

EN **NOVIEMBRE**,
LLEGA EL GRAN CLÁSICO
AL MEJOR CANAL DE ANIMÉ.

MIL TEAM



ROBOTECH

LUNES A VIERNES / SEGUNDA A SEXTA

19³⁰ 22³⁰ 23³⁰
MEX ARG BRA



© 1985-2002 Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. ROBOTECH and associated names, logos and all related indicia are trademarks of Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved.

UN CANAL DE PRAMER · locomotion@pramer.tv · www.pramer.tv

LAYER

ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO !



IKKITOUSEN
PIÑAS, PATADAS Y BOMBACHAS



LA GANADORA DEL CONCURSO
DE COLEGIALAS DE I'S



SERIES DE TV
LO QUE VIENE EN CADA CANAL



SUBTES DE BS. AS.
PROYECTOS Y REALIDADES

CAPTAIN TSUBASA

LA HISTORIA TORNEO A TORNEO
LAS SERIES • LAS PELICULAS Y LAS OVAS



33 - \$5.-

TYRFA



Leandro Oberto
Editor

Argentinos prejuiciosos???

En Argentina se suele hablar de una forma bastante agresiva que muchas veces hace que la gente de fuera que no está acostumbrada se haga una idea radicalmente opuesta a la realidad. Con una facilidad pasmosa se sueltan acá insultos racistas y discriminatorios como "negro de mierda", "cheto del orto", "judío cagador", "turco chanta" o "gallego puto". Sólo por dar los primeros ejemplos que me vienen a la mente de una interminable lista...

Sin embargo parece que seguimos aquella norma de "perro que ladra no muerde"... Porque -a diferencia de otros países donde irónicamente la gente es más delicada para hablar- después todos tenemos amigos negros, chetos, judíos, turcos, gallegos o lo que sea sin ningún problema. Es más, ni se nos pasa por la cabeza que realmente pueda ser un inconveniente la nacionalidad de alguien, el color de piel, su aspecto, la guita que tenga o le falte o sus gustos sexuales.

Argentina como muy pocos lugares en el mundo ha demostrado que se pueden fusionar las culturas y razas más diversas y crear una única sociedad, libre de ghettos y luchas internas. Todo nuestro entorno es una fusión de tradiciones de otros lugares, desde la comida hasta la forma de vestirnos pasando por la música.

Desgraciadamente las cada vez más jodidas crisis económicas de las últimas décadas han empezado a generar un resquebrajamiento de la sociedad, causando la desconfianza de todos hacia todos. Pero aun con eso el hecho de que los prejuicios sigan olvidados -como debe ser- y que la voluntad de estar juntos siga presente es un dato bastante alentador del que podemos estar orgullosos.

MIL TEAM

IVREA

LAZER # 33

Una publicación Bimestral
de Editorial Ivrea S.A.
Alameda C.C. 42-300 9-200
B-1600 Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable
Pablo Ruiz

ISSN 0229-5028 - Registro de prop. intelectual N° 988830
All the brands/product names and artwork are
trademarks or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista
son copyright de sus respectivos autores o compañías
y aparecen aquí por inofensivos propósitos.
Notas © 2004 - Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en kioscos argentinos por:
Pablo Santoro, número 1048 - Cap. Fed. - Capital y GBA
DISA Luis Saenz Peña 1832 Cap. Fed. - (resto del país)
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.
Planta Impresora: Quebecor World Pilar
15 de Octubre de 2004 - Printed in Argentina

LAZER

Director General
Leandro Oberto

Jefe de Producción
Pablo Ruiz

Jefes de Redacción
Agustín Gómez Sanz
Marcelo Vicente
Ricardo Pérez

Coordinación Editorial General
Javier Heredia

Coordinación Diseño Gráfico
Paula Ventumiglia

Staff de Producción,
Investigación y Redacción
Graciela Escobar, Sergio Fantin,
Leandro Iraizoz, Romina Galotta,
Gabriel Greif, Eduardo Di Costa.

Revistería SPRINT

Av. Alberdi 260



SAKURA WARS Y KALEIDO STARS, DOS FAMOSOS ANIMES LLEGAN A CARTOON NETWORK EN NOVIEMBRE

Dos novedades se suman en Noviembre a Cartoon Network, como para cerrar el año, lleno de estrenos por su parte, con broche de oro. El primero de ellos es Kaleido Star, la serie favorita de los fans del circo del Profesor Jirafales. La protagoniza una piba llamada Naegino Sora, que quiere a toda costa ser parte del Kaleido, un grupo de teatro circense donde se destacan los Kaleido Stars, un grupo de acróbatas fabulosos. Partiendo de esa consigna, la serie girará en torno a la amistad, el sacrificio, los desafíos de la vida y las ganas de hacer los sueños realidad. Drama y comedia se mezclan en un anime de 51 episodios que estuvo entre los favoritos de los nipones durante su emisión, entre Abril de 2003 y Marzo del actual 2004. Kaleido Star hará acto de presencia en nuestros televisores a partir del 1 de Noviembre.

Sakura Wars (también conocida como Sakura Taisen) es una de las más importantes sagas de fichines que nacieron durante la década del noventa, de la mano de Sega para su consola Saturn. Obviamente que la gran repercusión que tuvieron los mismos llevaron a Sakura a la animación, contando con una serie de TV, 4 OVAs (el último de los cuales sale a la venta por estos días en la Isla) y una película para cines. Ambientada en la Era Taisho (1912-1925), tiene eje tras una terrible batalla entre humanos y demonios, con triunfo para los primeros. A fin de defenderse ante una posible contraofensiva, el gobierno japonés desarrolla un escuadrón de robots guerreros, siendo requisito indispensable para pilotarlos poseer un gran poder psíquico y espiritual. Diferentes pruebas han demostrado que las mujeres adolescentes son las más aptas para transformarse en pilotos, entre ellas la protagonista Sakura Shinguji, que se integrará al escuadrón, y a su vez, al Teatro Imperial: Una fachada para esconder la identidad del grupo y, a su vez, mantener entretenidas a las pendejas cuando no hay enemigos. Sakura Wars acumula 25 episodios que fueron emitidos originalmente en 2000, y se estrena en el Cartoon el 18 de Noviembre próximo. Sin dudas dos animés que prometen, haciendo augurio lo que puede llegar a venir el año próximo de la mano de la distribuidora Televis, responsable de la comercialización de ambas series en la región.



Kaleido Stars



Sakura Wars: la serie de TV



Sakura Wars: la película

EL MANGA ORIGINAL DE SAINT SEIYA - LOS CABALLEROS DEL ZODIACO LLEGA A ARGENTINA!!!

Un viejo deseo de los fans locales se hace realidad: en Diciembre Editorial Ivrea comenzará a publicar el manga original de Saint Seiya - Los Caballeros del Zodíaco realizado por Masami Kurumada. Serán 28 tomos de 200 pags que saldrán mensualmente por kioscos y comerías a \$ 8,50.- La historia integra desde el comienzo en la saga del Santuario hasta la aclamada saga de Hades. Presenta escenas más cruentas incluso que el anime,



SAMURAI 7: KUROSAWA ANIMADO

El pasado 12 de Junio comenzó a emitirse en las pantallas japonesas una adaptación futurista de la emblemática película de Akira Kurosawa "Los Siete Samurais". El estudio encargado de semejante empresa es nada menos que Gonzo Digimation, responsable en el pasado de joyitas como BlueSub, Hellsing, Gantz y Last Exile. Cada capítulo va a tener un costo de trescientos mil dólares, ya que la serie se está haciendo en formato de Alta Definición. Si bien al principio la premisa del anime es un poco difícil de asimilar -pobres granjeros medievales de la era Edo peleando contra armaduras gigantes samurai impulsadas a vapor- si uno termina aceptando la situación puede empezar a disfrutar de la excelente animación. La historia sigue de forma bastante fiel la premisa del film de Kurosawa: la villa Kanna es asediada año tras año por un grupo de samurai forajidos (que en este caso son mechas gigantes) llamados Nobuseri, los cuales se roban casi todos los cultivos del pueblo cuando termina la época de cosechas. Estando al borde de la muerte por inanición, la villa decide llevar lo último que les queda de comida para tratar de contratar cuanto samurai a sueldo consigan para que los defienda. La serie está pautada para tener 26 capítulos que van a emitirse hasta el 25 de Diciembre de este año.



STAN LEE: DE PIONERO COMIQUERO A VIEJITO VERDE?

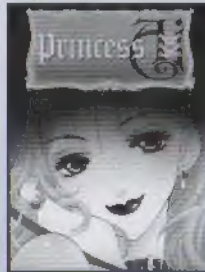
"¿Conoce al Señor Lee?", preguntó el periodista a Pamela Anderson. "Sí, claro! Salimos juntos muchas veces (chan!), y hablamos de este proyecto durante todo un año". En fin, no es fácil pasar los ochentas, más cuando le dedicaste toda tu vida a los superhéroes y lo único que te dejaron fue callos en las manos (de tanto dibujar, se entiende). Por eso, cuando Pam le preguntó si podían hacer algo juntos, el célebre creador de Spiderman esbozó una sonrisita picarona y le dijo "vamos a casa, dulce, que el abu Stan te hace unos dibujitos". Así nació Erotica Jones: stripper de noche, guardiana del orden... más de noche, transformándose en la agente especial Stripperella. Ella posee un "par" de dones especiales, ya que cuando se le paran las tetas es señal de que el peligro acecha. Pero si tal exhibición te calienta que ni se te ocurra tocárselas, porque su busto posee un dispositivo secreto que hace que confieses todas tus verdades, (y te lo merecés por pajero!). Con su golpe mortal de pecho llamado Scissor-ella noqueará a los maños, y posee además un super-scanner escondido debajo de su lengua para mandar fotos al cuartel general (creo haber visto algunas en Internet también). Algunos de los villanos que le harán frente son el Doctor Cesarian (un cirujano plástico que anda metiendo nitroglicerina en los pechos de las supermodelos) y Pushy Galore (una cheta hija de puta que hace experimentos genéticos con animales). Pamela hizo la voz de la protagonista, mientras que su actual pareja (hasta la fecha de publicada esta revista) Kid Rock puso música al opening. La serie animada de "Stripperella" se estrenó en Junio de 2003 por el canal yanqui SpikeTV, concluyendo tras 13 episodios en Marzo de este año. Por cierto, parece que Stan Lee también anda un poquito arte-rioesclerótico, porque se "olvidó" que una tal Janet Clover le había tirado la misma idea varios años atrás en el Tanga's Jazz, un club nocturno de Tampa. Pero el viejo está hecho un demonio, y aunque ahora enfrente un juicio contra esta mina (que a lo mejor está verseando, tampoco se sabe), ya anda preparando nuevas perversiones junto a su amigo Hugh Hefner, el mítico creador y editor en jefe de la revista Playboy. MTV les ha encargado la realización de un piloto de "Superbunnies": un grupo de conejitas de Playboy especialmente entrenadas para pelear contra "los enemigos de la democracia" (tiembla Fidel Castro!). Lo curioso es que el jefe y entrenador de este equipo será el propio Hefner, y que en lugar del Salón de la Justicia las chicas se reunirán en la Mansión Playboy (hurra!). Cuando anunció la serie Stan declaró "no me imagino un mejor compañero para tan inusual y excitante proyecto". Excitante?? Guarda abuelo: a su edad le va a hacer mal tanta mina y viagra...



Stripperella

PRINCESS AI: COURTNEY LOVE HACE MANGA?

Para sorpresa de todos el primer tomo del manga original de Tokyopop Princess Ai, se colocó en la cima de los puestos de venta en USA. Aunque Tokyopop lo promociona como un proyecto conjunto entre la cantante Courtney Love y la exitosa mangaka Ai Yazawa (Paradise Kiss, Nana) la verdad de la milanese es muy diferente. La viuda de Cobain es una declarada fanática de los mangas de Yazawa (al punto que la autora hizo una caja especial para la versión japonesa de su último CD), así que no tuvo mejor idea que decir que quería hacer un manga propio. Con lo que queda que está, para la mina era claramente imposible poder escribir un guión coherente de comic, así que le pidieron a D.J. Milky ("Lechosito" para los amigos) que inventara una historia copada con la idea que tenía Courtney. Así tenemos a una princesa angelical que viene de un mundo fantástico consumido por la guerra, y que escapando de sus asesinos cae en medio de Tokyo. La mina decide convertirse en una estrellita idol gracias a su gran capacidad vocal y así evitar que la capturen. Como todo manga Shōjo, en el medio va a haber varios tipos lindos (Kent y Hikaru) que la quieran empuñar, perdón, "enamorar". Ai Yazawa, inteligente como es, prefirió sólo hacer el diseño de personajes; por lo que la real creadora del manga terminó siendo Misaho Kujiradou, una mangaka novata que fue la encargada de escribir el guión final, inventar los diálogos y dibujar los tres tomos que va a tener el manga (y encima nadie la juna, pobre mina...). Lo mejor de todo es que Courtney dice que el personaje de la hermosa princesita virginal (al que por cierto le salen alitas después) está inspirado en su propia persona, de ahí que la protagonista se llame Ai (amor) como ella (Love). Esto no podría estar más lejos de la realidad salvo que en el último capítulo Ai vaya a meterse en las drogas, robe, caiga en cana, le quiten la tenencia de su hijo y vea cómo Kent se vuela la cabeza con una escopeta...



LAS OBRAS DE AGATHA CHRISTIE DEBUTAN EN EL ANIME

No es la primera vez que la industria animera japonesa apuesta a grandes escritores: la película "Jean Valjean Monogatari" adaptó la famosa obra "Los Miserables" del francés Victor Hugo, "Shonen Mowgli" era el "Libro de la Selva" del Nobel de literatura Rudyard Kipling, y son sólo dos ejemplos sin contar los del "Sekai Meisaku Gekijou" (Teatro de obras maestras mundiales), un ciclo de animes basados en clásicas novelas juveniles como "Heidi" (de la sueca Johanna Spyri) o "Anna de las Tejas Verdes" (de la canadiense Lucy Montgomery). Hacia ya rato que esta exitosa fórmula no se repetía, y a decir verdad, da gusto que haya regresado apoyándose en la pluma de la mundialmente famosa escritora de novelas de misterio Agatha Christie. Vale la pena recordar que muchas de sus obras ya habían sido adaptadas al cine, como "Murder on the Orient Express" o "Death on the Nile". "Agatha Christie no Meitantei Poirot to Marple" (Los detectives Poirot y Marple de Agatha Christie) se estrenó el pasado 4 de Julio por el canal NHK, y la productora Oriental Light and Magic (Mini Goddess, Wedding Peach, Power Dolls) asegura que se extenderá, al menos, por 39 episodios. El guión se desarrolla en dos ámbitos, unidos por la participación de una joven entusiasta del misterio policial llamada Maybelle West. Esta piba se raja para Londres y termina siendo contratada como asistente del gran detective belga Hércules Poirot, aunque también viaja de vez en cuando a visitar a su tía abuela, otra gran investigadora llamada Miss Jane Marple, formando así el lazo de unión entre ambos personajes del título. La dirección es de Naohiko Takahashi (To Heart, Berserk), quien sin dudas ha sabido captar la prosa de Christie aunque derivada a un nivel más juvenil de público, sin perder por ello calidad. Teniendo en cuenta la repercusión que tuvo (y tiene) "Detective Conan", no sería raro que la serie se convierta en otro gran éxito que abra las puertas del acetato a más obras de Christie.



TV UPDATE: TODO LO QUE SE VIENE EN LOS CANALES DE SERIES

Ni Warner, ni Sony ni Fox están anunciando el comienzo de las nuevas temporadas de sus series estelares, si no que más bien están tratando de apuntar a los estrenos de series nuevas (muchas de las cuales ya fueron canceladas en USA). AXN es el único que a partir de Septiembre empezó a emitir las nuevas tandas de sus dos series más exitosas: Andrómeda y Enterprise. Este es un pantallazo de cómo se vienen las luminarias de todos los canales.

Smallville

La temporada anterior terminó con la llegada de una tal Kara, una minita bastante linda con superpoderes que dice ser la prima kryptoniana de Clark (la que sería Super Girl en el comic). Esta llega a convencer al protagonista de que acepte su destino como Kal-El. En la nueva temporada, Clark sale de una máquina reprogramado en versión mala, y que encima sabe volar!! (excelente secuencia la del vuelo). Después de una clásica pelea a lo película Superman III de Clark bueno vs. Malo todo vuelve a la "normalidad". Lois Lane va a hacer su entrada en la serie para investigar la desaparición de su prima Chloe y más adelante en la temporada va a aparecer Bart, un pibe super rápido que se hace llamar Flash.



Kal-El volando...

The O.C.

La segunda temporada de esta serie va a empezar a emitirse en USA recién a principios de Noviembre, así que va a haber que esperar para saber qué pasa con el supuesto hijo de Ryan y a dónde se fue Seth en el bote.

Joey

La continuación de Friends!! Todavía ningún canal se confirmó haberse adjudicado los derechos para emitirla en Latinoamérica, pero muy probablemente caigan en manos de WB. En esta serie, Joey deja New York para ir a probar suerte en Los Angeles, y se muda a la casa de su hermana Gina, donde va a terminar haciendo de figura paterna de su sobrino genio Michael.



Alias

Por alguna razón incomprensible, Sony está repitiendo una y otra vez los capítulos de la primera y segunda temporada de esta genial serie, teniendo lista y en bandeja la tercera temporada completa que terminó hace mucho en USA y una nueva a estrenarse con 22 capítulos corridos (sin mid-season) a principios del 2005. Contar más de lo que se dijo en el TV Update de Lazer #31 sería un pecado...

Andrómada

La tercer temporada comenzó a emitirse en Septiembre por AXN y cuenta cómo Dylan y su equipo van de mundo en mundo siguiendo las misiones que le asigna el Commonwealth. La temporada no tiene mayores sobresaltos hasta el final, en el que uno de los integrantes de la tripulación de Dylan lo va a traicionar y maaaaaaal. La serie en USA ya va por su quinta temporada.

Enterprise

Desde Septiembre por AXN se está emitiendo la tercer temporada de esta saga trekkie. La totalidad de los capítulos van a ocurrir en el "Expanse" una zona del espacio con extrañísimos fenómenos físicos, y hogar de las razas Xindi, las cuales van a destruir el planeta Tierra como parte de la trama que une toda la serie: la Guerra Fria Temporal. En USA ya van por la cuarta temporada, donde el actor Brent Spiner (Data en The Next Generation) va a hacer del Dr. Arik Soong, el tatarabuelo del Dr. Noonien Soong, futuro creador de Data.



24

Pensaron que era el final?! No!! El cuarto día de Jack va a empezar a emitirse el 9 de Enero en USA con un capítulo doble. CTU ahora está a cargo de una mujer llamada Erin Driscoll, que lo primero que hizo al asumir fue despedir a Jack. Él ahora está trabajando en el departamento de defensa y empomándose a la hija casada de su jefe. Pero cómo era de esperarse, explota una bomba en un tren y Jack tiene que volver a CTU para coordinar la situación. Poco más se sabe de la nueva temporada, salvo que Tony (que está encarcelado por traidor desde la temporada anterior) va a volver a aparecer.



HIDEAKI ANNO SE ABURRIÓ DE MIRAR LA TELE Y ACEPTO UN PAPEL SECUNDARIO EN LA PELICULA "CHA NO AJI"

A esta altura ya muchos comenzaron a entender cuál era el misterio detrás del Tercer Impacto: que Hideaki Anno se iba a llenar de oro y dejar de laburar por el resto de su vida. Terminada su obra maestra, el director de Evangelion se calzó el status de celebridad en Japón (posiblemente también el pijama), y desde entonces hace sólo lo que se le canta. Así y todo no deja de llamar la atención cada vez que aparece, tal como sucedió en la película "Cha no aji" (Un gusto a té). Se trata de la última producción de Katsuhito Ishii, un exiliado de la industria del anime cuyo último trabajo fue la genial secuencia animada de Kill Bill, gracias a su amistad de años con Quentin Tarantino. Cha no aji es una excéntrica y surrealista comedia situada en un idílico pueblito al norte de Tokyo, un lugar donde la vida, aunque monótona y sencilla, esconde un montón de cosas interesantes que "pasan desapercibidas" (tal el mensaje del film). Se centra en las experiencias de la familia Haruno, formada por papá Nobuo (un psicoterapeuta que usa hipnosis incluso con sus hijos), mamá Yoshiko (una ex-animadora totalmente inconstante), el joven Hajime (un adolescente que sufre un brote hormonal con la llegada de una nueva compañerita de clase), la pequeña Sachiko (una pendeja re limón que suele imaginarse a una Sachiko gigante a su alrededor), y un abuelito re senil que suele clavarse un tenedor en la sabiola para comprobar si sus neuronas todavía funcionan. A lo largo de la peli se comparten secuencias con cada uno de sus personajes, apareciendo a su vez una larga lista de estrellas niponas -que por acá nadie conoce- haciendo pequeños papeles secundarios... tal el caso de don Hideaki, que tiene un encontronazo con mamá Yoshiko. Cha no aji abrió una de las secciones del festival de Cannes 2004, donde recibió buenas críticas a pesar de sus más de 2 horas de duración.



SAMURAI CHAMPLOO: HIP HOP KATANAS

El genial Shinichiro Watanabe vuelve con otro proyecto que combina géneros de cine con música. Para secundar a su exitosa mezcla de Film Noir, aventuras espaciales y Jazz (Cowboy BeBop) se asoció al estudio Manglobe para crear los 26 episodios que componen Samurai Champloo. Ambientada en plena época Edo (aunque aclara desde el vamos que se van a cagar en la fidelidad histórica) Champloo cuenta la historia de Fuu, una chica de 15 años que luego de salvarle la vida a dos guerreros muy pulentas y diametralmente opuestos, los enlista para que la ayuden a buscar a un samurai que huele a girasoles (debe comer con mucho aceite...). Los guerreros en cuestión son Mugen, un ronin bruto, calentón y violento que además de su espada suele usar movimientos de break dancing para pelear; y Jin el clásico samurai calladito y calculador pero recontra-fuerte. Desde el vamos estos dos personajes se quieren matar entre sí, pero no pueden hacerlo hasta que cumplan con su promesa de ayudar a Fuu. La serie logra mezclar a la perfección la animación con la música Hip Hop que inunda el soundtrack; pero lo más interesante es que el universo hiphopero está mezclado dentro del aspecto visual también, así que tenemos samurai con trajes japoneses tradicionales pero con las dos clásicas liñitas blancas (e incluso el logo) de uniforme de Adidas, piercings en orejas y narices, gorras, anillos modernos y varias cosas más.

La serie comenzó a emitirse el 20 de Mayo pasado en el tardío horario de las 2:30 A.M. por Fuji TV, aunque sólo tenían licencia para transmitirlo por señal abierta hasta el episodio 17 (emitido el 23 de Septiembre). Para poder ver los 9 episodios finales va a haber que esperar a que el canal de cable BS Fuji la emita completa. Aunque comenzó a publicarse en Enero de este año en las páginas de la revista Shonen Ace, el manga de Samurai Champloo es en realidad una adaptación de la serie animada, y ya lleva un tomo recopilatorio editado en Japón. Si el éxito de esta serie continúa en ascenso Watanabe ya estaría planeando dos nuevos proyectos de fusión género-música junto a Editorial Ivrea que llevarían el nombre de "Armored Knight Cumbia" y "Gaucha-Hardcore"... ^ ^ ^



SORPRESA EN ARGENTINA: MAS LANZAMIENTOS DE ANIME EN DVD Y MAS DOBLAJES HECHOS ACA

Tal vez no sea novedad, pero en los últimos meses se ha generado una interesante movida en nuestro país para la comercialización de producciones animadas japonesas. La empresa LK-Tel incluyó dentro de su catálogo de DVDs varios títulos más que interesantes como "Héroes al rescate" (en el original "Tokyo Godfathers"), "Metropolis" (inspirada en un manga de Osamu Tezuka), "Recuerdos peligrosos" (Memories), y "Cazadores de recompensas" (nada menos que "Knockin' on Heaven's Door", la película de Cowboy Bebop). Julia Ruiz, responsable de prensa de LK-Tel, comentó a Lazer que los productos llegan por medio de la distribuidora Columbia Tristar, siendo más que posible que nuevos lanzamientos se sumen en el futuro. Por su parte, AVH lanzó el DVD de "El viaje de Chihiro" y las películas de Pokémon. En el ambiente del doblaje el panorama también es favorable. Guillermo Iacuzzio, director de Video Record (doblaje de Chihiro), comentó que el estudio ha estado trabajando en dos pilotos de anime apuntados a un público mayoritariamente infantil, aunque de momento no puede dar nombres. Por su parte, Mario Fachinski de MediaPro (doblaje de Arjuna y Geneshaft) dijo seguir en buenos tratos con la gente de Locomotion para hacer más cosas en el futuro, aunque seguramente nada se hará efectivo hasta 2005. Por su parte, la distribuidora norteamericana 4Kids Entertainment conjuntamente con Warner Pictures estrenó en cines de toda Sudamérica la película de Yu-Gi-Oh!, la cual entró en carteleras nacionales el pasado 2 de Septiembre. Y cuando ya parecía que el año se iba sin más novedades, Jetix (antiguamente Fox Kids) anunció el estreno de Sonic-X, una moderna y divertida serie protagonizada por el puercoespín digital emblema de la empresa Sega.



FULL METAL ALCHEMIST: PASANDELE EL TRAPO A TODOS EN JAPON

En lo que va de 2004 hay dos animes que la vienen rompiendo mal en todo sentido (rating, merchandising, etc.) en el archipiélago: uno es Gundam Seed y el otro es Full Metal Alchemist. FMA es una historia de acción, aventuras y ciencia ficción, con sus toques de humor y sus vueltas existencialistas. Ambientada en un mundo imaginario que recuerda bastante a la antigua Europa (nombres, lugares...) encontramos a los hermanos Elric (Edward de 11 y su hermano menor Alphonse de 10), aprendices de alquimistas. Pero hete aquí que debido a un trágico accidente mientras intentaban resucitar a su madre mediante la transmutación humana, Alphonse pierde su cuerpo, aunque gracias a una rápida reacción del hermano mayor, logra atar su alma a una armadura, perdiendo a cambio un brazo y una pierna. Con mucho dolor, toman entonces la determinación de emprender la búsqueda de la legendaria piedra filosofal, que según cuentan, es capaz de amplificar el poder de la alquimia, dando una esperanza a los protagonistas de poder recuperar sus cuerpos algún día. FMA, cuyo título original ponja es Hagane no renkinjutsushi, se estrenó el 3 de Octubre del año pasado a través de la señal TBS y a la fecha se llevan emitidos unos 50 episodios, muchísimos si se tiene en cuenta la media actual de 13. Se puede agregar que la producción corre a cargo del estudio Bones (Wolf's Rain, RahXephon) y que todo nació en un manga de Hiromu Arakawa, el cual a la fecha va por su tankoubon #8. Como quedó dicho, Full Metal Alchemist está siendo la gran triunfadora de este año en Japón, y eso no ha pasado inadvertido en USA donde Funimation sacará los DVDs de la serie y Cartoon Network se encargará la emisión del anime.



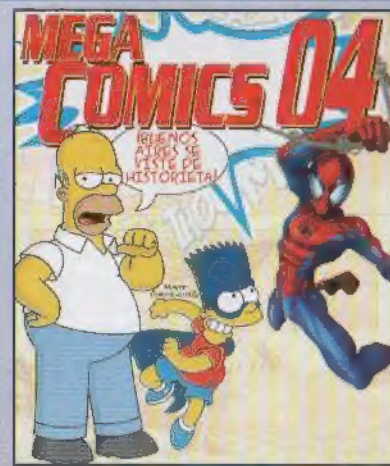
TENJO TENGE: FAN SERVICE EN SU MAXIMO ESPLENDOR

Ya se sabe que a estas alturas el fan service ha derivado en un género más del manga y el anime, y si en la actualidad hay una obra que se está zarpando en pajera (además de Ikkitousen, claro) esa es Tenjo Tenge. La trama cuenta que en el colegio Toudou, los clubes de artes marciales están a pleno, y sus miembros pelean por fama y superioridad; es que el club que provea la persona más fuerte obtendrá supremacía sobre los demás. Pero resulta que en este lugar, la corrupción ha ido dominándolo todo y en la pelea decisiva por determinar el liderazgo, Shin Natsume muere en manos de Mitsumori Takayanagi; entonces su lucha será recogida (je...) por Maaya, su hermana menor, quien junto a su hermanita Aya (qué quillombo), Soichiro Nagi, Bob Makihara y Masataka Takayanagi, intentará recuperar la época de esplendor en su colegio, en lo que tiene que ver con las peleas al palo. Tenjo Tenge, que consta de un arte más que notable, nació como un manga en 1998 y desde entonces se publica con gran éxito en la revista Ultra Jump de Shueisha, habiendo alcanzado a la fecha su tomo recopilatorio #12. En cuanto a su autor, es un fulano que se hace llamar Oh! Great. Pero su verdadero salto a la fama se dio este año, cuando un anime homónimo se estrenó el 2 de Abril a través de las pantallas de TV Asahi. Con producción de Madhouse y Avex Mode, la serie animada de Tenjo Tenge (que significa literalmente Cielo y Tierra) se viene posicionando claramente entre las favoritas de la audiencia.



IVREA ESTARA PRESENTE EN LA CONVENCION MEGACOMICS 04!

Editorial Ivrea será parte de la venidera convención MEGACOMICS 04. Dicha exposición de comics, animación, videojuegos y fantasía, será del 21 al 24 de Octubre de 2004 y tendrá lugar en el Centro de Exposiciones de la Ciudad de Buenos Aires (Figueroa Alcorta y Pueyrredón). En cuanto a Ivrea, estará ubicada en los stands 2 y 4, y allí podrá conseguirse la totalidad de los productos publicados a precios especiales. MEGACOMICS 04 será una oportunidad única para disfrutar de las múltiples actividades que se desarrollarán: talleres abiertos de historietas y diseño a cargo de personal de la Escuela Argentina de Historieta, Nueva Escuela de Diseño y Universidad de Palermo; charlas con dibujantes, ilustradores, guionistas y especialistas, entre los que se destacan las presencias de Robin Wood, Solano López y los más exitosos de los dibujantes argentinos de hoy día. Además habrá maratón de proyecciones de anime, desfile temático de moda con estética japonesa, un exclusivo sushibar, recitales de bandas (Leprechaun, Kayran, etc), ligas de cartas (Magic, Pokémon, Yu-Gi-Oh, Mitos y Heroclix), y como cierre un espectacular Cosplay, el cual será organizado por Ivrea.



GIRLS BRAVO, LA COMEDIA QUE ESTA EN BOCA DE TODOS EN JAPON

El pasado 7 de Julio, con producción de AIC y Kadokawa Shoten, se estrenó a través de Fuji TV el anime de Girls Bravo, una "divertidísima comedia" (como dijera alguien alguna vez) de tinte pajeiril que se las ingenió para volverse tópico de conversación entre el fandom nipón del manga y el anime. La trama presenta a Yukinari, el clásico looser de secundaria que fuera ninguneado por las chicas a causa de su poca altura desde que tenía uso de razón, a punto tal de haber desarrollado una verdadera fobia hacia el género femenino; es más, cada vez que una chica lo toca o se acerca demasiado, le safe urticaria (argh!!). Pero un día, al volver del colegio se cae en la bañera y es transportado a Siren (¿!), ciudad de un mundo místico invisible en órbita a la Tierra(!!!) donde prácticamente sólo hay minas, hecho que provoca que los hombres sean codiciadas presas. Allí estarán Miharu (una chica misteriosa cuyo tacto no provoca nada en el protagonista), Kirie (compañera y amiga de la infancia de Yukinari), Koyomi (una mina que es la contraparte del protagonista, ya que le tiene fobia a los hombres), Tomoka y las hermanitas Kazuharu y Risa Fukuyama; y por supuesto que todas se volverán un dolor de cabeza para el pobre de Yukinari... Girls Bravo nació originalmente como un manga en la revista Shonen Ace de la editorial Kadokawa (Macross 7 Trash, Daydream, Angelic Layer), su autor es Mario Kaneda y en la actualidad van recopilándose de esta obra 8 tankoubons.



NARUTO: EL HEREDERO DE DRAGON BALL

Por increíble que suene, hay una serie que en un futuro puede llegar a destronar al mismísimo Dragon Ball, y no es otra que Naruto. En efecto, aunque se trata de una obra relativamente nueva (el comic nació en 2000 y la serie de TV en 2002), Naruto ha calado muy hondo en toda la sociedad nipona y de momento no hay la más mínima señal de que esto se detenga; más bien ocurre todo lo contrario. Naruto Uzumaki es un joven huérfano estudiante de la academia de ninjas de la Villa de la Hoja (Konoha), y tiene de particular que el chakra del zorro-demonio de las nueve colas fue sellado en su cuerpo cuando era un recién nacido. A causa de esto, siempre ha sido despreciado y temido por los habitantes del pueblo, pero lucha por ser reconocido y convertirse un día en el nuevo Hokage (jefe de los ninjas) del pueblo. Sin embargo, para lograr su cometido deberá sortear numerosas pruebas, aunque no estará solo ya que Sasuke y Sakura lo acompañarán en sus aventuras. Naruto es bastante guacho y emplea técnicas idiotas como transformarse en una mina en bolas, o incluso puede combinar esa técnica con la multiplicación de cuerpos para convertirse en una multitud de minas en bolas! El creador de Naruto es Masashi Kishimoto, quien precisamente saltó a la fama gracias a esta obra, que se publica semanalmente en la revista Shonen Jump de Shueisha; hasta ahora el comic ha vendido más de 15 millones de copias en todo el mundo. Pero el 3 de Octubre de 2002, a través de TV Tokyo y con producción del Studio Pierrot (Yu Yu Hakusho), habría de llegar el anime de Naruto, y el éxito se tornaría imparable. Si bien no hay planes de que la serie animada de Naruto llegue a la región, debido a su impresionante suceso, no sería descabellado que esto sucediera más temprano que tarde.



DEMASIADO PARA MORTALES

Olvidate de todo lo visto hasta el momento!!!

Creamos un lugar completamente diferente, en donde encontrarás las colecciones de comics más completas, con una gama de editoriales de primer nivel, las figuras más alucinantes y un exclusivo Club de Socios...



Te esperamos en
nuestro stand de
Mega Comics D4

comics nacionales e importados . manga . figuras . maquetas
artículos coleccionables . card games . merchandising

Receptamos
Tarjetas de Crédito

VIP COMICS CLUB:

Con cada compra sumarás puntos,
los cuales podrás canjear por muchos de nuestros productos!
Además, recibirás información periódica con las últimas novedades.
Y como si fuera poco, con tu número de socio participarás en sorteos
los primeros sábados de cada mes.

BONUS: Los miércoles obtendrás un 10% de descuento en cada compra.

Cosme Beccar 215 - San Isidro - 4742-8515

vipcomics@fibertel.com.ar

Te esperamos de lunes a sábados de 9:30 a 20:00 hs.

Captain Tsubasa (1er tiempo)

Por Ricardo "Tati" Perez,
con Javier Heredia

La pelota SI dobla!



La diosa del viento besa el pie del hombre, y de ese beso nace el ídolo del fútbol. Desde que aprende a caminar, sabe jugar. En sus años tempranos alegra los potreros, y en sus años mozos vuela y hace volar en los estadios. Sus artes malabares convocan multitudes, de victoria en victoria, de ovación en ovación. La pelota lo busca, lo reconoce, lo necesita. Él le saca lustre y la hace hablar, y en esa charla de dos conversan millones de mudos.

Eduardo Galeano,
"Fútbol a Sol y Sombra".

Los sueños son iguales en Villa Fiorito, Minas Gerais, Amsterdam, Munich... o Shizuoka. Los pies patean pelotas diferentes y arrastran otras vivencias, pero el sol que brilla sobre el césped es el mismo, genera la misma ilusión: la de ser el mejor. Es el mismo sueño que tuvieron Maradona, Pelé, Johan Cruiff, Beckenbauer... el mismo que tiene el protagonista del más famoso comic futbolero cuando llega a los potreros de Shizuoka.

Este personaje, creado por el historietista Yoichi Takahashi, será el emergente de una historia fantástica: el invencible prodigio japonés que opone su maravillosa capacidad a la tenacidad del fútbol en su tierra y más allá de los mares, mientras esa camiseta número 10 "vuela" sobre una muralla de rivales que se derrumba. Siempre. Inexorablemente, porque el pibe no conoce de

キャプテン翼



derrotas. Se llamó Tsubasa Ozora, pero las luces de neón occidentales lo reflejaron con otro nombre: Oliver Atom. Y la tribuna de millones de ojos que genera la televisión lo transformó en un ícono único, un clásico que no conoce de fronteras. Su influencia es difícil de calcular: vaya uno a saber cuántos futbolistas profesionales de todo el globo crecieron mirando a

Tsubasa, cuánto pesó su éxito para el desarrollo del fútbol en su país natal. En el Japón de comienzos de los ochentas éste era un deporte "del resto", muy poco practicado, sin punto de comparación con el ultra-popular béisbol. En ese contexto era poco probable que un comic así lograra repercusión, y sin embargo, la rompió. Tal vez el secreto de su éxito haya sido su tan particular



Tsubasa Ozora/ Oliver Atom



Kojiro Hyuga/ Steve Hyuga



Roberto Hongo/ Roberto Zedinho



Genzo Wakabayashi/Benji Price



Taro Misaki/ Tom Misaki

manera de encarar el deporte: super tiros, técnicas secretas, acrobacias increíbles, conflictos personales, auto-superación, redes que se rompen (paredes también), y todo realizado por un elenco de ficción dotado de talentos imposibles... pero de esos que gustan, porque si no hicieran alguna genialidad, aburrirían. Lo que gusta, sea el fútbol en sí o "el fútbol hecho así", cautivó a miles de pibes argentinos a principios de los noventas, cuando las palabras "manga y anime" todavía sonaban medio raras por este rincón del planeta. Lazer mantenía una deuda con Tsubasa: citarlo de este lado del globo es pasarle el plumero a la pasión, abrir el cajón de los recuerdos de varias generaciones que crecieron admirando sus proezas. Al momento de documentarlo decidimos revisar en cada uno de ellos, y la investigación nos llevó a polvorientas guías de programación internacional, a releer una y otra vez viejas y obsoletas revistas nacionales y extranjeras, a revisar la historia de este deporte en busca de aquello que inspiró a su autor, a salir al mundo y buscarlo donde fue suceso. El resultado terminó siendo tan amplio e intere-



sante que tuvimos que parar la pelota, mirar hacia los costados y mandar un pase directo hacia la próxima Lazer. En este "primer tiempo" con Tsubasa haremos un repaso por su historia, abarcando todos los torneos que desarrolla la obra, adjuntando con un completo dossier que incluye sus series de TV, películas y OVAs. En el próximo número de Lazer daremos inicio al "segundo tiempo", y de manera minuciosa hablaremos de sus mangas, doblaje en Sudamérica, repercusión en Occidente y Oriente, merchandising, videojuegos, su autor, y una interesante infografía comparando los personajes con jugadores de fútbol reales. Satisfacción garantizada en una nota doble con la vida y obra del "barriete cósmico japonés".



Tsubasa, Hyuga, Wakabayashi y Misaki: los galácticos nipones.



La Historia

A pesar de que el argumento de Captain Tsubasa se desarrolla de manera lineal, sus diferentes series han readaptado una o varias de sus partes creando confusión en el público. A continuación se listan todos los torneos que abarca la obra de manera cronológica, a la vez que se detallan sus versiones manga y anime.

1er TORNEO NACIONAL INTERCOLEGIAL

MANGA: Tomos 1 al 12 de Captain Tsubasa.

ANIME: Capítulos 1 al 56 de Captain Tsubasa, Capítulos 1 al 33 de Captain Tsubasa J Capítulos 1 al 12 de Captain Tsubasa Road To 2002

Si cuando eras chico una pelota te hubiera salvado de ser atropellado, es muy probable que guardes un sentimiento especial por el esférico. Eso fue lo que le sucedió a Tsubasa Ozora, y desde entonces se alió a su "mejor amigo", el balón, e hizo del campo de juego su residencia habitual. Para el comienzo de la historia el pibe ya tiene 12, y recién mudado a la ciudad de Shizuoka, se integra al equipo escolar mientras cursa el último año de primaria. Y en aquellos potreritos ponjas encontrará su primer reto, encarnado en un chaboncito con reflejos de águila bajo los 3 palos: Genzo Wakabayashi. Y si Tsubasa logra vencer su portería es gracias a los consejos del que será su mentor, Roberto Hongo, quien desde Brasil arrastra otra historia, también unida a la pelota. Fue ídolo de multitudes, hasta que una lesión en su ojo derecho lo marginó de la final de la Copa del Mundo. Más tarde, esa misma condición lo alejó para siempre de las canchas. La tristeza se

apoderó de su alma, y perdido en el alcohol, estuvo a punto de suicidarse en alta mar, cosa que hubiera sucedido de no ser por la intervención del capitán del barco. El hombre que cambió su destino era el padre de Tsubasa, quien luego le ofrece viajar a Japón en busca de una esperanza. Y esa esperanza no se materializaría en un mágico bálsamo para su visión, sino en los pies de este cebollita japonés en quien Roberto ve un posible sucesor, un discípulo perfecto. Sus caminos se unirían con el del trotamundos Taro Misaki, a quien la pelota le había servido de excusa para hacer amigos en todas las latitudes, mientras acompaña a un padre divorciado que se gana el mango como pintor itinerante. Tsubasa encontrará en Misaki un socio ideal, formando juntos una dupla de oro, la "Golden Combi" que brillará en el equipo que representa a Shizuoka en el 1er Torneo Intercolegial: el Nankatsu. Otro memorable será Ryo Ishizaki, un defensor capaz de parar los tiros con su



"Papa volvé, te perdonamos..."

propia cara de ser necesario. A ellos se les suma en la tribuna una pispireta niña llamada Sanae, que hará las veces de asistente y "barra brava", alentando con garganta y bandera a su amado Tsubasa. Pero el fútbol es desafío, y el protagonista encontrará su némesis en un artillero audaz y soberbio, con más furia que magia, tan hábil como potente y tan frío como perseverante. Porque si Tsubasa era un equipo dentro del equipo, Kojiro Hyuga también era capaz de ganar un partido él solo. La vida lo hizo duro, primogénito de una madre viuda que carga humildemente con 4 infantes. Un joven que se gana el mango como canillita y que encontró en la pelota otra motivación: la de descargar esa impotencia con chutazos, esperando que lo lleven a un futuro mejor, como el que ofrece este torneo otorgando una beca de secundario a su máxima estrella. Quien lo acompaña es Takeshi Sawada, un pendejín mediocampista que logrará sacarlo de su individualidad de juego. Ambos equipos se toparán en el primer partido del torneo, con victoria para Hyuga debido a la ausencia de Genzo, lesionado en su rodilla. El camino hacia la final será difícil para el Nankatsu, venciendo primero al Hanawa de los gemelos Kazuo y Masao Tachibana: una dupla instalada en la imaginaria acrobática, que realiza con estratégica sincronización disparos que no conocen las leyes de gravedad. Antes de la final llegaría el Musahi, un equipo donde brilla una institución aceptada devotamente, sin incrédulos. Se llama Jun Misugi, y pocos saben que su talento eclipsa con una dolencia en su corazón, una enfermedad que pone en riesgo su vida cada vez que juega. Pero Jun debe hacerlo igual, aunque un ataque cardíaco esté a punto de matarlo bajo la lluvia durante una escena

memorable. El partido tuvo un desenlace emotivo, dramático, con victoria para el Nankatsu... aunque el espíritu de lucha de Jun pagó más. Si durante el torneo Tsubasa es la magia, el arte, el equilibrio y la alegría, Hyuga es la audacia, la soberbia, la furia y la fuerza. Eso nunca quedará más de manifiesto que en la final Nankatsu VS Meiwa, un partido con sabor a revancha. Hará aparición el -hasta entonces- ignoto Ken Wakashimazu, conocido como "Karate Keeper" por su técnica que utiliza artes marciales en la portería. Resulta ser un match memorable, donde las redes no pueden soportar la potencia de los tiros, viéndose vencidas y agujereadas. La cosa debe definirse en un suplementario que agoniza, durante el cual Tsubasa remonta vuelo, se apila a Hyuga en la espalda y vence a Ken con un toque brillante, decretando la victoria. Como consuelo, Tsubasa rechaza la beca dándole a Hyuga su merecida recompensa. Y finalizado el torneo, los rumbos se dividen: Genzo partirá hacia Alemania con el sueño de crecer en las inferiores del Hamburgo, mientras que Misaki debe viajar con su padre rumbo a París. Tsubasa está feliz: su mentor había prometido llevarlo a Brasil si ganaba el torneo. Sin embargo Roberto se va solo, dejando a Tsubasa llorando en pleno aeropuerto, haciendo que aquella ilusión de infancia se rompiera en mil pedazos.



"Por qué justo en las bolas??"

"Watahhhhhh!!"



La banda loca de Tsubasa



El calentón de Matsuyama

CAMPEONATO EUROPEO INFANTIL

MANGA: No existe en el comic.
ANIME: Capítulos 98 al 104 de Captain Tsubasa.

Es la noche antes de la final del 3er Torneo entre Institutos. Hyuga se encuentra en el hospital visitando a Tsubasa, quien comienza a murmurar un nombre... "Karl Heinz Schneider" (porque lo que importa... es la cerveza) repite una y otra vez, mientras delira de fiebre. Hyuga comienza entonces a contar la historia... Terminado el 1er Torneo Intercolegial, un pequeño campeonato de fútbol infantil se realiza en Europa, y aunque fueron ocho las selecciones que asumieron el compromiso, sólo una llegó desde Asia. Es la selección japonesa, que apenas llega a París tiene una encontronazo con el capitán inglés Steve Robson, rivalidad que se decide con victoria nipona en el primer partido del certamen. En semifinales chocan contra Francia y el genial Cid Pierre, un prodigio que deslumbra con sus elegantes gambetas. Tras otra apretada victoria llegan a la final, que tiene lugar en Hamburgo contra Alemania Occidental (en aquella época aun existían dos Alemanías, aunque hoy ya nadie se acuerde), y su rival será ese tal Karl Heinz Schneider, otro que carga con la aureola intangible de los ídolos. El "Kaiser" se las pondrá feas tanto a Ken como a Genzo (que entra en el segundo tiempo), aunque el espíritu de lucha de Tsubasa arrastrará a Japón hasta el empate, resultado que consagra a ambos equipos como vencedores del campeonato.



3er TORNEO NACIONAL ENTRE INSTITUTOS

MANGA: Tomos 13 al 25 de Captain Tsubasa.
ANIME: Capítulos 57 al 128 de Captain Tsubasa, Capítulo 34 de Captain Tsubasa J (a modo de resumen), Capítulos 13 al 19 de Captain Tsubasa Road To 2002

Han pasado 3 años desde el Torneo Intercolegial. Desde entonces, Tsubasa ha llevado al Nankatsu a ganar por dos años consecutivos el Torneo Nacional para Institutos de Secundaria Baja. Estamos entonces en los umbrales de un tercer torneo, el último torneo. En el primer partido vencen al Otomo, equipo donde juegan dos ex-Nankatsu: Kenji Urabe y el potente Shun Nitta, un ambidiestro delantero dotado con un olfato definidor notable. En este partido Tsubasa hará gala de su nueva técnica "Drive Shoot", obtenida gracias a unas notas que le dejó Roberto antes de partir. La victoria será suya, aunque la impotencia de Kenji le deje al capitán una lesión que arrastrará durante todo el torneo. El Toho, equipo donde juegan Hyuga, Ken y Sawada, enfrenta al Mambo de Jun Misugi, quien no escucha a su doctor que le reclama elegir entre el fútbol o su corazón. Para Jun el fútbol es su corazón, y en una acción fulminante deberá abandonar la cancha al borde de la muerte, acto que sensibiliza a Hyuga haciéndole perder el motor de su juego: la furia. Esto lo lleva a marginarse del torneo, mientras busca despertar al tigre que lleva adentro. En el camino a la final el Nankatsu enfrentará a Makoto Soda, un terrible y agresivo defensor que cuenta con un arma letal: el "tiro de navaja". Se volverán a ver las caras contra los gemelos Tachibana y vencerán a duras penas al Hirado, donde militan el contundente defensa Hiroshi Jito y el pequeño delantero Mitsuru Sano. En semifinales deberán batirse contra el Furano, el equipo del norte, el de los chicos que entrenan en la nieve, los que estuvieron a punto de mandar al Meiwa a casa antes de hora en el 1er Torneo Intercolegial. Los que cuentan con un líder nato, un estratega clásico con la experiencia de un veterano: el magistral Hikaru Matsuyama. El partido, sin dudas uno de los mejores de la saga, lo decreta Tsubasa con un toque caprichoso, realizando un efecto



imposible antes de envolver la redonda en la red. La final que enfrenta al Nankatsu contra el Meiwa será antológica, y como 3 años atrás, el partido los empuja a la prórroga, donde Tsubasa aparece en toda su dimensión logrando la diferencia. Pero el festejo duraría segundos, ya que Hyuga devuelve la cortesía con un disparo fortísimo, "mandándola a guardar" con una seguridad y frialdad asombrosas. El telón de esta epopeya nos presenta un empate, con ambos gladiadores flameando sus banderas sobre el estadio. Sería además el comienzo de una nueva era: los parlantes anuncian los jugadores que integrarán la selección japonesa en vistas al Mundial Sub-16.



CAMPEONATO MUNDIAL JUVENIL SUB-16

MANGA: Tomos 25 al 37 de Captain Tsubasa.
ANIME: Las 13 OVAs llamadas Shin Captain Tsubasa
Capítulos 20 al 31 de Captain Tsubasa Road To 2002

Francia propone una nueva aventura futbolística enmarcada en el Mundial Sub-16. La bienvenida sería algo decepcionante para los nipones, ya que su primer rival se niega a jugar con ellos. El rechazo viene de parte de Italia, defendida por las manos del genial Gino Fernández y comandada por un auténtico geómetra del juego, Salvatore Gentile. Pero ese partido vería renacer a la antigua "Golden Combi", y la coordinación entre Tsubasa y Misaki enterraría las dudas (y las esperanzas) azurras. El segundo compromiso los enfrenta a Argentina, que exhibirá un juego brillante en los pies de dos amigos que hace rato vienen pateando la pelota en los potreros porteños. Esta "Tango Combi" la forman Alan Pascal y Juan Díaz, este último considerado el "heredero de Maradona", cosa que claramente demuestra con una corrida electrizante, eludiendo a medio equipo japonés y dejando una pincelada elegante en el arco contrario (cualquier similitud con el clásico gol del Diego a los ingleses en México '86 es pura coincidencia). Tanto es así que Tsubasa palidece ante la performance blanquiceleste, pero la balanza se inclinaría con la entrada al campo de Jun Misugi. La semifinal resulta en un partido apretado contra los locales, liderados por el elegante Cid Pierre y un temperamental delantero llamado Rui Napoleon, quien justamente los dejaría afuera al errar en los penales. Alemania Occidental y Japón se volverían a ver las caras tres años después de aquella final infantil. Schneider quiere revancha, pero su mayor motivación será obtener la copa para evitar que sus padres se divorcien. "La Muralia Germana" Duter Müller se encargaba de doblegar todos los pelotazos nipones, y si había un partido en el que Tsubasa debía aparecer era éste, y lo hace colocando una espectacular chilena que cambia por gol. La copa descansaría de manera justa en las manos del prodigio nipón, quien consigue además una victoria personal: Roberto ha venido a ver el partido y decide que ya está listo para jugar en terreno carioca.



- "Hola, qué hacés, vamos a tomar una Coca?"
- "Dale, vamos, vamos"



WORLD YOUTH: AOI SHINGO EN ITALIA (1er Prólogo)

MANGA: Tomos 1 de Captain Tsubasa World Youth.
ANIME: Capítulos 35 al 38 de Captain Tsubasa J.

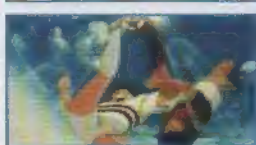
3 años después la acción se traslada a Milán, Italia. Allí conocemos a Aoi Shingo, un joven talento que consigue la oportunidad de probarse en el Inter gracias a un limpiabotas amigo. Durante las prácticas chocará con la xenofobia que lo menosprecia por ser japonés, aunque encuentra apoyo en Gino Fernández, quien ya aprendió en el Mundial Sub-16 de lo que son capaces estos asiáticos. Aoi se verá obligado a entrenar por las calles de Milán e incrementar su nivel de juego, cosa que efectivamente logra gracias a su gran espíritu de lucha. "El Príncipe del Sol", como será conocido en el Inter, comienza una carrera brillante.



WORLD YOUTH: TSUBASA VS SANTANA (2do Prólogo)

MANGA: Tomos 2 y 3 de Captain Tsubasa World Youth.
ANIME: Capítulos 35 al 38 de Captain Tsubasa J, Capítulos 32 al 35 de Captain Tsubasa Road To 2002

Mientras Aoi lucha en Italia, Tsubasa la descubre en Brasil, habiéndose convertido en capitán del Sao Paulo. Allí ha encontrado un nuevo némesis, un jugador con alma de potero y potencia cibernética; no en vano a Carlos Santana lo conocen como "Soccer Cyborg". Su primer contacto con el fútbol lo predestinó: era apenas un bebé cuando fue abandonado por su madre en un estadio. Fue criado por los cuidadores de la cancha, una pareja de ancianos humildes. Juró ser el mejor, y en el césped Santana conoció a Luciano Leo, uno de esos amigos que están en todas, por más dura que sea la vida. Hoy ambos visten la camiseta del Flamengo y enfrentan a Tsubasa en la final del torneo, aunque el amor del japonés por fútbol logrará una vez más llevarlo a la victoria.



CLASIFICACION A LAS ELIMINATORIAS ASIATICAS SUB-19

MANGA: Tomos 3 al 7 de Captain Tsubasa World Youth.
ANIME: Capítulos 39 al 47 de Captain Tsubasa J.

Japón se pone en vistas al futuro Campeonato Mundial Sub-19, y la primera sorpresa será la llegada de Minato Gamo como DT, acompañado por un misterioso equipo llamado Real Japan 7. Ryoma Hino es su capitán, un mestizo japonés-uruguayo poseedor de una potencia indescriptible. La selección nipona palidece ante ellos, por lo cual Gamo decide expulsar a 7 de sus máximas figuras, entre ellos Hyuga, Misaki y Soda. Sin embargo los jugadores de la RJ-7 no son convocados, y con la incorporación de Tsubasa y Aoi los nipones dejan en camino a China Taipei y las Islas Guam. Tras un duro partido contra Tailandia que los mete en la etapa final, reaparecen los 7 expulsados, que tras duros entrenamientos regresan a reclamar sus camisetas. Y esta vez lograrán vencer a la RJ-7 revelándose la verdad sobre ellos: el objetivo de Gamo era que se superaran, y la intención de estos misteriosos jugadores era ayudarlos para ese fin.



Los 7 expulsados



El Iyrea Team después de cerrar Lazer



Los Real Japan Seven

ELIMINATORIAS ASIATICAS SUB-19

MANGA: Tomos 7 al 12 de Captain Tsubasa World Youth.
ANIME: No fue adaptado

Se forma así una selección dorada en Japón: Genzo "Great Super Goalkeeper" Wakabayashi en el arco; Makoto "Luchador Navaja" Soda, Hiroshi "Power Defense" Jito, y Ryo "Hombre Mono" Ishizaki en la defensa; Tsubasa "Amigo del Balón" Ozora como capitán acompañado por Taro "Artista del Balón" Misaki, Mitsuru "Ratón" Sano, Hikaru "Aguila del Norte" Matsuyama, y Aoi "Príncipe del Sol" Shingo como mediocampistas; y Shun "Halcón" Nitta junto a Kojiro "Tiger Striker" Hyuga en la delantera. A estos 11 titulares de lujo se suma Jun "Emperador del Campo" Misugi, que tras un largo tratamiento médico regresa a las canchas aunque retrasando su posición a defensa. Este equipo logra vencer sin sobresaltos a Uzbekistán, Emiratos Arabes y Arabia Saudita, este último capitaneado por Mark Owairan, Príncipe de Arabia y futuro monarca de su país. El único que presenta batalla es China con el potente Sho Shun Ko, un sabio oriental que utiliza acupuntura para reducir la sensibilidad de sus piernas, permitiéndole devolver redobladamente todas las patadas rivales. Irak sería vencido en semifinales, y Corea del Sur, sin su jugador estrella, será fácilmente batido en la final permitiéndole a Japón clasificar primero de su zona.



"Ahí va la bala, atájala"



"Ay, me la apreté demasiado"

CAMPEONATO MUNDIAL JUVENIL SUB-19

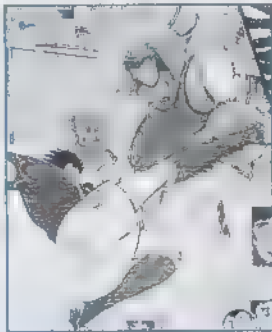
MANGA: Tomos 13 al 18 de Captain Tsubasa World Youth.
ANIME: No fue adaptado

Todo el entusiasmo que provocaba el Mundial Sub-19 a disputarse en Japón se entristeció con la noticia de que Taro Misaki quedaba fuera del torneo tras ser atropellado por un camión, en un esfuerzo por defender a su hermanita. Gamo, para cubrir el puesto, convoca al desconocido Akai Tomeya, juvenil de la Sampdoria. Los nipones arrancan con victoria venciendo a México en primera ronda, aunque el espectacular juego aéreo de su arquero Ricardo Espadas hizo necesaria la entrada al campo de los gemelos Tachibana. Frente a Uruguay sufrieron más: una apretada victoria 6-5 era lo más que se podía pedir contra los fantásticos Ramón Victorino y Ryoma Hino, dueño de la pierna más poderosa del mundo. Italia, en cambio, representó un partido más tranquilo debido a su gran cantidad de bajas. Pero en cuartos de final chocarían con Suecia y los "4 Caballeros de la Noche Blanca": Federicks, Brolin y Larsson habían esparcido esta fama por toda Europa. El cuarto caballero y primer actor de la delantera era un blondo fabuloso, casi indestructible, capaz de tomar mil formas con gambeta e ingenio... "mil formas" de manera literal, ya que su técnica "Aurora Fint" le permitía moverse a tal velocidad que parecía multiplicarse (en su barrio le dicen Goku). Y como si fuera poco, Stephan Levin había jurado ganar la Copa en honor a su difunta novia, Tsubasa llegaría al triunfo con gol de oro abriéndoles la puerta de la semifinal, donde lograrían otra apretada victoria contra la Holanda del habilidoso Bryan Cruyfford, desvaneciendo sus sueños de dedicarle el campeonato a su fallecido entrenador. Japón llegaba a la final pero con chapa de partenaire, ya que Brasil arribaba al encuentro con arco invicto y victoria de 5-0 sobre Alemania. Carlos Santana y sus garotos desconcertaron a Japón durante todo el primer tiempo, aunque la sorprendente entrada de Misaki en el segundo acto puso en ventaja a los japoneses. Y fue en ese momento cuando ingresó en la escuadra verdeamarela un delantero desconocido, de atrevidos



Suecia y el grosso blondo Levin

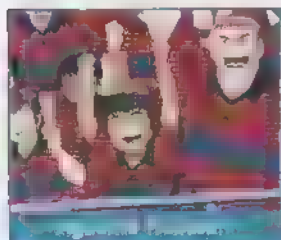
dreadlocks. Era su momento y en una fantasía que duró segundos regresó el empate al marcador, sobrándole incluso tiempo para atarse los cordones antes de patear. Así era Naturezza. Así de soberbo, así de grandioso. Nació y se crio en la Selva Amazónica donde se mojó con un musculoso compacto y perfecto para el fútbol. Inconformista y desobediente, tal vez porque ese mismo talento lo arrastró a la jungla de cemento, ni Roberto Hongo podía dominar su conducta, manteniéndolo hasta entonces en el banco. Pero el trono de Rey tiene lugar para uno solo, y Tsubasa saitō como nadie ante Naturezza, y con la elegancia de sus movimientos conectó una chilena imparabile, sellando su obra maestra. "El Diego de Sol Naciente", campeón del mundo juvenil, contraería matrimonio con su fan de siempre, Sanae, y más tarde marcharía hacia Barcelona. Y como a toda gran estrella, Europa lo espera para verlo brillar.



ROAD TO 2002: LIGAS EUROPEAS

MANGA: Tomos 1 al 7 de Captain Tsubasa Road to 2002.
ANIME: Capítulos 36 al 52 de Captain Tsubasa Road To 2002.

Tras el campeonato del mundo la mayoría de los jugadores se incorporaron a la J-League, la Primera "A" del fútbol japonés, pero algunos buscaron sus destinos en ligas más competitivas. Tal el caso de Hyuga, que tras lanzar un perfume con su nombre (quién te ha visto y quién te ve, pichón!), se incorpora a la Juventus de Italia. Y según Roberto, ya no hay nada que pueda enseñarle a su mejor discípulo, por lo cual Tsubasa gana su último partido en el Sao Paulo y parte hacia el Barça. Allí conocerá a la máxima estrella del equipo, Rivaldo, su amigo y rival por el puesto de número 10. Y a pesar de su gran performance y chapa de campeón, el DT Van Saal decide relegar a Tsubasa al equipo de reserva. Sí, a pesar de que el prodigio nipón se había sometido a un riguroso entrenamiento en Hawaii para mejorar su rendimiento, Barcelona no lo debía compartir equipo con figuras como Kluyvert u Overmars. Hyuga está furioso, y le propone a su compañero de selección mudarse a Italia, donde seguro tendrá más oportunidades. Aunque ni él mismo las tiene. Su duelo personal con el holandés Edgar Davids evidenciaba una falla fundamental: necesita más fuerza en su pierna menos diestra. Pero el tigre sabe de dificultades, y con duros entrenamientos se hace de una plaza y el respeto de sus compañeros Zidane y Del Piero. A todo esto Japón enfrenta en Yokohama a Holanda, en un partido que estuvo a punto de "no ser" ante la negativa holandesa de enviar a sus mejores hombres. Es 1 a 1, pero nadie lo festeja: todos deben mejorar. Y Tsubasa será el primero, convirtiendo 10 goles y 10 asistencias con el Barcelona B en tan sólo 2 partidos, superando el desafío que le impuso Van Saal y volviendo a primera Genzo, por su parte, afirma su calidad en el Hamburgo durante un encuentro contra el Bayern Munich donde juegan Schneider, Levin y el chino Sho. La sorpresa es la incorporación de Carlos Santana en el Valencia, donde entre otros juega nuestro compatriota Pablito Aimar, y será en este partido donde Tsubasa volverá a plantar cara contra su antiguo rival de la liga carioca.



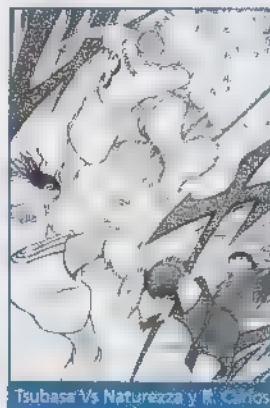
ROAD TO 2002: EL RESTO

MANGA: Tomos 7 al 15 de Captain Tsubasa World Youth.
ANIME: No fue adaptado.

Desde entonces hasta aquí los muchachos siguen haciendo de las suyas en Europa, demostrando su alto nivel de juego en las ligas más competitivas y enfrentando a rivales de alto calibre. Tsubasa deberá medir fuerzas contra el Real Madrid, donde desumbra su máximo rival al trono Naturezza. Misaki, por su parte, termina jugando en la J-League para el Jubilo Iwata. Y es justamente en Japón donde ya asoma una nueva figura: Daichi Ozora, hermano menor de Tsubasa, es ahora el flamante capitán de Nankatsu. Tal vez la luz que su hermano desparrama por el mundo lo lleve lejos. Hacia la gloria, donde él lo espera.



"Partido del torneo #15 de Road to 2002"



Tsubasa Vs Naturezza y K. Carlos



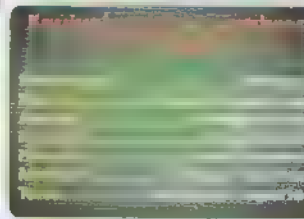
Misaki en la J-League



Daichi Ozora

Equivalencia de nombres

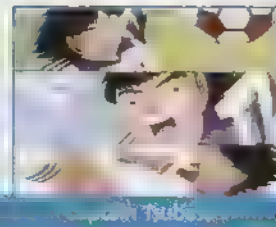
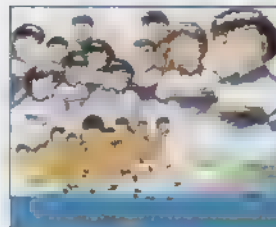
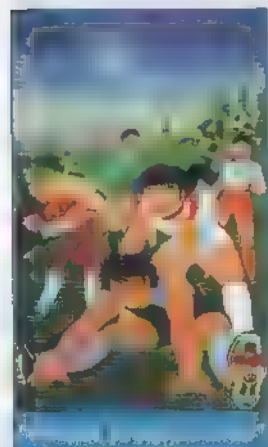
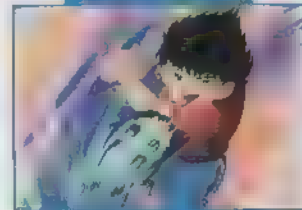
Originals	Originals
Tsubasa Ozora (Nankatsu)	Paul Diamond
Genzo Wakabayashi (Nankatsu)	Johnny Eddie
Taro Misaki (Nankatsu)	Steve Hyuga
Urabe Hanji (Nankatsu)	Richard Tex.Tex
Naturezza	Ralph
Hyuga	Hermanos Koriotto
Ken Wakabayashi (Nankatsu)	Andy Johnson
Takashi Tanaka (Nankatsu)	Armand Calahand
Shun Nitta (Utamo)	Victor
Hiroshi Ito (Mirado)	Rigo
Mitsuru Sano (Mirado)	Fetty
Sanae	Roberto
Roberto Hongo	





La llegada de Captain Tsubasa a la pantalla chica se produjo un 13 de Octubre de 1983, y desde entonces se mantuvo firme en la programación de TV Tokyo hasta finalizar en su episodio 128. Si hay algo por lo que se recuerda este primitivo anime futbolero es por esas canchas kilométricamente interminables donde jugaban los protagonistas, que corrían y corrían (y corrían) hasta que en el horizonte (en el horizonte!!) comenzaba a aparecer el arco contrario... dándoles durante el camino suficiente tiempo para recordar grandes momentos de sus vidas como partidos anteriores, la familia, los amigos, el perro, qué comieron ayer... y como si fuera poco, después de semejante esfuerzo aún les quedaba fuerza como para romper la red de un pelotazo!! Igual de memorables son esos épicos partidos que llegaban a durar más de 15 capítulos, en particular la segunda final Nankatsu vs Me wa. Si pensamos que en Japón la serie se emitía de a un

capítulo por semana, llegamos a la conclusión de que los ponjis estuvieron como 4 meses esperando que se pitara el final del encuentro (terminalo de una vez, referí hijuna-granputa!!). La razón de todo esto era que la versión televisiva se emitía al mismo tiempo que se publicaba el manga, por lo cual había que darle tiempo al autor para que dibujara nuevas páginas que luego pudieran ser adaptadas a la animación. Pero mientras tanto hay que seguir animando, y debido a ello la productora Toei Animation (especialista en el tema con series como Dragon Ball, Slam Dunk o Saint Seiya) se vio obligada a inventar múltiples escenas a fin de "estirar" los capítulos. La misma razón explica ese Campeonato Europeo Infantil que sólo aparece en esta versión. Pero a pesar de retrasos, el anime seguía acercándose cada vez más peligrosamente al manga, hasta que Tsubasa tuvo que despedirse de las pantallas el 27 de Marzo de 1986. Sus últimos 3 capítulos recopilaban algunas de sus mejores partes intentando darle un cierre "remember" que fuera aceptable. Tras el final pasaron 8 años, una miniserie de OVAs y una película (ver sección aparte), pero 1994 era un año especial. Se disputaba el fatídico Mundial de Estados Unidos donde al D ego "le cortaron las piernas", y aunque Japón no clasificó, en la Isla había un creciente interés por la recientemente inaugurada J-League. Sucedió un poco tarde, pero el 21 de Octubre de 1994 se estrenó finalmente una segunda serie "Captain Tsubasa J", y la "J", obviamente, hacía referencia a



esta liga. La idea era adaptar el nuevo manga del autor, Captain Tsubasa World Youth, pero la publicación apenas había comenzado y el material no era suficiente. Las empresas productoras, Studio Comet (anime de Fatal Fury) y Nippon Animation (Hunter X Hunter, Corrector Yui, Super Cardita), pensaron entonces que lo mejor sería comenzar contando todo desde el principio, ya que a fin de cuentas había pasado mucho tiempo y habría que poner "en onda" a los nuevos televidentes. Los primeros 33 capítulos de Captain Tsubasa J fueron una remake del 1er Torneo Intercolegial, dejando sólo un capítulo, el 34, como enlace antes de "lo nuevo", lo que todos querían ver. Pero todos terminaron decepcionados, porque la serie concluyó inesperadamente el 22 de Diciembre de 1995 tras 47 episodios, dejando todo colgado tras revelar la verdad sobre la Real Japan 7. Pasaron otros tantos años, y aprovechando la emoción que causaba en tierras asiáticas el inminente Mundial Corea-Japón 2002, el 7 de Octubre de 2001 apareció una tercera serie... y aunque la cultura popular la denominó "Captain

Tsubasa Road to 2002", su nombre real es "Captain Tsubasa" a secas, tal como dice (obviamente en japonés) el logo que aparece en el opening. Esta manía por llamarla "Road To 2002", además de pretender asociarla con el manga homónimo, es un intento por diferenciarla de la serie original de 1983. La realidad, sin embargo, es que este anime nos muestra muy poco del más contemporáneo manga de Tsubasa. La primera razón es que los capítulos televisivos y el comic nuevamente estaban saliendo a la par y había que dejar avanzar al autor. La segunda es más compleja y encuentra motivos en el mundo de los negocios. Los productores pensaron apuntar esta serie a un público más infantil y comercial que el del manga. Los pibes que se sentaban hoy a ver al Tsubasa "del Siglo XXI" lo hacían influenciados por el Mundial, y si jamás habían televisado las antiguas series anteriores, no importaba, porque ahí estaba el estudio Madhouse (Boog-epop Phantom, Alita, CardCaptor Sakura) para contarles toda la historia desde el principio, mientras les vendían un gran surtido de merchandising conmemorativo que, de

seguro, aquellos treinta y tantos fans iniciales no estarían dispuestos a comprar. La primera tanda de capítulos fueron una remake (y a triunfaaaaar!!!) de los 2 torneos colegiales y el Mundial Sub-16, aunque ahora todo tenía calidad de animación actual y las canchas kilométricas desaparecieron para dar lugar, en cambio, a una especie de "fútbol rápido" donde las jugadas concluyen en segundos. "Captain Tsubasa" (¡llamémosla bien!) concluyó a la par de la fiebre mundialista - el 6 de Octubre de 2002 en su capítulo 52, dejando como epílogo el estadio de Yokohama, donde los japoneses enfrentan a Brasil por la Copa del Mundo... aunque el capítulo, qué cosa, termina justo cuando la pelota se pone en el movimiento, dejando una curiosa sensación en el público como si se susurraran al oído "otla vez te la deste, boludo!!"



... Road to 2002



CAPTAIN TSUBASA: EUROPE DAIKESSEN
 (Captain Tsubasa: Gran batalla en Europa)
 Estrenada en Japón el 13-07-1985
 Duración: 41 min.

La selección colegial japonesa viaja a Francia para enfrentarse a un combinado continental con estrellas como Steve Robson, Cid Pierre y Karl Schneider, quien decide quedarse en el banco ya que no cree necesaria su participación para obtener la victoria. Sin embargo, la presión de Tsubasa y compañía obligará su entrada al juego. Los hechos se desarrollan en un elseworld (universo paralelo) en el cual este partido reemplazó el Campeonato Europeo Infantil, de hecho muchas de sus situaciones están tomadas de la final Japón-Alemania. El diseño de personajes corresponde al final del 1er. Torneo Intercolegial



CAPTAIN TSUBASA. AYAUSHI! ZEN NIHON JR.
 (Captain Tsubasa: Peligro! El equipo japonés junior)
 Estrenada en Japón el 21-12-85
 Duración: 60 min.

En esta ocasión son los europeos los que viajan a Japón, obviamente, en busca de revancha. Los potentes tiros de Schneider, que utiliza la pelota para golpear a sus rivales, logran lesionar a los arqueros Ken Wakashimazu y Yuzo Morisaki (Alan, arquero del Nankatsu), obligando la entrada de un lesionado Genzo. La llegada de Hyuga en el segundo tiempo empareja al marcador, por lo cual los equipos deberán definir las cosas en suplementario. Se desarrolla en el mismo elseworld de la película anterior (de hecho fue estrenada 5 meses después a modo de continuación).



CAPTAIN TSUBASA: ASU NI MUKATTE HASHIRE!
 (Captain Tsubasa: Corre hacia el mañana!)
 Estrenada en Japón el 15-03-86
 Duración: 41 min.

Esta película es una precuela del Campeonato Mundial Sub-16 (aunque esa parte no sería animada hasta 3 años después). Todos los estrellas del 3er Torneo entre Institutos son convocados a la selección en vistas al futuro compromiso internacional. Una vez concentrados se desarrolla un partido de práctica, con la participación de Genzo que ha viajado especialmente desde Hamburgo para darles consejos sobre cómo mejorar su juego y estar al nivel de la competencia.



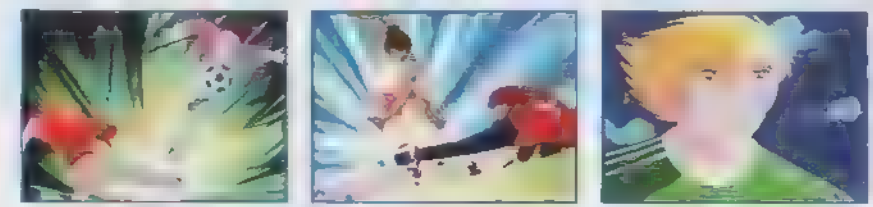
CAPTAIN TSUBASA: SEKAI DAIKESSEN! JUNIOR WORLD CUP
 (Captain Tsubasa: Gran batalla en el mundo! La Copa Mundial Junior)
 Estrenada en Japón el 12-07-86
 Duración: 56 min

Estados Unidos organiza un campeonato junior en el cual también participan Japón, una selección europea y un combinado sudamericano. En su debut los nipones vencen sin mayores dificultades a los yanquis liderados por Sylvester Luck, mientras que Sudamérica elimina a Europa por la mínima diferencia. La final enfrenta a los asiáticos contra jugadores como Ramón Victorino, Juan Díaz y un rubio (rubio?) Carlos Santana, siendo esta la primera vez que el bras leño y Tsubasa medirán fuerzas. El guión y diseño de personajes corresponde al final de 3er Torneo entre Institutos, aunque antes del Mundial Sub-16.



SHIN CAPTAIN TSUBASA
 (Nuevo Captain Tsubasa)
 Miniserie de 13 episodios lanzada en video entre 1989 y 1990.
 Duración: 25 min. por episodio.

3 años después de finalizada la primera serie televisiva, Studio Movic (Nuku Nuku, Blue Seed, DNA2) produjo un total de 5 videos que adaptaban en 13 episodios el Mundial Sub-16, llevando a la animación la última parte del manga original de Captain Tsubasa. En la sección Historia hay un resumen del campeonato.



CAPTAIN TSUBASA: SAIKYO NO TEKI! HOLLAND YOUTH
 (Captain Tsubasa: El rival más poderoso! La Selección Juvenil holandesa)
 Estrenada en Japón el 06-11-94
 Duración: 48 min.

Este largometraje adapta un manga que realizó el autor en 1993 (ver sección "Sus Mangas"), ubicando la historia 2 años después de que Tsubasa partió hacia Brasil y un año antes del comienzo de las Eliminatorias Asiáticas Sub-19. Se está jugando un partido amistoso Japón-Holanda, el cual pierden los locales por aplastante goleada ante la ausencia de Tsubasa. Los nipones piden revancha, y esta vez con el 10 en la cancha, la historia será otra. Sorprende que la máxima figura de los holandeses, Bryan Cruyfford, decida mirar el partido desde la tribuna ya que no considera necesaria su participación.... pobre boludo se nota que no vio todas las películas anteriores. Bryan, a Tsubasa no le gana nadie!!



MIL TEAM



CAMELOT
CONOCE TU HONNE.

BUSCAS DEL MANGA Y ANIME



キャメロット

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4374-8182 "envíos al interior"
Venta telefónica 4373-2902 / ventas@camelot-comics.com.ar

www.camelot-comics.com.ar

Camelot
COMICS STORE

Ikkitousen

Por Agustín Gomez Sanz

Porque lo que importa... es la bombacha!!

El fan service pudo haber comenzado, justamente como lo dice su nombre, como un regalito al lector u espectador fiel de una serie que constaba de un plano de su personaje favorita/o mostrando parte del cuerpo o en ropa interior; pero hoy en día ha llegado a formar un género unico e independiente. Este tipo de series se pueden dar el lujo de ser más pajeras que una directamente hentai ya que se paran desde el lado de la "legalidad" y al mismo tiempo se cagan de risa de sí mismas por ser tan zarpadas. Como en todo hay grados y niveles, existen productos que van desde cosas como Burn Up que tratan de disfrazarse de serie de acción, hasta cosas como Aika en las que la historia es una sucesión de hechos que prácticamente no importan en lo más mínimo; la protagonista es la bombacha. Ikkitousen es sin duda uno de los más nuevos exponentes de este género pajero, llegando a mostrar (tapadas por el ángulo de la cámara, por supuesto) escenas de sexo... Vendría a ser como una clásica peli de los Viernes a la noche por The Film Zone o I-Sat, pero con el detalle de estar mezclado con el genero de luchas de secundaria... todo aderezado con una complicadísima trama basada en una antigua leyenda historica china.

"Ikkitousen" es una palabra que se traduce literalmente como "invencible", y cuyos kanjis se pueden leer como "un caballero/guerrero que derrota a mil". Este fue el titulo del primer éxito del



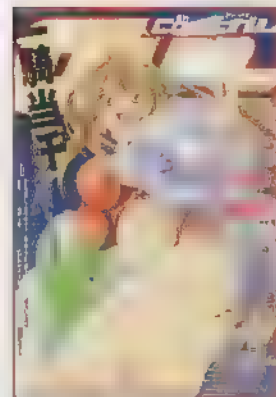
autor Yuji Shiozaki, el cual si bien había realizado trabajos más normales para otras editoriales, fue contratado por la editorial Wani Books. Esta empresa se dedica principalmente a publicar libros de fotos de idols en bolas, así que cuando decidieron entrar al mercado del manga, siguieron la misma línea con la que venían laburando: si es de Wani, tiene

que tener minas en bolas. Así en Abril de 2000 Ikkitousen nació en las páginas de la publicación mensual "Comic GUM" (donde también se serializaron Mahoromatic y Cand date for Goddess) obviamente semientepotencial pajero no tardó en convertirse en un proyecto para una serie animada, la cual fue producida por una sociedad



entre Ganco y J.C. Staff (Orguss 02, Utena, Alien 9) bajo el nombre de "Ikkitousen Partners". Los extrañamente pocos 13 episodios, que se emitieron entre el 30-7-2003 y el 22-10-2003, estaban dirigidos con la misma

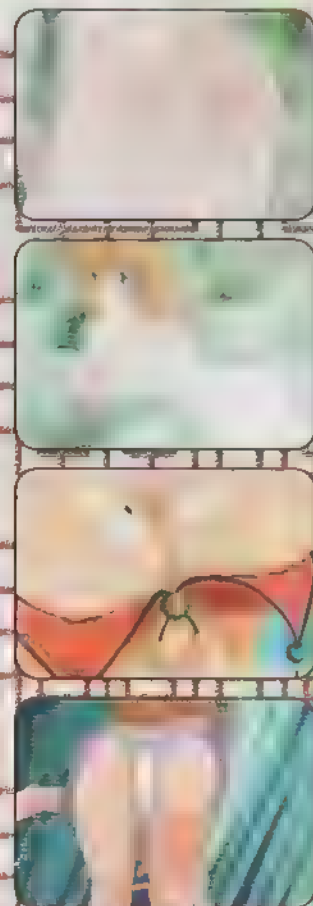
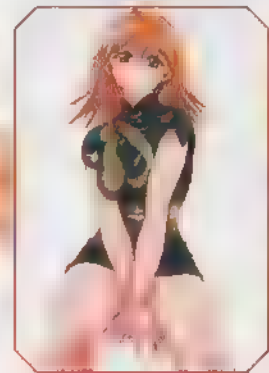
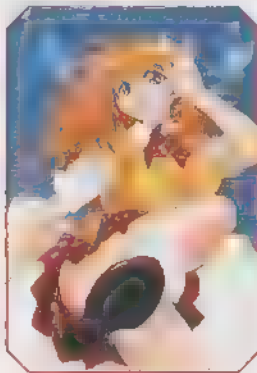
premisa que el manga original; al punto tal de que al final de cada capítulo los espectadores y el staff votaban cuáles habían sido los mejores planos de "patas de camello" (nombre con el que se le llama a las conchas apretadas por panties muy ajustadas) y tetas al aire de ese episodio y los posteaban en la página web oficial. Lo raro de que hayan sido tan pocos capítulos es que obviamente no cubrieron la historia completa ya que el manga original todavía sigue publicándose.



LA HISTORIA Y LA LEYENDA

La trama está basada completamente en el periodo histórico chino conocido como "Los Tres Reinos", el cual se dio cuando la dinastía Han cayó después de una revolución, dejando un vacío de poder que hizo que todos se declararan la guerra entre sí para disputarse el control del país. Así se forman tres imperios que se auto proclaman "legítimos herederos" de la dinastía anterior. El primero de los tres fue el Imperio Wei fundado por Cao Cao, el segundo fue el Imperio Shu fundado por Liu Bei y finalmente Sun Quan funda el imperio Wu. La historia en realidad está basada en una novela de Luo Guanzhong que relata los 112 años de disputas

que llevaron a la caída de la dinastía Han, las batallas, alianzas y traiciones que las diferentes generaciones de descendientes de estos tres fundadores fueron llevando a cabo a lo largo de este tiempo, y finalmente la reunificación de toda China bajo la dinastía Jin. El libro es una bestia de texto ya que cuenta vida y obra de los más de SETENTA Y CINCO personajes involucrados en la trama. Sin embargo logró cruzar las fronteras y convertirse en base para cientos de versiones en formatos diferentes. La más conocida para nosotros es seguramente la saga de videojuegos de Koei, conocida como "Dynasty Warriors" (Sangoku Musou)



En Ikkitousen se plantea que las almas de los muchos guerreros que pelearon durante esta época están selladas adentro de unas antiquísimas gemas esparcidas por todo Japón. Estas gemas, conocidas como "magatamas" (esas piedritas en forma de medio ying-yang que aparecen tanto en Blueseed), tienen la capacidad de despertar el poder latente que existe en las reencarnaciones de esos antiguos héroes chinos (que por supuesto también están todos en Japón). La protagonista, Hakufu Sansaku, es una rubia con tetas grandes como piñatas y el cerebro lleno de papel picado, la cual es la reencarnación de

legendario héroe "Sun Ce Bofu". La pobre mina se pasó toda su vida entrenando con su vieja en el campo y ahora le toca ir a estudiar a pleno Tokyo, donde todos los demás reencarnados están agrupados por colegios y peleando la misma guerra que hace miles de años. Como era de esperarse, muchos de los reencarnados ahora son chicas, las cuales como toda lógica da a suponer, prefieren luchar vestidas con uniformes de colegias hipertrolas o trajes de sirvienta. La trama tiende a seguir de forma bastante fiel los hechos históricos, lo cual es algo realmente sorprendente para ser una serie esencialmente de luchas pajaras.

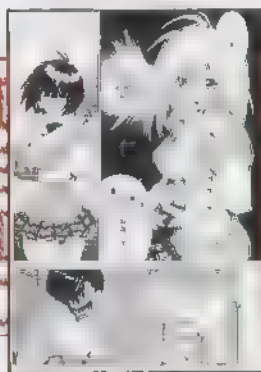


EL MANGA Y SU AUTOR

Ikkitousen es sin duda la estrella actual de la editorial Wan Books, conocida en el medio japonés como "la editorial de los yakuza", por la pinta de mafiosos que tienen sus integrantes. Actualmente lleva siete tomos recopilatorios editados, con un tankoubon nuevo saliendo a la venta en Japón cada 7 meses aproximadamente. Su autor es Yuji Shozaki, un mangaka que sólo había realizado mangas cortos para la revista Young Jump de Shueisha, como Karen (1997-1998), Happy Man (1999), y Nikkan Tachibana (2000).

Ahora la historia es muy diferente; el tipo ya es muy famoso y básicamente le llueven proyectos de diferentes editoriales entre los que se destacan Comedy Stadium Seven (2002), una versión de Zoids llamada Zoids Z1 (2002-2003), Battle Club (2004), y Frontier Roots (2004). De todas formas Ikkitousen siempre se mantiene como su obra principal. Aunque la llegada del anime a nuestras tierras no está previsto en el futuro cercano (de hecho por su contenido, Locomotion sería el único

interesado eventualmente en emitirla), en el pasado viaje a Japón, Ivrea se hizo de los derechos de publicación de este manga para Argentina. Ikkitousen se está publicando en formato B6 (12,8 x 18 cms), incluyendo páginas a color, sobrecubiertas y unas aclaraciones de la traducción especialmente complejas y detalladas para entender todo el trasfondo de la historia china. Como siempre pasa con este tipo de ediciones, está disponible en comiquenas y Musimundos de todo el país y su precio es de \$15 por tomo.



Arjuna

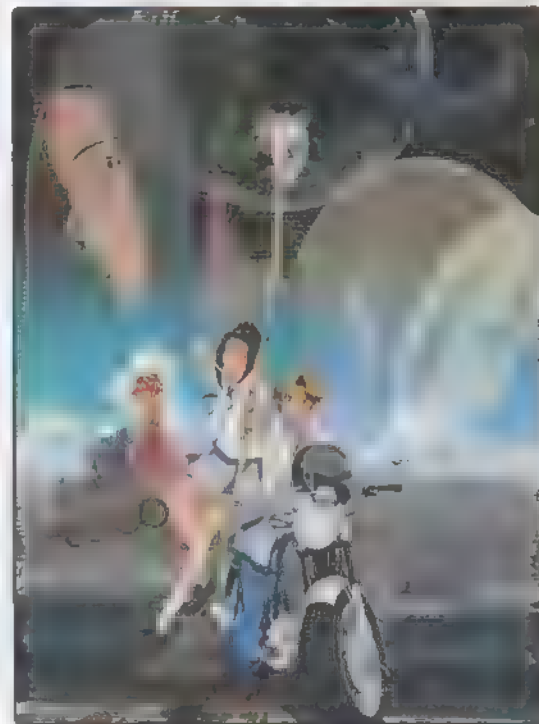
Por Sergio Fantín

Favor de no arrojar este papel a la vía pública



Hasta hace unos años se pensaba que por más calor que se emitiera a la atmósfera, la temperatura del planeta no cambiaría mucho. Bueno, una vez más la realidad supera a la ficción, y ya el calentamiento global es vox populi. Pero la ficción se alimenta de la realidad, y fue así como muchas historias comenzaron a abordar cuestiones sobre medioambiente. Las obras de Hayao Miyazaki, como Mononoke Hime o Nausicaä, son un claro exponente de ello, y Chikyuu Shoujo Arjuna, Earth Girl Arjuna o simplemente Arjuna, es otro de estos casos.

Juna, una chica común de secundaria, sufre un grave accidente que le cuesta la vida mientras viaja en moto junto a su ceropistero "amigovio" Tokio. La historia de Arjuna comienza así, con la misma muerte de Juna (la gran Yusuke!). Tras la tragedia, un enigmático ente llamado Chris le ofrece a Juna la posibilidad de revivir como Arjuna, el Dios del Tiempo (cuya traducción más acertada sería "Avatar del Tiempo"), para proteger a la Tierra del caos ecológico en que se encuentra, manifestado en las feroces criaturas conocidas como Raaja. Sin pensar mucho en las consecuencias, Juna acepta y obtiene sus nuevos poderes, empezando por la "drop of time" que le ensartan en la sabelina permitiéndole transformarse en Arjuna, protegida por su "aura suit" y en posesión del poderoso "arco de Gandiva". Sin embargo, las habilidades de la protagonista no sólo llegan hasta ahí, ya que



aparte de tener un nuevo peinado muy cool, posee una concepción distinta del mundo y las partes que lo componen (algo inspirado en la religión shinto, donde se cree que todo en la naturaleza tiene su esencia). A partir de ahí Juna se repartirá entre continuar con su vida personal (sus padres recién divorciados, su disputa con Sayuri para

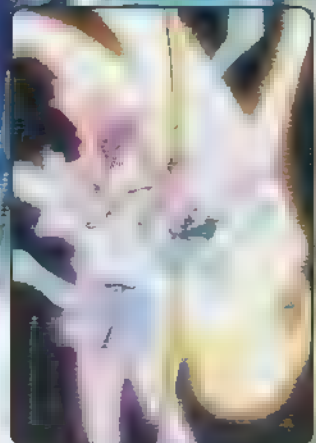
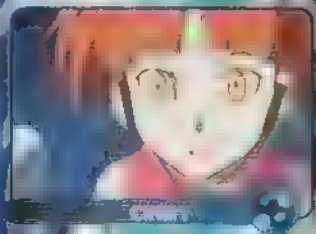
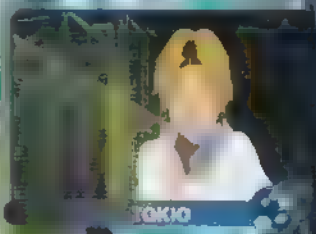
que no le choree a su amigovio, etc) y enfrentar el peligro de los Raaja como miembro de la organización secreta SEED junto a nuevos compañeros como Cindy y Teresa. Chris, por su parte, hace las veces de consejero de Juna, aunque casi siempre la pobre mina termina más confundida que Susana Giménez. Las referencias hechas a la

mitología hindú. son abundantes. Según el mito, durante las guerras entre las castas de los Pandava y los Kauravas, los consejos dados por Krishna a Arjuna dieron origen al Gita, que es el eje de la filosofía de yoga, dentriculoso es que en la serie cumplen Chris y Juna. En la mitología, Arjuna es el hijo de los dios de la mente y por ello siempre está azotado por la duda, así como Juna. Durante el desarrollo de este anime, la línea que separa lo bueno de lo malo es difusa. Esto no quita que la protagonista deba tomar decisiones con poca información que posee, una analogía muy correcta de lo que ocurre en la vida cotidiana de la gente. El papel de los Raaja se mantendrá oculto hasta el final, mientras Arjuna lucha o mejor que puede contra ellos y contra sus propias dudas. El Raaja puede ser el enemigo de turno, pero a ser producto de la destrucción que la contaminación causa en el mundo, ¿es correcto destruirlo también? Es fácil disparar con un arco superpoderoso, pero como se hace cuando el objetivo es, como dice Chris, "purificar a un enemigo"? Así como existe una cadena de imitación y todo tiene su papel, el peligro del Raaja no está solamente en el gran feo y digitalmente animado gusano que Juna ve, sino en cómo lo ve. Ella no sólo deberá pelear contra lo exterior, sino comprenderse y comprenderlo hacia un estado de mayor

conciencia resolviendo así el conflicto ecológico que se ha desatado. La idea general y guion son de Sho Kawamori, conocido como diseñador de valkyries en Macross, además de ser el padre de Escaflowne y Blue Sub 6. El diseño de personajes de Takahito Kishira (Serial Experiments Lain) aporta modernismo a la obra. Acompañan a la soberbia música editada en dos soundtracks de Yohko Kanno (Cowboy Bebop, Escaflowne, Wolf's Rain) y efectos tridimensionales en CG logrados impecablemente por el estudio Sateight (Macross Zero, Gene Shaft). El conjunto demuestra que como director, Kawamori da a importancia que merecen todos los aspectos, desde lo más grande a más mínimo detalle. En lo que se refiere a técnicas de animación, Arjuna se suma a la tendencia de la animación digital que caracteriza al anime de los últimos años. En entrevistas, el propio Kawamori afirma que "En Arjuna la heroína sincroniza con la Tierra, deja su cuerpo como espíritu y percibe una realidad diferente. Es esta la atmósfera surrealista que sentí era importante comunicar en este proyecto. Esa es la principal razón por la cual quise crear a partir de la animación digital, que tiene una textura diferente de la tradicional en celdas". Mucho software de primera línea fue empleado en este anime, tal como



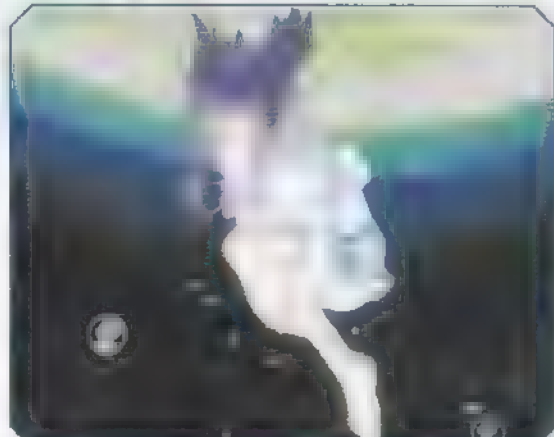
Los consejos dados por Krishna a Arjuna



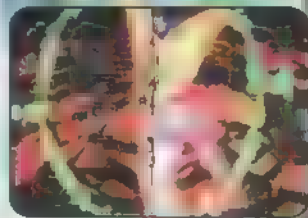
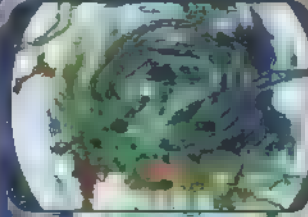
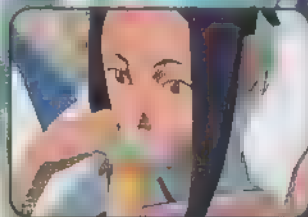
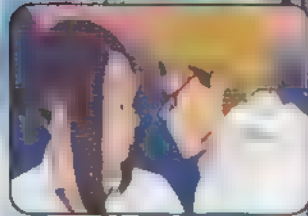
MIL TEAM



Holdni (que también fue utilizado en Hollywood para Matrix y Lord of the Rings), 3D Studio Max para todo lo relativo a medios de transporte (como la moto de Tokio o el helicóptero de SEED), y el mismo programa Retas Pro que fuera utilizado tiempo atrás en Escaflowne para integrar mejor el 3D con el 2D. El resultado es una animación gráficamente impecable y dinámica, en gamas de colores bien definidas con efectos fluorescentes en contraste (tal como el cuerpo rosa de Arjuna o la luz del arco de Gandiva). El gran pre-

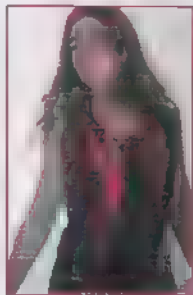
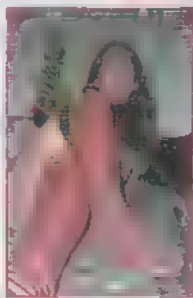


supuesto invertido en el anime, deriva en una calidad similar a la de películas de anime de la época. Arjuna sólo comprende una breve serie televisiva, sin adaptaciones al cómic o películas para cine. Los 12 episodios de 25 minutos que la conforman fueron producidos y emitidos en Japón por TV Tokyo entre el 9 de Enero y el 27 de Marzo de 2001. Su distribución internacional, la cual corrió a cargo de Banda Visual, no ha logrado colocar a masivamente en televisión, sino que fue más popular en su edición en DVD. En lo referente a la emisión panregional y concretamente en nuestro país, Locomotion comenzó a emitir en Enero último como unitario o semanal los Domingos, aunque ahora la rotación es de Lunes a Viernes a las 21:30 hs. El doblaje fue encargado al estudio argentino Media Pro, quien también dobló al castellano Lain y Alexander para el mismo canal. Earth Girl Arjuna es un producto moderno y novedoso, combinando las líneas básicas del género "magical girls" con el romance y el melodrama. Su propio y parejo desempeño en animación, música, historia y mensaje le han dado un lugar entre las series animadas más cuidadas que se han producido en este nuevo milenio.



Lolita Contest '04

Por Ricardo Perez



Este concurso se llama "Salir de Colegial" y es la "última" mas pretenciosa de mi "Cole" que impulsamos desde "L-ma 1"5, la sección de correo l"5 (el manga de Masakazu Katsura que lvrea esta publicando) ya tiene ganadora. Su nombre es Daniela, y ve en Oivos y tiene 17 años. Y ante tan carismática forma de posar con su uniforme solo se nos ocurría una pregunta

Sos estudiante en serio, no??
Sí, terminando Po imodal .
Ahhh... si me decías que no, se perdía la magia de las fotos...
Jajajaja!! Sí, es un colegio con uniforme
Sos una estudiante aplicada??
No me llevé jamás ninguna materia y mis promedios son bastante altos, pero la verdad no tengo idea cómo hago para zafar TANTO... Supongo que tengo buena memoria, porque ni los libros que me pidieron tengo

Te llevás bien con tus compañeros??
Sí, son buena gente las niñas.
Alguna vez saliste con un compañero de colegio??

Con un compañero no, salí con un chico un año mas chico. Somos muchos cursos de Polimodal en mi colegio, hay mucho para elegir... pero normalmente me gustaban los chicos mas chicos
Y nunca hubo onda con algún profesor, de esos que te miran durante la clase??

Jaja, qué grande el profe de dibujo ! Llevabas la pollera y aprobabas XD . Pero normalmente tengo relaciones muy amistosas con los profesores. Les rompo mucho las pelotas

Sos la chica linda del curso??
Somos 23 minas y 5 varones en el curso, hay para elegir ^^

Eso no responde mi pregunta...
Ahh... supongo que no... to que pasa es que soy poco amigable
Por?? Cómo te definís??

"Sos así hasta para elegir un helado o hablamos solamente de hombres??
De hambres. Helado no como."

Humm bastante cerrada. Mucha gente no aguanta mi forma de ser
Supongo que por eso tengo solo dos amigas de verdad . pero valen mucho la pena ^^ . Hay que saber llevarme una vez que me caiste bien, está todo mas que bien
Te considerarás una chica difícil??
Difícil no, elitista
Uh, eso suena peor que difícil...
Jajaja!!
Por qué elitista??
Porque elijo lo mejor ^^

Sos así hasta para elegir un helado o hablamos solamente de hombres??
De hombres
Helado no como
Te pasó de ir por la calle y que te gritaran cosas por el uniforme??
A quién no te gritan cosas por la calle?? Reacciono mal casi siempre, soy de dar pelea
Pero sí, me han gritado, más que nada porque en verano uso polleras y camisas para salir por ahí
O sea que considerarás el "look college" una buena arma de seducción...
Es cómodo... y a mí me gusta

"Serías capaz de ponerte el uniforme para darle el gusto a alguien especial??
Sí, totalmente
Cualquier cosa por mi amorcito."



Foto ganadora

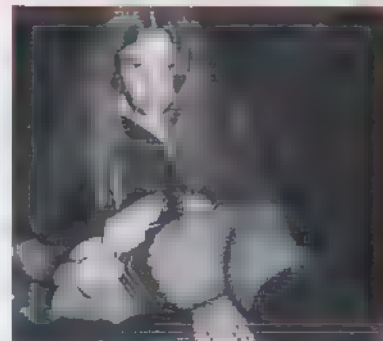
Sos de ponerte algo debajo de la pollera para que no se te vea algo o sos más... "fresca", digamos ^^
So-ia... ahora uso collotes, que son cas calzas . Además son bonitos ^^
Todo aquello que tape no es bonito .

Jajaja!! Pero tampoco se puede ir por ahí con las cosas al aire y polleras de 20 cm de largo!!
(Lamentablemente)... Y cómo te decidiste a participar??
Tenía la foto... Y me gusta que la gente vea las fotos de las que yo estoy orgullosa . Además es una foto bonita y pensé que podía llegar a ganar . Es provocativa

Totalmente. En la redacción de LAZER ha causado conmoción...
Me alegro . Me gusta que mis fotos causen cosas -)

Las fotos te las sacaste vos??
Sí, fue un día que revolvi todo el placard, me maquillé y dije "vamos a sacar fotos". Es la que más bonita salió, uno de mis orgullos . Me gusta sacar fotos, es un hobbie
Serías capaz de ponerte el uniforme para darle el gusto a alguien especial??

Sí, totalmente. Cualquier cosa por mi amorcito
Me refería a mí... (cuac!)
Jajaja
Tu novio sabe que estas fotos van a salir publicadas??
Sí, lo sabe desde el mismo día que lo supe yo. Le cuento absolutamente todo
Y está contento??
Sí, está orgulloso de su nena ^^ ■



"Me gusta que mis fotos causen cosas..."



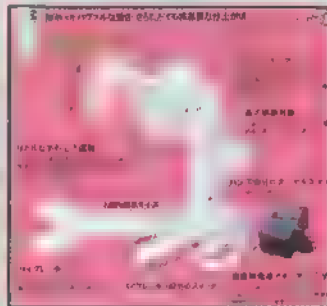
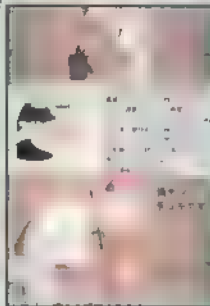


No, no es un chindogu, es la muestra fehaciente de que Japón está a la vanguardia de la tecnología pero a la retaguardia del sentido común. Señoras y señores (sobre todo señores) éste tiene que ser sin duda el invento más pajero concebido por la mente humana. Por pajero no nos referimos a erótico, sino al hecho de que, salvo que hayas perdido las manos en un accidente o nacido con los bracitos cortos tipo T Rex, hay que estar en un límite médicamente insano de vagancia como para no hacerse la puñeta con la mano directamente y listo. Si no querés sentirla, andá y sentate arriba de la mano un rato hasta que se te duerma o usá una toa la y dejate de joder!!

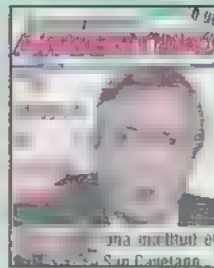
Tal como se ve en la propaganda, la SOM / Suppa Onanisto Mashin (Super Onanist Machine) viene con una peril a para regular la altura (por si tenés un pitulín enano o un culo demasiado gordo) y un dia para regular la velocidad. Lo curioso es que el dia está puesto en un control remoto con una significativa forma fálica y que encima vibra, así que debe estar diseñado en caso de que alguno quiera enchufarse en el orto. Destacable sobre todo es el detalle de la inclinación hacia un ángulo contrario al cuerpo para evitar que uno termine aplicándose una máscara facial de ricota. . . podr. an haberle puesto una tapita o algo, che

Desde ya el aparato fue un rotundo fracaso como pajeador ya que esconderlo en el cuarto sin que nadie lo note es prácticamente imposible. Aunque la peor de las desventajas es que hay que usarlo solo si acostado en el suelo, así que no se puede utilizar frente a la compu (lugar donde uno ve el 99% de la pornografía) o en la mayoría de los baños ya que no hay espacio para acostarse. . . Suerte para hacerte el dobolu si tu vieja llega a entrar de improvisto al cuarto, y si te lo sacás a las corridas corrés el riesgo de despedirte de tu amiguito para siempre. . . Es de extrema importancia usar el adaptador incorporado, porque en caso de utilizarlo con mayor corriente eléctrica puede que te la frote tan rápido que termine teniendo una combustión espontánea, que te la clave adentro del cuerpo hasta el ombligo o que te deje el prepucio estirado como media sin elástico.

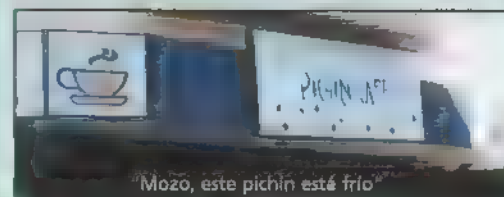
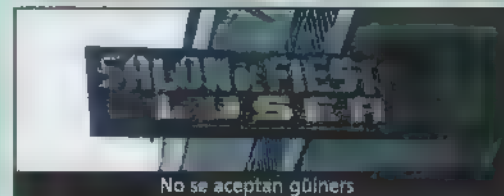
De todas formas el gobierno argentino está pensando comprar un container repietto y usar los SOM junto con selos de goma para deshacerse de la mitad de los empleados públicos. Algunos bares también las están utilizando para bajarle el contenido de gas a las gaseosas... "Te sacado? Dale, vamos, vamos. . . Me encantó!"



Esas fueron las palabras que según "La Tota" Santillán dijo el presidente como chiste y retó al jefe de Gabinete, Alberto Fernández, por decir que la cumbia vilera promovía la delincuencia. Al igual que luego expresaron muchas otras personas de la poética, y aunque no hubo ningún anuncio oficial más allá del relato del conductor de TV, el Nestor claramente estaba opinando que el género musical en sí no era el responsable de la inseguridad en el país. Sin embargo, gracias al "Semanario Argentino", una publicación que se vende en Estados Unidos y España, y es más que nada un medio de promoción de las casas que venden empanadas, milanesas y dulce de leche en esos países, parece como si nuestro presi tuviera un sello de cumbia propio garpado por el gobierno y todas las semanas tocara el rallador de queso con su grupo "Los tristanes" en sabados tropicales..



Todo empezó como una joda en la redacción de la famosa cadena de noticias germana Deutsche Welle. Los programadores, en sus ratos libres, comenzaron a armar una hidden-web en Klingon. un idioma creado en 1984 por el lingüista Marc Okrand para la raza guerrera del planeta Qo noS, parte del universo Star Trek. Pero se ve que los directivos no captaron que era una broma, y la cosa les pareció tan pero tan recopilada que DW decidió festejar su décimo aniversario agregando el Klingon a los más de 30 idiomas en los que está disponible su servicio online. En palabras del director de la cadena Erik Betterman: "la filosofía de nuestra estación es ser multicultural e intergaláctica (cu-cu). Celebramos nuestros 10 años de presencia en el universo cruzando los bordes del lenguaje, ayudando a los usuarios de otras galaxias para que tengan una impresión de Alemania". Será una impresión de lo nerd y freak que puede ser Alemania, suponemos. Ya se sabe que les sobra la guta, pero "no podes Deutsche Welle. . . no podés!!". Tratamos de llamar por teléfono al tipo este para decirse lo, pero su respuesta fue "jlyajbe" ("no entiendo", obviamente, dicho en Klingon). En fin Erik, te lo pusimos en el título como a vos te gusta, a ver si así te entra.



Los Pitufos

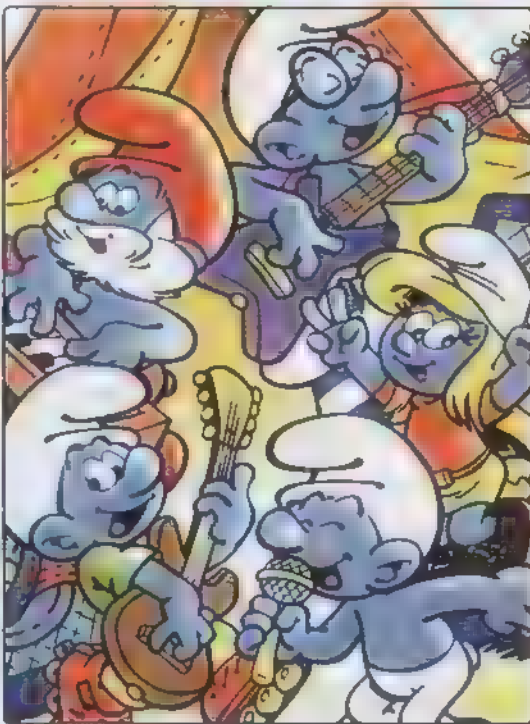
Por Agustín Gómez Sanz **Pitufame la pitufa o te pitufo todo el pitufo!!**

Antes que Las Chicas Superpoderosas, antes que P.kachu, antes que Los Simpsons, la cara que adornaba todos y cada uno de los productos que el merchandising cumpleañero pudiera acaparar, era narigona, azul y con una gorra blanca en forma de forro usado un Pitufo.

Al igual que figuras emblemáticas de comic argentino como Clemente y Matías, los Pitufos nacieron simplemente como personajes secundarios de una tira ex trosa, pero por alguna razón especial lograron una conexión con el público que los terminó volviendo estrellas mucho más famosas que la historia de donde surgieron.

El creador de estos bichitos azules fue Pierre Culliford, originario de Bruselas. Al finalizar sus estudios en esa ciudad, Pierre decidió conseguir un trabajo, y terminó eligiendo dos posibilidades de clasificados del diario: ayudante de dentista o dibujante de un diario belga. Como llegó tarde a la entrevista del dentista, decidió probar suerte en el diario, y así comenzó la carrera de uno de los historietistas más reconocidos de Europa. Tomando el nombre artístico de Peyo, Pierre dedicó varios años en ese trabajo a experimentar y buscar ideas para una serie, y finalmente es contratado por la revista semanal de cómics francesa "Le Journal de Spirou" para realizar una tira estable llamada "Johan et Pirlouit". Esta tira era protagonizada por un par de caballeros jóvenes (Johan/Juan y

SMURFS



Pirlouit/Guillermo) ambientada en la época medieval (persona es que después serían incluidos dentro de la serie de los Pitufos). Para el número 1047 del semanario, editado el 23 de octubre de 1958, Peyo inventó una historia llamada "La flûte à six trous" (La flauta de seis agujeros) en la que sus caballeros se encontraban con una raza de duendes

diminutos en el medio del bosque. Estos bichitos azules no hablaban, sino que únicamente repetían una sola palabra: "Schtroumpf" (salu.). El impacto que causaron los "Schtroumpfs" fue tal que la gente clamaba a gritos por más apariciones en el comic y Peyo sugirió hacer unas pequeñas historias en las que fueran los protagonistas

Para 1959 los Pitufos se habían convertido en el centro de casi todas las producciones de Peyo y en 1963 de mini-comics ya se había pasado a un libro completo y exclusivo, donde personajes y mitología ya estaban mucho más definidos. Ese libro a su vez fue seguido por 17 libros completos más, y en 1965 saldrían a la venta los primeros muñequitos clásicos de la compañía Schleich. En los libros, los bichitos todavía no decían mucho más que "Schtroumpf" así que se tradujeron y editaron con mucha facilidad en todos los países de Europa y Asia, cada uno con su versión local de la palabra propuesto (Smurf en inglés, Smurfen en holandés, Schlumpf en alemán, Pitufos en español, Smols en danés, Puffi en italiano, Smurfies en África, Strumps en Serbia, Kumafu en Japón, Lang shir ling en China, Dardassim en Israel...). Peyo también era animador, así que realizó nueve cortos en 13mm sobre sus personajes más famosos, los cuales terminaron deviniendo en una película estrenada en 1975 bajo el nombre de "La flûte à six schtroumpfs". Esta película tal como el nombre lo marca, era una re-versión animada de la historia original de Johan y Pirlouit, sólo que marcaba la primera aparición de dos Pitufos importantes: Papá Pitufo y la Pitufina. La película también incluía otro hito en la historia de la humanidad: la ahora



Peyo

hyper-mega-clásica canción de los pitufos escrita por Michel Legrand, la cual fue un hit número uno como single con varias decenas de millones de discos vendidos.

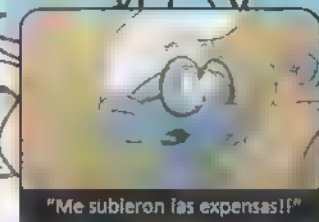
A pesar de que Johan y Pirlouit era su serie favorita, Peyo tuvo que dedicarse de lleno a la definición de los personajes y la mitología detrás de la serie. Su vida se dividía entre Los Angeles, donde supervisaba la realización de la serie televisiva de los estudios de Hanna Barbera; Hong Kong, donde se fabricaban la mayoría de los juguetes y pitufi-merchandising y sus obligaciones como dibujante del comic y promoción del producto en Europa.

El paso final al éxito se dio cuando el 12 de Septiembre de 1981 se estrenó en el canal americano NBC el primero de los CUATROCIENTOS VEINTIUN episodios de la serie, los cuales se mantuvieron en la pantalla durante poco menos de una década, terminando de emitirse el 2 de Diciembre de 1989. La demanda pitufil seguía en aumento y en 1991 se inauguró un parque de diversiones temático de Los Pitufos en las cercanías de Metz, Francia. El parque eventualmente fue perdiendo popularidad y terminó siendo cerrado (aunque la empresa de parques Walibi lo compró y todavía mantiene parte de las instalaciones originales). Peyo de todas formas sólo llegó a conocerlo en su época de apogeo ya que falleció de un ataque cardíaco en Diciembre de 1992.

Los Pitufos son, quizás o no, un ícono de la cultura mundial; por alguna desconocida razón lograron meterse en la cabeza de todo el mundo al punto de seguir manteniéndose presentes después de 46 años de existencia. La razón de que la ola de reversiones ochentosas no los haya agarrado puede explicarse



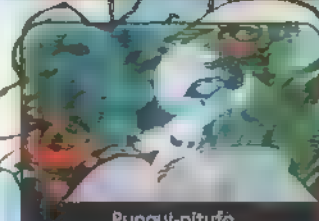
Panamina y Papá Sofovich



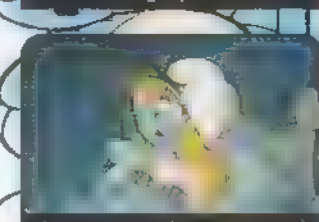
"Me subieron las expensas!!"



Partuffiesta



Pungui-pitufo



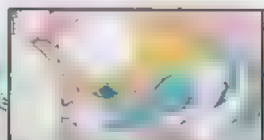
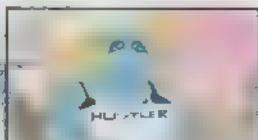
"Estoy con el pitufiasunto"



"Pegame y decime, Gargui"

de manera simple: nunca se fueron (aunque pitufos flacos, altos y musculosos versión 2000 no tendrían mucha gracia). Todavía al día de hoy se emite la serie en TV y se siguen lanzando año tras año pequeñas tandas de muñequitos originales; que a medida que fueron pasando los años cambiaron de teléfonos de disco a celulares, o de bicicletas a snowboards. Los videojuegos pitufos que comenzaron en las viejas Coleco Vision continuaron en el Game Boy Color y la Playstation. Todavía se los usa como referencias cómicas, en parodias (como la versión del reality de Anna Nicole Smith pero hecho

con la Pitufina) y en cosas no tan chistosas como el musical de Broadway de Andrew Lloyd Webber basado en los suspiritos azules. Peyo creó su propia compañía llamada Cartoon Creation para que contiguara con sus personajes favoritos (Johan y Pirluit) mientras él administraba el pitufi-imperio que ahora heredó su hijo Gracías a ese estudio las aventuras de los cableros pudieron seguir publicándose luego de la muerte del autor (el último tomo se publicó en el 2001). En palabras del propio Peyo: "Yo soy, en realidad, prisionero del éxito de los Pitufos"



Los libros franceses



CD de música pitufa



La parodia del reality de Anna Nicole Smith



ARGENTINA PITUFADA



Como cualquier otro país de occidente, Argentina sucumbió a la fiebre pitufo, la cual llegó junto con la democracia en 1983. Además de la emisión televisiva, se puso la carita azul en cuanto producto fue posible entre los que se destacan los legendarios Calcos. La gran caída, como pasa con todas las series copadas de los ochentas, es que los juguetes de los pitufos eran casi imposibles de conseguir gracias a que el Sr. Alfonsín tenía cerrada la importación para que hicieran mejores negocios sus amiguitos industriales que no tenían que esforzarse en competir con nadie y nos podían vender cualquier mierda que tota no íbamos a poder elegir. Hacerse con un muñequito original, y por ende bien fabricado y no una masa semi-forme ma pintada de "Industria Argentina", era como tratar de conseguir

pitonio enriquecido. Seleccionadas jugueterías tenían fantásticas maquetas con ardeas pitufas completas que por supuesto tenían un cartecito de "no a la venta", sólo para que uno dejara impresa la nariz contra la vidriera y pidiera que le compraran cualquier otra boludez por calentura. Ante este panorama, un genio de la mercadotecnia no tuvo mejor idea que vender el kit de "La fábrica de Pitufos". Milones de chicos frustrados se vocearon corriendo a las jugueterías, pensando que por fin iban a poder tener los tan esperados muñequitos. El kit venía con varios accesorios (radios, esquies, espejos, etc.), pinturas y un molde básico para darle forma a la arcilla... No hablemos de cortar los brazos para después pegárselos en alguna pose interesante o agregarle algún accesorio,



El álbum argento



Muñecos originales

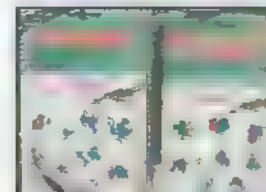


Muñecos del huevo Kinder

el sólo lograr un pitufo presentable en la misma pose del molde era una tarea prácticamente imposible, así que se fue un escultor experto. Luego de que se abriera la importación, las camadas de nuevos pitufos fueron llegando y hoy en día pueden encontrarse en cualquier tienda de regalos. Más allá de esto, los pitufos se instalaron en la psiquis argentina para quedarse; Papá Pitufo llegó a reclamar su lugar en el trencito de la alegría junto a Mickey y la Pantera Rosa, puesto que por cierto mantiene todavía al día de hoy igual que en el resto de los países donde fue exito se vivieron una referencia cultural que nadie olvida (quien no escuchó la can-

ción de Ataque 77 que dice "¡Gill Tu mujer se encamó con los Pitufos!"); el sketch del negro Olmedo o el de Ginzburg, incluso Pepito Cibrián hizo la adaptación del "Musical de los Pitufos"... Pero hay otro aspecto de ese pitufo: recuerdo de la niñez argentina de los ochentas, un recuerdo mezclado con temor, el recuerdo de los casos de asesinato cometidos por pitufos diabólicos... (ver sección siguiente). El comic se editó varias veces y en varios formatos a lo largo de los años y en su pico de popularidad la película de los Pitufos incluso llegó a los cines. Actualmente no hay ningún canal que este emitiendo esta serie en nuestro país, pero con la llegada del canal retro

Boomerang (que justamente pasa los Pitufos en USA) existe una posibilidad que volvamos a ver los a algún día



Calcos argentinos



LA PITUFIEVOLUCIÓN DE LA HISTORIA



Tal como decía la presentación, los Pitufos vivían en su Pitufi-Adea de casas-hongos (alucinógenos por cierto) en el medio del bosque, y la única manera de encontrarla era si uno de ellos te invitaba. Los inicialmente 97 Pitufos eran liderados por el viejo Papá Pitufo, que tenía 543 años. Del otro lado estaban el gato Azrael y su dueño Gargamel, un mago que vivía obsesionado con atrapar a los poronguitos estos para, según decía la leyenda, usarlos como ingrediente en una poción para fabricar oro. Cada Pitufo tenía una profesión o a falta de ésta una característica personal que correspondía con su nombre, así tenemos a Pitufo Musico, Pitufo Bromista, Filósofo, Fortachón, Dormilón, Genio, Tontín, etc. Nadie sabe de dónde carajo salieron, sólo aparecen abajo de una hoja en las noches de luna llena y la aldea los adopta. Con esa premisa se fueron sucediendo as diferentes temporadas. En la primera tenemos la legendaria epi-

demia de los Pitufos Violetas (Nack!!) que empezaba cuando un insecto extraño picaba a Dormilón y se convertía en una especie de zombie violento, capaz de contagiar a otros mordiendoles la cola (agregue su chiste favorito aquí...). Vale aclarar que en el cómic la epidemia volvía a los pitufos de color negro pero evidentemente debieron cambiarlo en la versión TV para evitar connotaciones racistas. También en esta temporada aparecía la Pitufina, la cual originalmente era una creación maligna y groncha (de tez más oscura y pelo morochito) de Gargamel. Que mejor manera de crear el caos en una colonia de 98 hombres que metiéndoles una mina en el medio. Al final Papá Pitufo decide ayudar a la espía convirtiéndola en una pitufo real y buena, así que lógicamente se transforma en la conocida versión azul clarito normal y rubia (malditos pitufo-nazis). Para la segunda temporada hacían su aparición los caballeros Juan y



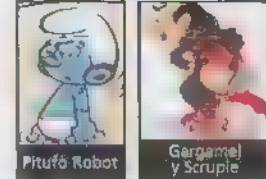
Los pitufos violetas



Pitufi-groncha



Juan y Guillermin



Pitufo Robot

Gargamel y Scruple

Guillermin (que no son otros que Johan y Purlart) junto a la cabra, Duicinea. En esta parte se ve a los Pitufos interviniendo más en el mundo humano medieval, así también como la aparición del Pitufu Robot (de madera), creado por Genio. Los personajes humanos no tienen demasiada aceptación por el público, así que empiezan a hacer apariciones más escasas en las siguientes temporadas. Para la tercera, una cigüeña deja caer al Pitufu Bebé, un misterioso ser con poderes mágicos que para variar es aceptado sin mayores preguntas de resto de los pitufos (que ahora finalmente son 100) Viendo que los personajes infantiles sí eran populares, en la quinta temporada se decide crear a los Pitufines, es decir versiones de lo que sería un chico de 10-11 años. La excusa es que tres Pitufos se caen dentro de una máquina del tiempo y se vuelven pendejos. El rasgo distintivo que tienen estos tres es que no usan las calzas blancas y el gorro tradicional pitufo, sino que tienen remeras, pantalones jardineros, etc. Para hacer un poco de balance, estos tres pibes crean a su vez a una pitufu pendeja con el hechizo de Gargamel, Sasette, para que le sirviera de hermana menor a la Pitufina. La siguiente temporada marca el regreso del

Abuelo Pitufu (el más viejo de todos los pitufos), con traje amarillo, luego de un viaje de 500 años alrededor del mundo Gargamel también tiene una adición al repertorio con su sobriño y aprendiz Scruple. Para 1988 la serie ya estaba agotando todas las ideas posibles, y deciden hacer que el Abuelo Pitufu rescate de un castillo mágico a la Abuela Pitufa... Acá la poca lógica que tenía la serie se fue al carajo ya que se suponía que no existían las mujeres pitufas (por eso era una aldea feliz)... Los ratings empezaron a bajar y como último recurso se decidió hacer un cambio para la siguiente temporada. Los Pitufos se perdían en el tiempo y viajaban por diferentes países y edades históricas buscando unos cristales que los iban a regresar a su era. Además está decir que la temporada fue una pitufiporonga y la serie fue pitufada. Además de los 421 episodios se hicieron seis especiales de una hora, y Los Pitufos también aparecieron en esa recalitrante película de 1990 "Cartoon All-Stars To The Rescue" junto a Garfield, Bugs Bunny, ALF, los Muppet Babies, las Tortugas Ninja y otros varios personajes clásicos, donde salían de la pantalla para ayudar a una pendeja cuyo hermano se había vuelto adicto a las drogas...



"No nos comemos tu pitufipropaganda pituficomunista!"



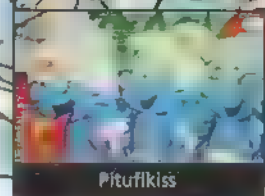
El bebé pitufo



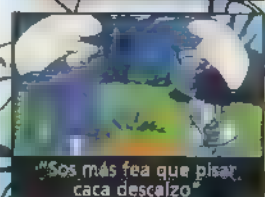
El abuelo pitufo



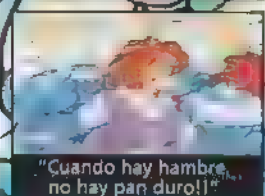
Pitufilepra



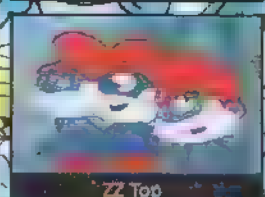
Pitufikiss



"Sos más fea que pisar caca descalzo"



"Cuando hay hambre, no hay pan duro!"



ZZ Top



EL PITUFICÓDIGO DE DA VINCI



¿Qué claves secretas se ocultan en el show de los Pitufos? ¿Era una propaganda demoníaca y comunista encubierta? ¿Rea mente cobraban vida y mataban chicos? ¿Como pasa con toda serie famosa y que tiene éxito, los grupos moralistas y religiosos le tienen que encontrar una interpretación maligna, aun cuando se trate de algo tan inocuo como los Pitufos. De todas formas en este caso particular es minimamente comprensible que la gente adulta le viera con ojos raros ya que había algunas cuestiones que eran bastante extrañas.

Si bien cada pitufo representa una emoción o una cualidad, justamente los más famosos y siempre presentes son los siete pecados capitales: avaricia (acá se lo llamó "Go oso" porque siempre le robaba los pasteles al cocinero, pero el original era "Greedy Smurf"), gula (Cocinero), ira (Pitufu Gruñón), vanidad (el super gay remilgado Pitufu Vanidoso), pereza (Dormi-on), envidia (Filósofo, que quería el puesto y poder de Papá Pitufu) y lujuria. ¿Quién era la lujuria? Ese es otro de los temas tan controvertidos. Obviamente era la figura de la Pitufina, la cual es una creación de mal enviada al mundo por efecto de los hombres y que los corrompe a todos, incluyendo a Papá Pitufu que es el primero que quiere volteársela.



"Kamarrradas Pitufos!!"



"Con el hacha, no!! Levé la 45"

Del otro lado están los malos. Azrael (nombre de un ángel), y Gargamel, que si bien no tiene nombre de ángel (aunque la raíz del nombre sí lo es) está vestido con sotana de cura y vive en una iglesia demacrada. Los evangelistas y puristas americanos se agarraron de esto y del frecuente uso de la magia, para condenar a los pitufines como demoníacos.

Como si esto fuera poco, otros grupos de estudiosos, pero igualmente pelotudos, tildaron a la serie como propaganda comunista. Se basaban en que la sociedad pitufo era un estado de comunismo literal: todos ocupaban su rol pero eran iguales socialmente, todos usaban la misma ropa, y el líder encima de todo se vestía de rojo. "Claramente" Papá Pitufu era una caricatura de Marx y Filósofo era una de Trotsky... De la misma forma el "malo" era un tipo que buscaba romper ese paraíso para conseguir el oro, o sea la ganancia capitalista. Se llegó a decir incluso que SMURF significaba "Socialist Men Under the Red Father"... (qué pitufi boludos!!)



Te cocinan vivo.



Te disparan al culo



Te envenenan

Geneshaft

Por Leandro Iraizoz

El palo genético

Un mundo feliz" es el título de la icónica obra maestra de Aldous Huxley, un relato que enfatiza en la división entre el espíritu y la ciencia. Su historia se resume en un mundo regido por la ingeniería genética donde existe una droga llamada Soma, que mantiene a todos en un estado de constante felicidad siendo inexistentes los sentimientos que atentan contra la estabilidad del individuo y la sociedad. Trazando un paralelo desembocamos en Gene Shaft, un anime que si bien puede pasar ante nuestros ojos como un déjate llevar de Candidate for Goddess o Nadesico, es mucho más que eso por todas las referencias y similitudes que se le pueden encontrar con novelas y películas del género. Su debut en las pantallas niponas fue el 5 de Abril de 2001 por el canal WoWoW en el horario de las 18:30 hs, terminando su emisión después de 13 capítulos el 28 de Julio del mismo año. El estudio productor fue Satelight, fundado en 1995 con Shoji Kawamori (el padre de Macross, en su versión local la primera generación de Robotech) como uno de sus directivos. Hasta la fecha, Satelight se ha involucrado en pocas producciones, entre las que se destacan Spring and Chaos, Heat Guy J y Earth Girl Arjuna. El creador de la serie es Kazuki Akane, quien justamente trabajó en Escaflowne como director junto a Kawamori, identificando el rol al que cumple aquí, sumando algunas participaciones en el guión. Un dato curioso es que Akane



en varias entrevistas comentó que toma de Hayao Miyazaki (El viaje de Chihiro) su arte visual y de Yoshiyuki Tomino (Gundam) el drama humano de sus historias. Gene Shaft también posee una versión manga publicada en las páginas de la revista Monthly Ace-Next de la editorial Kadokawa bajo el nombre Incomplete Arms Luna Shaft, edición

que ha quedado recopilada en 2 tomos ilustrados por el ignoto dibujante Yoshitaka Nonoguchi. A mediados del Siglo XXI la raza humana experimenta su peor momento, agotando recursos naturales y generando guerras sin sentido (nada que ver con la actualidad, eh). Para evitar el exterminio total se opta por la manipulación genética, estable

ciendo el patrón de un hombre cada nueve mujeres y dándole a cada ser humano una habilidad especial necesaria para construir una sociedad estable. Se eligen sentimientos como el amor y la pasión y los hombres son controlados por ciertas mujeres llamadas "registradoras", que encima deben tomar una droga especial ya que sino se tiran como tu vieja CPU 286. O sea, un bajón. Ya en el Siglo XXIII la humanidad reconstituida se lanza a la conquista del espacio, extendiéndose hasta Marte. Allí, en una de sus lunas, encuentran las ruinas de una antigua civilización con tecnología más avanzada, claro está. A esta altura ya se ve a venir la protocultura y una chinita que canta, pero no será así. Sin motivo aparente y al mismo tiempo, aparece un extraño anillo dorado sobre la órbita terrestre. Imposible de escanear y a fin de poder enfrentar la posible amenaza, deciden utilizar la tecnología descubierta para construir una nave llamada Birkis y un mecha llamado Shaft, el cual será pilotado por Mika Seido, quien posee el gen blanco

haciéndola portadora de una mayor variedad de sentimientos. En el primer capítulo se introduce al resto del elenco que hará gala de sus extraños nombres, entre ellos Hiroto Amagiwa (el capitán del Birkis) y su registradora Beatriz Ratio (una chica que intenta evitar que sus impulsos de macho posmo lo lleven a cometer errores), Sofia Galgaim (mejor amiga de Mika), Mir Lotus (la típica rubia soberbia y exhuberante), Mario Musicanova (el dandy de la tripulación), Tiki (la nena hiperactiva) y el malo Sergei IV Sneak. Con el correr de los capítulos se revela que existe mucho más detrás de los anillos y de quién los controla, como así también de las ruinas en Marte y de la misma raza humana, con la moraleja de que los sentimientos son más fuertes que cualquier núcleo atómico.

Tras algunos cambios de programación desde su estreno, la serie se sintoniza por Locomotion de Lunes a Viernes a las 20:30 hs, y cuenta con el doblaje que el canal encargó al estudio argentino Media Pro. Este es relativamente correcto y supera en varios aspectos al de Laín. Ya no se escuchan más las voces japonesas superpuestas, pero por momentos tampoco en castellano ya que la música de fondo las tapa. Hay solos de guitarra eléctrica en diálogos cruciales que no dejan oír lo que se dice, un grave error técnico de edición. Más allá de este percance, los créditos son los originales japoneses haciéndose respetar los nombres de los personajes como así también la música. El tiempo será testigo del éxito que tenga Gene Shaft. Dependiera de los ojos con los que sea vista por tener guiños varios para el iniciado en el género o quedar reducida a una serie con sus clichés y vueltas de tuerca para quienes no disfrutaran de la ciencia ficción.

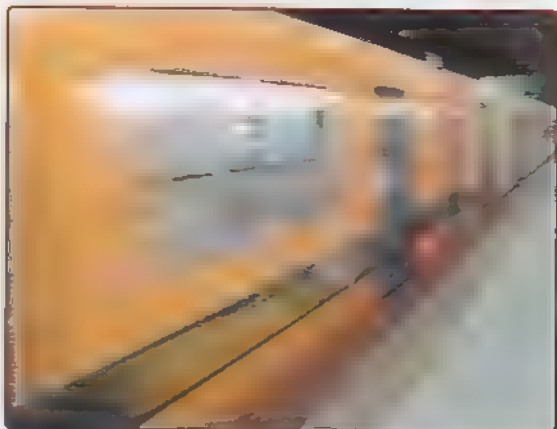


Subtes de Bs. As.

Por Leandro Oberto

"Nadie puede enfrentarse al infinito sin sentir vértigo, Prat"

Los subtes de Buenos Aires son una parte integral de la capital argentina, una institución en sí mismos. Un pedacito más de la vida diaria de los porteños, de su historia y de su peculiar nostalgia tanguera posmodernista. La Reina del Plata podrá siempre mofarse de haber sido en 1913 la primer ciudad de América Latina en tener este tipo de transporte, pero desgraciadamente al igual que tantas otras cosas en este país, hoy día sus habitantes ven que no se puede vivir de glorias pasadas. Mientras la red de subtes de Buenos Aires permaneció semi

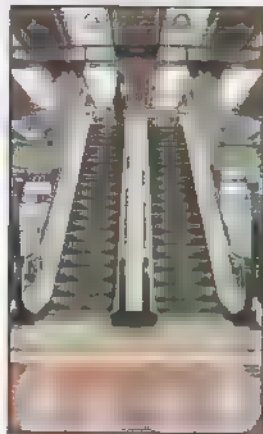


estática durante años propiciando el colapso de los colectivos en las calles, en el resto del mundo se construyeron en todas las ciudades grandes decenas y decenas de kilómetros nuevos de líneas de trenes subterráneos. Si bien el alcance actual de la red (de 50 kms aprox) tiene grandes falencias, todavía es digno si se lo compara a algunas capitales del mundo (por ejemplo Roma -41 kms- o Caracas -45 kms-) pero palidece ante otras como París (212 kms), Madrid (228 kms) o Londres (415 kms) y está cerca de ser superada por redes recientes como la de nuestros vecinos de Santiago de Chile (44 kms con 15 kms más en construcción) que se encuentra en permanente expansión. Este sistema de transporte de trenes metropolitanos es conocido a nivel mundial mayoritariamente como Metro, siendo casi las únicas excepciones Inglaterra y Japón donde se lo conoce como Subway. Es justamente de este

nombre que ha nacido la denominación por la que se lo llama en estas tierras. Al ser empresas inglesas las primeras que construyeron metros en Buenos Aires los nombraron como Subterráneos, y luego con el correr del tiempo quedó contraído a Subte. La gestión privada de las compañías inglesas (y luego española para algunas líneas) ven a haciendo un buen trabajo hasta que -a época de estatismo y populismo político llegaron allá por los años sesenta. Entonces el servicio pasó por la fuerza a manos del Estado, y la red de subtes al igual que el país en su conjunto poco a poco fue decayendo de ser de las mejores del mundo a estar a la cola...

Con el retorno de la gestión privada en los noventa y algo de impulso de políticos que ven ahora en este medio de transporte la oportunidad de captar votos, se desarrolló un ambicioso plan de expansión (ver gráfico) en 1995. Desgraciadamente por las

turbulencias económicas atravesadas en los últimos años, todo parece ir a paso de tortuga... Pero paso de tortuga siempre es mejor que la parálisis. Es así como en estos momentos es real y efectivo que se está construyendo un tramo de la nueva Línea H y que se están extendiendo las Líneas A y B. A lo cual se le suma la reciente habilitación del centro de



Mural de la estación Carlos Gardel

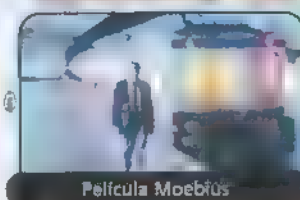
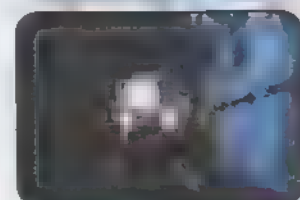
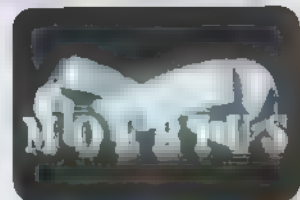


Trenes de 1913 de la línea A

Control de Circulación, hecho que pasó bastante desapercibido pero que logrará en un futuro cercano algo muy importante, que es la reducción del intervalo de tiempo entre tren y tren, cosa que en líneas como la C y la D (absolutamente colapsadas) será de agradecer. Especialistas en el sector señalan que cuando se privatizaron los ferrocarriles y subtes de Buenos Aires se cometió un error estratégico grave. Dicen que lo más lógico hubiera sido aprovechar para unificar las líneas de trenes metropolitanos con los subtes. De esta forma hacer que, por ejemplo, los trenes que vienen de Tigre continuarán tras pasar por Retiro bajo tierra por el túnel de la línea C y luego emergerían en Constitución para continuar hacia el sur del gran Buenos Aires. De esta forma se hubieran mejorado muchas conexiones.

Actualmente está demasiado fraccionado todo, a diferencia de muchas otras ciudades del mundo donde han hecho este tipo de redes que vienen de los suburbios de un extremo, se meten bajo tierra en la zona más céntrica y luego siguen viaje hacia los suburbios al otro extremo de la ciudad. Buenos Aires tiene la tradición de tener toda su red de subte bajo tierra, pero es común en otras metrópolis que haya secciones de líneas que estén a cielo descubiertas. Difícil es saber cuál será el

futuro de la red de Buenos Aires, pero cuando menos es positivo ver que en los últimos años se vuelva a hablar del tema. Es que es más que evidente la necesidad de empezar a descongestionar un poco las calles y avenidas de la ciudad, que si bien se salvaron del colapso absoluto gracias a la última crisis económica (que causó una caída importantísima en el tráfico), es sólo cuestión de tiempo para que la actividad económica y el crecimiento demográfico las lleve una vez más al límite. Tendrán todas las líneas de subte de Buenos Aires aire acondicionado algún día como sus pares del primer mundo? Habrá estaciones con nombres como Dock Sud o Ciudad Universitaria como se veía en la película argentina de ciencia ficción Moebius? Llegarán a funcionar toda la noche los fines de semana como sucede en muchas urbes del primer mundo? Preguntas sin respuesta que sólo el desarrollo de la impredecible vida económica y política de este país podrá responder. En tanto, sus curiosos e históricos murales de azulejos en las estaciones, las lamparitas que se apagan en la A, el "aroma" que brota de los pozos de respiración y tantas otras miradas, seguirán siendo parte de las conversaciones, el imaginario y la identidad de millones de personas que habitan en la megalópolis más austral de América.



Película Moebius



LA HISTORIA DE CADA LINEA Y LOS PLANES FUTUROS DE CADA UNA



LINEA A (7 km, 14 estaciones)

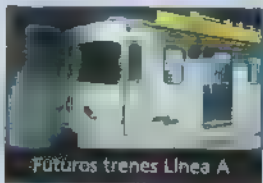
Cronología de aperturas:

- 01-12-1913 - Plaza de Mayo - Plaza Miserere
- 01-04-1914 - Plaza Miserere - Río de Janeiro
- 01-07-1914 - Río de Janeiro - Primera Junta

Encargada la construcción por gente ya legendaria como el presidente Roque Sáenz Peña y el intendente Anchorena, esta línea se abrió al público en 1913 tras 26 meses de trabajo (muchísimo menos de lo que se tarda hoy día en hacer un tramo así, lo que da una clara idea de la situación económica de la época). Como contrapartida se puede decir que los colores de las guardas de los azulejos varían de estación en estación porque fueron pensados para que pudiera ubicarse la gente que no sabía leer.

Los trenes que circulan hoy día por esta línea son los mismos desde su inauguración hace casi un siglo, por lo cual se han convertido en una especie de atracción turística adicional para la ciudad. De todas formas dentro de los próximos dos años los dejarán "descansar en paz" al reemplazarlos por "modernos" trenes de los años sesenta que el intendente Ibarra ha comprado a la Línea 5 del metro de Barcelona (que el año próximo reem-

plazará todos esos trenes por nuevos por considerarlos vetustos). Pese a esto, será un cambio positivo el tener trenes con aire acondicionado y sin riesgo de incendio (los actuales tienen muchas partes de madera, un peligro). Actualmente se están construyendo 3,5 kms más de túnel extendiendo la línea hacia el Oeste, de cumplirse con los plazos acordados en 2007 se sumarían las estaciones Puán, y Carabobo, y en 2008 Flores y Nazca



Futuros trenes Línea A



Las obras en construcción

LINEA B (10.9 km, 15 estaciones)

Cronología de aperturas

- 17-10-1930 - Federico Lacroze - Callao

La segunda línea de subtes se inauguró algo más de una década después que la primera, aunque su velocidad de construcción también fue muy veloz, no superando los dos años. Esta ha sido una de las líneas "miradas" en los últimos años, ya que tras funcionar casi 70 años sin mayores mejoras, a mediados de los noventa reemplazaron todos sus trenes por una flota de 128 coches Nagoya japoneses que cuentan con interconexión entre vagones y alto confort para los estándares locales. Si bien estos trenes fueron comprados de segunda mano y los modelos son bastante viejos, el servicio que prestan está plenamente a niveles internacionales. El año pasado dos estaciones se sumaron a su recorrido: Tronador y Los Incas. Actualmente se está trabajando para su

- 22-7-1931 - Callao - Pellegrini
- 01-12-1931 - Pellegrini - L N Alem
- 09-08-2003 - Federico Lacroze - Los Incas

extensión hasta Villa Urquiza donde tendrá conexión directa con la línea de trenes suburbanos que opera Metrovias (ex-ferrocarril Urquiza). Entre Villa Urquiza y Los Incas habrá una estación intermedia de nombre Echeverría. Esta ampliación, si todo va bien, se abrirá en 2007

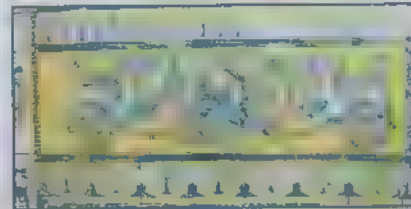
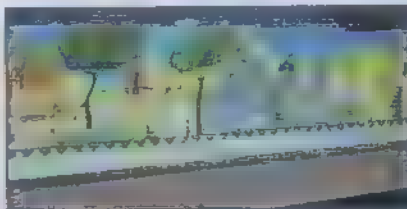


LINEA C (4.4 km, 9 estaciones)

Cronología de aperturas:

- 09-11-1934 - Constitución - Diagonal Norte
- 06-02-1936 - Diagonal Norte - Retiro (General San Martín abierta en 1937)

Una línea bastante corta pero de suma importancia al permitir la combinación con todas las demás líneas de subte, recorrer la parte más tradicional del centro de Buenos Aires y pasar por toda la zona financiera llamada comúnmente City porteña. La línea incorporó por primera vez los tradicionales murales de azulejos tan particulares del subte porteño. Pese a su importancia estratégica, no hay actualmente planes de expandirla.



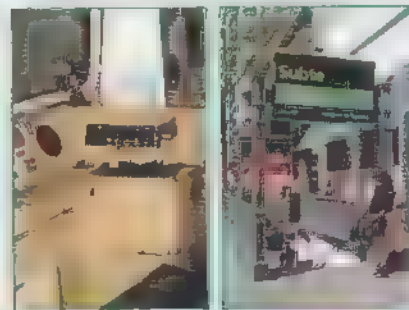
LINEA D (11 km, 16 estaciones)

Cronología de aperturas:

- 03-06-1937 - Catedral - Tribunales
- 23-02-1940 - Tribunales - Palermo
- 29-12-1987 - Palermo - Ministro Carranza
- 31-05-1997 - Ministro Carranza - José Hernández
- 21-06-1999 - José Hernández - Juramento
- 27-04-2000 - Juramento - Congreso de Tucumán

La más congestionada de las líneas porteñas, siempre llena no importa la hora, conecta el centro histórico de la ciudad con el barrio de Belgrano pasando por lugares neurálgicos de la ciudad como Barrio Norte y Plaza Italia. Esta línea es la única que ha sido ampliada de forma más o menos regular en las últimas décadas, siendo su extensión por todo el barrio de Belgrano, siguiendo la avenida Cabildo, el avance más importante del transporte público en años y años. Desgraciadamente los planes de extenderla desde la estación Congreso de Tucumán hasta el límite con la provincia de Buenos Aires se encuentran indefinidamente postpuestos en este momento. Como dato curioso se puede mencionar que es una línea en la que circulan tres tipos distintos de trenes: unos modelos Flat Materfer fabricados en Argentina, unos trenes Nagoya japoneses comprados de segunda mano, y unos modernos trenes Aviom fabricados en

Brasil especialmente para esta línea en 2000. Se suponía que estos últimos iban a ser comprados en suficiente cantidad como para convertirse en los únicos de la flota, pero la crisis económica de 2002 paralizó la operación con sólo unas pocas unidades puestas en función.



Flat Materfer



Nagoya



Aviom

LINEA E (9.2 kms, 15 estaciones)

Cronología de aperturas:

- 20-6-1944 - San José (Plaza Constitución) - General Urquiza
- 01-12-1944 - General Urquiza - Boedo
- 24-04-1966 - Boedo - Av. La Plata y San José - Bolívar
- 23-06-1973 - Av. La Plata - José María Moreno
- 07-10-1985 - José María Moreno - Emilio Mitre
- 31-10-1985 - Emilio Mitre - Medalla Milagrosa
- 27-11-1985 - Medalla Milagrosa - Varela
- 08-05-1986 - Varela - Plaza de los Virreyes

La última de las líneas de subte en abrirse es hoy día la menos concurrida y también la de menores frecuencias (un tren cada 6 minutos de promedio contra 3 y medio de la mayoría de las demás líneas).

Ha sido la única en tener prolongaciones constantes a lo largo de su historia. Su terminal se encuentra actualmente en

la estación Plaza de los Virreyes, donde se puede hacer combinación con la línea P (o Premetro), un tren de superficie del estilo metro ligero similar a un tranvía moderno. Hay planes de hacer llegar la línea hasta Retiro pasando por la zona de Catalinas, pero de momento son sólo planes



LINEA P (también conocida como Premetro)

Inaugurada el 27 de Agosto de 1987, la línea Premetro tiene inspiración en el cada día más difundido concepto de tranvía moderno o metro ligero, un tren pequeño de superficie con vías pegadas a las calles. La zona donde se construyó estaba en pleno auge en la década del ochenta gracias al parque de diversiones Interama (hoy Parque de la Ciudad) y la apertura del primer hipermercado Jumbo en Argentina, que era también el primer hipermercado de la ciudad de Buenos Aires

Desgraciadamente el fracaso comercial

del parque y el obligado, pase de moda de los Jumbos al abrirse más hipers por todos lados, sumado a la degradación del tipo de vivienda que se fue edificando, llevó a la zona a ser hoy día de poco crecimiento y peligrosa, haciendo así que se descartaran proyectos de continuar esta línea (aunque se abrió una estación intermedia nueva en 2000). Esta particular línea cuenta con 7,5 kms de extensión, 15 estaciones y frecuencia de pase de 6 minutos. Sobre su final se divide en 2 ramales yendo hasta un centro cívico focal uno y hasta la estación General Savio el otro



LA NUEVA LINEA H

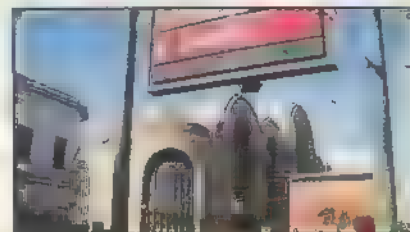
La H será la primera línea subterránea totalmente nueva en 6 décadas, la única que realmente se está materializando en estos momentos de entre la infinidad de líneas que se habló de construir en el plan de expansión del subte de los noventa. Si bien el ambicioso plan es que arranque en Retiro y luego suba por Pueyrredon hasta el límite sur de la ciudad, la única sección que realmente se está construyendo es la comprendida entre la estación de Once y Caseros. Se tratará de unos 4 kms con un total de 5 estaciones. Caseros, Inclán, Humberto I (con combinación con la línea E),

Venezuela y Plaza Once. Las obras están bastante avanzadas, con el túnel íntegro ya cavado y acondicionándose. Se estima que estará en función para 2007, muy probablemente unos meses antes de las elecciones para que Ibarra pueda capitalizar en votos la inauguración de esta línea. La misma utilizará en un comienzo un total de 11 trenes, los cuales se están licitando en estos momentos. La operación será concesionada a una empresa privada, pero no se sabe todavía a quién, según ha trascendido es difícil que Metrovias sea quien la maneje.

LOS PROYECTOS DE LINEAS QUE TAL VEZ QUEDEN SOLO EN PROYECTOS.

He aquí el ambicioso proyecto de expansión de la red de subtes aprobado por la legislatura porteña en los noventa, el cual viene sufriendo infinitos retrasos debido a

la falta de financiación y las crisis económicas que han disparado el costo de las partes importadas que se necesitan



Imaginario

Por Marcelo Vicente

Cuando salí de Santiago todo el camino lloré...

Sabido es que el tema de la organización de una convención de género puede volverse un verdadero dolor de huevos por su complejidad. En nuestro país los ejemplos al respecto sobran, ya que desde hace varios años se ven montando eventos (algunos con mayor fortuna que otros), y todo el tema de la adquisición de un predio, el montaje de los stands, los invitados, el contacto con la prensa y miles de etcéteras, puede tornarse caótico. Aun así, reconforta que todavía haya gente que desde su pasión, se anime a hacer frente a todas estas cuestiones y le dé para adelante, sobre todo en ciudades donde todo cuesta el doble por estar apartadas de los grandes núcleos urbanos de Argentina.

En efecto, la convención Imaginario 2004 en Santiago del Estero, fue toda una revelación por lo bien organizada que estaba, al menos para la gente que asistió desde Buenos Aires (entre los cuales se encuentra este redactor). O sea, una duración adecuada, eventos diversos y amenos, instalaciones cómodas, invitados con onda, sumado a la certeza de que los organizadores -comandados por Diego París- estaban pendientes de todos y cada uno de los detalles, hicieron de la convención de comics y género fantástico más importante del noroeste argentino, algo muy copado. En concreto, la tercera edición de Imaginario abrió sus puertas el pasado Viernes 10 de Septiembre, y si bien arrancó un poco fría, bastó el cosplay del



Sábado para que se pusiera a pleno. Al igual que en las primeras ediciones, la convención se llevó a cabo en el Campus de la Universidad Católica de Santiago del Estero (la UCSE), es decir en Av. A. Sina y Dalmacio Vélez Sarsfield, en la capital de la provincia, y en cuanto a la entrada, costaba un peso (pa' la birra ^^). Volviendo a los invitados, hay que decir que a lo largo de los tres días que duró Imaginario estuvieron presentes Juan Bobillo (unos de los creadores de Anita y actual dibujante de Marvel) y Horacio Calza (profesional de amplísima trayectoria en el plano local e internacional) dando charlas, dibujando especialmente y departiendo amablemente con todo el que se les acercara. Pero claro que el sábado llegó la fruta: la del postre: la presencia del ya mítico Francisco Solano

López, el dibujante (ni más ni menos) de El Eternauta, también con la mejor de las predisposiciones para con los asistentes. Con respecto a los stands, si bien todos eran bastante parecidos entre sí, merece destacarse el de las chicas fanáticas de Harry Potter. Bastó un poco de ingenio -léase un par de escobas y unas telarañas de utilería para que sobresaliera en comparación a los demás. También sorprendió que comiquerías de Buenos



Aires dijeran presente en el evento, claro, era una buena oportunidad para acercarse merchandising raro a los asistentes, los cuates, dicho sea de paso, no fueron solamente santiagueños. A propósito, mucha gente de otras provincias se acercó a Imaginario. Entre ellos se puede nombrar a Unhil (la Unión de Historietistas e Ilustradores de Tucumán), Tucumanga (agrupación de historietistas obviamente procedente de la provincia del ex-gobernador Ortega), C.E.I.D.A.C. (Salta), AHI Rosario, Sacapunta Comics (también de Rosagario), Días Mercuri (de Buenos Aires) y Tola Comix (grupo de historietistas salteños). Claro que tampoco hay que olvidarse de los chicos de La Productora, justamente la más importante productora de historietas independiente de la Argentina. Decíamos que el Viernes había arrancado frío; es que más allá de algunas proyecciones de anime (donde se destacaba Ange Sanctuary) y la charla de Juan Bobillo, no pasó la gran cosa. Pero el Sábado todo cambió, y por supuesto que la estrella del día, además de la charla de Soiano y Laila, fue el concurso de disfraces. Los organizadores eran cautos en este punto ya que según comentaron, el año pasado sólo se habían inscripto siete participantes; pero en esta oportunidad se terminó superando toda expectativa: al final participaron más de 20 personas (el triple). Por cierto, se vieron muchos personajes bien logrados; entre ellos pueden citarse a la ganadora -una Mystique muy sexy-, un mini Spiderman muy simpático, un increíble Michael Jackson (que se presentó con coreografías y todo), un Sanosuke de Kenshin y hasta un guardia de la Patrulla Roja de Dragon Ball. Ta daaaa... Y el Domingo fue el turno de la "gran charla gran" de Ivrea, ori-

ginalmente planeada para las 3 de la tarde, al final terminó arrancando pasadas las 7 por varios motivos ^^u. Una gran cantidad de gente se acercó al coqueto auditorio de la UCSE para participar de la misma, a pesar de que el orador Marcelo (a ja, hablo en tercera persona como el Diego ^^) había "amanecido" a las 4 de la tarde y a esa altura de los acontecimientos tenía la voz aguardentosa al mejor estilo Coco Basile ^^ En definitiva, con el correr de los minutos, la charla se fue haciendo cada vez más amena hasta llegar a transformarse en algo intimista. No quedó tema sin tocar, y si no hubiera sido porque hubo que desalojar el auditorio con gases lacrimógenos y balas de goma para otro evento, habría seguido varias horas. Fuera de joda, no hace ni falta aclarar que todo se desarrolló en un marco con la mejor onda. De esa manera, el Domingo 12 por la noche concluyó Imaginario 2004, y el comentario unánime era que toda expectativa había sido superada. En el medio quedaron miles de anécdotas, como por ejemplo la de salir Viernes y Sábado por la noche en un grupo de 25-30 personas, almuerzos y paseos muy gratificantes junto a Solano y Bobillo, milongueadas verdaderamente antológicas, y también en quedaron, por supuesto, amores (Hola Laura...) En definitiva, lo que había arrancado en una plataforma de Retiro el Jueves por la noche como una "en el buen sentido" especie de aventura en el Far Northwest para el grupo de porteños (Bobillo, Laila, Tomás Krenn de Cono Sur y e que suscribe), culminaba de la mejor manera posible. Así que qué mejor que terminar esta nota-crónica con dos frases ya célebres que vienen al pelo para graficarlos todo: Gracias totales, y... Que no decaiga!!



El stand de Harry Potter



La Mystique ganadora



La gente de La Productora con Bobillo y Laila



Marcelo con otros que no es Laura



Marcelo y Diego París



Foto de egresados

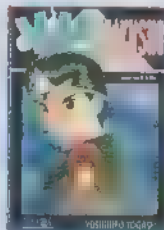
LINEA MANGA

MIL TEAM

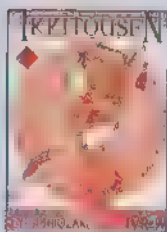
El volumen de mangas editados en Argentina disponibles hoy en día a través de kioscos y comiquerías se ha vuelto bastante grande, es por eso que a fin de tener una comprensión global, acá va un listado completo de lo que está disponible en estos momentos. Para más info, visitar www.editorialivrea.com

-COLECCIONES EN CURSO-

Yu Yu Hakusho: Yusuke Urameshi, un estudiante de secundaria bastante quiombro y despreocupado de la vida, muere atropellado para salvar a un chico de un auto. En el más allá se encuentra con una linda bruja llamada Botan, que le cuenta que todas las vidas tienen predeterminado el momento en el que mueren, y que el chico que salvó estaba predestinado a salir ileso del accidente ya que no era su hora. Poco después Yusuke es vuelto a la vida por el príncipe del Mundo Espiritual, pero su experiencia de muerte y resurrección le ha hecho adquirir el poder de percibir naturas sobrenaturales en el mundo real. Botan le informa entonces que ha sido nombrado agente oficial del mundo de los espíritus para resolver todos los crímenes cometidos en la Tierra por seres no-humanos.



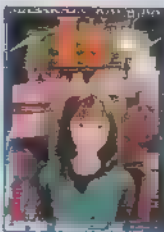
Ya disponible el #1 - \$8,50. Tomos de 200 pags. Distribución por kioscos y comiquerías.



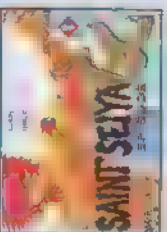
Ikkitsusen que significa "terramente invencible" es un apasionante manga de combates entre estudiantes de secundaria, famoso por incluir con mucho humor toneladas de fan service y condimentario con una historia sobre las reencarnaciones de los históricos héroes de la antigua leyenda china de los Tres Reinos. La genial combinación de sexo (yendo desde la clásica rotura de remeras hasta chupadas de paja) con peñas callejeras al mango, e historia tradicional china mezclada con el mundo real (alumnos ordenados por jerarquía feudal, gente que recibe decretos imperiales por celular, etc.) han hecho que Ikkitsusen se convierta en todo un hit de culto en Japón.

Ya disponible el #1 - \$15. Tomos de 200 pags. con sobrecubierta. Distribución sólo por comiquerías.

I's: La vida de Ichitaka Seto, un chico de secundaria enamorado de Ion Yoshizuki, una de sus compañeras quien, cuando comienza la historia, está dando sus primeros pasos en el mundo del modelaje. Seto quiere declarar su amor, pero un montón de quiombos de todo tipo se lo hará bastante complicado. Este es el punto de partida de una compleja historia de amor en donde la amistad y el sexo son tratados de forma honesta e interesante.



Ya disponibles #1 al #25 - \$6,50 c/u. Tomos de 100 pags. formato grande. Distribución por kioscos y comiquerías.



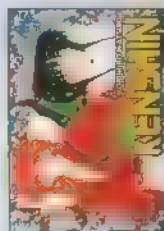
Saint Seiya Episode G: El caballero de oro Aioria carga con la pesada culpa de la traición de su hermano hacia el Santuario. Traición que no fue tal, porque sólo intentó salvar la vida de la Diosa Atena de las manos de Patara. Para comprobar su honor, lo someten a varias misiones; con ellas, Aioria irá aprendiendo varias lecciones de vida. Episode G es una precuela en donde se cuenta la vida de los 12 Caballeros de Oro.

Ya disponibles #1 al #5 - \$6,90 c/u. Tomos de 100 pags. formato B6. Distribución por kioscos y comiquerías.

Slam Dunk: La vida de Hanamichi Sakuragi, un pandillero que se convierte en un gran jugador de basket, sólo para tratar de levantarse una chica de su secundaria. Una compleja historia con ingredientes románticos, cómicos y de autosuperación en el cual el protagonista poco a poco irá descubriendo que siente cierta pasión por este deporte, más allá de las razones por las que se inscribió inicialmente en el equipo.



Ya disponibles #1 al #10 - \$8,50 c/u. Tomos de 200 pags. Distribución por kioscos y comiquerías.



Rurouni Kenshin: En la historia de Japón hubo una época de violencia en la que se luchaba por cambiar el régimen de gobierno regente. Muchos de los que combatieron por esa causa, ahora son simples vagabundos tratando de adaptarse a este tiempo de paz. Aquí se ve a la historia de uno de los asesinos más despiadados del antiguo régimen Tokugawa, una de esas tantas personas que ayudarán a traer una época de paz a Japón, sólo que ahora el asesino se ha vuelto un vagabundo y sólo usa su espada para proteger a sus seres queridos y así resarcirse por toda la sangre derramada en su pasado. El problema es que no muchos están dispuestos a dejarlo vivir tranquilo...

Ya disponibles #1 al #17 - \$7,50 c/u. Tomos de 200 pags. Distribución por kioscos y comiquerías.

Ranma 1/2: Ranma Saotome y su padre Genma fueron a entrenar a legendario Jusenkyo de China y terminan cayendo en una de las varas surgientes del lugar, famoso por contener una maldición. Así es como cada vez que se mojan con agua fría Ranma se convierte en mujer y Genma en oso panda, y deben mojarse con agua caliente para poder regresar a la normalidad. La trama se complica cuando Ranma vuelve a Japón y descubre que su padre lo comprometió con Akane Tendo, la hija de su mejor amigo. Mientras Ranma y Akane tratan de deshacer la maldición, deberán hacerle frente a un ejército de personajes delirantes que querrán enamorar a uno y exterminar al otro.



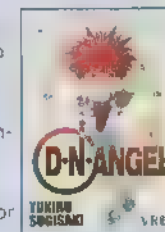
Ya disponibles #1 al #28 - \$8,50 c/u. Tomos de 200 pags. Distribución por kioscos y comiquerías.



Fushigi Yugi: La romántica historia de Miaka, una chica que tras leer un antiguo libro prohibido es transportada a un mundo fantástico similar a la China medieval, donde es tratada como una sacerdotisa enviada por un dios protector. Allí deberá encontrar a siete individuos que le concederán el poder de los dioses Suzaku, y así poder salvar el reino en el que está y poder regresar a su mundo. La historia se complicará cuando su mejor amiga también sea atrapada en el libro y más aun enviada al reino enemigo, convirtiéndose también en sacerdotisa. Y cuando ambas queden enfrentadas a muerte por el amor de un chico.

Ya disponibles #1 al #17 - \$6,50 c/u. Tomos de 100 pags. formato grande. Distribución por kioscos y comiquerías.

DNAngel: En su catorceavo cumpleaños, Daisuke Niwa es rechazado por su primer amor, Risa Harada. Al regresar a su casa, la cual es un campo de entrenamiento lleno de trampas mortales, siente como otro ADN dormido en su interior trata de controlarlo. Así Daisuke se convierte por primera vez en el legendario ladrón Dark, una entidad que toma los cuerpos de todos los hombres adultos de la familia Niwa. La única forma en que Daisuke puede librarse de este alter ego es encontrando "La Llave". Ayudado por su mascota With, Daisuke deberá emprender un espectacular robo que le permita encontrar esta llave, mientras su enigmático compañero de clase, Hiwatari, trata de capturarlo a toda costa. Pero la llave puede no ser un objeto, sino el amor de una persona...



Ya disponibles #1 al #7 - \$13 c/u. Tomos de 200 pags con sobrecubiertas. Distribución por comiquerías.



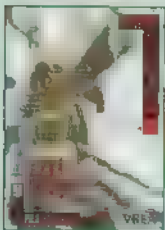
-COLECCIONES ESPERANDO SALIDA Y/O CONTRATO DEL NUEVO TOMO EN JAPON-

Evangelion: Enmarcada en un futuro post apocalíptico en que la Tierra ha sufrido una catástrofe conocida como el Segundo Impacto, cuenta la historia de un chico bastante depresivo y apático llamado Shinji Ikari. Este personaje se verá súbitamente envuelto en la guerra más importante que la humanidad alguna vez tuvo que enfrentar: la legada de los Ángeles. Para enfrentarlos, la ONJ crea la organización NERV, que será la encargada de mantener y manejar los Evangelion: humanoides gigantes cubiertos de armaduras mecánicas, que constituyen la única línea de defensa posible contra este enemigo; los cuales sólo pueden ser manejados por chicos que hayan nacido en la fecha de la catástrofe planetaria.

Ya disponibles #1 al #16 - \$7 c/u.

Distribución por kioscos y comiquerías.

Fecha estimada próximo número argentino: Diciembre 2004.



Daydream: narra la historia de Misaki Saiki, una chica de 19 años conocida como la reina de sadomasoquismo. Pero ese no es el único campo donde se destaca esta voluptuosa mujer, Misaki es también una "Kuchiyoseya", una suerte de shaman que puede comunicarse con los fantasmas de los muertos que rondan en el mundo. Por esto es reclutada por su amigo Soichiro para trabajar resolviendo misterios sobrenaturales para un departamento del gobierno japonés. Armada con una cuerda poseída por un demonio, arriesgará su vida (a cambio de buena cantidad de gaita) para llevar a los espíritus impuros al otro mundo. El manga de Daydream es un thriller que mezcla magistralmente el humor y las duras escenas de sexo, con una trama compleja digna de X-Files.

Ya disponibles #1 al #5 - \$15 c/u. Distribución por comiquerías.

Fecha estimada próximo número argentino: Mayo 2005

Hack: la historia genera se sitúa en el año 2007, luego que el mundo informático se recuperara de un virus que destruyó completamente Internet. Ahora que la web finalmente está reactivada bajo un nuevo sistema operativo, se lanza un MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) conocido como "The World" (El Mundo), el cual se vuelve tan popular que llega a tener 20 millones de jugadores... El manga (dibujado por Tatsuya Hamazaki y Re Izumi) es una suerte de continuación del juego, ubicado cinco años después, y narra las aventuras en "The World" de los gemelos Shugo y Rena.

Ya disponibles #1 al #4 - \$7 c/u.

Distribución por kioscos y comiquerías.

Fecha estimada próximo número argentino: Enero 2005



-COLECCIONES COMPLETAS-

Clover: Una de las historias más adultas del afamado grupo Clamp. Clover se ubica en un futuro retro cyberpunk, donde un ex-militar retirado llamado Kazuhiko es enviado como custodio de una extraña chica llamada S.J.U. Su misión: llevarla a salvo... Adónde? Nadie lo sabe excepto ella. Clover es sin duda el manga más innovador de Clamp, con un diseño gráfico nunca antes visto y una narrativa poética incomparable.

Serie de 4 tomos - \$18 c/u. Tomos deluxe. Disponibles en comiquerías.

Slayers: Las aventuras de una Inversa, una legendaria y poderosa hechicera acompañada por sus pocas tetas, y su compañero Gourry Gabriel, un experto caballero e imbatible espadachín con un coeficiente mental de 40. Ambos se dedican a vagar por un mundo Mágico/ Medieval, mientras buscan la forma de ganar cuanto más gaita les sea posible haciendo de mercenarios y guardaespaldas a sueldo.

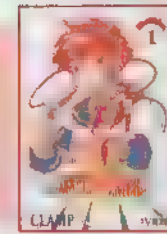
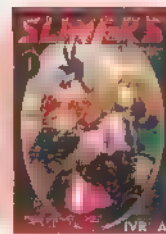
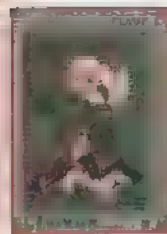
Serie de 2 tomos - \$6,50 c/u. Tomos de 100 pags formato grande. Disponibles en comiquerías.

Card Captor Sakura: El manga original que dio origen a la exitosa serie de TV Sakura es una típica chica de 10 años, que de forma accidental termina desperdiciando un grupo de cartas mágicas contenidas en un libro llamado "The Cow". En ese momento hace aparición el guardián del libro, Kerberos, un espíritu de aspecto ofensivo que encarga a Sakura a misión de recuperar todas y cada una de las cartas perdidas, ya que liberadas tienden a hacer el mal. En el manga se terminarán descubriendo muchas de las incógnitas que nunca se resuelven en la serie, además de mostrar el final real nunca antes visto.

Serie de 12 tomos - \$8,50 c/u. Tomos de 200 pags. Disponibles en comiquerías.

Angelic Layer: acá las Clamp revolucionan el género de las mascotas que luchan (onda Pokémon), demostrando que se pueden hacer tramas complejas y adultas con este tipo de historias. Misaki es una chica de provincia que llega a Tokyo para continuar sus estudios, y allí se queda fascinada con un juego donde muñecas que uno controla luchan contra otras en grandes escenarios. Impulsada por un extraño profesor (bastante pervertido ya que le gusta jugar a la polea con las muñecas) decide comprarse una, diseñandoopa y decorando su estilo de combate para luego participar en los torneos.

Serie de 5 tomos - \$15 c/u. Tomos de 200 pags formato B6. Disponibles en comiquerías.



Macross 7 Trash: continuando el verso de la serie, nos llega la historia de la séptima flota de emigración espacial Macross 7. En esta flota se lleva a cabo un evento deportivo llamado Tornado Crush. Entre la delegación de este deporte se sitúa Mido, un chico de 17 años que durante la historia tratará de descubrir si su naturaleza es una causa de ser un hijo no reconocido de Max Sterling.

Serie de 16 tomos - \$6,50 c/u.

Tomos de 100 pags formato grande.

Disponibles en comiquerías.



Saber Marionette J: una impactante serie a cargo de Satoru Akahori y Yum sake Kotoyoshi que reinterpretará la historia narrada en el anime. El manga es básicamente mucho más oscuro y realista explotando de forma más adulta lo que implicaría la existencia de una sociedad sin mujeres reales y donde en reemplazo se han creado robots de aspecto femenino destinados a satisfacer al hombre. La serie está llena de desnudos y referencias sexuales, pero no por eso deja de ser una trama centrada en la acción ficción la cual se desarrolla muy veloz y dinámicamente.

Serie de 5 tomos - \$10 c/u. Tomos de 200 pags formato B6. Disponibles en comiquerías.

-TOMOS AUTOCONCLUSIVOS-

Slayers Return: mientras vagaban, Lina y Naga reciben un pedido de ayuda de una chica llamada Lina. Su pueblo ha sido destruido por una catástrofe y el objetivo es su líder Galfredia es de conquistar el mundo. Este tipo además está a la búsqueda de un antiguo tesoro efíco, por lo que cuando una se entera de esto último, será inevitable que se vea las caras con él. Pero lo que encuentran en vez de un tesoro es una bestia legendaria llamada Lune Ghost. Batallas, explosiones y rechazos mediante, una deberá encargarse de que este monstruo no destruya toda el área.

Slayers Premium: Lina y Gourry se encuentran de visita en un pueblo costero, y en ese lugar ha ocurrido un misterioso incidente. Sucede que las personas que han creído ver a Lina no pueden volver a hablar como humanos sino que a partir de ese momento sólo hablan e lenguaje de los pupos. Por supuesto que Gourry, que sigue tan peudado como siempre, también termina morfando un cacho de estos simpáticos moluscos y acaba hablando como ellos...

Miyuki-chan in the Wonderland: la bizarra adaptación del legendario grupo Clamp de una de sus obras más fanosas de la literatura inglesa. En esta versión todos los personajes clásicos de "Alice en el País de las Maravillas" son igual de extraños que en el original, solo que en este caso se trata de mujeres cuyo fin último es aprovecharse sexualmente de la pobre Miyuki!! En este manga no sólo se hacen las adaptaciones de los dos libros de Alice, sino que Miyuki también recorre otros nuevos mundos fantásticos como el de la Lucha de Camareras, el Strip Mah-Jong, o incluso el mundo de "X!!".

Blood the Last Vampire: una pacífica comunidad se ve azotada por la amenaza de un grupo de vampiros. Entre sus habitantes comienza a circular uno es extraño. Una figura magica y misteriosa secuestra a una de las víctimas de este grupo, la joven Akiko Motoyama. A lo largo de la historia de la humanidad se ha desarrollado en las sombras la guerra más importante: la de los seres humanos contra los vampiros llamados Chiropters. Armada tan sólo con su katana, la enigmática joven Saya busca a uno de estos vampiros entre la oscuridad. Una combinación perfecta de acción, intriga y terror con algunas dosis de sexo. El comic que despeja muchos de los misterios que dejó la afamada película Blood the Last Vampire. Por Benkyo Tamaoki.



\$15 c/u - Tomos de 200 pags. con sobrecubierta. Disponibles en comiquerías

Astroboy

Por Marcelo Vicente

Aguante Pinocho, carajo!

Historicamente ha habido en Lazer notas peddas por la gente, pero que invariablemente por distintos motivos, no eran incluidas en la revista. Sin embargo, con el correr de los números, estos largos reclamos se vieron satisfechos (caso Shurato, Mazinger, etcétera), aunque quedaba un muy especial: el de la obra de Osamu Tezuka. Pero bueno, qué mejor que ampararse en el reciente estreno local de la nueva serie de Astroboy para incluir acá un artículo, no solamente sobre todo lo que tiene que ver con el androide más famoso de la historia del anime, sino también con todo lo que respecta a la monumental obra del que los mismísimos ponjas llaman "e dios del manga".

A propósito, la última encarnación animada de Astroboy se estrenó pane regionalmente a través de las pantallas de Cartoon Network el pasado Martes 1º de Junio en el horario de las 16:30 hs, y tuvo un comienzo auspicioso, al punto tal de que unas semanas después (en concreto, el Domingo 20 de Junio) se emitieron dos horas seguidas dentro del segmento Caleidoscopio. Por cierto, aunque la historia sea ya conocida por el 90% de los que lean esta nota, vale una breve descripción de la misma. un brillante constructor de robots pierde a su hijo en un accidente de autos y entonces hace un robot a su imagen y semejanza, caro que después se da cuenta de que el mamotreto nunca crecerá, por lo que lo abandona en

un circo. Luego el chico mecánico es rescatado y adoptado por el Dr. Elephant (Ochanomizu en el original japonés), y es entonces como Astroboy es guiado para utilizar los grandes poderes con los que había sido dotado al servicio del bien y la humanidad, enfrentarse a los malos y la rí la ra. El pequeño robot de peinado gardeliano, pre-

cursor en mostrar los grandes ojos ovados distintivos del manga y anime, ten a propulsores en sus botas, visión láser y brazos que le permitían volar a alta velocidad. Pero lo más importante es que, pese a su fuerza, se caracterizaba por poseer emociones humanas, por lo que siempre encontraba una respuesta pacífica a los problemas. Primaba su



especial inteligencia, que o convertía en un superhéroe. Pero Astroboy era frágil. Se equivocaba, y quería saber quién era y a dónde pertenecía. Enfrentaba la discriminación y se preguntaba por qué los seres humanos trataban mal a los robots. Como un Pinocho de meta, trataba de comprender que significaba ser un perdedor, y aunque era muy poderoso, no siempre ganaba. Es verdad que Astroboy recuerda claramente a Pinocho, pero otra de las fuentes de Tezuka fue una obra de 1921 sobre robots, llamada R.U.R. (Los robots universales es de Rossum), del autor checo Karel Capek. En honor a la precisión, la recientemente estrenada serie de Astroboy es la tercera de todas las que se han hecho de este entrañable robot. La primera, por supuesto, es aquel viejo anime en blanco y negro que deleitó a buena parte del mundo, Argentina incluida allá por la década del '60 y años subsiguientes. A propósito, Tetsuwan Atom (Átomo Poderoso, tal su nombre original) nació como un manga en el año 1951, y ya desde el vamos cautivó a los ponjas. Pero su pase a la inmortalidad no sería sino hasta el 1º de Enero de 1963, cuando la serie televisiva homónima se estrenara a través de la señal Fuji TV: con Tetsuwan Atom nacía nada más ni nada menos que el anime. El programa era producido por la, en ese entonces recién creada Mush Production -compañía propiedad de Tezuka-, y tras mudarse y asentarse en la cadena estatal NHK, se despachó el 31 de Diciembre de 1966 tras totalizar la impresionante suma de 193 episodios (de los cuales sólo 104 llegaron oportunamente a nuestro país). Un par de datos interesantes que pueden agregarse al respecto es que cuando toda la obra era un

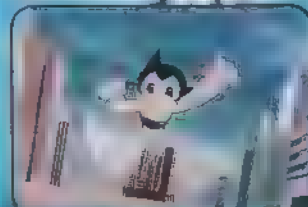
proyecto su nombre era Atom Taishi (Átomo Embajador), y que en la producción del anime estuvieron involucrados de leno quienes hoy son reconocidos como dos monstruos sagrados en la industria ponja: Yoshiyuki Tomino (el padre de Gundam) y Rintaro (director de Captain Harlock, X, Alita). En cuanto al manga, hay que decir que finalizó en 1968 (si, se serializó con gran éxito durante 17 años!!). A pesar de todo, la década siguiente no fue fácil para Tezuka: por ejemplo, su empresa presentó quiebra, y aunque había hecho otros grandes éxitos como Kimba (ver sección aparte) era como que seguía pegado a Astroboy. Quizás haya sido por eso, y tras pensar "si no puedes con ellos, úneteles", que decidió hacer una remake de su ópera prima. De esta manera, el 1º de Octubre de 1980 una nueva versión de Tetsuwan Atom (esta vez a color, por supuesto) aparecía en las pantallas niponas, pero aunque el staff se volvió a incluir a pesos pesados como Noburo Ishiguro (Yamato, Macross), el producto, por decirlo de una manera cruel, terminó fracasando miserablemente. Terminó el 23 de Diciembre de 1981 tras totalizar 52 episodios. Lo cierto es que Tezuka no se hizo demasiados problemas y siguió con lo que acaso más le gustaba dibujar mangas, algo que continuó hasta el día de su muerte el 9 de Febrero de 1989. Quizás a alguno le ponga la piel de gallina el siguiente comentario, pero Osamu Tezuka (que dicho sea de paso era médico) creció admirando a Disney y a Max Fleischer. Pero antes que se desate la polémica sin sentido de quién le terminó choreando a quién, habría que dejar en claro que comparar a Tezuka con Disney sería como comparar a Da Vinci con Rembrandt.



Tezuka versión anime



La primera serie de Astroboy



La segunda serie de Astroboy

fueron dos genios cuyos procesos creativos eran totalmente diferentes. No vamos a ponernos acá a descubrir a Disney, pero sí se puede agregar que Tezuka no sólo hizo el primer anime de la historia (Tetsuwan Atom), sino que también hizo el primero a color (Kimba).

Ahí por cierto, aunque en algunos lados digan que en realidad la primer serie animada ponja fue Otogi Manga Calendar (que en efecto se estrenó seis meses antes que Astroboy), la verdad es que éstos eran unos cortos de 5 minutos muy toscamente animados. Para que quede claro, el primer anime en cumplir con los standards normales (episodios de media hora) fue Tetsuwan Atom.

Indudablemente, Astroboy fue la obra que definió el perfil de lo que serían, años después, el manga y el anime. Tezuka fue uno de los primeros dibujantes que utilizó para sus tiras técnicas cinematográficas, como el close-up y las tomas desde ángulos inusuales. En sus tiras, los dibujos no ilustraban los diálogos, sino que conducían la acción. Y la acción era abundante, y original. Naturalmente que el paso de los años no hizo más que agigantar el mito Tezuka, sobre todo después de su muerte (es increíble cómo la gente tiene que cagarse muriendo para que se descubra lo bueno que era ^_^). Algo que finalmente desembocó en que el año pasado, con motivo del 40º aniversario de la serie, Tezuka Productions y Sony anaran esfuerzos para hacer ooootra remake del anime original. Es así como el 6 de Abril de 2003 aparecía en Fuji TV la nueva serie... con el nombre de Astroboy!!! Al margen de cualquier comentario maligno que se puede hacer de cómo los ponjas se bajan descaradamente los lienzos frente a los yankees, hay que decir que este nuevo anime con-

cluyó en su país natal el pasado 28 de Marzo y al final totalizó 50 capítulos. Un dato simpático que vale mencionar es que la fecha de estreno no fue elegida al azar; en la historia original el "nacimiento" de Astroboy era justamente el 6 de Abril de 2003.

En USA, Astroboy es también todo un icono, y aunque sólo la serie original en blanco y negro y la última fueron emitidas allí, siempre hay proyectos propios dando vueltas. Por ejemplo, hace un par de años se comentó que Tim Burton (el director de las dos primeras pelis de Batman y de El extraño mundo de Jack, entre otras) se iba a hacer cargo del film de Astroboy que los yankees querían hacer. Al final eso quedó en la nada, pero en la actualidad un nuevo proyecto ha tomado forma: el de la realización de un largometraje con el ecléctico Genndy Tartakovsky (El laboratorio de Dexter, Samurai Jack, Clone Wars) a cargo de la dirección. En este sentido, en una reciente entrevista Tartakovsky (confeso fan del anime) confirmó que ya tiene listo el guión -en donde se volverá a contar el origen de la historia- y que la obra será una mixtura de live-action y CGI.

Volviendo al plano local argentino, si bien quedó dicho que esta flamante versión de Astroboy había arrancado bien, desgraciadamente esto no pudo mantenerse con el correr de los episodios, por lo que Cartoon Network decidió levantarla de su grilla sin mayores explicaciones el pasado Viernes 16 de Julio justo cuando había llegado a su capítulo 34. Y no se puede achacar a que no tuvieron más episodios doblados, ya que sí no podrían haberla repetido desde el número 1. Una verdadera pena. Definitivamente Astroboy no merecía un paso así por la región...



61 En TV LAS OBRAS DE TEZUKA

A continuación va una lista de todos los trabajos que Osamu Tezuka publicó como mangaka a lo largo de su vida. A propósito, se calcula que a lo largo de su carrera como historietista -la cual empezó en 1946 a los 20 años- dibujó unas 150.000 páginas de comic.

- **Tetsuwan Atom** (Átomo poderoso - Astroboy): publicado en la revista Shonen entre 1951 y 1968, y recopilado en 32 tomos.
- **Jungle Taitei** (El emperador de la jungla - Kimba): publicado en la revista Gakudousha y recopilado en 5 tomos.
- **W3**: publicado en la revista Shonen Sunday entre 1965 y 1966, y recopilado en 5 tomos.



Jungle Taitei



W3

- **Big X**: publicado en la revista Shonen Club entre 1963 y 1965, y recopilado en 4 tomos.
- **Vampires**: publicado en la revista Shonen Sunday entre 1966 y 1967, y recopilado en 3 tomos.
- **Dororo**: publicado en la revista Shonen Sunday entre 1967 y 1968, y recopilado en 3 tomos.
- **Ribon no kishi** (La princesa caballero): publicado en la revista Shojō Club entre 1953 y 1956, y recopilado en 3 tomos.
- **Ribon no kishi** (remake): publicado en la revista Nakayoshi entre 1963 y 1966, y recopilado en 5 tomos.
- **Futago no kishi** (Caballeros gemelos): publicado en la revista Nakayoshi entre 1958 y 1959, y recopilado en 2 tomos.
- **Angel no oka** (Colina de ángeles): publicado en la revista Nakayoshi entre 1960 y 1961, y recopilado en 4 tomos.
- **Niji no toride** (El fuerte del arcoiris): publicado en la revista Nakayoshi entre 1956 y 1957, y recopilado en un tomo.
- **Microid S**: publicado en la revista Shonen Champion en 1973, y recopilado en 3 tomos.
- **Jet King**: publicado en la revista Manga King en 1959, y recopilado en un tomo.
- **Zero Man**: publicado en la revista Shonen Sunday entre 1959 y 1960, y recopilado en un tomo.
- **Captain Ken**: publicado en la revista Shonen Sunday entre 1960 y 1961, y recopilado en 3 tomos.
- **Roppu-kun**: publicado por la editorial Shogakukan entre 1963 y 1965, y recopilado en un tomo.
- **Shinsengumi**: publicado por la editorial Shueisha en 1963, y recopilado en un tomo.
- **Shiroi pilot** (El piloto blanco): publicado en la revista Shonen Sunday entre 1961 y 1962, y recopilado en 3 tomos.
- **Number 7**: publicado en la revista Hi no maru entre 1961 y 1963, y recopilado en un tomo.
- **Thrill hakase** (Dr. Thrill): publicado en la revista Shonen Sunday en 1959, y recopilado en 2 tomos.
- **Hikari** (Luz): publicado en la revista Manga King en 1959, y recopilado en un tomo.
- **Senpu Z** (Ciclón Z): publicado en la editorial Shueisha entre 1957 y 1958, y recopilado en un tomo.
- **Ore wa Sarutobi da!** (Soy Sarutobi!): recopilado en un tomo.
- **Majin Garon**: recopilado en un tomo.
- **Uchu Kukou** (Puerto espacial): recopilado en un tomo.
- **Compound-eyed Demon**: recopilado en un tomo.
- **Uni no Triton** (Tritón de los mares): publicado en el diario Sankei entre 1969 y 1971, y recopilado en 8 tomos.
- **Magma taishi** (Embajador Magma): publicado en la revista Shonen Gaho entre 1965 y 1967, y recopilado en 2 tomos.
- **Hi no tori** (Fénix): publicado en las revistas Shōjo Club, Com. y Manga Shonen entre 1977 y 1980 y recopilado en 16 tomos.
- **Black Jack**: publicado en la revista Shonen Champion entre 1973 y 1983, y recopilado en 25 tomos.
- **Adolf ni Tsugu**: publicado en la revista Shukan Bunshun entre 1983 y 1985, y recopilado en 4 tomos.
- **Crime and Punishment**: publicado en el diario The Japan Times y recopilado en un tomo.
- **Nanairo Inko** (El loro de siete colores): publicado por la editorial Akita, y recopilado en 5 tomos.



Ribon no kishi



Zero man

- **Kuuki no soko** (El fondo de la atmósfera): publicado en la revista Sun Million, y recopilado en 2 tomos.
- **Shumari**: publicado en la revista Big Comics entre 1974 y 1976, y recopilado en 3 tomos.
- **Buda**: publicado en la revista Comic Tom entre 1974 y 1984, y recopilado en 14 tomos.
- **Gringo**: publicado en la revista Big Comics entre 1987 y 1989, y recopilado en 3 tomos.



Hi no tori



Black Jack

- **Fushigina Melmo** (La misteriosa Melmo): publicado en la revista Shogaku Ichi Nen Sei entre 1970 y 1972, y recopilado en un tomo.
- **Unico**: publicado en la revista Lyrica entre 1976 y 1979, y recopilado en 2 tomos.
- **Mitsume ga tooru**: publicado en la revista Shonen Magazine entre 1974 y 1978, y recopilado en 6 tomos.
- **Prime Rose**: publicado en la revista Shonen Champion entre 1982 y 1983, y recopilado en 4 tomos.
- **Don Dracula**: publicado en la revista Shonen Champion en 1979, y recopilado en 3 tomos.
- **Onimaru Taishou** (General Onimaru): publicado en la revista Power Comics, y recopilado en 2 tomos.
- **The Crater**: publicado en la revista Shonen Champion, y recopilado en 2 tomos.
- **Yakkepachi no Maria**: publicado en la revista Shonen Champion en 1970, y recopilado en 2 tomos.
- **Ue o shita e no Jiletta**: publicado en la revista Manga Sunday entre 1968 y 1970, y recopilado en un tomo.
- **Ali to kyojin** (Ali y el gigante): publicado en la revista Chugaku Ichi Nen Course entre 1961 y 1962, y recopilado en un tomo.
- **Apollo no uta** (La canción de Apollo): publicado en la revista Shonen King en 1970, y recopilado en 2 tomos.
- **Ayako**: publicado en la revista Big Comics, y recopilado en 2 tomos.
- **Bambi**: publicado en la revista Tsuru Shobo, y recopilado en un tomo.
- **Bouken Rubi** (Las aventuras de Rubi): publicado en la revista Shogaku Ni Sei entre 1969 y 1970, y recopilado en un tomo.
- **Doronko-sensei** (Maestro Doronko):

- publicado en el diario Yomiuri en 1976 y recopilado en un tomo.
- **Dotsuitare**: publicado en la revista Young Jump en 1979, y recopilado en un tomo.
- **Faust**: publicado en la revista Fuji Shobo y en el diario Asahi, y recopilado en un tomo.
- **Neo Faust**: publicado en el diario Asahi en 1987 y recopilado en un tomo.
- **Hidamari no ki**: publicado en la revista Big Comics entre 1983 y 1987, y recopilado en 11 tomos.
- **Kiseki no mori no monogatari** (La historia del bosque de los milagros): publicado por la editorial Tokodo, y recopilado en un tomo.
- **King Kong**: publicado en la revista Fuji Shobo, y recopilado en un tomo.
- **Mako to Rumi to Chii** (Mako, Rumi y Chii): publicado en la revista Daitoshi, y recopilado en un tomo.
- **Metropolis**: publicado por la editorial Ikuei Shuppan, y recopilado en un tomo.
- **Midnight**: publicado en la revista Shonen Champion, y recopilado en 6 tomos.
- **MW**: publicado en la revista Big Comics, y recopilado en 3 tomos.
- **Nasubi Jo'ou** (Reina Nasubi): publicado en la revista Nakayoshi entre 1954 y 1955, y recopilado en un tomo.
- **Niji no Prelude** (El Preludio del arcoiris): publicado en la revista Shoho Comics en 1975, y recopilado en un tomo.
- **Nippon Hakkyo**: publicado en la revista Kou Ichi Course entre 1974 y 1975, y recopilado en un tomo.
- **Ozuma Taicho**: publicado en el diario Sankei entre 1961 y 1964, y recopilado en 2 tomos.
- **Pinocchio**: publicado en la revista Torodo, y recopilado en un tomo.
- **Saiyuki**: publicado por la editorial Houbunsha, y recopilado en 3 tomos.
- **Takarajima** (La isla del tesoro): publicado por la editorial Fuji Shobo, y recopilado en un tomo.
- **Shin Takarajima** (La nueva isla del tesoro): publicado por la editorial Ikuei Shuppan, y recopilado en un tomo.
- **Yoake Shiro** (El castillo del amanecer): publicado por la editorial Suzuki Shuppan, y recopilado en un tomo.
- **Yoru yo Sayonara**: publicado en la revista Shonen Magazine en 1985, y recopilado en un tomo.



Magma Taishi



Don Dracula

manga collectible toys anime video games comics

Descuentos

MANGA-ANIME-OVAS-DVD
 GASHAPON
 COMICS USA-NORMA-GLENAT
 REMERAS-PINS
 POKEMON-MAGIC-YUGIOH
 HEROCLIX-MARVEL-DC
 ACTION FIGURES-TOY STORY
 MINIATURAS
 CINE-MERCHANDASING
 ESCULTURAS

20%
 10%
 50%

Visitanos en
www.Geomies.com.ar

9 de Julio 480. San Isidro. Bs As.
 Yapeyú 1963 Loc.55. San Martín. Bs As.
 Venta Telefónica 4747-9549. Envíos al Interior y Exterior.
Geomies@ciudad.com.ar



E-mail: lazer-mail@editorialivrea.com - Web Page: www.editorialivrea.com

Hola Gente! Esperábamos poder recibirlos con una Lazer bastante renovada y sólo podemos recibirlos con una Lazer en obras... En fin... que no es fácil esto, nos está llevando mucho más trabajo del que pensábamos... pero esperamos para el próximo número tener todo listo y al equipo nuevo funcionando a pleno con lo cual de una putísima vez Lazer podría salir de forma totalmente regular y periódica en vez de sus ya clásicas fechas imprevisibles... Lo que sí, no se asusten cuando digo que habrá "equipo nuevo", eso no implica que la gente que ha venido trabajando hasta ahora en la revista deje de hacerlo. Solamente es que dejaremos de tener que encargarnos de tantas cosas a la vez y delegaremos varias a fin de poder garantizar una salida estable de Lazer.

Agustín, Marcelo y Tati seguirán haciendo notas, Javier y Paula seguirán dando sus aportes al diseño gráfico. Es sólo que habrá más gente aportando energía extra e ideas nuevas al proyecto. Por mi parte seguiré manteniendo la dirección general de la revista, escribiendo las editoriales y escribiendo notas (este número hice la de los subtes, por ejemplo), pero abandonaré por un tiempo el Lazermail. Me conozco y sé que eso no será para siempre, pero también sé que ahora necesito alejarme un poco para conseguir inspiración e ideas nuevas. Siento que ya no tengo más cosas que decir y si escribiera ahora me repetiría muchísimo... y es algo que realmente no quiero.

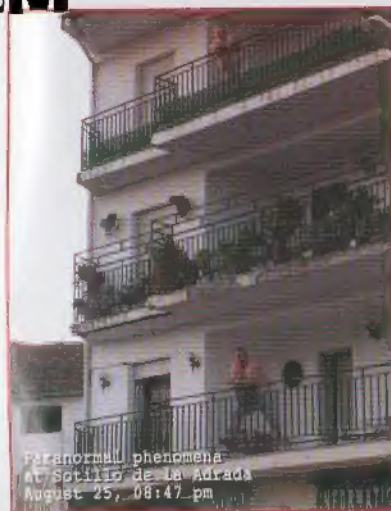
Además, tengo ganas de concentrar mis energías en otras cosas que estoy haciendo en estos momentos, como una novela que estoy escribiendo y nuevos proyectos que estamos encarando con Ivrea. Seguirá habiendo Lazermail de todas formas, pero tendrá otra onda... ya lo van a ver... En fin... escribo esto una vez más desde las oficinas de Ivrea en Barcelona, por aquí el otoño está llegando y estoy viendo como caen las hojas de los árboles... Por varios factores distintos esta estación marca una nueva etapa en mi vida y miro hacia el futuro con esperanza y optimismo, aunque allí perdido en algún lugar de mi alma hay encerrada cierta oscura tristeza por cosas que he visto y vivido que sé que me harán distinto. Pero "ya no dejaré que nada me cambie, ahora voy a conocer mi parte original, mi parte de verdad". Hablando de cosas vividas, miro hacia atrás a los últimos meses y es imposible obviar el extremadamente interesante viaje en auto por distintos lugares de España que hicimos en Agosto con Don pirata en persona, Mr Eduardo Di Costa. Este viaje (bautizado internamente como "Road movie 04") nos llevó por las desérticas rutas y autopistas del centro de España, visitando amigos y amigas de diversas ciudades y aprendiendo algo en cada lugar. Jaja, parecía una serie de TV casi... Desde la gran metrópoli que es Madrid (con sus starbucks, metros infinitos, y mega shoppings con pistas gigantes de nieve cubiertas para esquiar en invierno) hasta pueblitos perdidos en las sierras de Castilla y León como el simpático Sotillo de la Adrada. Y sin olvidarnos del curioso Albacete donde vive nuestro corrector ortográfico de la línea manga de Ivrea en España, Lázaro. Un viaje curioso que difícilmente olvidaré entre los antros metaleros de las amigas madrileñas de Edu, las norteamericanas que nos levantamos en el metro de Madrid, los extraños seres que dormían en

el estacionamiento de un área de servicio cercana a Valencia y las docemilquinientasveintiun veces que escuchamos el mismo compact de El Canto del Loco (es que la madre de José se está volviendo loco... qué va, qué val). En fin... sorry por todos estos comentarios internos que yo me cago de la risa pero que difícilmente se entiendan... son pequeños gustitos que uno se da cuando puede hacer una revista sin jefes arriba que le digan qué puede poner y qué no... ^.^

Las fotos que acompañan este pseudo lazermail son obviamente de esos días... graciosa especialmente la de los dos gordos en zolcillonca... qué posibilidades reales hay de que dos tipos tan parecidos se pongan, sin verse uno con el otro, en exactamente el mismo ángulo en dos balcones de un mismo edificio??? Scary...

Bueno, y respecto a Lazer a partir de ahora iremos en busca de dotarla de más de humor, hacer una cobertura más intensa de la actualidad internacional y nacional, diversificar las notas y que sea más entretenida sin perder su precisión... jaja, una boludez, no? ya veremos cómo nos sale...

En los próximos días habrá una convención importante en la ciudad de Buenos Aires, concretamente Megacomics 2004, del 21 al 24 de Octubre en el centro Municipal de Exposiciones (Av Pueyrredón y Figueroa Alcorta). Estaremos poniendo un stand ahí así que todos los que quieran acercarse a hacernos preguntas serán bienvenidos. Por supuesto que aquellos que quieran acercarse a, además de preguntar, comprar algún número atrasado de Lazer o cualquiera de todos nuestros mangas también serán bienvenidos (y a lo mejor hasta más bienvenidos que el primer grupo ^.^). Vale decir que tendremos absolutamente todos los mangas publicados desde 1997 y, como solemos hacer en las convenciones, ofreceremos descuentos importantes así como mega recontra ofertas por la compra de varias cosas a la vez o por la compra de colecciones completas. Ivrea no está involucrada en la realización de este evento, sólo ponemos stand. De todas formas tenemos un relativo optimismo al respecto de su desarrollo y por los lazos del grupo que lo organiza al mundo del comic es posible que si funciona quede establecido como un evento



Paranormal phenomena at Sotillo de la Adrada August 25, 08:47 pm

anual permanente. Ojalá así sea. Las principales empresas del mundo del comic local nos hemos puesto todas de acuerdo para ir con stands y apoyar el evento, así que además de nosotros encontrarán stands de La Revisteria, Camelot, A4, Intelequia, Comics Cono Sur etc. Bueno y hasta aquí esta micro sección de

Lazermail... ah, los fanáticos de Saint Seiya pueden estar contentos: tras siete años de insistir han conseguido que nos animáramos a publicar el manga original de Saint Seiya realizado por Masami Kurumada. Recuerdo la primera vez que toqué el tema, allá en el correo de Lazer #2 en 1997, en ese entonces recomendaba conseguir la edición italiana (única occidental íntegra por ese entonces). Era difícil imaginar que unos años después íbamos a estar editando más de 16 colecciones de manga y hasta arriesgándonos con títulos clásicos como este. Mierda, cómo cambió todo... Son como 28 tomos y aun así estamos retranquilos y confiados de que la vamos a poder publicar entera... Qué nos deparará el futuro? Qué nos deparará o qué le "haremos deparar"? Por lo menos puedo sentirme tranquilo de haber puesto varios granitos de arena a la transformación del mercado del comic en Argentina y haberlo abierto a nuevos tipos de series. Y esto es sólo el comienzo, todavía tenemos que poder de una puta vez ser capaces de publicar además de comics japoneses, comics argentinos que funcionen... esa es una asignatura pendiente de la que no me olvido y a la que todavía no renuncio... Bueno, che, escribanme cartas para el Lazermail a la nueva dirección de correo: lazer-mail@editorialivrea.com y delírense con las cosas más bizarras que se les ocurra sobre su vida y este mundo, el sexo, los viajes, el amor, los proyectos, el anime, los comics... lo que se les ocurra. Gracias por bancarnos un número más y será hasta la próxima estimables y venerados lectores y lectoras de Lazer!

- LEANDRO OBERTO



En Albacete (izq a dcha): Eduardo Di Costa, Leandro Oberto, Lázaro Muñoz.



En un antro metalero en Madrid



- Vidriera siniestra de una mercería!!!



En serio cabe un toro ahí???



"¿cómo me va?!"



LO MAS NUEVO EN REALITY SHOWS:
CONVERTITE EN SUPERHEROE!!

Tenés una identidad secreta? Soñás con usar super poderes? Te gustaría proteger a los débiles y luchar contra la maldad del mundo? Tus amigas del cole te dicen que sos la reina del cosplay? Sos virgen de pico, te bocharon del CBC, te emocionás leyendo viejos números de la Comiqueando y hasta lloraste cuando El Club del Comic cerró su local de la calle Corrientes? Entonces alegrate: llegó tu programa! Gracias a los Reality Shows hemos visto estrellitas pop, gente atendiendo un bar, solteros rodeados de minitas, mujeres en trabajo de parto, policías en acción, parejas metiéndose los cuernos, y hasta nos hicimos la pregunta más pelotuda de la historia: "Quién quiere ser Millonario?" (dejate de joder... acaso alguien NO quiere??!). Y justamente de ese título se desprende el que nos convoca: "Who Wants to Be a Superhero?". Como siempre, los participantes serán personas normales (bah, si se las puede llamar así), quienes tendrán como objetivo crear un nuevo paladín de la justicia. Para ello deberán armarse el traje, crear las clásicas poses ridículas, e inventar todo el surtido de cualidades que los hacen aptos para la lucha contra el crimen. En semifinales comenzará una nueva etapa: "Superhero Makeover", donde tendrán que perfeccionar a su personaje y someterse a diferentes pruebas para demostrar sus super poderes (cuales??). El personaje ganador será protagonista de su propio comic, y quién sabe, hasta tal vez hagan una serie de TV. Lo único malo es que con tanta televisión va a ser complicado mantener tu identidad en secreto. Warner Channel ya mandó hacer 6 capítulos de una hora, y aunque todavía no hay fecha, posiblemente se estrene la próxima temporada. Adam West ya cantó "pri" para ser jurado, y como parece que Pierce Brosnan rechazó la oferta, el viejo Stan Lee será el conductor.



MEE ADENTRO

Durante siglos las razas germanas representaron el estirpe del hombre duro de la Escandinavia meridional, aquel duro mercenario antiromano de fuerza colosal, pelo en pecho y mear en pared. Sin embargo, hasta los más aguerridos soldados tienen su talón de Aquiles, y por más espíritu varonil que haya, son siempre las féminas las que terminan teniendo la última palabra, y en cuanto nos descuidamos redecoran nuestras sucias barracas militares con adornos de cerámica, perfume a lavanda y carpetitas de crosché. En el caso de los germanos, esta etapa de gloria masculina duró hasta la creación del retrete (en alemán, "abort"), desatando contra sus similares femeninas una encarnizada discusión doméstica: "no mojar la tabia". Tendremos entonces que reconocer la humillante derrota, y aceptar que una vez más el legado de una entrañable civilización se vio hundido por el embate femenino. Así al menos lo demuestra esta fotografía tomada en una fábrica de chocolate en Berner Oberland, Suiza. El colonialismo extendió esta modalidad llevándola mucho más allá de las fronteras europeas, tal como queda expuesto en esta segunda fotografía tomada en unas cabañas alemanas en el vecino país de Chile, aquí cerquita. Estas pruebas, queridos amigos, dan testimonio de la caída de otra varonil raza que jamás, jamás volverá a derrochar gotas de puro orin fuera del recipiente inodoro. Y concientes de que tal avance cultural pone en peligro nuestra naturaleza de homo sapiens, desde Lazer queremos llamar a la desobediencia masculina invitándolos a las periódicas reuniones para tal fin en el Pichín Cafe (más info en el No Podés! de este número).



UN MUNDO DE COMIC...



PURO COMIC

SAN MARTIN 843

GALERIA CALLE DEL SOL - LOCALES 15 Y 16

TEL: (0341) 4470596

2000 - ROSARIO

VENTAS CONTRAREEMBOLSO A TODO EL PAIS

www.purocomic-rosario.com.ar

purocomic@uolsinectis.com.ar



Proximamente:
Ediciones PURO COMIC