

Magazín-Z

Para el verdadero aficionado...

Volume 2, Edición 1

Abril 1999



Una entrevista a Go Nagai

Traducción original del japonés al inglés realizada por Matt Alt.

Traducción al español realizada por Carlos Báez (octubre 6 del 1998.)

Go Nagai: artista de Manga. Empezando con Mazinger Z(1972), crea una serie de animaciones de robots. Creador de muchas series clásicas de robots.

"Chogokin" No hace falta ni mencionar que quien dio vida a el término es Go Nagai. Su creación pionera Mazinger Z se considera la cumbre en los juguetes de robots.....

Creado por Carlos Báez

Extraido de "La Maquina Z/ The Z Machine) *



EN ESTA EDICIÓN

1-4 Entrevista a Go Nagai

4 Calendario de actividades

Continuación de la página 1

-¿Cuál fue su impresión acerca del primer Chogokin después de sostenerlo en sus manos por primera vez?

Dado que ninguna de mis historias llevadas a historietas había resultado en figuras hasta aquel momento; yo me sentí tremendo. En mi infancia cuando leía historietas como Tetsuwan atom (Astro Boy) y Tetsujin 28 llegué a hacer muchas figuras de estos personajes usando arcilla. En un comienzo hacía cosas basadas en las historietas, pero inclusive en aquel entonces yo tenía hasta cierto grado un sentido de originalidad. Hacía mis propios robots y los colocaba uno al lado del otro. Mi hermano y yo solíamos jugar así muy a menudo. Por lo tanto el hecho de estar mercadeando una figura creada por mí y en metal, que no se rompiera tan fácilmente como las de arcilla me hizo sentir muy feliz.

-¿Cuál fue el producto más memorable para usted?

Los que más felices me hicieron fueron los prototipos de los grandotes (Jumbos Machinders). Mientras más grande mejor. Dado que había estado dibujando esta enorme cosa móvil que se me había ocurrido si yo hubiera visto un prototipo para un juguete pequeño quizá hubiera sentido que debí haberlo hecho aun más grande. Claro, además, estaba muy contento con solo verlo en tres dimensiones! Yo estaba tratando de proyectar una imagen de tridimensionalidad en mis dibujos, por eso cuando vi los prototipos de los Jumbo

Machinder, pensé " Estupendo, entonces así es como se ven. Estaba sumamente contento.

-Había una serie de juguetes llamados "Jumbo Machinders." Había muchas armas distintas disponibles para ellos. ¿Cómo surgió la idea?

Continúa en la página 3

Durante la creación de Mazinger resultó que Mazinger iba a tener que enfrentarse a muchos tipos de enemigos. De ahí me surge la idea de equipar a Mazinger con todo tipo de armas con las que Podría vencer al enemigo. Me alegro mucho que muchas de ellas se escogieran para producirse en forma de juguetes. Además, como era de esperarse cuando se crearon los juguetes no fueron creados como simples figuras; tenían varios aparatos retractables. Pienso que POPY fue muy servicial en este aspecto. También recuerdo haber creado muchas armas luego de la presentación del Mazinger Z Jumbo Machinder.

-Se convirtió eventualmente en el nombre del producto. ¿Qué razonamiento hay detrás del nombre " Chogokin Z" (Super Aleación Z)?

Es porque la Z es la última letra del alfabeto. Quería que el nombre abarcara en su significado la idea del arma final al igual que el robot final.

Eso combinado con el hecho que un robot como ese no estaría construido de una aleación regular, sino de una aleación especial. Por eso simplemente se me ocurrió el término super-aleación—chogokin. Quería presentar una razón convincente de por que el robot

era tan resistente. Esto se justifica cuando se sabe que esta hecho de este material. Era resistente y no podía ser destruido dado que estaba hecho de una aleación que anteriormente no existía. Luego yo les

Continuación de la página 2

"-El nombre Chogokin ha tomado vida propia como una marca registrada;¿no?"

Es cierto. Si yo hubiera querido oponerme, pude haber dicho "Oiga, yo inventé este nombre", pero realmente me tiene sin cuidado. Me complace saber que a todo el mundo le satisface el nombre. Por lo tanto no tengo ningún problema con que usen el nombre.

-Sr.Nagai, todos sus robots, desde " Z" hasta " Grandizer," tienen puños voladores. ¿ Cómo se le ocurrió esta idea de los" puños cohete " ?

¡Bien, es porque yo soy perezoso! *(Se ríe)* Sería tremendo poder agarrar cosas que están lejos mientras uno esta sentado. Además, al disparar los puños, te puedes mantener en tu propia zona de seguridad. Yo creo que este concepto le resultaría muy interesante a los niños. El golpear a alguien es una cosa pero dentro de cierta distancia te podrían golpear también a ti. ¡Yo pensé que disparar los puños y atacar al enemigo desde afuera, lejos de su alcance sería muy satisfactorio! *(Se ríe)*

-Acerca del "Jet Scrander"; el juguete original no incluía alas. ¿ Usted tenía pensado hacer que Mazinger Z volara desde un comienzo?

Si, yo tenía pensado que volara de alguna manera. Mientras Mazinger Z se estaba en las primeras etapas estaba preocupado de como iba a representar el gran peso del robot en la animación. Por lo tanto creí que hacerlo surcar los cielos desde el primer episodio hubiera dado la impresión de que el robot era liviano,

pedí que hicieran los juguetes como una "serie chogokin."



por eso le ordene al grupo de trabajo que usaran un ángulo de cámara como si se estuviera mirando desde abajo. Los efectos musicales pesados y

Además, fui muy cuidadoso en cuestiones de tamaño y peso. Luego de que ya estaba establecida la imagen de que Z era pesado decidí hacerlo volar e introduje el Scrander.

- Sin embargo, a Gran Mazinger se le dio unas alas desde el principio.

Si, porque ya se había establecido en la serie de Z, no? Además, quería darle a Gran Mazinger muchos otros dones. Por ejemplo, como quería sugerir que Gran Mazinger era más fuerte que Mazinger Z, le di esquinas afiladas, espadas y cosas por el estilo. Dado que el volar ya se había convertido en una cosa natural para Mazinger Z, se sobrentendía que Gran Mazinger tendría esta capacidad desde su comienzo. Diseñe la nave que va en su cabeza con una configuración de ala delta y le di al resto del diseño una sensación de algo filoso. Pienso que el diseño de Gran Mazinger demuestra que este es superior a Mazinger, pero yo tengo profundos sentimientos por el diseño Z...

- Hay quienes prefieren a Mazinger Z, porque dicen que Gran Mazinger estuvo muy orientado al mercadeo masivo desde el principio.

Continua en la página 4

Eso es porque debido al éxito tan grande de Mazinger Z era claro que los juguetes de Gran Mazinger serian muy exitosos. Yo estaba muy consciente de como iba a mercadear este próximo juguete. (Se ríe) Al llegar tan rápido la etapa de planes para Gran Mazinger estabamos todos muy sorprendidos. Yo en particular

Continuación de la página 3

Tenía que idearme un nuevo diseño de Mazinger pronto, ya que ellos esperaban lanzar los juguetes al mercado en apenas unos meses. A causa de esto me vi obligado a acelerarle el paso a la historia. Ya en la segunda mitad de la serie Mazinger Z era vencido con más frecuencia. Yo quería mantenerme trabajando en la serie de Mazinger por más tiempo. Por ejemplo quería que se enfrentara a los monstruos Mikeneses (Se ríe), pero ya tenía planes por si la serie resultaba exitosa. Por eso no mostré al padre de Koji en caso de que tuviera que realizar una secuela.

-Luego usted crea un sin numero de series de robots únicos como Getta Robo y Grendizer.

Diseñe la secuencia de combinación de Getta Robo con la intención de aprovechar al máximo las ventajas de la animación y a la vez mostrar lo que sería imposible en la realidad. Realmente nunca me preocupó mucho si esta serie se pudiese o no mercadear en forma de juguetes. Yo pensaba "esto es completamente imposible de la manera en que lo invente." (Se ríe)

Acerca de Grandizer, se iba a realizar una película animada para exhibirla en cine llamada "La Guerra contra los Platillos Voladores", en la cual yo no participé desde el principio. Me llamaron luego ya que tenían problemas con los diseños del robot que se llamaba "Gattaiga". Yo ingrese al grupo de trabajo como diseñador de personajes, luego que el proyecto

tenía planes de seguir con Z por algún tiempo y aunque había pensado en una secuela de pronto me encontré con que tenía un itinerario de mercadeo que cumplir.

ya había empezado, por eso no puedo atribuirme la idea de que el robot saliera de un platillo volador.

Mas adelante se me ocurrió hacer una versión para la televisión de esta serie y la llame Grandizer. El concepto era el mismo pero con mis propios diseños.

-Muchas gracias.

(Entrevista realizada el 22 de octubre de 1987 en Ciudad Takadanobaba, Tokio.) ❖

CALENDARIO DE EVENTOS

CONVENCIÓN

CONVENCIÓN DE MODELOS A ESCALA EN ARECIBO

LUGAR: CENTRO DE SERVICIOS MULTIPLES FRANCISCO ABREU CORREA EN ARECIBO. (FRENTE A LA OFICINA DE CELLULAR ONE)

FECHA: ABRIL 11 1999

INTERNET

PARA EL MES DE ABRIL ABRIRÁ LA TIENDA "ONLINE" DONDE LOS FANÁTICOS DE MAZINGER PUEDEN CONSEGUIR INFORMACIÓN Y MERCANCIA DE SUS ROBOTS FAVORITOS Y OTRAS SERIES DE ANIMACIÓN JAPONESA.

LA MÁQUINA Z VERSIÓN 2.0

DIRECCIÓN: [HTTP://MEMBERS.TRIPOD.COM/~ZMAZ/](http://members.tripod.com/~ZMAZ/) PARA EL MES DE ABRIL O MAYO SE ESPERA EL DEBUT DE LA NUEVA VERSIÓN, MEJORADA Y SUPERMINERALIZADA DE LA MÁQUINA Z/ THE Z MACHINE.

PUEDES HACER ORDENES ESPECIALES DE
MODELOS, FIGURAS, JUGUETES, CD'S, VIDEOS Y
OTROS ACCESORIOS DE MAZINGER U OTRAS
SERIES DE ANIMACIÓN JAPONESA PUEDES
COMUNICARTE AL:

**763-2948 CON CARLOS BÁEZ (DESPUÉS
DE LAS 7:00PM DE LUNES A JUEVES)**

**O VIA E-MAIL A : DAVIDE@COQUI.NET
ENVIAME TU E-MAIL Y ASI TE INCLUIRÉ EN MI
LISTA DE DIRECCIONES Y PODRÁS RECIBIR, DE
ASI DESEARLO, LAS PRÓXIMAS VERSIONES DEL
MAGAZÍN-Z.**

The Mazingirls

