

MANGA - ANIME - CULTURA JAPONESA



Aprende a...
Hacer tu propio monedero nintendero



Reportaje
Entrevista a los organizadores de las
Jornadas del Manga y la Cultura Japonesa 2008



FOTO-COSPLAY

DIBUJO

nº 2

MANGA

Vampire Knight
Kaleido Star
Karekano
Bleach

CULTURA

HIGH and MIGHTY COLORS
Ciudades japonesas
Ramen
Gals

VIDEOJUEGOS

Dissidia: Final Fantasy

MANGA - ANIME - MERCANDISING - COSPLAYS



MI · KA · MI
www · MIKAMICOMICS · COM

MANGA - ANIME - MERCANDISING - COSPLAYS



INDICE Y EDITORIAL

STAFF

DIRECCIÓN:

- ✗ Beatriz Urbano Vega.

COORDINACIÓN:

- ✗ Cynthia María Sánchez Benítez.
- ✗ Alberto Martín Cabello.

CONTENIDOS:

- ✗ Beatriz Urbano Vega.
- ✗ José Ignacio Rísquez Sáinz.
- ✗ Natalia Narváez Anguita.
- ✗ Cynthia María Sánchez Benítez.
- ✗ Antonio Luís Román-Naranjo Varela.
- ✗ Samuel Cruz Parra.
- ✗ Francisco Morales Cárdenas.
- ✗ Diana Salas Mera.
- ✗ José María Pérez Cuesta.
- ✗ Nuria Castro Sánchez.
- ✗ Lucía Neira Lavado.
- ✗ Marta Pacheco Merino.

MAQUETACIÓN:

- ✗ Beatriz Urbano Vega.

EDITORIAL

Bienvenidos a **Sol Naciente**, vuestra nueva revista sobre manga, anime y cultura japonesa. ¿Qué os pareció nuestro primer número? ¿Os gustó? ¿No os gustó? Felicitaciones, quejas y sugerencias a nuestro buzón de correo (contacto@solnaciente.tk) (Correos con troyanos o amenazas de muerte no, por favor ^^Uu).

Bromas a parte, esperamos de verdad que os haya gustado nuestro primer número, ya que entre exámenes, navidades, vacaciones, regalos @~@Uu ... Nos ha sido súper difícil coordinarnos para poder entregar la revista dentro de plazo ^^Uu .

A día de hoy, un precioso y nublado día 5 de Enero, cuando os estoy escribiendo esto, os puedo decir que la revista de este mes tiene, si cabe, mejor pinta que la anterior, así que no os la perdáis, porque saldrá a la calle el día 1 de Febrero (la podréis descargar online desde www.solnaciente.tk).

Comentáros, sobre todo, que en este primer número, hemos tenido poca participación en los concursos y demás actividades (con "demás actividades" me refiero a la selección de fanzines, las cartas del lector, etc...). Esperamos que os pongáis las pilas con los concursos y demás en los siguientes números, porque os estáis perdiendo muchas cosas. Por ejemplo, os habéis perdido un chulísimo monedero de **Bleach** (cortesía de **Mikami Comics**).

Con respecto a los fanzines, no somos la **Shônen Jump**, pero menos da una piedra, ¿no? Digo yo que por algo se empieza XD . Nah, ahora en serio, más de uno y una que publica cosas en **Devian-art** y demás sitios agradecería tener un huequito en una revista para publicar sus trabajillos ;).

Bueno, con esto os termino de dar la vara este mes, pero volveré el mes que viene, ¡Muah Ja Ja Ja Ja!

INDICE

✗ Índice y Editorial	Pág. 01.
✗ Actualidad	Pág. 02.
✗ Calendario	Pág. 04.
✗ Concurso de Dibujo	Pág. 05.
✗ Concurso de Foto-cosplay	Pág. 08.
✗ Sinopsis de Vampire Knight	Pág. 09.
✗ Sinopsis de Kaleido Star	Pág. 10.
✗ Sinopsis de Karekano	Pág. 11.
✗ A fondo	Pág. 12.
✗ Reportaje	Pág. 14.
✗ Fan Fic	Pág. 15.
✗ Este mes vamos a...	Pág. 17.
✗ Estamos en...	Pág. 18.
✗ Cocina de Oriente	Pág. 20.
✗ Aprende a...	Pág. 21.
✗ Videojuegos	Pág. 22.
✗ J-Music	Pág. 24.
✗ Tribus Urbanas	Pág. 25.
✗ Arquitectura y Diseño	Pág. 26.
✗ Tu opinión cuenta	Pág. 28.
✗ Tira cómica	Pág. 29.
✗ Pasatiempos	Pág. 30.
✗ Soluciones Pasatiempos	Pág. 32.

ACTUALIDAD

¡¡¡ PARTICIPA EN LA ENCUESTA Y ELIGE TU MASCOTA FAVORITA DE MIKAMI COMICS !!!

Mikami Comics ha organizado una encuesta sobre sus adorables mascotas.



Participa y podrás ganar un peluche de la mascota más votada.

Para poder participar en el sorteo, deberéis facilitar un e-mail de contacto al final de la encuesta, para que puedan contactar con vosotros en caso de resultar ganador/a del sorteo.

Permaneced atentos a su foro (www.mikamicomics.com/foros) y a nuestro blog (www.solnaciente.tk) para saber el resultado del sorteo, que publicarán el **Domingo 25 de Febrero de 2009**.

El plazo para participar en el sorteo termina el **Domingo 15 de Febrero de 2009**.

De antemano os damos las gracias por participar en el sorteo y más aún por contestar la encuesta.

Muchas gracias por vuestra ayuda y mucha suerte ;).

Para más información, visitad www.mikamicomics.com/foros

Concurso “Historia de Unmei”



La **Asociación Juvenil Taira** se complace en anunciar un nuevo concurso para socios y no socios. Sólo debéis mandarnos una historia sobre los orígenes de nuestra mascota **Unmei**, el ganador podrá elegir entre uno de estos premios:



Calzetín móvil Renji

Para participar, sólo debes mandarnos tu historia y tus datos personales a asociacion@taira.es.

Las historias, para que sean válidas, deberán cumplir las siguientes condiciones:

- ✗ La extensión deberá ser, mínimo, de 2 páginas, una más para la portada, 3 en total. Deberá estar en formato A4.
- ✗ Blanco y negro o en color, no importa el estilo.
- ✗ La historia estará basada sobre la mascota de Taira "Unmei", la cual se desconoce procedencia, lugar de nacimiento y cómo llegó aquí.
- ✗ La historia ganadora será escogida por la Junta Directiva de Taira.
- ✗ El plazo máximo de entrega será el 15 de Febrero de 2009.
- ✗ Las historias deberán ser enviados a asociacion@taira.es con el asunto "**HISTORIA DE UNMEI 2009**" dentro del plazo estipulado.
- ✗ La historia ganadora será publicada también en la **Sol Naciente** nº3.
- ✗ Los fanzines son propiedad de sus respectivos dueños, y como tal, **Taira** y **Sol Naciente** se compromete a reproducir las obras originales sin realizar ningún tipo de modificación, y no se responsabiliza de las modificaciones y/o plagios que puedan sufrir las obras tras su publicación en la revista o cualquier medio de difusión. **Taira** y **Sol Naciente** recomendamos registrar legalmente las obras como propias de cada autor para evitar futuras polémicas.

Año nuevo, The prince of Tennis, también: Manga y Anime 2009

El autor **Takeshi Konomi** finalizó el manga original en **Weekly Shonen Jump** tras casi 9 años y un total de 379 episodios, un total de 42 tomos, que fueron publicados desde Julio 1999 hasta el pasado mes de Marzo 2008.

Los aficionados daban por terminado el manga después de cerca una década; el mes de noviembre la revista de **Shueisha, Jump Square** anunció que **Takeshi Konomi** empezaría un nuevo manga de **The Prince of Tennis** en el número de Abril de 2009 de la revista. El manga relatará nuevas vivencias a los personajes de la serie que daban por terminada.

Mientras que en España, **Glénat** es la encargada de publicar el manga, que actualmente el volumen 27 está al salir.

No solo el manga es nuevo, sino que también una serie de animación llamada: **Tennis no Ouji-sama OVA Another Story ~Kako to Mirai no Message~ (The Prince of Tennis OVA Otra historia ~Un mensaje en el pasado y el futuro~)**, después de una serie de animación, dos películas y diversas ovas, así como versiones en imágenes reales. En la puesta de escena de **The Prince of Tennis** en el Festival de **Shueisha's Jump 09**, celebrado el pasado mes de Diciembre, confirmaron su realización. En doble número 4/5 de **Weekly Shonen Jump** de **Shueisha** se añadía más información así como en próximos números.

A los aficionados de esta serie los Reyes les han dado un buen comienzo de año con doble regalo.



Taira y Otaku no Yume en Fiesta TV

Sí señores, las dos asociaciones que colaboran para hacer que **Sol Naciente** se publique cada mes tienen su huequito en el hall de la fama de **Fiesta TV**.



El reportaje realizado a la asociación **Taira** fue publicado a finales del 2008, mientras que el realizado a **Otaku no Yume** ha sido publicado hace pocos días. Ahora que ambas asociaciones cuentan con reportajes en **Fiesta TV**, os pasamos los links para que los podáis ver ;)

x REPORTAJE TAIRA:

<http://www.youtube.com/watch?v=OftP3hZhAjM>

x REPORTAJE OTAKU NO YUME:

<http://www.fiestatv.es/programa.jsp?fecha=2008/12/19>

Además, hay un reportaje sobre las **Jornadas del Manga y la Cultura Japonesa 2008** de Sevilla, y un previo de la **OTACON 2009**.

x PREVIO OTACON 2009:

<http://www.fiestatv.es/programa.jsp?fecha=2008/12/05>

x REPORTAJE JORNADAS DEL MANGA Y LA CULTURA JAPONESA 2008:

http://www.fiestatv.es/elementos/programatv/pgm39_s10_rincondelotaku_encuentromangayculturajaponesa.wmv

Camisetas Taira

Taira está preparando un pedido de camisetas de la asociación y todo aquel que quiera una camiseta de la asociación puntera de Dos Hermanas, puede pedirla visitando el foro (www.taira.es/foro).

¿Quién no quiere una camiseta de una asociación que ha salido en los medios de comunicación y que no para de participar en eventos de todo tipo?

Aprovechad y haced vuestro pedido, no os arrepentiréis ;).

Concursos Otaku no Yume

Otaku no Yume ha organizado un par de concursos para elegir los nuevos diseños para sus carnets y camisetas.

Los plazos para ambos concursos terminan el **20 de Febrero** de este año, así que si todavía no habéis participado y queréis presentar algún diseño, no dudéis en mandarlo lo más pronto posible.



CALENDARIO



CHIBISLAND

UBICACIÓN: Palma Arena, Palma de Mallorca, España.

FECHA: 6, 7 y 8 de Febrero de 2009.

ENTRADA: 2€ / día ó 5€ / 3 días.

ORGANIZA: Asociación Chibisland.

WEB: www.chibisland.com



1 JORNADAS LUDICAS QUEWAII GAMES

UBICACIÓN: Centro cívico de Málaga, Málaga, España.

FECHA: 21 de Febrero de 2009.

ENTRADA: Gratuita + manga de regalo hasta agotar existencias.

ORGANIZA: Brigada Qewaii (ADAM Málaga).

WEB: www.qewaii.net

MAS EVENTOS...

XIV Salón del Cómic de Granada - Granada - 5, 6, 7 y 8 de Marzo de 2009 [<http://www.saloncomicgranada.com>]

Alcolea Party - Sevilla - 5, 6, 7 y 8 de Marzo de 2009 [<http://www.alcolea-party.com>]

II Japan Weekend - Barcelona - 7 y 8 de Marzo de 2009 [<http://www.japanweekend.net>]

OTACON 2009 - Sevilla - 13, 14 y 15 de Marzo de 2009 [<http://www.otakunoyume.com/otacon>]

II Nemawashi - Murcia - 3 y 4 de Abril de 2009 [<http://mml.forogeneral.es>]

II Jornadas del Manga de Sevilla - Sevilla - 3, 4 y 5 de Abril de 2009 [<http://www.jornadasmangasevilla.com>]

XXVII Salón Internacional del Cómic de Barcelona - Barcelona - 7, 8, 9 y 10 de Mayo de 2009 [<http://www.ficomic.com>]

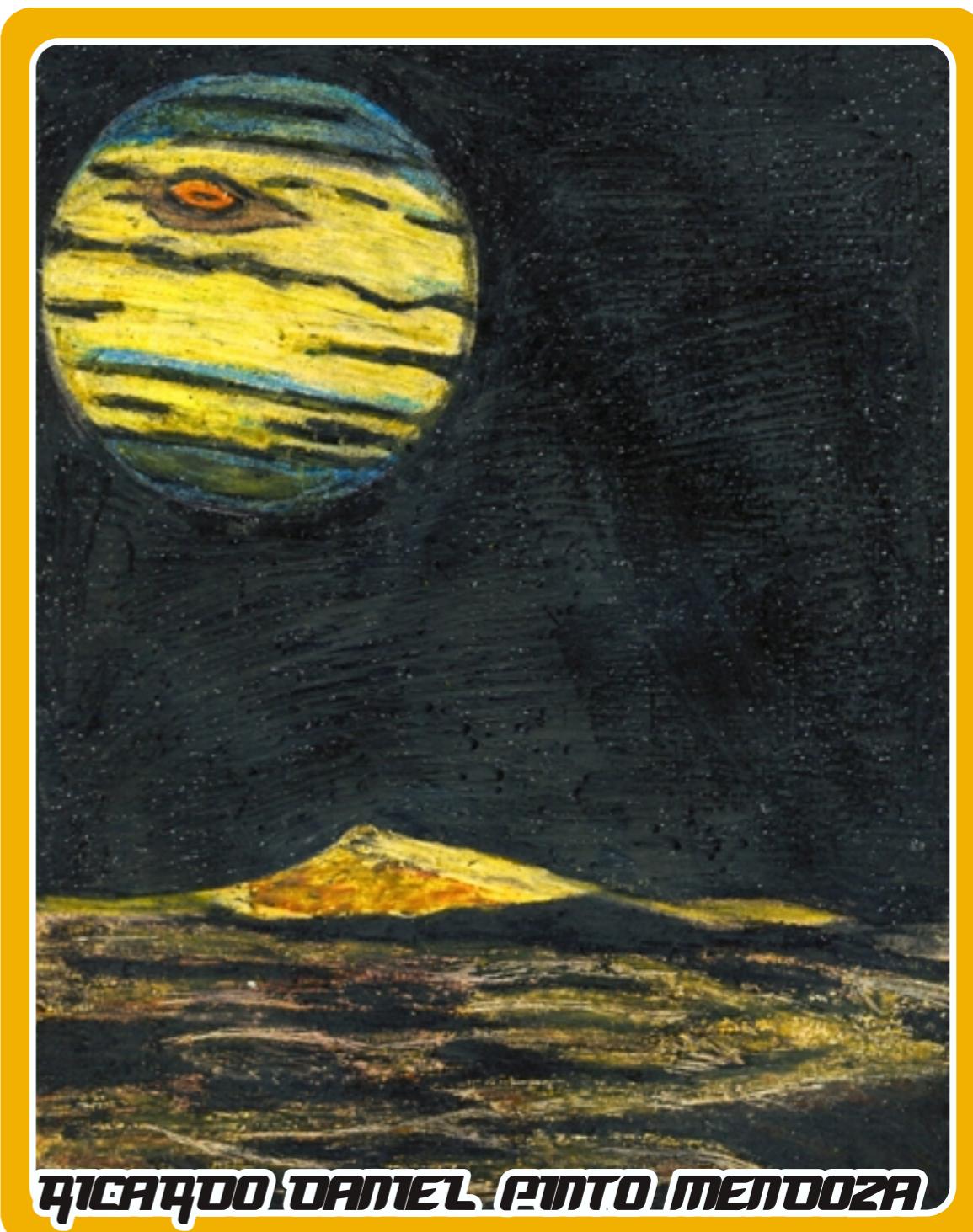
Expomanga 2009 - Madrid - 8, 9 y 10 de Mayo de 2009 [<http://www.expocomic.com>]



CONCURSO DE DIBUJO

Sol Naciente se complace en anunciar concurso de dibujo de Febrero de 2009. Este mes tenemos un poco de todo: manga, arte abstracto, paisajismo y bueno, ¿para qué decir más, si lo vais a ver ahora mismo?

Este mes tenemos 5 dibujos. Esperamos que os gusten y que votéis por el que más os guste ;).





CONCURSO DE DIBUJO

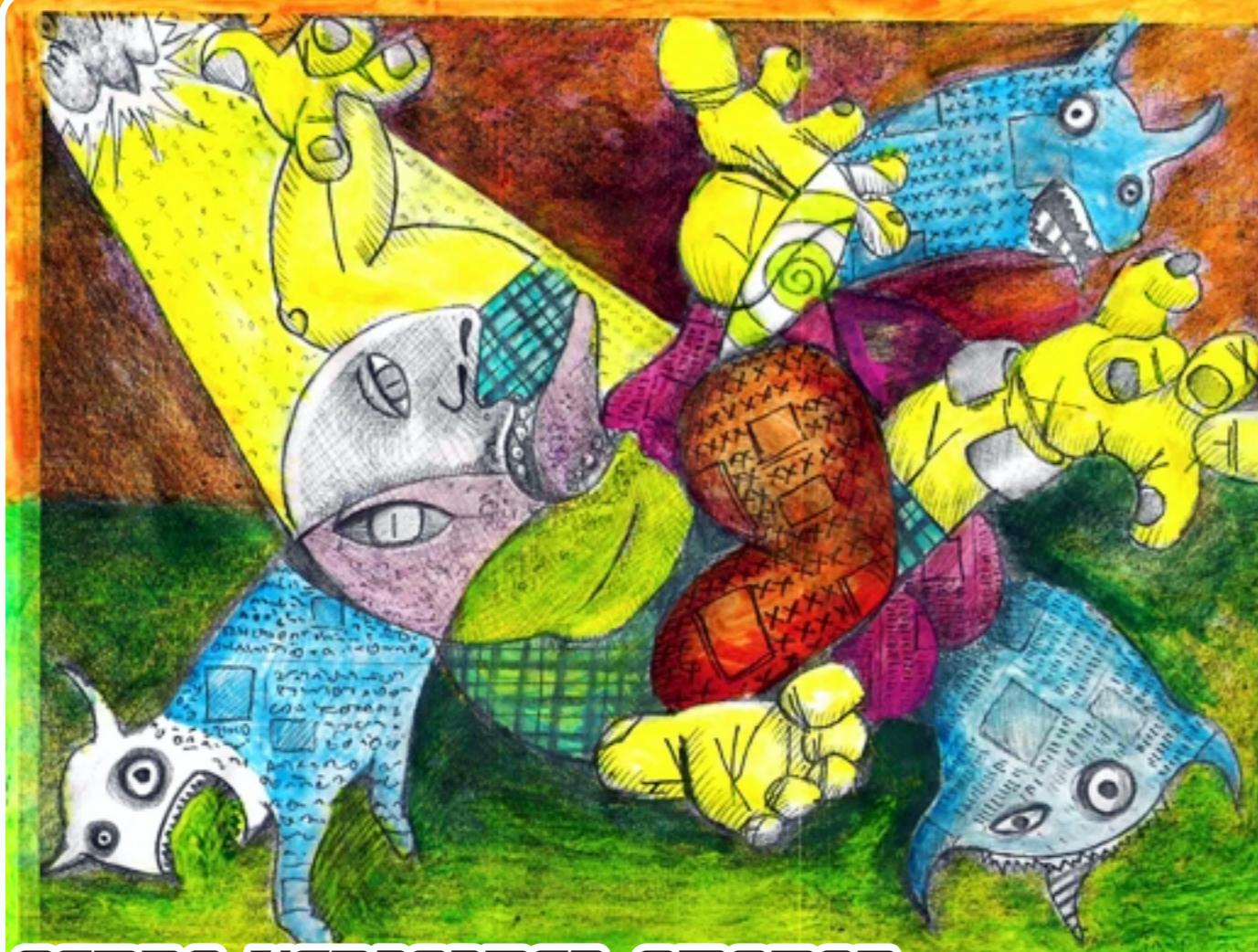


EPTISQ B. GADSI A GADTAU

gari



CONCURSO DE DIBUJO



PEDRO HERNANDEZ AMADOR



MIGUEL AÑAYO PEDRAZA

Para votar por vuestro dibujo favorito, sólo tenéis que mandarnos un e-mail a redaccion@solnaciente.tk con el asunto "GANADOR CONCURSO DIBUJO FEBRERO 2009" y el nombre del autor del dibujo ;).

También podéis consultar las bases para el concurso de dibujo de Marzo.

Y ahora, lo que todos estabais esperando: El ganador del concurso de dibujo del pasado número es...

¡¡¡ MARISA MARTÍNEZ CERVANTES !!!

Felicidades a la ganadora ;).



CONCURSO DE FOTO-COSPLAY



FRANCISCO / MORALES / CARDENAS - CALINTZ / MAGNA / CAGTA

A pesar del largo plazo que os hemos dado para esta segunda edición, sólo hemos recibido una foto, así que este mes no habrá votaciones, puesto que no hay más candidatos ^^Uu.

Este mes tampoco tenemos suficientes participantes como para realizar votaciones, así que, como volvemos a tener solamente un participante, éste es el ganador de la edición de Febrero de 2009.

El premio de este concurso, como siempre, corre por cuenta de la tienda online **Mikami Comics** (www.mikamicomics.com), y este mes es un **peluche ventosa de Death Note**, estupendo para el coche ;).

Os dejamos con la foto ganadora de este mes de Febrero ^^ .

Y por cierto, las bases del concurso de Marzo ya están colgadas en el blog de **Sol Naciente** (www.solnaciente.tk).

Esperamos que para este próximo mes consigamos más participación por vuestra parte ;).

SINOPSIS

En el día y en la noche dos mundos conviven completamente diferentes, pero similar al mismo tiempo, el amor renace entre oscuridad y la claridad, el sabor de la sangre mostrará tus verdaderos sentimientos.

VAMPIRE KNIGHT



FICHA

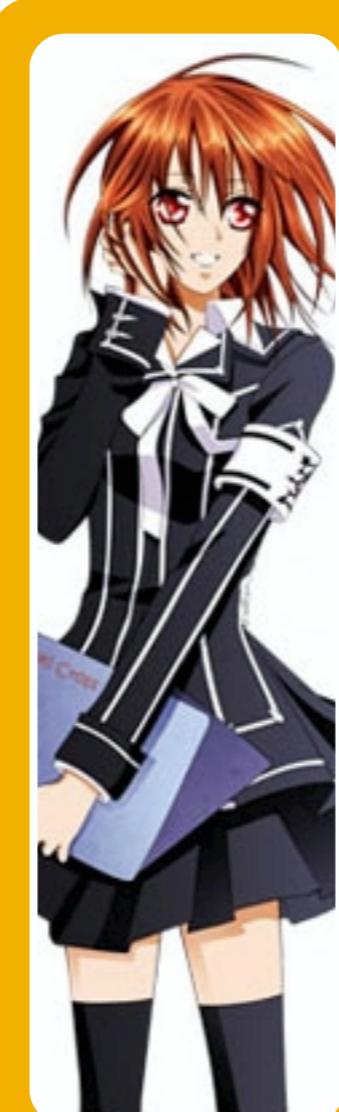
Autor: Matsuri Hino
Editorial: Hakusensha
Género: Shôjo
Edición en España: Panini Cómics

HISTORIA

La **Academia Privada Cross** es una internado privado, donde hay dos tipos de alumnado: la clase diurna y la clase nocturna, hasta ahí todo normal. En la clase nocturna es grupo de chicos y chicas de elite un tanto peculiar, son vampiros, mientras que la clase diurna son seres humanos nada más, ajenos al "secreto" de su academia.

Yuuki Cross es estudiante de la clase diurna y guardiana de noche, ella sufre amnesia solo recuerda que fue rescatada por **Kaname Kuran**, descendiente de los vampiros de pura sangre **Kuran**, de un ataque de vampiros, este la lleva a la **Academia Cross** donde el **Director Cross** la acoge y la cría como una hija, **Yuuki** tiene más que aprecio por el joven **Kuran**. Al poco tiempo el director adopta a **Zero**, el único descendiente de una familia de caza vampiros que sobrevivió al ataque de uno de estos, desde ese día guarda un odio a los vampiros, pero a su vez también oculta un gran secreto que lo tortura día a día.

Kaname y el **Director** creen que es posible una convivencia pacífica de humanos y vampiros. **Yuuki** y **Zero** serán los guardianes de noche para sobre guardar el secreto y cuidar por el bienestar de ambas clases. Los secretos de la academia, su pasado, el de **Zero** y las vivencias del día a día, harán a **Yuuki** tomar serias decisiones entre **Kuran** y **Zero**.



ANALISIS

Vampire Knight (ヴァンパイア騎士 Vampaia Naito (Kishi), lit. Caballero Vampiro) es un Shôjo manga de **Matsuri Hino**. Publicó por primera vez el título, **Yume ga sametara** ("Cuando este sueño ha terminado"), apareciendo en la revista japonesa **Lala DX** en 1995. **Hino**, se convirtió en mangaka solo nueve meses después de habérselo propuesto a sí misma, **Vampire knight** es su obra de más éxito en el shojo.

El manga que está siendo editado desde enero del 2005 en la revista **Lala**, cuenta con ocho tomos, el último publicado en octubre del pasado año 2008, donde a lo largo de esos años se han publicado 2 novelas que relatan historias de uno o varios personajes del manga. Actualmente en España se ha editado 4 números de la mano de **Panini Cómics**. Con respecto a la animación, la serie consta de un total de 26 episodios dividido en dos temporadas de 13, llamándose la primera temporada **Vampire Knight** donde empezó a emitirse en el mes de abril del 2008 y en octubre de ese mismo año empezó a emitirse la segunda temporada **Vampire Knight Guilty** recientemente terminada. La animación llevada a cabo por el estudio **DEEN**, una empresa japonesa dedicada a la producción de anime, creada por empleados de otra compañía dedicada a lo mismo, **Sunrise** tres años después haya por 1975, produjo series como **Fate/stay night** o el clásico **Kenshin**. Llevada acabo por el director **Kiyoko Sayama** conocido por su trabajo en el 2001 de **Angel Sanctuary**, dejando una animación muy fiel al manga.

La OST de la serie denominada **Vampire Knight** original Soundtrack cuyo compositor es **Haketa Takefumi** fue lanzada al comienzo del verano pasado en el mes de junio, en ella se encuentras 30 melodías que se pueden escuchar a lo largo del anime, así como el opening de la primera temporada **Futatsu no Kodou to Akai Tsumi** de **ON/OFF**, segundo opening también corre por cuenta de **ON/OFF** con **Rondo**.

También podemos encontrar el videojuego basado en los personajes del **Instituto Privado Cross**, será un **Love Sim**, un juego donde la meta es conquistar a uno de los alumnos da igual que sea de la Clase Nocturna o de la Clase Diurna. Se puso a la venta en el mes diciembre del 2008 para **Nintendo DS**.

Una serie que os enganchara desde el primer capítulo hasta el último con los giros argumentales que hay, una historia romántica con un toque vampírico.



SINOPSIS

Kaleido Star es un anime que ha cosechado un gran éxito en Japón. Compuesto por una serie de televisión de 51 episodios y 3 OVAs (una de ellas de 40 minutos de duración), la serie se comenzó a emitir en el año 2003, y la última OVA apareció en el 2006. Ya ha sido licenciada tanto en Estados Unidos como en Sudamérica. La pregunta es: ¿cuándo la veremos por aquí?

KALEIDO STAGE



FICHA

Autor: Junichi Sato
Estudio: Production I.G.
Género: Shôjo

HISTORIA

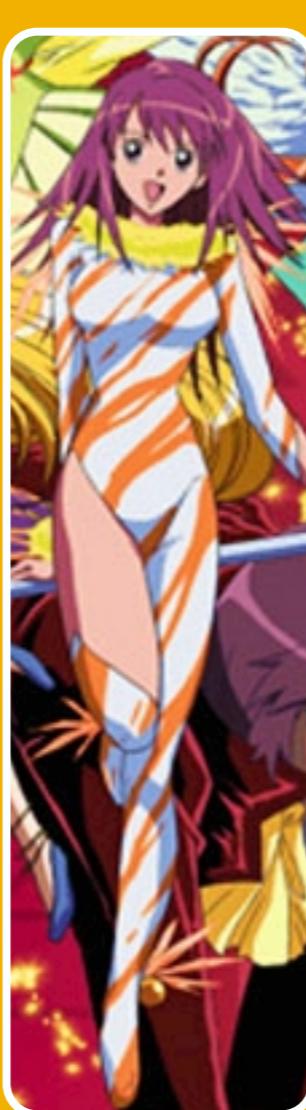
Sora Naegino tiene 16 años, y decide viajar a América desde Japón para participar en el casting del **Kaleido Stage**, un circo de fama mundial que conoció cuando era pequeña y que la dejó embelesada por la magia que tenía.

Sin embargo, llega tarde al casting y pierde la oportunidad de su vida... Pero este contratiempo será solo el principio de su camino para convertirse en una auténtica estrella.

Por desgracia, el mundo del espectáculo no es tan bonito como parece a primera vista.

Sora se encontrará con un ambiente muy hostil dentro del reparto de actores del **Kaleido Stage**, y eso sin contar la dura rivalidad que existe para convertirse en el mejor y poder actuar con **Layla Hamilton**, la actual estrella del circo.

Nuestra protagonista tendrá que trabajar duro para hacerse un hueco entre el corazón de sus espectadores y el de sus propios compañeros.



ANALISIS

Empezando por la animación, nos encontramos ante un anime con una estética bastante adecuada para lo que quiere transmitir: escenarios y vestuarios coloridos, variopintos personajes y fondos trabajados nos llevan a vivir la magia de este circo tan especial.

Además, la historia cuenta con muy pocos momentos tristes, lo que la hace aún más mágica.

Aunque al comienzo pueda parecer otra serie más con el hilo “personaje protagonista quiere ser el mejor del mundo en cierto aspecto y para eso tendrá que pasar episodios y episodios entrenando y mejorando”, la verdad es que **Kaleido Star** va más allá, y muestra un conjunto de características que hace que la serie tenga potencial y, lo que es esencial, lo explote y no caiga en la rutina. De esta forma, el espectador apenas tendrá tiempo para aburrirse mientras la ve.

Todos los personajes son distintos, a cada cual más divertido.

Cada uno tiene una historia, que se va desarrollando junto a la de **Sora**, que es la que desencadena que las personas a su alrededor demuestren los verdaderos valores que debería haber en el mundo del espectáculo. Así, el espectador puede apreciar el desarrollo tanto de los personajes principales como los secundarios.

De la misma forma, la también música cumple con creces, y nos mete de lleno en el anime. Sus tres openings y sus tres endings, así como las canciones que se cantan dentro de la serie y de las OVAs, son excelentes.

En especial, es muy recomendable escuchar cualquiera de sus tres openings y dejarlos sonando en nuestros MP3: seguro que no nos cansaremos de ellos.

En resumen, se trata de un anime cuya baza principal es la diversión, la frescura (¿cuántas series ambientadas en un circo habéis visto?), la música, la animación... en definitiva, todo.

Sólo si odiáis este tipo de animes lo rechazaréis. Por el contrario, a los que le deis una oportunidad, **Kaleido Star** no os defraudará.

SINOPSIS

El nombre de esta obra creada por **Masami Tsuda** es en realidad **Kareshi Kanojo no Jijou** (una traducción aproximada podría ser Cosas de novios). Existen tanto la versión en manga como en anime de esta serie.

KAOREKANO



FICHA

Autor: Masami Tsuda
Editorial: Hakusensha
Género: Shôjo
Edición en España: Glénat

HISTORIA

En ambos casos, cuenta la historia de **Yukino Miyazawa**, una brillante estudiante cuya apariencia de "estudiante modelo" dentro de las aulas es una total farsa, ya que en realidad es una persona bastante caprichosa, vaga, y egoísta. Su plan funciona bien hasta que se topa con **Soichiro Arima**, un estudiante al que comienza a ver como rival al ver que es perfecto en casi todo: estudios, deporte (es un gran luchador de Kendo), guapo y una gran persona. Pero **Arima** se le declara, y eso le hace pensar a **Yukino** que puede seguir con su personalidad falsa ante él, hasta que una "desdichada" situación hace que **Arima** lo descubra todo. La chantajea con que si no hace lo que él le pida (trabajos para el Consejo Estudiantil, etc), le contará a todo el mundo cómo es realmente. Al final, **Arima** acaba confesando que le gusta más **Yukino** tal y como es que siendo como intenta aparentarlo en la escuela. Así, comienza una historia de amor entre ambos, en la cual aparecerán una serie de problemas a su alrededor, causados por personajes que en principio se ven como enemigos de **Yukino** (aunque luego la situación va cambiando), como **Hideaki Asaba**, **Maho Izawa**, o **Tsubasa Shibahime**. Aunque la historia es realista y madura, se cuenta de un modo cómico y disparatado que consigue enganchar a quien lo ve o lee.

Aunque la historia principal es la historia de amor entre los protagonistas y los problemas que van encontrando para estar juntos (contado todo con una mezcla de humor y situaciones serias), se critican temas como la educación o la discriminación, problemas que se dan en Japón a pesar de tratarse de un país bastante avanzado.



ANALISIS

El anime está producido por **Gainax**, productora de otras famosas series como **Neon Genesis Evangelion** o **Tengen Toppa Gurren-Lagann**. Consta de 26 episodios, pero la historia nunca llegó a completarse en esta versión. El Opening se llama **Tenshi no Yubikiri** ("La promesa del ángel"), y el Ending **Yume no naka e** ("Hacia los sueños").

Por otro lado, el manga, que llegó a España de la mano de **Glénat**, está compuesto por 21 tomos, divididos por la autora en actos, como en las obras de teatro. Comparándolo con el anime, podemos decir que en éste la historia concluye en el primer acto del tomo 8.

Es una serie bastante buena que, aunque al principio pueda parecer que no tenga sentido, acabas enganchándote a ella gracias a sus personajes y a las situaciones que se van sucediendo unas a otras, provocando que quien lo ve (o lee) quiera saber qué va a pasar luego.



A FONDO

BLEACH



Ichigo Kurosaki es un estudiante de instituto de 15 años, que tiene una peculiaridad desde pequeño ya normal para él: es capaz de relacionarse con espíritus, aunque no sabe mucho de ellos.

Un buen día, una extraña chica con un hakama (ropa tradicional japonesa) negro entra en su cuarto. Se llama **Rukia Kuchiki**, y es una **Shinigami** (Ojo, el concepto es “algo” diferente al de **Death Note**).

Ante la incredulidad de **Ichigo**, le explica que su trabajo es mandar a las almas buenas o más a un lugar llamado la **Sociedad de Almas**, y purificar a las almas malignas o **hollows**. Precisamente, un **hollow** ataca su familia esa noche y **Rukia** se ve obligada a ceder parte de sus poderes a **Ichigo** para que ambos se salven... y con ello cambia por completo la vida de ambos...

LA SERIE

Así se inicia una de los shōnen punteros y con mas proyección en el panorama actual del mundo Otaku. **Bleach** (ブリーチ, Burīchi en su idioma original) es una serie de **Tite Kubo** creada en el 2001, que más adelante ha tenido su homónima animada. La serie gira en torno a la vida de los ya mencionados **Ichigo** y **Rukia** junto a todos sus compañeros, que deberán afrontar múltiples problemas a cada cual peor que el anterior, pero sin olvidar toques humorísticos o incluso románticos que aumentan aun mas la diversión y ligereza de su lectura.

El manga ya ha alcanzado los 353 capítulos, y sigue abierta su publicación semanal en la revista por excelencia del género **Shōnen Jump**. La adaptación al anime empezó en el año 2004 y se emite todos los martes en **Tokio TV** (y fansubeados masivamente en todo el mundo días después) alcanzando ya los 204 episodios.

Ichigo Kurosaki



Protagonista de la serie, es un estudiante de pre-universitario del instituto de **Karakura**. Serio, orgulloso y algo apartado al principio; a medida que va avanzando la historia la relación con sus compañeros le lleva a ser más abierto con los demás. Decide convertirse en **shinigami** y volverse más fuerte para proteger a sus seres queridos, a los que considera el centro de su vida y de los que continuamente está preocupado.

Rukia Kuchiki



Ella es la **shinigami** que fue enviada a la ciudad **Karakura** para eliminar **Hollows** y que por casualidad conoce a **Ichigo**.

Después de traspasar sus poderes a este, debe permanecer en el mundo humano por un tiempo para poder recuperar sus poderes.

Uryū Ishida



Un **quincy**, es compañero de la clase de **Ichigo**. Su abuelo fue su maestro, pero falleció a causa de una emboscada de **Hollow**, aunque la culpa de la muerte se debe a que los **shinigamis** llegaron tarde para ayudar a su abuelo. Por esa razón, este odia a todos, que ya antes habían exterminado prácticamente a los de su clase. **Uryū** es aún más orgulloso que **Ichigo**, pero los dos tienen mucho más de lo que a ambos le gustaría en común.

Inoue Orihime



Compañera también de clase de **Ichigo**, su hermano y ella escaparon de su casa porque sus padres los maltrataban. Tiempo después su hermano murió en un accidente, y desde entonces ella vive sola. Siente mucha admiración por **Ichigo** aunque no se atreve a hablar con él al principio.

Yasutora Sado



Es uno de los mejores amigos de Ichigo, el cual lo llama **Chad**. Es un chico tranquilo y callado, alto y fuerte físicamente. Nació en **Okinawa**, Japón, pero cuando murieron sus padres fue a vivir a México con su abuelo. En México se convirtió en un chico problemático que se peleaba con todos aprovechando su gran tamaño y fuerza, pero su abuelo le hizo prometer que no lo haría más, y que usaría su fuerza para proteger a los demás. Es precisamente en una pelea que conoce a Ichigo y donde prometen pelear siempre el uno por el otro. Al igual que **Orihime**, sus poderes se van desarrollando a lo largo de la historia.

Renji Abarai



Aunque aparece ya avanzada algo la historia, terminara teniendo el mismo peso que los otros personajes principales.

A pesar de la difícil relación que tuvieron el e **Ichigo** al conocerse, con el paso del tiempo va ganando amistad con **Ichigo** y los demás.

ANALISIS

En el primer vistazo que echamos a este shônen es fácil caer en la tentación de tomarlo como el típico manga aventurero de héroe que continuamente se supera y que poco mas lejos llega.

Muy al contrario, algo que podemos destacar de esta serie es el gran elenco de personajes tanto continuos como puntuales con los que cuenta, con personalidades desde el mas cómico (véase **Kon**) que dan los toques de humor a otros misteriosos como **Urahara** que diversifican y consiguen que el tono de la obra no se estanque.

Ademas, los cambios de escenarios y de situaciones dan cabida a tramas amorosas, de suspense, acción... que consigue que te enganches a la historia.

Sobre el dibujo solo reseñar que aunque puede parecer bastante sencillo es igualmente original y consigue perfectamente acoplarse a la historia, apoyada en el caso del anime con una banda sonora de alta calidad.

También comentar que sobre diferencias entre manga y anime, es bastante fiel aunque cuentan con varios rellenos a ambos lados con el fin de mantener la historia al mismo nivel y sin que afecte a la trama general, lo que contenta a los seguidores del papel y de la animación por igual y en especial a los que usan ambos medios a la vez.

En conclusión: las apariencias engañan; y puede que la mezcla de una trama entretenida, con un buen elenco de personajes y un gran nivel en dibujo y música conviertan a esta serie en una de tus predilectas.





JORNADAS DEL MANGA Y LA CULTURA JAPONESA 2008

A todos nos encanta disfrutar con nuestros amigos en los eventos otakus, y cada día, afortunadamente, se celebran más. Pero realmente pocos sabemos cómo se hacen, todo lo que hay detrás de una actividad de estas características, y las grandes cantidades de tiempo y quebraderos de cabeza que suponen. Yo os voy a adentrar un poco en este intenso mundo.

¿Cómo empezó la historia?

Fue en 2007, en los Presupuestos Participativos de Sevilla. Estos presupuestos los realiza el Ayuntamiento, y los abre a las propuestas de actividades por parte de los ciudadanos. Los socios de Otaku no Yume tuvieron que moverse por todos los Centros Cívicos en los que se discutían los proyectos que entrarían en estos presupuestos, y explicar a los ciudadanos en qué consistía el evento, por qué debía realizarse, y cómo. Fue así como conseguimos ser el 2º proyecto más votado dentro de los del área de Juventud, y así comenzó todo a andar.

El Ayuntamiento

Ellos pagan, ellos deciden. Hay que tener claro desde un principio quién organiza el evento: el Ayuntamiento. Fue así como empezaron a recortar actividades, recortar presupuesto, recortar espacios... era la primera vez que el Ayuntamiento estaba tras un evento de estas características, y no se confiaba demasiado en la posible afluencia.

Las primeras reuniones tuvieron lugar en Septiembre, con muchos meses de retraso para lo que hubiésemos deseado todos, y para colmo con prisas. Pero la disposición no era mala. Nos adaptamos a lo que tuvimos y tiramos para delante.

Fueron muchas reuniones, muchas llamadas de teléfono, algunas a horas intempestivas (lo mismo

llamaban a las 8:30 que a las 22:00, o durante las clases, o mientras comía), llamaban a las 8:30 que a las 22:00, o durante las clases, o mientras comía), muchos imprevistos (llamaban el día antes sin contar con que podrías tener planes, o te ponían reuniones durante horas de clases). Y no sólo con el ayuntamiento, sino también con las diferentes empresas que colaboraron para montar el evento.

Las empresas

Estaban a medio camino. Hacían lo que les pedía el ayuntamiento, pero tenían en cuenta nuestras reclamaciones. Desde luego, hicieron virguerías para que pudiésemos realizarlo todo lo mejor posible y con el mínimo gasto. Ellos destacaron mucho nuestra ilusión, y se contagian de ella, empezando a creer en el evento antes que el propio ayuntamiento.

Otaku no Yume

La asociación era la otra cara de la moneda, otra cara que también debía organizarse y montar muchas cosas. Distribuir a los socios en los diferentes talleres no fue muy complicado, pero algunos tuvieron que aprender desde cero lo que debían después enseñar durante el evento. Lo que más trabajo costó fue dar ánimos, ya que después de tantos recortes respecto del proyecto original, estábamos algo decaídos.

Otaku no Yume tuvo que hacer bastantes esfuerzos para montar la publicidad en cuestión de días, comprar todos los materiales necesarios con muy poca antelación, y difundir el evento por medios electrónico, destacando las actividades que se realizarían, para que la gente no esperase un Salón del Manga, sino lo que realmente eran: unas primeras Jornadas.

El evento

Todo el estrés anterior, los quebraderos de cabeza, las inseguridades,... todo se esfumó durante el evento. Y la razón por la que se esfumó fue porque habíamos hecho bien el trabajo previo, y todo salió a pedir de boca. Nos citamos allí el día anterior, y varias horas antes del comienzo para organizar toda la infraestructura y colocar los materiales. El viernes a las 17:00 empezó.

Asistió más gente de la que esperábamos, y los talleres y actividades funcionaron a pleno rendimiento continuamente durante los 3 días sin tener ningún problema, lo que a mí personalmente me sorprendió, y al Ayuntamiento aún más, y así nos lo hicieron saber posteriormente.

Conclusiones

Después de los 3 días intensos de trabajo, terminamos muy satisfechos: nos lo pasamos en grande durante el evento, y todas las penas desaparecieron.

A pesar de los problemas previos al evento, todo salió bastante bien, y lo más importante, el ayuntamiento salió muy contento y satisfecho, lo que se puede traducir en una considerable mejora para el próximo año.

Lo más importante es que le demostramos a Sevilla que la comunidad otaku es una comunidad importante que debe tenerse en cuenta, y que además es una comunidad muy cívica que no da problemas y sabe comportarse. De esta manera, iremos consiguiendo más apoyo institucional. Por último, a los lectores os invito a que conozcáis desde dentro cómo se realiza un evento, para que sepáis valorar el gran trabajo que hay detrás y no os quedéis sólo con la primera imagen que recibís, ya que las circunstancias de cada evento son distintas y no siempre se puede alcanzar el objetivo que deseamos. Lo importante es ir, participar y disfrutar lo máximo posible.



AMOR PROHIBIDO Y PELIGROSO

CAPITULO 2

Los días pasan en **Hogwarts** y cada día se me hace mas pesado ir a las clases con **Snape**. ¿Por qué la tiene tomada conmigo? ¡Pero si yo hago bien las cosas! Soy su burla todos los días, me deja en ridículo cada día más, pero cada día me mira más intensamente, a veces con furia... como si yo hubiera hecho algo que no me quisiera decir.

Un día, me dirigía a la clase de Transformación riéndome con mis 3 amigas (**Riku**, **Kiranne** y **Riiko**). Nos íbamos riendo de **Snape**. Ellas lo hacían porque sabían lo mal que lo pasaba en las clases y así conseguían desahogarme. Pasamos por el lado de un grupo de **Slytherin**, cuando uno de ellos (**Justin Bertong**) empezó a burlarse de mi manera de hacer las pociones.

- Que estúpido - pensé - no sabe que soy una gran maga... ahora se va a enterar. -

- ¡Levicorpus!¹ - grité, e inmediatamente **Justin** salió al aire cogido por el tobillo como por una mano invisible.

Todas nos echamos a reír mientras sus amigos de **Slytherin** intentaban bajarlo.

- !!SILVERSTONE!! -

¿Cómo?....no me lo podría creer, no podía ser. No sé de dónde salió, no sabía si estaba detrás de una armadura o en algún aula vacía pero allí estaba..... **SNAPE**, dirigiéndose rápidamente hacia mí con sus ojos llenos de furia y satisfacción.

- ¡Tierra trágame! - pensé en ese momento.

Mis amigas estaban alarmadas no sabían que hacer.

- Sígame - me dijo - ¡Sin rechistar! - me volvió a decir cuando me vió que abrí la boca para replicar.

No era justo, ¡no,no,no,no! ¿Por qué siempre estaba ahí para fastidiarme?

Con un giro de su varita aparecieron unos cojines debajo de **Justin** y grito - ¡Liberacorpus!² - y enseguida **Justin** cayó en los cojines. **Snape** se dió la vuelta y me hizo un gesto para que lo siguiera. Me despedí de mis amigas mirándolas a los ojos y me fui detrás de él.

No hablamos hasta que llegamos a su despacho. Un despacho sombrío, en las mazmorras del colegio. Todo lleno de frascos y cosas repugnantes. En ese momento, **Snape** se sentó detrás de su escritorio y me dijo en son de burla:

- Un buen hechizo, aunque no te librarás de este castigo -

Tenía la piel de gallina y mi respiración se agitaba tanto por miedo como por enfado.

- Tendrás que venir todos los días después de clase hasta que termine el año escolar -

- ¿QUÉE? - grité sin remediarlo. Ahora si que estaba asustada. ¿Todos los días con **Snape**? No por favor.

- Profesor, me incitó, se estaba burlando....

- ¡BASTA! - me gritó - No me importan tus excusas. Aquí mañana después de clase. Puede retirarse, señorita **Silverstone** -

Lo miré con furia y rabia y salí dando un portazo. Me apoyé en la puerta cerrada. Estaba mareada, quería que lo que acababa de oír hubiera sido una pesadilla. Corré hacia la sala común y allí estaban mis amigas, esperándome. Se lo conté todo.

- No puede ser - dijo **Riku** con enfado.

- Eso es injusto - terminó diciendo **Kiranne** igual de enfadada.

- Podríamos decirle a **Snape**... - comentó **Riiko**.

- Chicas, no pasa nada... sólo - dije respirando hondo - bueno quiero irme a la cama pronto para asimilar lo que me ha pasado hoy -

Se miraron entre ellas.

- Lo comprendemos - me dijo **Riku** al fin.

Me despedí de ellas y me fui directamente a mi cama. Las lágrimas corrían por mis mejillas hasta que entré en un extraño y profundo sueño donde veía las caras de los de **Slytherin** y **Snape** riéndose de mí.

FIN

¹. *Levicorpus*: Hechizo que hace que la persona se eleve como si le cogiera una mano invisible de los pies.

². *Liberacorpus*: Contrahechizo de levicorpus. De esta forma nos liberamos del hechizo anterior



26,96€



40,46€



22,41€



41,36€



62,95€

ESTE MES VAMOS A...

MANGA / COMICS



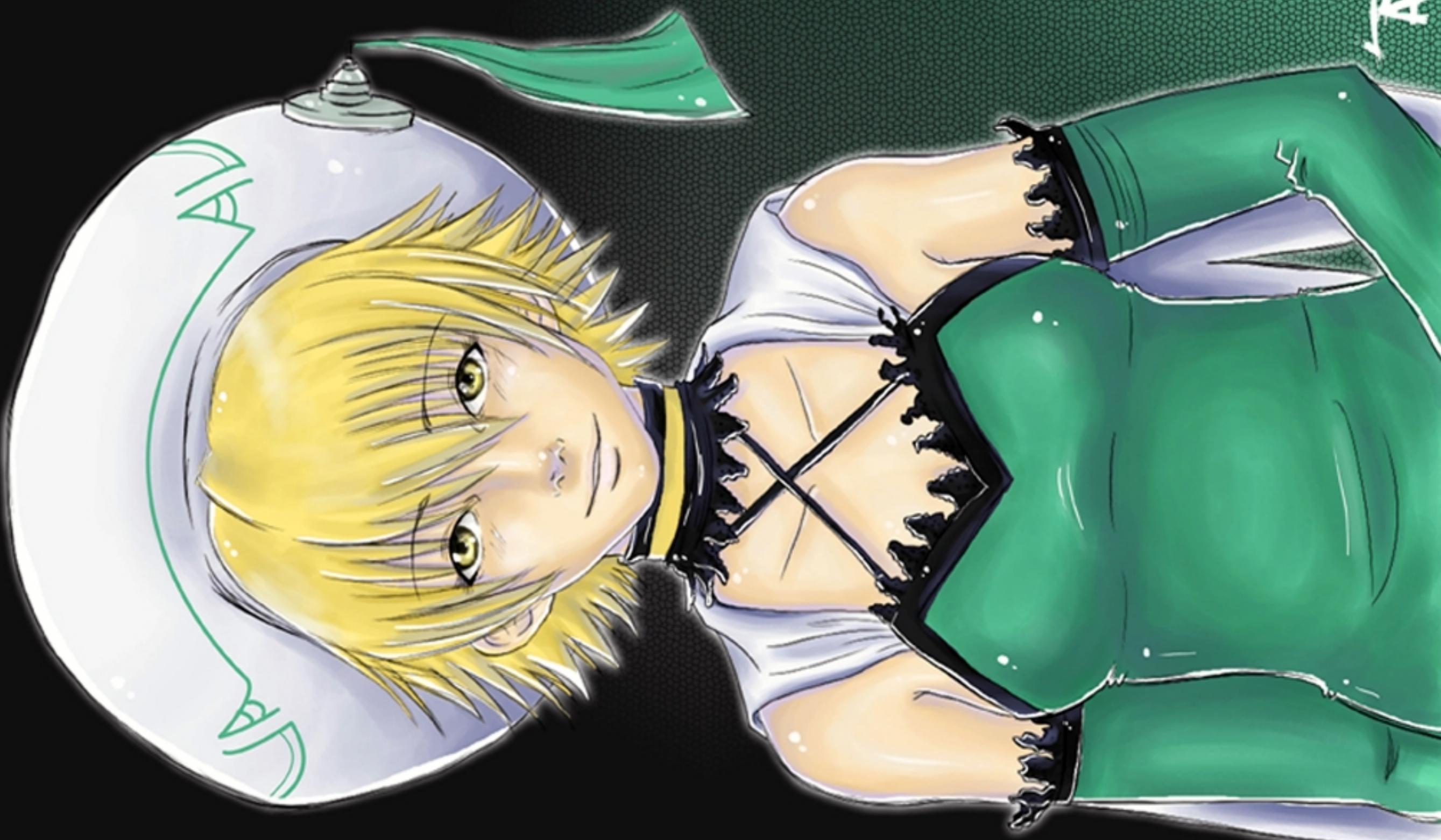


ESTAMOS EN...

www.bleachh.com



Atom



maqisa mattheus cervantes - ganador da eneado 2009



COCINA DE ORIENTE

¡¡A las buenas!! Este mes vamos a hacer una receta que seguro que muchos de vosotros habéis querido hacer en vuestras casas alguna vez. ¿Quién no ha querido alguna vez hacer un ramen como el que sale en **Naruto**? ¿Eh, panda de frikis? ¡Olvidáos del ramen de paquete XD! ...

4h 30' aprox.

Fácil

4 Comensales

Japón

RAMEN

INGREDIENTES

- ✗ 400grs. de fideos de trigo.
- ✗ 250grs. de carne de cerdo.
- ✗ 1 muslo de pollo.
- ✗ 2 cebolletas.
- ✗ 100grs. de brotes de bambú.
- ✗ Komatsuna.
- ✗ 4 dientes de ajo.
- ✗ 1 trozo de unos 2cm. de jengibre.
- ✗ 1 zanahoria.
- ✗ 1 cebolla.
- ✗ Algas konbu.
- ✗ Huevo cocido (opcional).
- ✗ Salsa de soja.
- ✗ Sake.
- ✗ Agua.
- ✗ Glutamato monosódico.
- ✗ Sal.



EQUIVALENCIAS

A continuación os digo los ingredientes orientales que podéis sustituir por ingredientes de aquí ;).

- ✗ Sake => Vino blanco.
- ✗ Glutamato monosódico => azúcar.

El jengibre, la salsa de soja, los brotes de bambú y la komatsuna no se pueden sustituir, como mucho los podéis suprimir, pero el plato no quedará igual.

Como mucho, podríais sustituir los fideos de trigo por espaguetis o fideos de arroz, pero no es lo mismo, os lo aseguro. Y las algas konbu, si no tenéis o no os gustan, podéis sustituirlas por hierba buena (como hago yo XD), que le da un toque muy rico ^^.

La komatsuna es difícil de encontrar, así que si lo preferís, evitad echarsela ;).

PREPARACION

- 1º Poner en una olla el muslo de pollo, las 2 cebolletas sin los tallos, el ajo, el jengibre, la zanahoria, la cebolla, las algas konbu y un buen puñado de sal. Cocer durante 4 horas a fuego lento, o durante media hora en olla express.
- 2º Cortar el trozo de cerdo en finas láminas, colocar en un cazo y cubrir con una mezcla de salsa de soja, sake y glutamato monosódico. Cocer la carne en esta salsa y reservar.
- 3º Cocer los fideos en otra cazuela con agua hirviendo (sin sal), durante uno o dos minutos, hasta que estén tiernos y reservar.
- 4º Echar en un bol una base de la salsa de la cocción de la carne e incorporar el caldo de pollo y verduras. Picar los tallos de la cebolleta e incorporarlos al bol. Poner los fideos en el bol, bien escurridos. Servir la carne cocida sobre los fideos, junto con el bambú, la komatsuna hervida y el huevo cocido.

Originalmente, este plato se toma sin los "abíos" del caldo, pero se los podéis echar si queréis. Yo lo he probado de ambas formas, y de las dos maneras está riquísimo ;).

Si preferís tomar este plato con todos sus "abíos", os aconsejo cortarlo todo en una juliana fina antes de hacer el caldo, y así será más cómodo de comer.

Como último apunte, podéis añadirle también col, e incluso setas shitake (o champiñones para los que no les gusten estas setas).





APRENDE A...

HACER UN MONEDERO NINTENDERO

MATERIALES

- ✗ 1 sacrificado mando de la NES.
- ✗ 1 destornillador de estrella.
- ✗ Pegamento para plástico.
- ✗ 1 cremallera larga.
- ✗ 1 alicates.



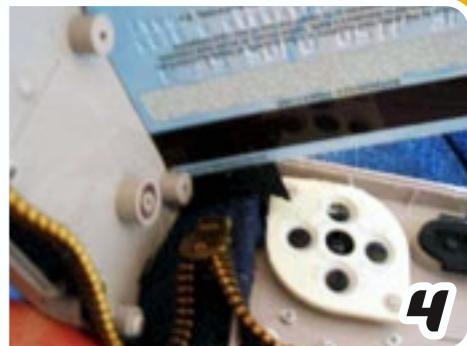
1º) Abrimos el mando con cuidado quitando todos los tornillos. Sustraemos la tabla de cables y circuitos sin quitar las almohadillas y botones.

2º) Asegura que no se muevan los botones pegando las almohadillas a la carcasa por el interior.

3º y 4º) Este paso es más complicado, pues colocaremos la cremallera. Cogemos una parte del mando y con la ayuda de una tarjeta rígida (carnet o bancaria que no sirva) vamos pegando la cremallera poco a poco (como se verá en la foto). Una vez seco el pegamento, cogemos el otro extremo del mando y seguimos el mismo paso.

5º) Para finalizar debemos asegurarnos que esté todo bien cerrado.

Ahora toca que probéis a hacerlo, un monedero fácil, barato y tan friki como siempre ^^ .



Texto original e imágenes sustraídas de:
<http://www.instructables.com/id/no-sew-Nes-controller-Wallet/>

FIN



DISSIDIA: FINAL FANTASY

Final Fantasy I, II, III, IV, V... Si algo hemos aprendido de **Final Fantasy** (a parte de a contar en números romanos) es que son un sinónimo de RPG. Pero en estos últimos años, **SQUARE-ENIX** está intentando hacernos creer que son capaces de hacer juegos de la saga **Final Fantasy** sin tener que recurrir a las archiconocidas batallas por turnos.

Tras varios intentos de mejor o menor calibre, llega a nuestras manos (bueno, a las mías) **Dissidia:Final Fantasy** para la portátil de **Sony**.



ARGUMENTO

“La lucha eterna entre Caos y Cosmos se mantiene constante a lo largo de los siglos, pero las tornas han cambiado. Cosmos ha quedado atrapada por una fuerza desconocida, y la única forma de salvarla es adentrarse en la batalla de los cristales, donde las fuerzas del bien y el mal se enfrentarán una vez más...”

Con ese comienzo aparentemente sencillo empieza esta entrega de la saga. Los personajes principales de cada uno de los **Final Fantasy** (equipo **Cosmos**) se enfrentarán a los enemigos de sus respectivas entregas (equipo **Caos**) en la disputa por los cristales. Ahora solo te queda encarnar a los personajes y aporrear botones.

MODOS DE JUEGO

El modo de juego se puede dividir en 3 modos:

- ✗ **Modo historia:** elegiremos un personaje y jugaremos durante un determinado número de tableros con él.
- ✗ **Modo libre:** eliges a quien quieras manejar, su equipo, y al enemigo al que te quieras enfrentar. Es un buen sistema para “levar” con tu personaje favorito.
- ✗ **Modo “online”:** NO, no te hagas ilusiones, no tiene modo online. Pero le llaman así, a pesar de poder jugarse solo por ad-hoc. No se mucho de este modo, ya que parece tener 1000 opciones y el japo no es lo mío.



SISTEMA DE BATALLA

El sistema de por sí parece simple: batallas en tiempo real 1 contra 1, usando magias, espadazos, y ayudándonos de las plataformas que hay a nuestro alrededor (sí, recuerda bastante al **Kingdom Hearts**...y al **Budokai**...).

Lo de “parece” lo digo por el sistema de batalla en sí, ya que no es simplemente quitar vida al contrario. Intentaré explicarlo...

Básicamente, el sistema consiste en hacer puntos de “valentía” para poder inflictir puntos de daño al adversario. Sí, al principio parece un poco raro, pero al final acabas acostumbrándote.

Además, como en todo **Final Fantasy**, los personajes irán subiendo de nivel y aprendiendo nuevas técnicas.

El sistema de control, en mi opinión, se ha quedado un poco cojo. Si bien es cierto que la distribución de botones es cómoda, también es cierto que el sistema de juego limita la variedad de las batallas, ya que estamos limitados a una serie de movimientos, teniendo que descartar otros.

Que recuerde ahora, son dos técnicas aéreas y otras dos terrestres con el círculo, y más de lo mismo con el cuadrado.

SISTEMA DEL MODO HISTORIA

El modo historia al principio resulta un poco rarete en cuanto al sistema (en cuanto a historia ni idea, ando bastante justo de japonés).

En el modo historia nos moveremos por un tablero (sí, sí...) y nuestro objetivo será llegar hasta el final del tablero a base de cargarnos réplicas de otros personajes de la saga **Final Fantasy**. Puede que parezca un poco feo, pero tiene su gracia, ya que tenemos un número determinado de movimientos, contados mediante DP o “Destiny points”, que se irán restando por cada movimiento. Si terminamos un tablero con 0 o más DP, conseguiremos PP (puntos para canjear por diversas cosas en la tienda, como personajes, ropas...) y **guiles** (más de lo mismo pero sólo para objetos como armas, escudos...). Igualmente, ganaremos más PPs o **guiles** si derrotamos a todos los adversarios del tablero, etc...

ASPECTOS TECNICOS

A nivel técnico, yo lo evaluaría como muy bien y como mal. La parte del muy bien es por lo siguiente:

- ✗ **Diseño de personajes:** muy bien diseñados (muchos detalles y muy bien adaptados), bastantes animaciones y bastante conseguidas... En fin, una “casi delicia”... Lástima que la **PSP** no tenga *antialiasing* por hardware... Por cierto... **Yitan** tiene un lock bastante... “mariquita”. Quedáis avisados XD.
- ✗ **Música:** melodías remasterizadas de un nivel altísimo de cada uno de los Final Fantasys que aparecen en el juego. Además, prácticamente todas las voces están dobladas.
- ✗ **Entorno:** efectos de luces bastante buenos. Eso sí, DEMASIADOS efectos de luces.



Ahora toca lo malo... Es poco pero...

- ✗ **Escenarios:** han puesto tanto esmero en diseñar los personajes que no les ha quedado para diseñar los escenarios. A mi entender, son bastante poco detallados y bastante sosos. Eso sí, lo compensan con muchas luces.

LISTA DE PERSONAJES

- ✗ **Final Fantasy:** Warrior of Light y Garland.
- ✗ **Final Fantasy II:** Firion y Emperor.
- ✗ **Final Fantasy III:** Onion Knight y Cloud of Darkness.
- ✗ **Final Fantasy IV:** Cecil Harvey y Golbez.
- ✗ **Final Fantasy V:** Bartz Klauser y Exdeath.
- ✗ **Final Fantasy VI:** Terra Branford y Kefka Palazzo.
- ✗ **Final Fantasy VII:** Cloud Strife y Sephiroth.
- ✗ **Final Fantasy VIII:** Squall Leonhart y Ultimania.
- ✗ **Final Fantasy IX:** Zidane Tribal y Kuja.
- ✗ **Final Fantasy X:** Tidus y Jech.

Poco más que añadir. Cuando salga la versión USA os haré un artículo más extenso. ¡Hasta la próxima!



¡Hola de nuevo a todos los lectores de **Sol Naciente**!

En este número daremos a conocer a otra banda nipona de un gran calibre...

HIGH AND MIGHTY COLOR'S

HIGH and MIGHTY COLOR es una banda de rock japonés (J-Rock) proveniente de Okinawa, Japón, y consta de seis miembros. Se les conoce también como **HaiKara**.

La banda originalmente estaba formada por todos cinco miembros originales de la banda a excepción de **Maki** (la única mujer) que se incluyó más tarde al grupo. El sexteto proveniente de la Prefectura de Okinawa comenzó solo con **Meg** y **Sassy**, cuando, mientras cursaban la secundaria, decidieron formar su propia banda (en ese entonces un dueto) para tocar juntos canciones del grupo americano **Metallica**. Más tarde se unieron sus compañeros y amigos **Kazuto**, **mACKAz** y **Yūsuke**, quiénes antes solían ser parte de otra banda novata de secundaria. Ya decidiendo formar la banda de forma seria, se pusieron el nombre de **Anti-Nobunaga** y comenzaron a tocar dentro de su tierra natal en Okinawa en distintos festivales y locales. La banda comenzó al poco tiempo a hacerse popular dentro del pueblo, que vió nacer a grandes figuras del J-Rock como **Murasaki** y **Condition Green**. **Sassy**, líder de la banda, envió cintas de demo a todos los sellos mayor de Japón, y de todos fueron rechazados ya que se consideraba su música muy poco comercial. Un pequeño sello indie fue el que los apoyó al comienzo, y les dio la oportunidad de preparar presentaciones fuera de su natal Okinawa y explorar nuevos lugares.

Desde la integración de **Maki**, ya desde otra perspectiva, todos decidieron cambiar de forma unánime el nombre de la banda a **HIGH and MIGHTY COLOR**. Después de seis meses de perfeccionamiento, la banda consiguió un contrato con **Spice Records**, pequeño sub-sello dentro de **Sony**, que también albergaba en ese tiempo a **Orange Range**.

Se pasaron casi todo el 2004 escribiendo, componiendo y grabando, hasta que lanzaron al mercado su primer single indie titulado **OVER**, en una edición limitada que sólo fue puesta en venta en las tiendas **Tower Records** de Okinawa, Osaka y Tokio. Todas las 1500 copias que fueron editadas se vendieron en un tiempo impresionante, y el single fue nº 1 en las listas de **Oricon Indies** por un mes completo. Esto fue lo que convenció a **Sony Music** de arriesgarse con esta banda, y asesorarlos como banda major.

El primer single major de la banda sería **PRIDE**, planeado lanzarse en 2005. Inicialmente estaba pensado para ser tema principal de un evento de fútbol que ocurriría en el mismo período de lanzamiento, pero posteriormente le fue concedida la oportunidad de utilizar el tema como opening de la serie de anime **Gundam Seed Destiny**, que en ese tiempo era la animación que tenía mayores niveles de ratings y niveles de popularidad altísimos.



El segundo single que lanzó la banda fue la versión major de **OVER**, el cual originalmente es su primer single lanzado al mercado, pero como fue un lanzamiento indie cuando tenían exposición mediática casi nula, fue considerado como el segundo single. Para el siguiente sencillo que la banda lanzaría, **RUN*RUN*RUN**, estarían orientados mucho más a ritmos Pop rock, lo que los catalogó incluso como J-Pop común y corriente. Las ventas cayeron en picado, hasta llegar al punto más bajo con el último single que sería lanzado antes del primer álbum, **Days**.

El primer single lanzado el 2006, **Ichirin no Hana** fue utilizado como tercer opening de **Bleach**. Tras esto la banda lanzó **Go on Progressive**. En marzo la banda viaja por primera vez a los Estados Unidos, donde editaron su álbum **GOVER**. Tras el lanzamiento de **DIVE into YOURSELF**, se lanzó al mercado el segundo tema de **Gundam Seed Destiny**, **Enrai ~Tooku ni Aru Akari~**. En enero del 2007, se lanzó **Tadoritsuku Basho / Oxalis**. Y sólo un mes después se lanzó al mercado **San**. En el mes de marzo **Yūsuke** realizó una colaboración con el bajista de **Porno Graffiti**, **Tama**, prestando su voz para el single de **Honno**, lanzado en el mes de mayo. En agosto del 2007 la banda lanzó al mercado su décimo álbum, **Dreams**, que a parte de ser escogido para ser ending de **Darker than Black**, también es su primer single balada. Considerado directamente y sin prejuicios como un sencillo de música Pop, es una de las canciones donde se hace más notorio el cambio en el estilo musical del grupo, añadiendo a la música del grupo sonidos de piano, y también al estilo vocal **Machinegun Vox** de **Yūsuke**. Algunos meses después, en diciembre, la banda participa en un álbum tributo a **Luna Sea** versionando su éxito **ROSIER**, además de lanzar un nuevo sencillo al mercado, el cual fue titulado **Amazing**, y que tuvo una tibia recibida por el público, alcanzando por poco el Top 30 en las listas de música japonesas.

TRIBUS URBANAS

Bienvenidos a la segunda sección de **Tribus Urbanas**. Como dijimos el mes anterior, en este artículo hablaremos de los subgrupos de las **GALS**.

GALS

Se distinguen por 4 tipos de piel.

x GANJIROS o SHIROGYARU:

Literalmente significa cara blanca, estas chicas se dejan llevar más por la estética de **Ayumi Hamasaki**, el tono de piel tradicional japonés. Todo comenzó por su edad, en primer lugar pertenecen mayoritariamente a el grupo **Kogal** (de 19 años para abajo), sus padres no le daban permiso para ir al solarium, o simplemente no les alcanzaba el dinero, así que simplemente se vestían *fashion* como lo **gal** que eran y se convirtieron finalmente en una subdivisión dentro del estilo. Son las menos llamativas, sus cabellos no son colores ficticios, si es que lo tienen se dejan llevar por el rubio más castaño u otros colores de ese estilo.

x GANGUROS:

Las **ganguros** son las jóvenes que frecuentan los solarium quedando en un tono oscuro no extremo, morenas. Su maquillaje es claro para dar un mayor realce a su piel oscura. Literalmente significa "caras negras". Estas son bastante morenas, ya sea por tomar mucho el sol (poco habitual), por ir mucho a sesiones de rayos uva o porque usan sprays para ponerse morenas que duran un mes. Estas chicas también suelen maquillarse muchísimo y llevar el pelo de colores claros para que contraste con el moreno de piel. Estas chicas se caracterizan simplemente por ser muy morenas, así que no hay que confundirlas con las **Gyaru** o **Yamamba**, ya que a las chicas que les gusta el Hip-hop también suelen llevar la cara morena, por lo tanto son **Ganguro** pero no van con ropas a la ultima moda ni súper maquilladas.

Suelen pintarse las líneas de los ojos color blanco y negro, pestañas postizas, lentes de color, zapatos de plataforma (usualmente sandalias o botas), y accesorios con colores brillantes. También es típico de las **Chicas ganguro** llevar un teléfono móvil cubierto con calcomanías **purikura**, sarong atados a la cintura, mini faldas, horquillas de flores de hibisco, y bastantes pulseras, sortijas y de collares.

Las seguidoras extremas de esta tendencia suelen aclararse el cabello a un rubio plateado, consiguen un bronceado aun más profundo, llevan pintalabios blanco, sombreado multicolor de los ojos en colores pasteles y pequeños adhesivos metálicos o brillosos alrededor del borde inferior del ojo.

La revista **EGG Magazine** ha hablado más de una vez de este peculiar grupo. También la revista **EGO System** les hace referencia.

x GONGUROS:

Salieron a finales de los 90, en el 2000 fueron conocidas como **yamanbas**. Ellas tienen un tono de piel más exagerado, pero su ropa es de **ganguro** (minifaldas plataformas de colores llamativos). Sus accesorios pertenecen más a las **yamanbas**, su maquillaje consiste en el lápiz blanco y el ojo negro. Las más populares: **Buriteri, MasaMegu, Aoi, Chika...**

x YAMANBAS / MANBAS:

Son las que tienen el tono más exagerado de piel, morenísimo. Tienen el cabello de colores muy claros como rubio platino, blanco, si no de colores ficticios como fucsia o verde. El vestuario es ultra atrevido, por lo general es de colores llamativos.

Seguiremos ahora por los estilos.

x KOGAL:

Esta tribu también es conocida y tampoco tiene buena fama, tanto así que en algunos contextos **gyaru** (del inglés **gal**) es sinónimo de "prosti". La estética **gyaru** viene a ser un equivalente a la mujer fatal occidental, con 70 kilos de maquillaje y una obsesión temible por la ropa de marca.

Amuro Namie, una de las reinas del J-pop, ayudó a extender este estilo por todo Japón.

Estas jóvenes están muy mal vistas en Japón por su estilo demasiado llamativo.

Las **kogals** (コギャル) llevan zapatos de plataforma y minifalda, cantidades copiosas de maquillaje, tinte de pelo (normalmente rubio), bronceado artificial, uniforme escolar y accesorios de diseño. Son asimismo grandes consumidoras de la telefonía móvil japonesa. Hacen de las compras una forma de vida y su cultura gira en torno al distrito de Shibuya en Tokio.

Muchas **kogals** se involucran en las "citas compensadas" o **enjo kōsai**, un tipo de prostitución casi legal que se ha visto fuertemente asociada con las **kogals**. Las **Gals** se gastan una gran cantidad de dinero en maquillaje, accesorios, etc...

En la próxima sección os hablaré de otros estilos existentes. El mundo de las tribus urbanas es complicado y muy enrevesado pero intentare que sea lo mas explícito posible.





ARQUITECTURA Y DISEÑO

CIUDADES JAPONESES

Cuando pensamos en Japón pensamos en un país esplendoroso, pero, ¿y sus ciudades?

Las ciudades japonesas son un completo caos lleno de desorden. Pero eso es a nuestros ojos europeos, acostumbrados a ciudades ordenadas y simétricas, cuyo centro histórico está recorrido por pequeñas calles y las zonas de expansión tienen zonas residenciales bien urbanizadas y parques.

En el país del sol naciente ocurre todo lo contrario. Andando por sus calles te encuentras barrios con altos edificios y entre ellos pequeñas casas unifamiliares o pequeños pisos de 4 o 5 plantas. Además no tienen un centro definido donde acude la gente a hacer gestiones, compras, etc.

¿Está la belleza en el caos? ¿En el orden? ¿O quizás en un orden dentro del caos?

Tomemos como ejemplo Tokio. El área metropolitana de Tokio no tiene centro; es una especie de ameba de dimensiones descomunales donde viven cerca de cuarenta millones de personas. En Europa las ciudades se construían antiguamente alrededor de iglesias, templos o catedrales y hemos terminado teniendo ciudades con un centro de actividad en torno a unas pocas calles principales y plazas cercanas entre ellas. En Japón el centro de las ciudades no era un lugar sagrado. Los jinja (templos sintoístas) y los tera (templos budistas) suelen estar en parques o en áreas colindantes y normalmente en zonas boscosas y rurales; pero sí que se creaba una especie de plaza o calle central donde estaba el



mercado del pueblo. En las grandes ciudades, en el centro había un castillo o, en el caso de Kioto o Tokio, el palacio del emperador.

En la **Segunda Guerra Mundial**, Tokio fue totalmente destruida (más del 90% de las casas y edificios). La reconstrucción se hizo rápidamente y lo que había sido hasta entonces el centro de la ciudad, la zona al este del palacio del emperador, dejó de serlo. El centro de gravedad de la ciudad se desplazó bastante hacia el oeste y sobretodo, a una serie de estaciones de trenes de gran actividad, en su mayoría: Shibuya y Shinjuku. Tokio adquirió múltiples centros de actividad; se construyeron centenares de estaciones de trenes y metro y alrededor de ellas aparecieron supermercados, centros comerciales, plazas, parques, etc. El área metropolitana de Tokio se convirtió en una especie de mega-conglomerado de estaciones de tren y metro. El **Palacio Imperial** sigue siendo el centro geométrico de Tokio, pero no hacen falta más de cinco minutos de paseo por las calles colindantes al **Palacio** para darse cuenta que es una zona muerta y sin apenas actividad comparada con algunas estaciones de trenes como Shinjuku o Shibuya.

Alrededor de las estaciones es donde se permite la construcción de edificios de gran altura y donde bulle la actividad comercial. Las estaciones de trenes y metro son los centros de micro-ciudades que se forman en las grandes ciudades.

Pero no juzguéis las ciudades japonesas por su apariencia, por su poca simetría y poco orden. Pensad que las ciudades japonesas evolucionan y cambian muy rápido adaptándose a las necesidades de sus



ARQUITECTURA Y DISEÑO

habitantes, intentando hacerles la vida más fácil.

Tan rápido se transforman que, como término medio, las casas y edificios se suelen derrumbar a los 25 años. Esto ayuda a la continua metamorfosis de las ciudades, pero es también otro factor caótico. Es de lo más normal ver una casa de una planta de madera de 20 años, junto a una casa prefabricada de tres plantas acabada de construir, junto a un edificio de ladrillo de 10 años en pleno centro de Tokio. ¡Mezcla total!

A todo este caos aún se le pueden añadir más factores; sí, como lo estás leyendo.

Al haber tan poco suelo urbanizable disponible, en muchas ocasiones podemos encontrar edificios insólitos que se levantan en escasos metros de fachada, donde anteriormente podría haber habido una pequeña casa unifamiliar. Así encontramos numerosos edificios muy estrechos levantándose unos junto a otros.

Además hay casos singulares, como el de un templo que mantuvieron encima de un pequeño edificio comercial, o el del edificio de Osaka que está atravesado por una autopista. Este último es muy llamativo. Resulta que el edificio lo empezaron a construir a la vez que la segunda planta de una autovía en Osaka (sí, en Japón hay numerosas carreteras de 2 y 3 plantas) y se vieron obligados a cambiar el proyecto y dejar un hueco en las plantas 5, 6 y 7 para que pasase la autovía. Aquí hubiésemos optado por no construir el edificio, o que la autovía fuese por otra parte; pero Japón es otra historia.



TU OPINION CUENTA

¡Hola a todos los lectores de **Sol Naciente!** Esta sección está completamente hecha por vosotros, y en ella, os propondremos una pregunta, y vosotros podréis respondernos a ella por correo electrónico. La del próximo mes es: **¿Cuál es la historia más divertida que has llegado a vivir en carnavales?**

Enviadnos vuestras respuestas a redaccion@solnaciente.tk con el asunto "**TU OPINION CUENTA MARZO 2009**";).

¿CUÁL HA SIDO LA MAYOR LOCURA QUE HAS LLEGADO A HACER EN NOCHEVIEJA?

Estas son las respuestas que nos han llegado para esta primera edición, por orden cronológico (de envío de respuestas):

Respuesta de Oboro:

Pues lo típico: Cogerme un puntazo de manuda, quitarme de encima al típico baboso que sin conocerte de nada quiere rollete... Pero locura que yo recuerde... mmm... Volverme a mi casa a pata con unos tacones que me mataban con mis dos amores.

Respuesta de Gennosuke:

Salimos al **Marbella** a celebrar el fin de año. Sobre las 5.30 de la mañana estábamos de vuelta porque un coleguilla nuestro cogió una papa gordísima, y fuimos a coger un taxi.

Para nuestra desgracia no había taxis, así que nos fuimos dando una gran caminata (de unos 40 minutos si estuvieras sobrio) un amigo, el chaval de la papa y yo. Como el "contento" no podía ni andar decidimos cargar sus 80 hermosos kilos entre mis hombros y los de mi otro amigo.

Hasta aquí normal; diciéndonos las frases típicas (sois mis mejores amigos, os quiero de verdad, etc.).

El caso es que a la mitad del camino nos pide parar un momento. Pensábamos que estaba mal, y se nos sienta en un banco. No sé cuándo pasó, si al momento de sentarse o en transcurso de aposentarse sus cuartos traseros en el asiento, pero el caso es que se durmió como si lo hipnotizaran.

Lo tuvimos que despertar (que no veas lo que costó) y llevarlo a su casa más a cuestas aún, como si fuera un muerto.

Cuando llegamos a su casa le dejamos en el portal y viendo que no era capaz de abrir la puerta lo subimos entre los dos. Hasta lo tuve que llevar a su cuarto;



cruzando los dedos para que no se despertaran los padres y me dijeron: "¿Qué haces aquí?". Una vez sucedido esto volvimos cada uno a su casa.

Al día siguiente, como personas humanas, llamé a su casa (a una hora muy tarde por supuesto) para preguntar cómo se encontraba.

¿Cuál fue su respuesta? Pues, "Me encuentro bien, me duele algo la cabeza... Por cierto, ¿cuánto os debo del taxi?".

Había cogido tal, que ya no se acordaba ni de sus frases ni de ese largo camino, desde entonces me prometí que jamás volvería de una discoteca andando.

Respuesta de Sale:

La mayor locura que he hecho un fin de año fue la noche del 2006 al 2007.

Celebramos el fin de año en el apartamento de una compañera mía de facultad, que es de canarias, mientras ella no estaba y me dejó las llaves para que fuese responsable.

Terminamos todos medio borrachos jugando al cuarto oscuro y uno casi le pesta encima a otra.

Fue un "show" de noche.



TIRA COMICA

PERDIDOS





PASATIEMPOS

SOPA DE CHARJIS

謠	憩	黍	覽	狡	区	齡	侮	鞦	述	赭	以	芹	憩	拘
野	後	雀	麌	臂	近	臧	麵	借	婿	壘	氣	小	熙	尹
從	畜	図	書	館	櫨	哺	狸	り	匡	征	痴	指	鼈	秉
殊	坱	玉	瓠	力	乳	饅	台	る	剩	夬	涙	舡	釜	亢
悔	遽	耳	瑞	茜	幡	酣	署	拇	鼓	獸	炭	厘	耄	余
將	釜	罪	蹠	花	勿	俑	塙	蓋	勞	疔	星	蚩	囂	网
虞	武	湛	現	息	紅	黑	攬	纏	憑	電	灑	阤	汪	魔
妊	士	憎	む	隴	色	杞	扉	訖	岫	池	亡	畋	学	法
癟	清	籜	蜊	檜	切	效	邪	庠	駒	禽	阮	邂	芦	亥
梅	底	魚	蠶	疳	勑	設	紝	尼	汎	藏	破	病	疳	絳
盲	恥	紂	攬	舉	行	石	靨	舅	滷	揖	洫	羌	宀	罐
甦	蓄	悔	辱	孤	妖	速	力	窒	衽	毬	耆	纔	筵	引
庠	論	理	栗	杉	菜	施	閑	趙	骸	長	誰	も	紅	沁
的	盖	耨	疳	泊	值	俞	匱	神	瓶	墾	音	果	倥	後
慵	貌	珍	咢	族	獵	峇	找	儒	笊	霸	覩	屑	鞦	孝

小指 (meñique), 借りる (prestar), 図書館 (biblioteca), 憎む (odio), 紅色 (rojo), 速力 (velocidad), 誰も (todo el mundo), 電池 (batería de energía), 武士 (samurai), 論理 (lógica), 魔法 (magia).

SUDOKU

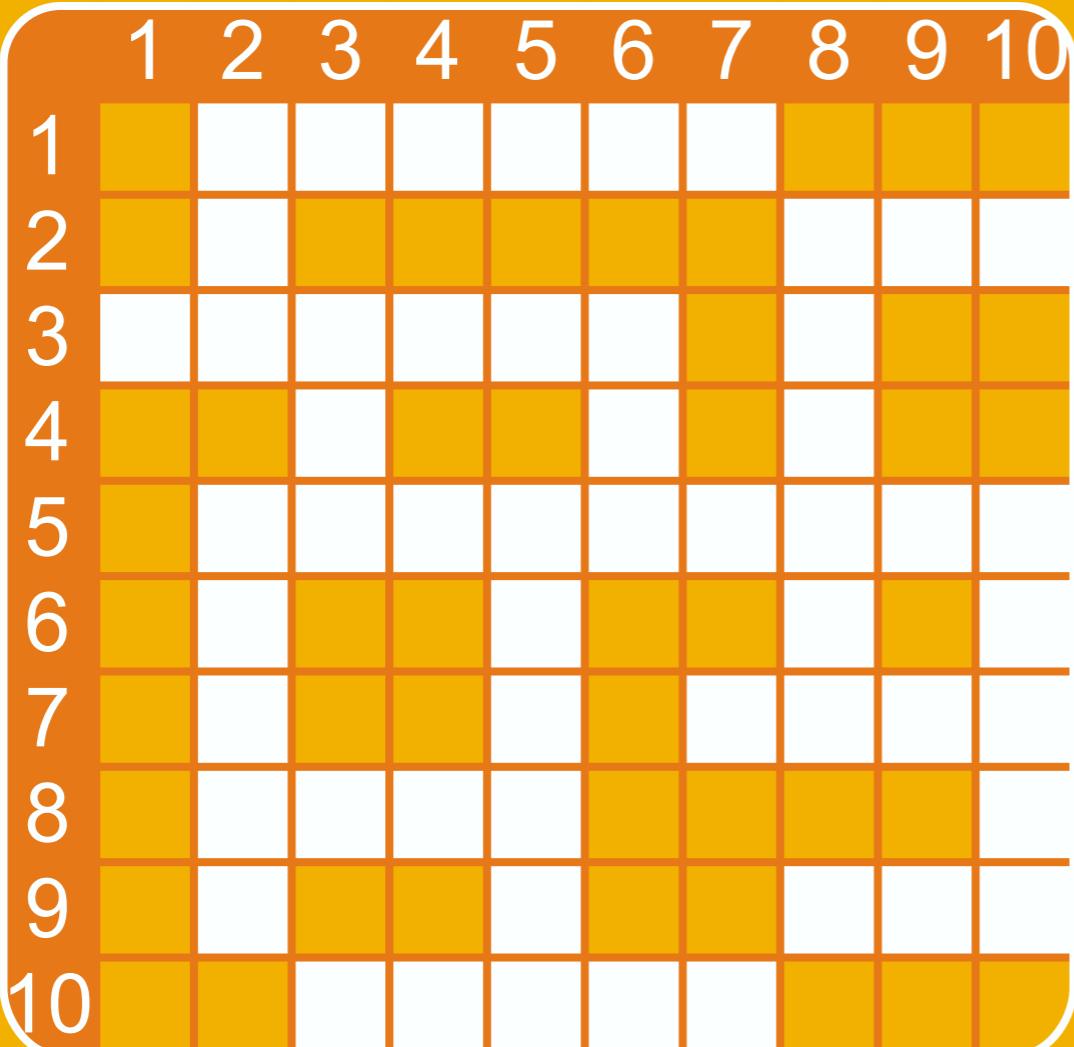
7		2	3		6	4	5	9
			4					
1				5	2			
3	5	6	9			2	4	7
					7	3	6	
8	7			3	4	5	9	1
6	7			8	2	5	9	
4				1	6	9		
2			7		3			

ADIVINANZA

¿Cómo se
llama el
cantante
japonés?



CUADRIGRAMA



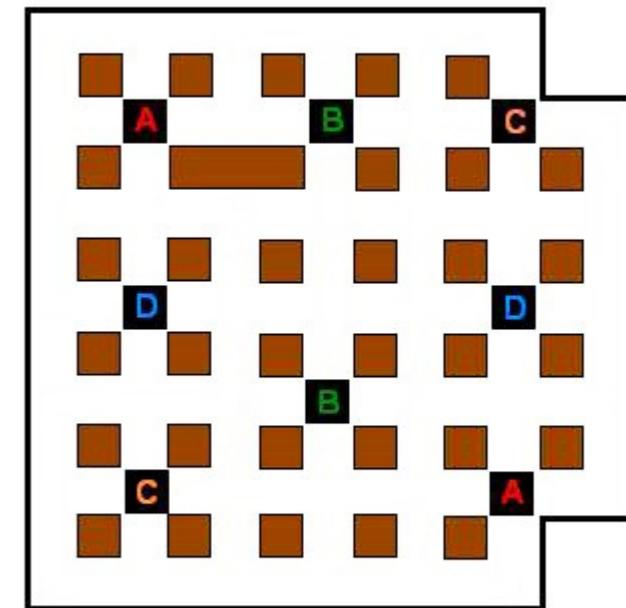
HORIZONTAL

- Nombre propio del capitán de la **división A** de cazadores de pelo y luchador del arte **tembleque** de **Bobobo**.
- Villano principal de **Shaman King**, poseedor del **Espíritu del Fuego**.
- Apellido del samurai de la katana invertida.
- Capitán de la **10º división** de **Bleach**.
- Pequeña **Arrancar** que conoce **Ichigo** en **Las Noches**.
- Personajes con poderes y protagonistas de la saga de juegos de lucha **Guilty Gear**, en singular.
- Tradición budista, también aplicada a los jardines.
- Nombre propio de la **Novia de la Rosa** de **Utena**.

VERTICAL

- Nombre del protagonista de **Digimon 01**. Nombre japonés de la que en español conocemos como “técnica ninja del cambazo”, ¿??? **No jutsu**.
- Fémina archiconocida de la saga **Fatal Fury**.
- Nombre propio de Guadaña Mortal – sama de **Soul Eater**.
- Máscara encantada que acompaña a **Crash Bandicoot** en sus aventuras (¿??? - ¿???)
- “Acero” en japonés, parte del nombre japonés de **Full Metal Alchemist**.
- Protagonista de **D. Gray Man**.

ACEAT110



Cuatro vecinos de un mismo pueblo mantienen una fuerte discusión, y como consecuencia de ello no pueden ni verse.

Sin embargo, la vida sigue, y todos ellos tienen que ir a trabajar, el vecino A al otro punto A, y así los cuatro.

¿Qué ruta debería tomar cada uno de ellos para ir a sus respectivos trabajos de forma que nunca corran el riesgo de cruzarse?



SOLUCIONES PASATIEMPOS

Horizontal

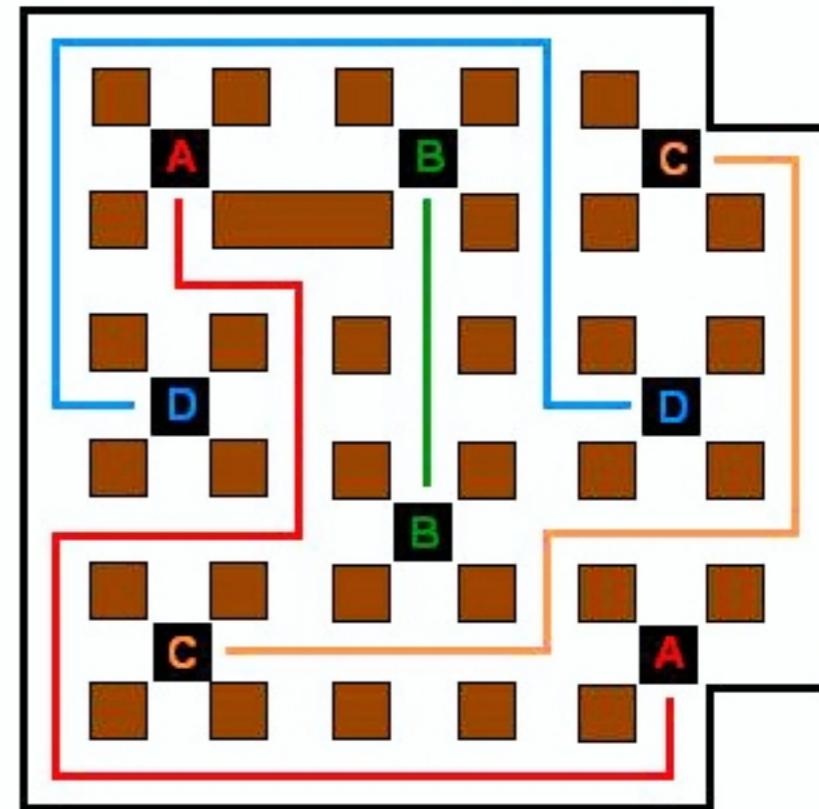
1. Tokoro
2. Hao
3. Himura
5. Hitsugaya
7. Nell
8. Gear
9. Zen
10. Anthy

CRUZIGRAMA

Vertical

2. Tai. Henge
3. Mai
6. Spirit
6. Aku
8. Hagane
10. Allen

ACEITUDO



SOPA DE KANJI

謠	憩	黍	覽	狡	区	齡	侮	鞦	述	赭	以	芹	憩	恂
野	後	雀	麴	臂	近	臧	麵	借	婿	壘	氣	小	熙	尹
從	畜	図	書	館	櫨	哺	狸	リ	匡	征	痴	指	鍪	秉
殊	坵	玉	瓠	力	乳	饅	台	る	剩	夬	涙	舡	釜	亢
悔	遽	耳	瑞	茜	幡	酣	署	拇	鼓	獸	炭	厘	耄	余
将	釜	罪	蹠	花	勿	俑	垤	蓋	劣	疔	星	蚩	囂	网
虞	武	湛	現	息	紅	黑	攬	纏	憑	電	灑	阤	汪	魔
妊	士	憎	む	隴	色	杞	扉	訖	岫	池	亡	畋	学	法
癟	清	數	蠡	檮	切	效	邪	庠	駒	禽	阮	遯	芦	亥
梅	底	魚	蠶	疳	勑	設	紂	尼	汎	藏	破	病	疳	絳
盲	恥	糴	攢	舉	行	石	靨	舅	滷	揖	洫	羌	穴	罐
甦	蓄	悔	辱	孤	殮	速	力	窒	衽	髭	耆	纔	筵	引
庠	論	理	栗	杉	菜	施	閑	趙	骸	長	誰	も	紅	沁
的	盖	耨	瘞	泊	值	俞	匀	神	瓶	墾	音	果	倥	後
慵	貌	珍	峩	族	獵	峠	找	儒	笊	霸	覲	屑	鞦	孝

ADIVINANZA

GACKT



(En japonés "Gakuto")

SUDOKU

7	8	2	3	1	6	4	5	9
5	6	9	4	7	8	1	2	3
1	4	3	5	9	2	8	7	6
3	5	6	9	8	1	2	4	7
9	1	4	2	5	7	3	6	8
8	2	7	6	3	4	5	9	1
6	7	1	8	2	5	9	3	4
4	3	5	1	6	9	7	8	2
2	9	8	7	4	3	6	1	5



MANGA - ANIME - MERCHANDISING - COSPLAYS



The logo consists of the word "MIKAMI" in a bold, black, sans-serif font. The letters are stylized with sharp, angular shapes and thick outlines. Between the letters are small black geometric elements: a dot between 'I' and 'K', a horizontal bar between 'K' and 'A', another dot between 'A' and 'M', and a horizontal bar between 'M' and 'I'. Below the main text, the website address "www.mikamicomics.com" is written in a smaller, thin black font.

MANGA - ANIME - MERCHANDISING - COSPLAYS