero a veces me mareo.
S: ¿La sauna?
O: No gracias, disfrutar, no sufrir. Además, ¡no necesito perder kilos!
S: ¿Qué significa para usted, profesor Kamada, ir a un onsen?
O: Significa bienestar, relajación. Casi siempre voy a un ryokan y me quedo a dormir allí, para que la cosa sea completa, ¿sabes? Para no reincorporarme al mundo hasta el día siguiente. Los onsen tienen más de 1.000 años de historia en Japón, antiguamente sólo iba el emperador y la gente importante, por eso son importantes y hay que conservarlos.
S: Un par de recomendaciones del experto.
O: El primero sería Kawayu-onsen, en medio de un río de Wakayama. El segundo, en Hokkaidô, Mizunashikaihin-onsen, dentro del mar.
S: Uau, me gustaría ir... Profesor, el futuro de los onsen en Japón.
O: Yo creo que irán en aumento. Los jóvenes últimamente también acuden a menudo al onsen, especialmente cuando pasan las noches fuera de casa, en un hotel... No debe perderse.
S: Gracias, profesor Kamada, por su tiempo.

como una segunda familia. La "sentônera" aprende a hablar de sumô y de beisbol, los deportes más famosos, para darles conversación a los hombres; se entretiene charlando con las señoras clientas, normalmente también mayores con dolores de espalda y los achaques propios de la edad... ¡Adorables, estas obâchan! (palabra utilizada para designar a las señoras mayores en la región de Kansai).

La técnica

Antes de entrar a una bañera, sea de onsen o de sentô, nos vamos a lavar a fondo todo el cuerpo (el pelo a elegir), con jabón normalmente provisto por el mismo centro. Sólo lavándonos bien podremos entrar en la bañera común, ya saben lo que hacen, ya... ¿Os imagináis si no fuera así?
Entonces uno se relaja en el agua caliente, haciendo de vez en cuando escapadas a la fría para resistir el calor y multiplicar el efecto relajante. ¡Todo un arte!
Los más tímidos llevan consigo a las bañeras una toalla pequeña para taparse las partes más íntimas, como si no tuviéramos todos lo mismo –y en eso sí que da igual ser gaijin, japonés o malayo-, pero normalmente se opta por desnudez absoluta.

Lo más de lo más: rotenburo

Se trata de una gran bañera en el exterior, especialmente apetecible en invierno. ¿Que no me creéis? ¡Claro! Imaginaos un buen baño en agua bien caliente hasta el cuello, mientras en el exterior la temperatura apenas rebasa los 0 grados, o incluso puede ser que esté nevado, que es lo mejor, en medio de un cuidado jardín y normalmente situado en las montañas. Amigos, un sueño hecho realidad...
Pues no sé vosotros pero yo me he quedado con tantas ganas de relajo que soy incapaz de continuar, me voy al sentô del barrio. No me faltéis el mes que viene, que después de tanta relajación, inecesitaremos una dosis doble de adrenalina!
¡Sayônara, babies!

Tokyo Disneyland y Hakone



COMO RECORDARÉIS, ESTAMOS HACIENDO UN RECORRIDO POR EL ÁREA DE KANTÔ, EMPEZAMOS EN TOKIO CIUDAD (2 ENTREGAS), SEGUIMOS CON NIKKÔ Y KAMAKURA, POSTERIORMENTE NOS PASEAMOS POR EL MONTE FUJI, Y HOY TENEMOS PARA TODOS LOS GUSTOS: POR UN LADO, NOS VAMOS A TOKYO DISNEYLAND –Y HACEMOS FELICES A LOS PEQUES Y NO TAN PEQUES- Y, POR EL OTRO, PARA LOS QUE PREFIEREN LO TRADICIONAL, A HAKONE. ¡VAMOS, QUE SE NOS ESCAPA EL TREN!

Tokyo Disneyland

Muchos se sorprenden del rotundo éxito de Tokyo Disneyland, comparativamente impresionante al ver el triste intento de la versión europea, Disneyland París. De hecho, su éxito es precisamente el problema del inmenso parque de atracciones: siempre, todos los días y a todas horas, las instalaciones están a rebosar de gente. Ni que decir tiene que lo más aconsejable es acudir a la cita en días laborables, a ser posible, de invierno. Tokyo Disneyland no es sólo un parque de atracciones y tiene ciertamente mucho que ver, por lo que es conveniente dedicarle un día entero y asegurarnos de llegar los primeros.

El viaje desde la estación central de Tokio hasta Maihama, donde nos bajaremos, dura aproximadamente unos 15 minutos. No es muy tradicional, pero si tenéis varios días en Japón y os gusta Disney, no os lo podéis perder. Los japoneses aseguran que su parque no tiene nada que envidiar al americano, así que...

Hakone

Hakone es un área de balnearios situada a unas dos horas al oeste de Tokio. Por su situación, goza de temperaturas agradables incluso en pleno verano y de preciosas vistas del monte Fuji cuando éste pierde la timidez (como ya dijimos, él es más bien tímido y suele esconderse tras la neblina...).

Los japoneses adoran los baños (y no hay para menos, si habéis leído el resto del artículo seguro que a vosotros también os han entrado ganas), de manera que Hakone es una zona también muy visitada, más que por gaijin (extranjeros), por turistas nacionales, y por ello es también cara.

Hakone es visitable en un único día, pero probablemente os sentiréis tentados a quedaros más. También es posible viajar de Tokio a Hakone y de allí seguir hasta el Monte Fuji vía Gotenba, otra ruta a considerar. Sin embargo, pongamos que el problema es el tiempo y que queremos visitar Hakone en un solo día. Marchamos de Tokio temprano; si lo deseáis, podéis hacer un alto en el camino en Odawara, donde encontraréis un castillo reconstruido en 1960. Acto seguido, os bajáis en Owakudani, donde encontraréis uno de los pocos lugares en Japón con actividad volcánica. A medida que os acerquéis, veréis un valle que parece una fábrica de azufre, aunque la mayoría de agujeros están hechos adrede para liberar gases y evitar así una posible erupción. Naturalmente, ahí es donde está el agua caliente natural que emana directamente de la tierra y que sirve a los diversos hoteles de la zona.

Siguiendo en dirección a Togendai, llegaréis al lago Ashino-ko (la terminación –ko significa lago en japonés). Desde allí lo mejor es tomar un barco hasta la antigua vía de Tokaido, que conectaba Tokio con Kyoto. Después de varios templos, la ruta continuará hasta llegar a Hakone Seki-sho, una especie de aduana antigua en la vía de Tokaido que servía para que los shôgun se asegurasen de que no había espías entre sus súbditos. Para terminar la ruta, aunque es algo apresurado, todavía nos quedan algunos lagos en la zona (como el Shojin-ga-ike, y las estatuas de Buda de 700 años de antigüedad en las cercanías del lago.

En estos días que venimos viajando con Para viajeros nos hemos puesto en forma, ¿os habéis fijado el ritmo que llevamos? ¡Hasta el próximo mes, nos vemos en Yokohama!



El castillo más visitad del mundo.

La entrañab Blancanieve con sus enanitos.



SHIRASE

CONCURSO

VII Salón del manga

¿Te gustaría llevarte todas las novedades del Salón del Manga de Barcelona a casa?

Pues sólo tendrás que participar en el concurso que hemos preparado para ti. Es muy sencillo, lo que tienes que hacer es enviarnos un dibujo, una foto, un vídeo, una cinta, o un CD... lo que sea, pero en el que salgas tú y/o tus amigos y amigas cantando alguna canción de anime, haciendo la coreografia más divertida, interpretando el opening de vuestra serie preferida, o imitando las jugadas de Óliver y Benji en Campeones... nos da igual mientras sea original y divertido.
No lo dejes pasar, que no te venza la pereza... este año, ¡llévate el Salón!

CARDCAPTOR SAKURA
GOLDENBOY DRAGON HEAD
MAZINGER Z BLAME
EL ALMANAQUE DE MI PADRE RANMA 1/2
ZETSUAI ÚTENA
SAINT SEIYA FÉNIX
BLUE SUBMARINE NO.6
MONSTER PLEASE SAVE MY EARTH
VIDEOGIRL AI BERSERK
RUROUNI KENSHIN SANDLAND
MIS RECUERDOS DE INSTITUTO
SUSCRIPCIONES POR 1 AÑO A SHIRASE
Y MUCHO MAS...

Tienes hasta el día 31 de Octubre
¡Ponte las pilas y date prisa!

PATROCINAN:

Selecta Visión

NORMA Editorial

MANGALINE ediciones

PLANETA DeAGOSTINI

Glénat

ARES INFORMÁTICA

SHIRASE CONCURSO VII Salón del manga

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:

Envía este cupón recortado o fotocopiado a:
ARES Informática. Revista Shirase - Concurso
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despi (BARCELONA)

JAPÓN
EN LA PALMA DE TU MANO

Texto por Esteban Canalejo

MUCHAS VECES, TODOS NOS HEMOS PREGUNTADO CÓMO CONSEGUIR ARTÍCULOS JAPONESES DE ANIME, MANGA O MÚSICA POR CITAR ALGUNOS EJEMPLOS, Y SIEMPRE NOS HEMOS ENCONTRADO CON CIERTOS PROBLEMAS DE MENOR O MAYOR ÍNDOLE. BIEN PORQUE LAS TIENDAS VIRTUALES EN CUESTIÓN ESTABAN EN INGLÉS O JAPONÉS Y NO LAS ENTENDÍAMOS DEL TODO, BIEN PORQUE LAS CONDICIONES DE COMPRA NO ERAN LAS ADECUADAS O PORQUE AL ESTAR EN EL EXTRANJERO NO PODÍAN VENDER FUERA O PORQUE SIMPLEMENTE LOS GASTOS DE ENVÍO ERAN LO SUFICIENTEMENTE CAROS COMO PARA DESANIMAR A CUALQUIERA.

Es posible que en estos tiempos en los que todo va más deprisa de lo que podemos imaginar, salgan nuevas tiendas virtuales que puedan poner a nuestro alcance mejores condiciones de las anteriormente mencionadas o que con las mismas, den más facilidades para la adquisición de productos o den más variedad. Con esa idea principal, y también con la de servir a todos los fans que sea necesario, se puede decir que se están preparando dos páginas web que van a intentar solventar todos los problemas que puedan dar otras tiendas virtuales, o simplemente intentar ofrecer más variedad que otras. Pasemos a ver entonces las propuestas que se nos vienen encima.

Dynamic SK

www.dynamicsk.com

Bien conocida por todos los fans del anime por haber introducido series en el mercado español como *Utena* (que todavía está por terminar de editarse en vídeo), *Gunbuster, Shin Getter Robot, City Hunter 3, Kacho Ohji* o la famosa *Video Girl Ai*. Esta compañía ha intentado desde el primer momento corresponder a la confianza que se depositó en ella, aunque como hemos podido ver ha pasado por algún que otro bache, y es por ello que se ha decidido llevar a cabo el proyecto de página web que había sido retrasado continuamente desde sus inicios.

Este otoño será la fecha marcada para la apertura de su página web, que espera con esto poder volver a ofrecer al otaku y fan en general de Japón todo lo que se propuso en un primer momento.

Con ese objetivo nacerá la DYNAMICSK.COM, en la que todos los visitantes podrán encontrar desde las cintas editadas por esta empresa a todo tipo de productos sobre anime y manga procedentes del mercado japonés. Esta oferta, que abarcará productos de segunda mano japoneses (siempre en buen estado), se extenderá también al ámbito de la música y el del merchandising. Una oferta atractiva que se complementará con una sección de compra/venta para los visitantes, una sección de subastas y una sección BBS/Chat en la que todo el que quiera podrá participar.

Y para poner la guinda al pastel encontraremos la sección del Área de Servicio para el fan, en la que se podrá uno encontrar desde fondos de escritorio a un servicio de postales electrónicas con las que sorprender a los amigos y que llevarán imágenes de las series de Dynamic SK. Por supuesto, habrá lugar para las noticias tanto en España como para el resto del mundo, junto a una sección de links con acceso a las demás páginas del grupo Dynamic y otras de interés como las de editoriales o autores japoneses.

Manekido

dyna_ec@retemail.es

Por otro lado tendremos esta página, diseñada enteramente desde el país del sol naciente y que pretende acercar a todos la realidad de Japón. Sin olvidar la cultura, las tradiciones y el lenguaje de ese país que tan cercano sentimos a veces y que tendrán hueco en diferentes secciones, el punto fuerte de esta página web será el de su tienda virtual.

Con vocación renovadora, los creadores de esta página pretenden ofrecer a todos los visitantes los últimos lanzamientos habidos en Japón, tanto sobre anime, manga, cine, música, productos tradicionales, deportes o versiones japonesas lanzamientos europeos o americanos. Incluyendo en este punto suscripciones a las diferentes revistas mensuales como Newtype, Animedia o Animage por poner algunos ejemplos.

La oferta la completarán secciones dedicadas exclusivamente a los fans, como las galerías de arte, los fondos de escritorio o las postales electrónicas. Todas están hechas con todos los dibujos de los visitantes que quieran mostrar sus trabajos y compartirlos con los demás. Aparte, tendremos el apartado de los enlaces (compañías japonesas, páginas españolas, extranjeras o de fans) y la sección de noticias acaecidas en Japón acerca el anime, manga, etc. Y para no dejar nada al azar, se pretenderá incorporar una sección sobre cultura, con información útil sobre tradiciones, cocina, idioma y festividades.

Como se puede ver, dos ofertas distintas, pero con un denominador común: Japón. Un intento pues de poner más cerca lo que tantas veces está tan lejos.







Arriba la web Dynamic SK, abajo, Manek ambas en est de desarrollo "actualmente







NOTICIAS Frescas

Así son las cosas y así se las hemos contado

Texto por Oriol Rosales [URI]

MUCHO HA LLOVIDO DESDE LOS TIEMPOS EN QUE LAS NOTICIAS VIAJABAN MEDIANTE CORREO CONVENCIONAL O PALOMAS MENSAJERAS. TOMEMOS UN EJEMPLO, POR UN PONER, ANOCHE EN EL CANAL SHIRASE NOS ENTERAMOS QUE *"EN DICIEMBRE SALDRÁ A LA CALLE UNA NUEVA OVA DE RURONI KENSHIN"*. ANALIZÁNDOLO DETENIDAMENTE, UNO SE PREGUNTA CÓMO PUEDE SER QUE CON 12 HORAS DE DIFERENCIA DESDE QUE SALIÓ EL WEEKLY JUMP, UNA PERSONA EN EL EXTREMO OPUESTO DEL PLANETA TENGA NOTICIA DE UN ANUNCIO QUE FIGURA: EN UN RECUADRO, DE UNA PÁGINA, EN MITAD DE UNA REVISTA DE CÓMICS EN JAPÓN ESCRITA EN UN IDIOMA DISTINTO CON DISTINTO ABECEDARIO, Y SOBRE UN PRODUCTO DEDICADO EXCLUSIVAMENTE AL MERCADO DEL VÍDEO NIPÓN. ¿CUÁL ES EL MEDIO QUE HACE POSIBLE SEMEJANTE OMNIPRESENCIA E INMEDIATEZ DE LA INFORMACIÓN? LÓGICAMENTE, INTERNET.

Las noticias, como las meigas, haberlas, haylas, pero hay que saber donde buscarlas si se quiere estar al día y no perder mucho tiempo yendo de acá para allá. Hoy dia, estar a la última importa a mucha gente, por lo que lo esencial en una página que ofrezca noticias es estar constantemente actualizada, requisito que cumplen holgadamente las siguientes direcciones.



anihibara news

east.sakura.ne.jp/aniba/aninews

Velo:9 Dise:2 Cont:9

Idioma: Inglés

Anihabara es una web japonesa, redactada en inglés, donde se recogen noticias de todo el mundo. Como curiosidad el nombre proviene de la unión de *Ani*me y Aki*habara* (la meca del otaku). Un gran detalle, es que mediante un sistema parecido al de los foros de opinión (sección Internet - Shirase nº5) cualquier visitante puede aportar su granito de arena enviando su noticia a través de un formulario al pie de la misma página. Sin embargo lo más interesante de esta web, y por lo que destaca a todas luces, es el apartado de las noticias dedicadas a Japón, donde se recoge información de primera mano sobre todas las series que se están emitiendo en este mismo instante en las teles niponas, además de futuros lanzamientos y rankings de series, openings, personajes, etc.







anime news

umjams.animedream.org/an.html

Velo:6 Dise:6 Cont:9

Idioma: Inglés

Otra web veterana en estos menesteres. Extraoficialmente es el proveedor de noticias de AnimeNation, la mayor tienda de anime en la red. Y suele realizar una selección muy buena de las que suceden en Estados Unidos, tanto de las webs corporativas - es decir, las que anuncian lanzamientos comerciales tanto de merchandising como de series y mangas- como del conjunto de rumorología que envuelve al mercado americano. Destaca sobre todo por la cantidad y por la acertada elección del formato compacto elegido para mostrar las noticias, haciendo innecesario el moverse de la página principal.

anime network news

www.animenewsnetwork.com

Velo:7 Dise:7 Cont:7

Idioma: Inglés

Formidable diseño para un portal que tiene como bandera su servicio de noticias.
Vendría a suplir el criterio quizás demasiado comercial de la página anterior. Así que ésta está más enfocada a poner al día al otaku medio estadounidense que a hacer de catálogo comercial, con lo que satisfará más a aquellos que gustan saber lo que ocurre en nuestro mundillo sin que por ello se les pongan los dientes largos con cada encabezado... por que creedme, aqui no sale nada comparado con lo que aparece en los EE.UU. pero bueno, tiempo al tiempo. ^_^

mangaes

www.mangaes.com/noticias

Velo:7 Dise:8 Cont:9

Idioma: Español

Una vez más recurrimos a Mangaes en esta sección, una iniciativa que sin lugar a dudas sobresale en el panorama español, y merecedora de una reseña entera y para ella sola en este espacio, más que fraccionándola en sus distintos apartados (todo se andará). Esta vez acudimos a su sección de noticias, donde, además de encontrarnos por primera vez con el idioma castellano en el recorrido de este mes, se ofrece toda la actualidad del panorama nacional, aderezada con retales sobre los temas que más interesan a la inmensa mayoría de fans de este país.

shirase [on]

www.aresinf.com/shirase

Velo:8 Dise:8 Cont:9

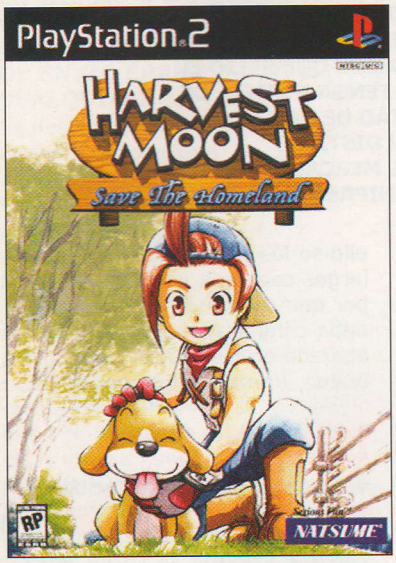
Idioma: Español

En esta ocasión me refiero más que a la web, a nuestro boletín de noticias al que podéis suscribiros desde esta, ya que recibiréis vía mail todas las noticias nacionales y extranjeras.

Harvest Moon

Texto por Jose C. Fernández [Magus]

SALUDOS, JUGONES. JUNTO CON EL VERANO HA LLEGADO AL MUNDILLO CONSOLERO EL HABITUAL PARÓN ESTIVAL DE LANZAMIENTOS, AUNQUE CON LA APARICIÓN DE GAME CUBE Y X-BOX, PARECE QUE LA COSA VA A ANIMARSE EN BREVE. DE MOMENTO VAMOS A ECHAR UN VISTAZO A LA SEGUNDA PARTE DE *SHENMUE* Y AL DESCONOCIDO *HARVEST MOON*.



Detrás de este curioso nombre, que podríamos traducir como "Luna de Labranza", encontramos uno de los juegos más curiosos del mercado: un simulador de granja. Este juego se ha editado además en casi todas las consolas, tales como Super Nintendo, Game Boy Color, Nintendo 64, PlayStation y ahora mismo, PlayStation 2, albergando las aventuras de nuestro joven granjero, y aunque todas estas entregas han llegado siempre a los EEUU, incomprensiblemente nunca han pisado nuestras tierras.

El guión en sí es siempre el mismo: chico (también puede ser chica, en versión GBC) hereda una granja casi ruinosa, la cual tiene que restaurar, y al final de un determinado periodo de tiempo, demostrar que se ha convertido en todo un granjero. Y entre plantar nuestros tomates y cuidar nuestras gallinas, ¿por qué no enamorar a alguna de las chicas del pueblo y buscarnos una esposa que nos ayude con nuestro trabajo? Y si además somos lo suficientemente cariñosos y atentos, pronto veremos a nuestros retoños gateando por los campos, en compañía de nuestro perrito.

Claro, cada entrega ha sido enriquecida con numerosos extras, y si en la versión de GBC podemos chatear con nuestros "amiguitos/as" del pueblo para ligárnoslos, las versiones de N64 y PS están llenas de festivales y competiciones (impagables las guerras de tomates, o la competición culinaria) donde acercarnos a las chicas es mucho más fácil. Aunque lo que más mola es ser un poquito ruin, y dado que en la versión de SNES las chicas son mucho más despreocupadas, introducirnos en sus habitaciones y leer su diario. Ligar es todo un arte, donde los "regalitos" nos abrirán el corazón de la chica. Ahora sí, elegir a la adecuada queda en nuestras manos; por ejemplo, nos encaprichamos de la chica del bar, nos acabaremos llevando a una medio-alcohólica a casa, y como no le hagas mucho caso, hace las maletas y se va con su madre (de lo más realista °_°U).

Y además de preocuparnos de encontrar a una chica dispuesta a soportar la dura vida del campo, debemos ocuparnos de la granja en sí: distintos tipos de cosechas para cada estación, animales como vacas, gallinas y ovejas (y lo que mola esquilarlas ^_^).

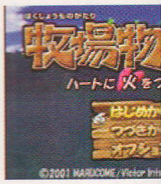
Los juegos han ido evolucionando de la mano de su creadora, Natsume, y si bien en principio eran bastante lineales y monótonos (quitando cuatro fiestas señaladas o cuando llegaba un huracán y te destrozaba la mitad del huerto) al final han conseguido un juego con un montón de curiosidades, como buscar a los duendes de tu jardín para que mejoren tus herramientas de labranza, hacer ciertas tareas para los habitantes del pueblo o aprender a pescar, lo que mejora el punto más negro del juego, la repetición del ciclo "labro-siembro-riego-recojo", que puede acabar aburriendo y desesperando.

El nivel gráfico y sonoro también ha mejorado y de unas correctas 2D hemos llegado a unas 3D muy detalladas y sólidas (algo lentas en Play, quizás). La versión de PS2 es impresionante, y ha llegado a ser el juego más vendido del pasado Mayo en Japón, lo que dice mucho en favor de una saga a la que al menos merece la pena jugar una vez, y pasear en nuestro caballo por los campos recién regados con el orgullo del trabajo bien hecho.









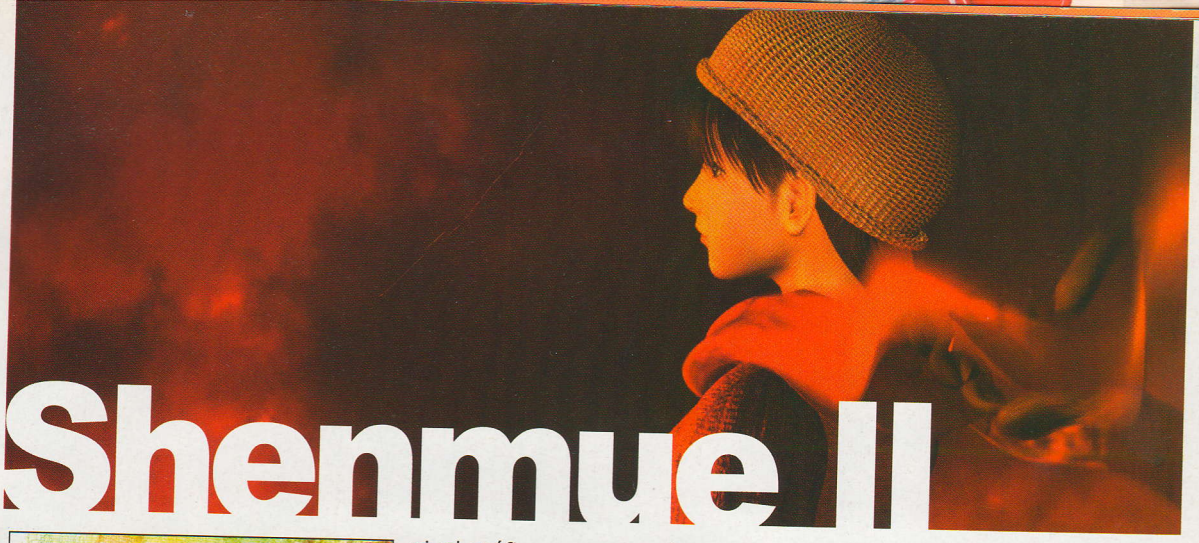








Los grafi de la vers para PS2 son basta notables.



Shenmue II













Hace unos años que el genio indiscutible de Sega, Yu Suzuki, tenía una idea en mente: hacer una aventura que revolucionara el mundo de los videojuegos. Así, inspirándose en *Virtua Fighter* (juego de lucha con una historia muy cuidada, a ver si aprende Capcom), decidió que eso de vivir aventuras metidos en la piel de un luchador podía dar mucho de sí, y comenzó a perfilar un *Virtua Fighter RPG*. El proyecto se convirtió en algo mucho más ambicioso, y tras crear un motor gráfico espectacular (y carísimo), dio a luz un juego de esos que marcan época, un híbrido entre aventura y juego de lucha que pasó a llamarse *Shenmue*.

Éste nos metía en la piel de un joven practicante de artes marciales, Ryo, que tenía que resolver el misterioso asesinato de su padre mientras perfeccionaba su técnica de lucha para poder vengarse del asesino. Todo era muy realista (quizás excesivamente), y teníamos que entrenar, ganar dinero, dormir lo suficiente, coger autobuses... El juego se convirtió en la obra maestra de Dreamcast, con un nivel gráfico y sonoro aún no superado en soporte alguno (hasta *Metal Gear Solid 2* tal vez). Quizá su mayor pega radica en ser demasiado ambicioso, ya que en un principio se anunciaron 16 capítulos para la saga, en parte porque Yu Suzuki quería una aventura donde el personaje madurara en tiempo real y pasasen años hasta que alcanzara su objetivo final, y en parte para amortizar un proyecto tan caro.

Al final, debido a la decisión de Sega de dejar de fabricar Dreamcast los capítulos han quedado reducidos a 5, 2 en el primero y 3 en la siguiente entrega, Shenmue II.

La evolución

Centrándonos en esta segunda parte, todo está mejorado. El nivel gráfico es soberbio, en especial las expresiones faciales y el acabado de las ciudades (Hong Kong es increíble), y todo ello mostrando más de 20 personajes en pantalla. El sonido seguirá siendo pieza fundamental, con voces para todos los personajes, sonidos reales grabados (como los grillos o la lluvia) y música de ensueño.

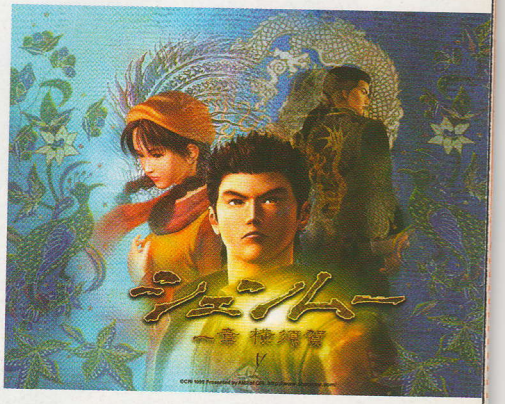
La jugabilidad promete ser a prueba de bombas, con más movimientos y combates más reñidos contra más de 100 adversarios, y la duración del juego ha sido alargada hasta más del doble, pasando de 3 CDs a 5. Por último, también van a pulirse pequeños fallos para aumentar la diversión, como no tener que esperar autobuses y todos esos detalles que aun siendo muy realistas perjudican la parte jugable.

Sobre la historia, sólo sabemos que concluirá la búsqueda del espejo del Fénix, la clave principal para esclarecer la muerte del padre de Ryo, toda la acción se desarrollará en China, y allí conoceremos un sinfín de personajes, como Joy (una explosiva pelirroja tipo Asuka ^_^), Shen Hua, la chica que aparecía en la intro del primer Shenmue, la pequeña (y adorable) Kaoru... y entre ellas estará el gran amor de nuestra vida.

El futuro

Todos esperábamos que con esta continuación se alcanzaría el final del juego y concluiría la acortada historia de Ryo, pero esto puede cambiar, ya que se ha anunciado que Shenmue II también visitará PlayStation 2 con idéntica calidad (una vez se arreglen ciertos problemillas gráficos, como las texturas –pues PS2 cuenta con menos memoria efectiva para ellas que DC-).

Si el éxito obtenido es el suficiente, Sega continuará editando nuevas entregas de Shenmue sobre PS2. Esto en principio son buenas noticias, pero dejan muchas preguntas sobre el futuro de la saga ya que desconocemos si se editarán estos nuevos capítulos para DC, o si PS2 recibirá también el primer juego. El futuro de Ryo está de nuevo en nuestras manos... y en las de Sega.



The Ring 2

La Hermana Bastarda de Ai Amano contraataca



Texto por Juan C. Nogueras [Noguiraki]

LA SAGA DE *THE RING* ES TODO UN FENÓMENO DE MASAS EN JAPÓN Y PARTE DE ASIA (ALGO QUE JAMÁS HABÍA SUCEDIDO ANTERIORMENTE CON UNA PELÍCULA JAPONESA) DEL QUE HASTA AHORA SÓLO HEMOS PODIDO VISLUMBRAR LA PRIMERA ENTREGA, EDITADA POR FILMAX EN VHS Y DVD BAJO EL TÍTULO DE *EL CÍRCULO*. SI AÚN OS QUEDAN GANAS DE EMOCIONES FUERTES, SABED QUE SADAKO OS AGUARDA IMPACIENTE EN SU CONTINUACIÓN.

Como ya dijimos en nuestro número 3, la saga surgió de la mente del escritor Koji Suzuki, al cual ya se le conoce por el sobrenombre del "Stephen King japonés", quien en 1991 lanzó el best-seller *Ringu*, primera parte que posteriormente ampliaría con tres novelas más entre 1995 y 1999. La productora Toho vio que la historia tenía gancho y decidió llevarla a la gran pantalla. Contrató para ello al director Hideo Nakata, bastante apreciado por Suzuki y ya conocido desde que estrenara su primera película de terror (*The Ghost Actress,* 1996), el cual introdujo los cambios pertinentes y co-escribió el guión junto a Hiroshi Takahashi. Con música del Kenji Kawai (*Ranma ½*, *Patlabor*, *Tylor*, *Ghost in the Shell...*), la película se estrenaría en enero de 1998 convirtiéndose instantáneamente en todo un bombazo. En agosto de ese año se estrenaría *Rasen* (*The Spiral*), secuela separada de la cronología oficial, que lleva la historia por otros derroteros. Por fin, en enero de 1999 se estrena *The Ring 2,* continuación real de la primera que contó con el mismo equipo de producción. A partir de aquí la fiebre se dispararía saltando a otros formatos como la TV, el manga y los videojuegos, sin olvidarnos de una versión coreana: *The Ring Virus,* mezcla entre la primera y *Rasen*, y los rumores que apuntan a una próxima versión Made in USA (Godzilla Strikes Back?)



Segundas partes nunca fueron...

...del todo malas, para qué vamos a engañarnos. *The Ring* fue una película soberbia, un ejercicio de terror psicológico magistral que ha creado escuela en su país (y que junto a otros ejemplos occidentales como *El Sexto Sentido* demuestra lo rentables que pueden ser cuatro duros). Era difícil superar al original, pero aun así esta nueva parte no sale mal parada gracias al buen hacer de su director, que mantiene la misma ambientación opresiva de la primera, el mismo ritmo lento y sin concesiones al humor. Quizá el problema resida en que ésta no llega a sorprender tanto como la anterior: una vez descubierto el misterio del vídeo encantado, lo único que quedaba era dar respuesta a las varias preguntas que quedaron en el aire.

The Ring 2 retoma cronológicamente el argumento de la primera parte una semana después de su final, sin ningún tipo de resumen o intento de situar al espectador dentro del contexto. Su historia está tan ligada a su predecesora que es altamente recomendable haberla visto si se quiere entender y disfrutarla como se merece. Casi se puede decir que estemos ante una gigantesca película dividida en dos debido al poco tiempo transcurrido entre sus respectivos argumentos, su mismo reparto y mismas características de estilo derivadas de poseer un staff virtualmente idéntico. Asimismo, es completamente imposible hacer un resumen sin reventarle la primera a alguien que aún no la haya visto, así que cuidadito con seguir leyendo.

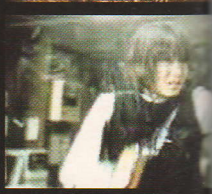












"The Ring 2 parte del punto en el que la anterior culminaba ahondando en nuevos sucesos"







Esperemos que Filmax se anime y nos obsequie con el resto de esta terrorífica saga.

argumento

Esta segunda parte comienza con el abuelo de Sadako en la morgue donde se encuentra el cadáver rescatado de su nieta. Primera sorpresa: la autopsia revela que la muerte le sobrevino hace cosa de un año o dos, ien un pozo que estuvo sellado durante 30 años desde que la arrojó su padrastro! Recuperados de este primer shock, conocemos a la que será nuestra protagonista, un personaje que apenas aparecía en la primera película en un par de escenas: Mai Takano, la joven ayudante -y amante- del profesor y médium Ryuji Takayama, el cual se embarcó junto a su ex-mujer, la periodista Reiko Asakawa en la resolución del misterio de la cinta que ya se había cobrado la vida de unos adolescentes y amenazaba con hacer lo mismo con la de ellos dos y su hijo. La chica quiere averiguar a toda costa la verdadera causa de la muerte de su amado y para ello, aparte de sus aún pocos desarrollados poderes psíquicos, contará con la ayuda de un compañero de trabajo de Reiko que decide retomar el reportaje sin finalizar que dejó ella tras su desaparición. También intervendrá la policía, que acude a Mai buscando información del actual paradero de Reiko y tras haberse descubierto el cadáver de su padre muerto en extrañas circunstancias. Otra persona interesada en la resolución del puzzle será el médico responsable de la chica que fue testigo de la maldición de Sadako en la primera escena de *The Ring*. Internada en un centro psiquiátrico, la chica presenta serios trastornos y el médico comprueba que emite una fuerte carga de energía negativa. Más contundente es la comprobación que observa Mai cuando acude al centro en el momento en que pasean a la chica frente a un televisor y se producen interferencias que hacen aparecer imágenes del pozo del famoso vídeo, lo que provoca un estado de histeria en los presentes en la sala. Finalmente, Mai topa casi por casualidad con Reiko Asakawa y su hijo, que habían decidido ocultarse tras los trágicos sucesos acontecidos, habiendo dejado al niño sin habla y lo que es peor, con poderes psíquicos canalizados de la fuerza de la maldición de Sadako, lo que llevará al fatal desenlace de su madre. Mai, decidida a ayudar al pequeño, se lo lleva a la región donde vivió Sadako, en la que el médico que ya había mencionado antes idea un plan para disolver toda esa maligna energía en el agua de una piscina. Y hasta aquí puedo seguir, que no es cuestión de chafarle todo al personal, pues ésta es una película con bastantes posibilidades de acabar apareciendo por aquí (a no ser que prefiráis los preciados Vídeos-CD chinos).

valoración final

The Ring 2 es una buena película dentro de su género, pero no posee la capacidad de absorción e innovación de su antecesora, una película que mantiene en vilo hasta su inesperado e impactante final. Aunque también posee alguna que otra escena que os pondrá los pelos de punta si la veis con la ambientación adecuada, aquí todo es más artificial, más enrevesado. A diferencia de la aparente sencillez de la otra, se quiere explicar demasiado y meter mucha base científica que no acaba de cuajar del todo. Y los que quieran descubrir algo verdaderamente relevante sobre el pasado de Sadako deberán esperar a la precuela *The Ring Zero*, donde todo se explica con más detalle. En esta película hay más personajes que en la primera, algunos más superfluos que otros, y como sobre ellos no pesa esa sensación apremiante de salvar su vida, el espectador pierde identificación con ellos, siendo testigo pasivo de sus idas y venidas. Con todo, sigue siendo recomendable por su ambientación y porque el final abierto de la primera justificaba una secuela que, en este caso, avanza en la trama y no sigue a rajatabla los esquemas ya establecidos. Pues eso, que la veáis si podéis y juzguéis por vosotros mismos. Seguiremos analizando el universo de *The Ring* en próximas entregas de Shirase.

THE RING 2 VIDEO



VERSIÓN ORIGINAL
SIN DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA
LARGOMETRAJE, 1999

AUTOR ORIGINAL: Koji Suzuki
DIRECCIÓN: Hideo Nakata
GUIÓN: Hiroshi Takahashi
MÚSICA: Kenji Kawai
REPARTO: Miki Nakatani, Otaka Rihikya, Matsushima Nanako.

SHREK

Now I'm a believer...

Texto por Ángel Jiménez [Ikari]

EL CINE DE ANIMACIÓN (TANTO TRADICIONAL COMO INFOGRÁFICA) ESTÁ DE ENHORABUENA. ENTRE LOS NUMEROSOS ESTRENOS A LOS QUE PUDIMOS ASISTIR ESTE VERANO, BRILLA CON LUZ PROPIA EL ÚLTIMO TRABAJO DE PDI (*HORMIGAZ*), QUE FINALMENTE HA CONSEGUIDO HACER SOMBRA A SU ETERNA RIVAL, PIXAR (*TOY STORY*). ESTAMOS HABLANDO, CÓMO NO, DE *SHREK*.



Puede que hayan pasado ya más de cuatro meses de su estreno, pero de lo que estamos convencidos la mayoría de los redactores de esta revista es de que *Shrek* se merece que le dediquemos al menos dos páginas. Ya sabéis el dicho, más vale tarde que nunca.

Como decía al principio, han sido muchas las películas de animación que se estrenaron durante el pasado período estival. El mismo mes de julio podía verse compartir cartelera a *El emperador y sus locuras*, la penúltima parida de Disney, a la espera de *El Misterio de la Pied*... euh... *Atlantis, Doraemon y las mil y una noches*, un soporífero capítulo de más de hora y media del gato hortera de los inventos, o *Pokémon 3*, de la cual me reservo la opinión hasta que la vea, lo cual, dicho sea de paso, no creo que suceda en un futuro más o menos cercano.

Y *Shrek*. Aunque hacía tiempo que se venía oyendo hablar de ella, lo cierto es que poca información se tenía hasta poco antes de su estreno, salvo la calidad de su animación (toda ella por ordenador) o la gente implicada en el proyecto.

Y menuda sorpresa, pues la sabrosa mezcla de cinismo, aventura, sátira, humor y romance que nos proponen los guionistas Ted Elliot y Terry Rossio (*Aladdin*) y los directores Andrew Adamson y Vicky Vensom es una de las aventuras para todos los públicos (no tanto por su argumento como por su versatilidad y la cantidad de "lecturas" que de la película pueden hacerse, una idea a la que volveré más adelante) más interesantes de los últimos años.

érase una vez...

Shrek relata la historia del ogro del mismo nombre, un personajillo solitario que vive apaciblemente en su ciénaga, alejado de los humanos a los que desprecia por sus prejuicios. De la noche a la mañana, *Shrek* se encuentra con que centenares de personajes de cuentos populares (desde los Siete Enanitos a Caperucita Roja, pasando por Peter Pan) han sido desterrados del reino por Lord Farquaad, un déspota que busca una princesa con la que desposarse para así convertirse en rey. *Shrek*, para recuperar la tranquilidad de su ciénaga, acuerda con Farquaad rescatar a la princesa Fiona, apresada en la alta torre de un castillo custodiado por un ¿temible? dragón. En esta épica aventura estará acompañado por Asno, un... bueno, un asno que no para de hablar y que ha sabido ver en el ogro un gran corazón y un amigo de verdad.

Sin embargo, esto no es más que la superficie, las vestiduras de algo mucho más grande que el film esconde en su interior. Parafraseando al propio Shrek, tiendo a pensar en la película como en una cebolla, como un todo que tiene varias capas. Así pues, cualquier joven disfrutará de la historia de aventuras y romance que nos presentan los chicos de PDI, una aventura perfectamente estructurada y que no cae en los tópicos facilones a los que nos tienen acostumbrados











a fondo

BERSERK

Nihon Kara
Generación Otaku

Un descanso
Shrek

Seguimos esperando...
Tekkon Kinkurito

Cine
The Ring II

Videojuegos
Harvest Moon
Shenmue II



TOKYO CHARACTER SHOW
DERRIBAMOS NUEVE MITOS DEL ANIME

Música
Berserk
Captain Tsubasa
Cybaster
Final Fantasy Spirit Within
Love Hina
Please Save my Earth
X

Vídeos
Berserk
Love Hina
Modern Love's Silliness
Shrek
Tenamonya Voyagers
Tokyo Character Show
X

y además...
Programas de Radio
de Conexión Tokyo
Cientos de Imágenes
y Fondos de Escritorio
Protectores de Pantalla
Letras de canciones y
toda clase de curiosidades

