

EDITORIAL
ESTE MES EN IVREA



MACROSS 7 #5

Del creador de los personajes de Robotech

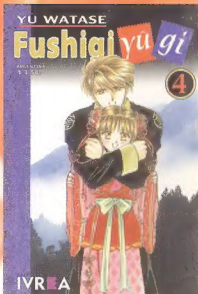
La obra japonesa más influyente de los noventa



EVANGELION #8

LIBROS
DE 100 PÁGS
A SOLO

\$3⁵⁰



FUSHIGI YUGI #4

Una telenovela con sexo y violencia (yeah yeah!)

El manga de Rumiko Takahashi
Traducción fiel y sin censuras



RANMA 1/2 #20

LOS CONCURSOS DE FANTABAIRES

LA ZER

20
\$ 3.- ARGENTINA
IVREA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

NUMERO GIGANTE!

17 PAGINAS CON TODAS LAS IMAGENES Y EVENTOS DE LA POLEMICA CONVENCION

PERVERSIONES, HUMOR Y EXCELENTES HISTORIAS

CARDCAPTOR SAKURA

INFORME DE 15 PÁGS SOBRE LA SERIE DE TV, EL DOBLAJE, EL MANGA, LAS PELICULAS Y LO QUE TODAVIA NO SE VIO

00020-
770329 502024



Leandro Oberto
Editor

Gente de la
noche...

Siempre odiado y criticado. A Buenos Aires y las grandes ciudades del mundo. Esto siempre te produce agobio, sus habitantes están casi siempre histéricos y acelerados, hay demasiado ruido que no te deja pensar, perds mucho tiempo desplazándote de un lugar a otro...

Y sin embargo con el correr de los años me voy sintiendo más y más adicto a Buenos Aires y las grandes ciudades.

Una vez que te acostumbrás a la aceleración y te sincronizas con el ruido frenético de la ciudad y la vida múltiple e infinita es imposible no sentir que todo el mundo está en cámara lenta cada vez que salís y te dirigís a una ciudad chica. Tal vez los que vivimos en las grandes ciudades del mundo estamos meramente corriendo en círculos, en un mundo que creemos que estamos haciendo algo, pero es una sensación muy particular que te hace sentir vivo.

Buenos Aires es, a los ojos de sus habitantes, infinita: es tan grande que para cuando terminas de recorrerla ya va a haber cambiado por completo lo primero que viste. Está siempre viva, no duerme nunca, no importa qué trabajo hagas o cómo quieras divertirte, siempre vas encontrar muchas otras personas que compartan tus horarios y gustos. La gente, aunque tiene menos tiempo de pensar está menos agitada a tradiciones y más abierta a innovar, no en vano todos los grandes cambios y revoluciones empiezan aquí. De hecho se supone que los líderes viven en las grandes ciudades porque de ahí se dirige el mundo... Si bien la realidad es probablemente que nadie tiene verdadera influencia en el mundo y en los demás, estar rodeado de la energía de gente que cree que está cambiando o dirigiendo (ya sea para bien o para mero beneficio propio) el mundo es interesante. En las grandes ciudades está todo construido y sin embargo hay oportunidades. Te envuelven de forma que esto parece el centro del universo...

Sí, es todo una locura, una imbecilidad, pero pocas cosas te hacen sentir así de vivo.

EDITORIAL IVREA LAZER

LAZER # 20

Una publicación Bimestral
de Editorial Ivrea S.A.
Fundado Fines 1981 - 11-256
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable
Pablo Ruiz

Diseño Gráfico
Pablo Ruiz

Editor Asociado
Agustín Gómez Sanz

Asistencia Editorial General
Javier Heredia

Asistencia: Diseño Gráfico
Paula Ventimiglia

Colaboradores de
Investigación y redacción:
Gabriel Greif, Marcelo Vicente
María Yepes y Sabrina Abalos

Gracias especiales a todos los que
colaboraron de oída con nosotros
en los días de Fantabarras.
You know who you are.

© 2001 Ivrea S.A. - Registro de prop. intelectual N° 988830
All the trademarks (names and artwork) are
trademarks or registered trademarks of their owners.
Todos los nombres y marcas registradas en esta revista
son copyright de sus respectivos autores o compañías
y aparecen aquí por meros permisos periodísticos.
© 2001 - Editorial Ivrea S.A.

Trada autizada por el I.V.C.



Quirquillo en Kioscos Argentinos por:
Pablo Santoro, Número 1048, Cap. Fed. (C)Capit y ORA)
Bertran, Au Vieux Safford 1950 Cap. Fed. (Derecho del país)
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.
Planta Impresora: Quebeor - Antártica 86 As
13 de Febrero de 2001 - Primer Interguano.

news

PATLABOR LLEGA A FOX KIDS POR PARTIDA DOBLE (PELICULAS EN FEBRERO, SERIE DE TV EN MARZO)

La versión latinoamericana de Fox Kids ha anunciado recientemente la adquisición de un paquete (películas y serie de tv) de la exitosa saga Patlabor para emitirla de forma exclusiva en toda la región. Este anime plantea una historia situada en un futuro cercano donde unos robots gigantes llamados "labors" son la clave para la realización del proyecto Babylon, esto es la construcción de un terreno artificial en la bahía de Tokyo para enfrentar los problemas de la superpoblación y del crecimiento del nivel del mar. Por desgracia estos robots terminan siendo utilizados también para cometer actos criminales, lo cual obliga a la policía a formar un escuadrón especial bautizado División de Vehículos Especiales para detenerlos, escuadrón compuesto por la 1ª y 2ª Sección. A esta 2ª Sección le serán confiados los más modernos labors policiales, girando la trama alrededor de la vida de sus miembros. El argumento está basado en un manga homónimo de Masami Yuuki, el cual fue serializado desde 1988 en la revista Shonen Sunday de la editorial Shogakukan, siendo luego recopilado en 22 tomos. La primer oportunidad de apreciar este anime será dentro de una maratón de animación japonesa que comenzará el Sábado 24 de Febrero y se extenderá por 4 días incluyendo la primer película de Patlabor así como los animés que actualmente emite el canal (Super Cardria, Flint, Digimon y Monster Rancher), los cuales serán coronados por el avant premier de Dinosaur (un anime poco conocido hecho mierda por Saban). Los 47 episodios que componen la serie de tv de Patlabor, por su parte, comenzarán a ser emitidos en Marzo de Lunes a Viernes a las 19 y 22 hrs., horarios que marcan una clara pauta de que con esta serie intentarán apuntar a un segmento de público más adulto del que normalmente mira el canal. Además de las citadas producciones, Patlabor cuenta con dos series de OVAs editadas en 1988 y 1990, las cuales lamentablemente Fox Kids todavía no ha contratado, Consultada por Lazer, la gente de Xystus, la distribuidora latinoamericana de Patlabor, comentó que el doblaje se hizo directamente del japonés respetando todos los nombres originales y sin hacer ningún tipo de censura. La canción de la presentación, eso sí, debió ser traducida al castellano por pedido expreso de Fox Kids.



La primer película de Patlabor se estrena el Sábado 24 de Febrero a las 20 hs. (con repetición a las 22 hs.)

GASARAKI Y SABER MARIONETTE J TO X SERAN EMITIDOS POR LOCOMOTION ESTE AÑO

Locomotion acaba de hacer pública la adquisición de dos series muy esperadas: Gasaraki (todavía sin fecha de estreno) y Saber Marionette J to X (que comenzará a emitirse el 19 de Marzo). La primera es una serie de ciencia ficción con toques de cultura tradicional japonesa que consta de 26 episodios y ha sido muy elogiada tanto por guión como por animación. Saber J to X, en tanto, es la esperada continuación de Saber Marionette J, donde a través de otros 26 episodios se muestra que gran parte de lo que se contaba en la saga J era mentira. Locomotion también ha confirmado que este año finalmente se podrán ver en sus pantallas títulos como Cowboy Bebop, City Hunter y Dirty Pair que habían anunciado para 2000 pero que no emitieron por diversos problemas técnicos.



Saber Marionette J to X



Gasaraki

SAINT TAIL YA ESTA DOBLADA Y ES MUY POSIBLE QUE LLEGUE A ARGENTINA

Ya se encuentra doblada al castellano y emitiéndose en diversos países de Latinoamérica (México incluido) Kaitou Saint Tail, un anime en la onda de Sailor Moon que tuvo gran éxito en Japón. Narra las aventuras de Meimi Haneoka, una chica de 14 años que se convierte en Saint Tail, una ladrona experta en magia. Secreto que sólo conoce Seira Mimiri, una monja que suele encargarse los robos. La serie cuenta con 43 episodios que fueron emitidos originalmente en Japón entre Noviembre de 1995 y Septiembre de 1996. Está basada en un manga homónimo de Megumi Takichawa que se serializó en las páginas de la revista Nakayoshi de Kadokawa, a producción del anime corrió a cargo de TMS-Kyuocichi Corp (Detective Conan, B'tX), quienes como es costumbre a la hora de realizar el doblaje al castellano dieron la orden de cambiar todos los nombres por otros pedorros de Centroamérica. Tomando en consideración que Magic Kids viene adquiriendo todos los animés producidos por TMS que se doblan al castellano no sería ilógico que Las Aventuras de Saint Tail (tal es el nombre oficial en castellano) llegue a nuestras pantallas durante este año.



BRITNEY SPEARS META PLAYBACK Y PUTEADAS.

Parece que no son buenos tiempos para la rubia, durante el año pasado tuvo varios problemas que incluyeron desde un pedido de la reina de Inglaterra que deje de molestar al príncipe (será virgen pero parece que está muy caliente), una pelea con su manager por gastarse 20.000 dólares en 45 minutos de compras, y la oferta de 12 palos verdes que hizo un empresario para acostarse con ella. Una de las últimas joyitas fue que la pescaron haciendo playback en un conciertos, que fue calificado por la prensa local como "un dibujo animado de mala calidad"; pero la mejor de todos pasó en el último Rock in Rio (que debería llamarse Pop in Rio por las bandas que llevaron) donde la grabaron en pleno ataque de histeria porque no había ningún tipo de música de fondo grabada antes de que ella saliera al escenario (al parecer el hecho de que la gente gritara su nombre le molestaba demasiado). Se pueden rescatar frases como "No me digas que dejen a la audiencia 'fucking' parada así!" o "¡amos apúrense, en serio! Esto es de retardados! Me dijeron que iban a hacer vamp!" ("vamp" es justamente la música grabada) Ante los pedidos del público para que saliera al escenario Britney empezó a impacientarse: "Oh, mierda! Oh, no, qué están haciendo!?!". Y finalmente dejó a la luz todo el brillo de su intelecto cuando empezó a gritar desesperada: "Oh, mis pantalones están muy cortos! Yo crecí, y pensé que iban a...[crecer]! Finalizando con: "...No voy a salir a quedarme parada ahí! Pensé que iban a hacer 'fucking vamp!'! OK, gracias, esto es de retardados..."



ESTRENARÁN UNA NUEVA PELICULA DE DETECTIVE CONAN EN JAPON

Destinada a estrenarse en Abril de este año, "Tengoku e no Countdown" (Cuenta regresiva para el Cielo) es la nueva y quinta película de la saga de Detective Conan, anime basado en el manga de Gosho Aoshima que aún hoy día continúa emitiéndose en Japón yendo allá por el episodio 224. La nueva película promete un importante avance en el trama. Conan logra ubicar finalmente a los Hombres de Negro. Sin duda es una premisa muy interesante ya que su búsqueda es justamente lo que ha sido el motor de toda esta exitosísima serie.



SALIO EL VOL. 6 DEL MANGA DE EVANGELION EN JAPON (LA EDICION DE IVREA PODRA SEGUIR DERECHO HASTA EL #12)

Acaba de salir en Japón el sexto volumen recopilatorio del manga de Evangelion. En este el autor, Yoshiyuki Sadamoto, acentúa aún más la tendencia empezada en volúmenes anteriores de hacer diferir la historia del manga con respecto a la del anime, incluyendo incluso escenas nuevas bastante polémicas como la que ilustra esta nota donde Asuka se desnuda ante Kaji. Pese a que la versión anime de Evangelion concluya en Japón hace varios años, el manga se sigue serializando dentro de la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten aún hoy día y no se sabe todavía cuándo, ni cómo va a terminar. La salida de este nuevo tomo del recopilatorio permitirá que la edición argentina del manga continúe de forma mensual y sin interrumpirse hasta el #12 (previsto para Junio). Esto marcará también un hito en la velocidad de llegada de un manga ya que los lectores argentinos podrán disfrutar de los nuevos episodios de Evangelion con sólo unos meses de diferencia con respecto a su salida en Japón!



TENCHI MUJO FINALMENTE LLEGA A LATINOAMERICA

Tenchi Muyo ya está doblado y emitiéndose desde finales del año pasado en varios países de la región. Este anime, creado en 1992 por Masaki Kajishima y producido por Pioneer LDC y AIC, se editó originalmente como OVAs (Tenchi Muyo Ryō-Uki) con una duración inicial de 6 episodios. Ante el rotundo éxito, se hizo una segunda miniserie de 6 Ova, sumando un total 12 capítulos para esta era en video. A esto hay que sumarle cuatro especiales editados también como OVAs (The Night Before the Carnival, Pretty Sammy the Magical Girl, Mihoshi Special and Sound File) y dos series de tv de 26 episodios cada una ubicadas en universos alternativos (Tenchi Muyo en 1995 y Shin Tenchi Muyo en 1997). Asimismo existen tres películas y un manga dibujado por Hitoshi Okuda publicado por Kadokawa Shoten. En Latinoamérica lo que se ve es lo siguiente: 14 episodios iniciales que corresponden a la etapa de OVAs (a los 12 citados anteriormente se le suma el hecho que en realidad el último capítulo es doble, y se agrega además el primer especial) y 52 episodios pertenecientes a las dos series. Un total de 66 capítulos, todos fielmente doblados y conservando los nombres originales. Este doblaje se realizó en Chile y fue pagado y supervisado directamente por Pioneer, la productora original japonesa. Tenchi Muyo es una alacada comedia romántica con toques de acción, que gira en torno a Tenchi Masaki, un chico aparentemente normal de secundaria que un día accidentalmente rompe el sello de una misteriosa cueva de la cual su familia era guardiana, y descubre que no era solamente una leyenda lo que se rumoreaba sobre ese lugar. Tras dormir durante 700 años un demonio -Ryoko- con la apariencia de una hermosa mujer, es despertada y persigue a Tenchi por todos lados aunque no para matarlo sino para seducirlo. Pero esto es sólo el comienzo ya que luego se revela que en realidad ella es una pirata espacial a la que se le sumarán algunos enemigos, tal es el caso de unas princesas extraterrestres (Ayeka y Sasami) y una agente de la policía intergaláctica (Mihoshi) que está tras los pasos de Ryoko. Obviamente Tenchi siempre estará metido en el medio de todos los quilombos ya que todas terminarán viviendo en su casa, y con Ryoko y Ayeka disputándose su corazón.



MÁS SERIES DE TV EN LOCOMOTION: SE VIENEN SOUL HUNTER, SILENT MÖBIUS Y CANDIDATE FOR GODDESS (TODAS SUBTITULADAS!)

Ya están al caer tres nuevas series de anime en Locomotion:

• **Soul Hunter** (26 caps - producida en 1999 - nombre original Senkaiden - Houshin Engi): La historia ubicada en la China antigua narra las aventuras de Taikoubou para lograr completar el "Plan Houshin", destinado a devolver a la dinastía Yin y suplantarla por una nueva. El conflicto surge cuando los dioses de la zona comienzan a tomar partido en la batalla, con lo que comienzan a develarse los secretos escondidos detrás del Plan (Muy a lo Proyecto de Complementación Humana). Será estrenada en Abril por Locomotion.

• **Silent Möbius** (26 caps - producida en 1988). Basada en el popular manga de Kia Asamiya narra las aventuras de un grupo de mujeres policía que se dedican a combatir monstruos. Está ambientada en el futuro y es una correcta mezcla de ciencia-ficción y terror.

• **Candidate for Goddess** (12 caps - título original: Megami Kouhosei) Cuenta la historia de Zero Enna, un joven que deja a su madre para unirse a la Academia de Operadores de Goddess. Allí recibirá entrenamiento para aprender a manejar alguno de los 5 mechas femeninos que son la única línea de defensa entre Zion (el último refugio de la humanidad) y una misteriosa raza de aliens gigantes llamados "Victims" (nombre choto para un malo). La serie está llena de detalles muy interesantes como el hecho de que cuando los pilotos pelean ellos también sufren heridas, que al regresar son reparadas con partes clonadas. El problema surge en el hecho de que cuanto más luchan más "partes" originales pierden y esto resulta en una baja de su poder EX, una cualidad especial que debe tener todo piloto.



Silent Möbius

Candidate for Goddess

GATEKEEPERS: LO ÚLTIMO DE LOS CREADORES DE BLUE SUB

El estudio Gonzo saltó a la fama un par de años atrás cuando realizó una mini serie de 4 OVAs con varias partes de animación computada llamada Ao no Roku Go (Blue Sub 6). Estrenando nuevos efectos especiales, aunque retornando en parte a la animación más tradicional, recientemente han lanzado al mercado japonés Gatekeepers una nueva serie basada en un antiguo video juego que ellos mismos habían desarrollado. Y este anime viene pegando muy fuerte en Japón. Ambientada a fines de los años sesenta y en medio de un boom económico, la historia presenta a un grupo de alienígenas tratando de conquistar la Tierra. Para enfrentarlos la O.N.U. crea una agencia secreta a nivel mundial -A.E.G.I.S.- cuya fuerza principal es un grupo de chicos con habilidades especiales llamados Gatekeepers, quienes son capaces de canalizar una misteriosa energía conocida como "gate". En este equipo se destacan un chico y una chica llamados Shun y Kuriko respectivamente. A medida que avanza la trama numerosos interrogantes comienzan a plantearse: por qué han venido a la Tierra estos seres extraños que parecen cowboys del lejano oeste?, por qué además no atacan sino que se ocultan entre los humanos?, quien en realidad está invadiendo a quién?, Nada es lo que parece; asimismo, muchas preguntas existenciales comienzan a atormentar a los protagonistas y de rebote a los televidentes. Escritos por Hiroshi Yamaguchi y con el prolífico Keiji Goto (Those Who Hunt Elves, Nadesico) en el rol de diseñador se personajes, los 24 episodios que conformaron Gatekeepers se emitieron el año pasado cada lunes de 19.30 a 19.00 hs. a través del canal WOWOW. Además la gente de Gonzo ha confirmado que una segunda serie de Gatekeepers será producida este año.



SORPRESIVO Y NOSTALGICO: CANDY CANDY EN EL CLUB DEL ANIME

Sin duda un estreno que causó gran emoción entre los espectadores, fue el retorno a las pantallas de la antiquísima serie Candy Candy, aunque lamentablemente más de la mitad de las personas que se alegraron con su estreno no pasaron de ver los cuatro primeros capítulos. Por más que saque a la luz una infinidad de recuerdos de la infancia, el producto puede resultar difícil de digerir para muchos. Los episodios, se sabe, son más deprimentes que ver a un gatito desfallecer lentamente después que una topadora le arrancó la mitad trasera, cosa que se acentúa más con el doblaje Made in Argentina, el cual hace parecer que son todos canillitas de diferentes edades. Originalmente emitida en Japón entre 1976 y 1979, esta producción de Toei Animation está basada en el manga homónimo realizado por Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi, serializado en la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha a partir de 1975. Actualmente las dos autoras se encuentran más que enemistadas ya que pasaron los últimos tres años haciéndose juicios entre ellas por los copyrights; por lo que cualquier producto que actualmente tenga la imagen de Candy es ilegal. Magic Kids la viene emitiendo los fines de semana dentro del programa El Club del Anime desde Noviembre, con lo que llegará a terminar de emitir sus 115 episodios para finales de Febrero, principios de Marzo.



"Oh, el análisis me dio que tengo Leucemia, Sida y Hanta virus"



"Te lo mereces por darle tu única comida a los leprosos"



"Si bebes mi orina te daré esta comida para tus amiguitos Christopher y Michael (Reeves y Fox)"

INESPERADO: YUKITO KISHIRO CONTINUA EL MANGA GUNNM (ALITA)

Yukito Kishiro ha decidido volver a escribir y dibujar el manga que lo llevara a la fama: Hyper Future Vision Gunnm (conocido en varios países de occidente por el nombre inventado de "Alita"). Esta segunda serie de las aventuras de Gally (Alita), se llama Gunnm: Last Order y se ha comenzado a serializar desde Diciembre pasado en las páginas de la revista Ultra Jump de Shueisha. Eso sí, en vez de ser una continuación del manga original la historia de Last Order toma lugar en el medio de la serie anterior, contando aventuras de Gally en el espacio a partir del momento que es revivida por Desty Nova en Zalem. La serie se había serializado originalmente entre 1990 y 1995 en la revista Business Jump de Shueisha siendo luego recopilada en 9 tomos. Según comenta el autor, el final original fue realizado a la carrera debido a que un problema que no quiere revelar lo afectó física y psicológicamente y se sintió incapacitado de continuar la serie.

Ahora se siente repuesto y ha decidido volver a hacer Gunnm, explotando ideas que se quedó con ganas de realizar en la serie original y que hasta ahora sólo había desarrollado para el juego de Playstation Gunnm Memory of Mars. Para realizar esta nueva manga de Gunnm Kishiro suspendió la realización de su actual comic, Aqua Knight, que iba por el tercer tomo. Cabe destacar que el autor nunca había vuelto a dibujar de la misma forma haciendo todos los demás comics con gráficos mucho más simples (en Aqua Knight) o jugando con luces y sobras en homenaje al autor norteamericano Frank Miller (en Aisha).



SE DEVALAN LOS MISTERIOS DE X-FILES

La octava temporada de X-files estrenó su onceavo episodio en USA el 4 de Febrero. Durante esta temporada Mulder sólo va a aparecer en algunos episodios ya que como se vio acá en la emisión del último episodio de la temporada anterior, fue raptado por los aliens. En su reemplazo aparece el agente Jhon Doggett, interpretado por Robert Patrick, famoso por haber hecho del T-1000 (en Terminator 2). En esta nueva temporada Scully se la va a pasar tratando de descubrir qué pasó con su compañero, y ella junto a Skinner ahora son los 'loquitos' del FBI mientras que Doggett es el increíble. Su creador Chris Carter prometió cerrar en esta parte todos los cabos sueltos de la temporada anterior y la serie completa (los aliens, la para que si se llegase a realizar una novena temporada empiece con los dos actores principales tienen firmado un contrato para hacer un segundo film para cine. Además está el lanzamiento de otra serie separada, basada en los tres amigos de Mulder, los "Lone Gunmen", la cual se emitirá sus primeros 3 episodios en USA a partir del 4 de Marzo de este año.



ONE PIECE ARRASA EN JAPON (ONE CACA LA MUEVE EN CHINA?)

Nacida originalmente como manga en 1997 dentro de las páginas de la revista Shonen Jump de Shueisha, One Piece es una serie de aventuras que se encuentra en estos momentos en su pico de popularidad en Japon. Si bien ya el comic que había aparecido en varias tapas: gozaba del favor de los lectores, fue gracias a la emisión del anime a partir de Octubre de 1999 a través de las pantallas de Fuji TV, que comenzó su carrera ascendente hacia el éxito. La producción de la serie quedó en manos de Toei Animation, y la dirección a cargo de Takuji Suzuki y Shinobu Yaguchi. La premisa de la historia es simple pero efectiva. Ruffy D. Monkey es un chico que a pesar de su aspecto frágil siempre quiso unirse a un grupo de piratas que tienen un refugio en su pueblo; lamentablemente para él, es rechazado una y otra vez. Pero un día Shanks, el capitán de estos piratas, se da cuenta que tras una discusión que había tenido con Ruffy, éste sin querer se había comido el tesoro de la banda. Esto es una fruta -llamada Gom Gom fruit- que provoca en la persona que lo ingiere, la posibilidad de poder alargar su cuerpo (!); pero eso sí, ya no podrá volver a nadar (!). Luego de la partida de Shanks y los suyos, Ruffy D. Monkey se propone a sí mismo convertirse en el rey de los piratas. Para lograr esto, y tras el paso de 10 años, provee proa hacia alta mar en busca de camaradas y del One Piece, o sea el tesoro más buscado en todo el mundo. El autor de esta obra se llama Eiichiro Oda, y este es su debut como artista principal en la industria del manga. Anteriormente había trabajado como asistente de varios maestros de los comics, incluyendo a Nobuhiro Watsuki el creador de Rurouni Kenshin.



EVANGELION PREMIADO POR EL DIARIO LA NACION

El diario La Nación, el segundo en ventas de nuestro país, calificó a Shinseiki Evangelion como una de las cinco mejores series dramáticas emitidas en nuestra tv a lo largo del 2000. Tal mención tuvo lugar dentro de un suplemento especial sobre Tévé aparecido el pasado 19 de Diciembre donde se realizaba un balance exhaustivo de como había sido la programación televisiva a lo largo del año. Sin duda un hito importante ya que es la primera vez que una animación gana algo fuera de los rubros de comedia (Simpsons, etc.) o infantil. Es una pena que el canal que lo emite, Locomotion, todavía no se lo pueda ver en Cablevisión o en Multicanal.

Lo mejor de 2000 series drama

- "Los Soprano's" (HBO).
- "The West Wing" (Warner).
- "ER" (Sony).
- "Los expedientes secretos X" (Fox).
- "Evangelion" (Locomotion).

LAS PELICULAS DE LOCOMOTION PARA FEBRERO Y MARZO (AHORA LOS ESTRENOS SALEN SUBTITULADOS Y SIN CENSURA!)

Locomotion continúa apostando fuerte a la emisión de los mejores largometrajes y OVAs de todo el mundo. No conformes con esto, recientemente tomaron dos excelentes decisiones sobre su forma de emisión: comenzaron a pasar los animes nuevos en versión subtitulada y anulando completamente la censura de los desnudos para todos sus estrenos. Lamentablemente siguen estando muy mal promocionados y en general uno no sabe cuándo mierda van a pasar qué. Para no perderse nada reproducimos a continuación la guía de lo que van a emitir en Febrero y Marzo.

Si en vez de cable tenés Locomotion en Directv, la emisión es en esta época del año tres horas después del horario señalado porque los tarados de Directv bajan la señal Oeste (con el horario de México) en lugar de la Este que es para Argentina y pesa a los reclamos de Locomotion no lo han cambiado:

- **Animafilms** de los Domingos a las 20 hrs:

18 Feb: Wallace & Gromit; 4 Mar: Nadesico: Prince of Darkness; 11 Mar: Rail of the Star; 18 Mar: Oh My Goddess! parte 1; 25 Mar: Oh My Goddess! parte 2

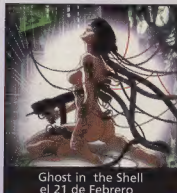
- **Japanimotion** de los Sábados a las 21 hrs:

17 Feb: Blue Sub 6; 24 y 25 Feb: Maraton de Saber Marionette (R, J y J Again) - todo el fin de semana, empezando a las 5 am del Sábado; 3 Mar: Shutenjido parte 2; 10 Mar: Compiler; 17 Mar: Tenamonya Voyagers; 24 Mar: Burn Up Warrior

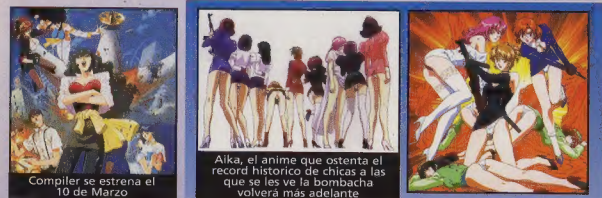
- **Animafilms** de los Miércoles a las 22 hrs

14 Feb: Super Dimensional Fortress Macross; 21 Feb: Ghost in the Shell; 28 Feb: Virgin Fleet; 7 Mar: Glassy Ocean - Making of Flatworld - Flatworld; 14 Mar: Trucker; 21 Mar: Wallace & Gromit; 28 Mar: Akira

Maraton especial: 30 y 31 de Marzo y 1 de Abril de 21 a 5 am los mejores episodios de las primeras 3 temporadas de South park



Ghost in the Shell
el 21 de Febrero



Compiler se estrena el
10 de Marzo

Aika, el anime que ostenta el
record historico de citas a las
que se les ve la bombacha
volvéra más adelante

HUNTER X HUNTER: LO NUEVO DEL AUTOR DE YU YU HAKUSHO

Hunter X(tai) Hunter es el último manga del creador de la conocida serie Yu Yu Hakusho, Yoshihiro Togashi. Actualmente tanto el manga como el anime se están publicando/emitiendo en Japon con gran éxito, llevando de momento 10 tomos el manga y 55 episodios la serie de tv. La historia cuenta la vida de Gon, un chico criado por su tía, que decide tomar el Examen de Cazador para poder convertirse en tal y usar los recursos de su status para encontrar a su padre (uno de los diez cazadores más famosos). El concepto de cazador no viene de matar animales, sino de buscar tesoros o cazar demonios y similares en sitios desolados o salvajes, algo así como un aventurero profesional. Para obtener el rango de cazador se deben pasar muchas pruebas donde casi siempre se arriesga la vida, aunque la recompensa viene con la credencial de cazador que permite viajar gratis al 80% del planeta y usar casi todas las vías de transporte público totalmente gratis; o incluso venderla por una cantidad increíble de dinero.



YU-GI-OH! : ¿UNA MEZCLA ENTRE POKEMON Y LAS CARTAS DE MAGIC?

Sin lugar a dudas uno de los más grandes éxitos actualmente en Japón es Yu-gi-oh!, un anime basado en el popular manga de Kazuki Takahashi que se viene publicando desde 1996 en el semanario Shonen Jump de la editorial Shueisha. Básicamente la trama se centra en un pibe que se pasa la vida jugando (cartas, rol, videos) pero que es muy tímido y sin confianza en sí mismo, su nombre es Yugi Mutou. Su abuelo le entrega una milenaria y mágica pirámide egipcia llamada Thousand Year Puzzle para ayudarlo de alguna manera, y Yugi con el tiempo se las ingenia para liberar el poder oculto de esa pirámide que lleva colgada alrededor de su cuello, convirtiéndose entonces en el "rey del juego" (eso es lo que significa Yu-gi-oh!). Este hecho provocará un drástico cambio en su personalidad -onda Dr. Jeckyl y Mr. Hyde-, cosa que lo llevará a enfrentarse en sucesivas y peligrosas batallas de rol con el que se le ponga enfrente y derrotarlo de cualquier manera. Tal vez las constantes referencias a la mitología egipcia sean uno de los atractivos más importantes que tenga esta historia. Debido al fenomenal suceso del comic, Toei Animation la adaptó en una serie televisiva en el año 1998, realizando 27 capítulos de impecable factura, lo cual permitió acrecentar aún más el éxito de la historieta. Bandai y Konami se sumaron al proyecto sacando infinidad de merchandising, incluyendo tres juegos para Game Boy y uno para Playstation. El 18 de abril del año pasado habría de producirse el debut del segundo anime de Yu-gi-oh! en las pantallas japonesas, arrancando la historia desde el tomo 7 del manga, punto donde había concluido la serie anterior. Yu-gi-oh! cuenta además con una película para cines y con el comic aún editándose, y que alcanza a la fecha la espectacular suma de 21 tomos recopilatorios.



BLOOD: THE LAST VAMPIRE (BUFFY MUERETE DE ENVIDIA!)

Blood: The Last Vampire está basada en el libro "La Noche de las Bestias" de Mamoru Oshii, creador de Ghost in the Shell y Patlabor, y se ubica en la década del sesenta. Este thriller fue estrenado en cines japoneses el 18 de Noviembre del año pasado y cuenta la historia de una base americana en Yokota (Japón) poco antes de estallar el conflicto de Vietnam. Allí un grupo de agentes secretos descubre que la base ha sido infiltrada por vampiros y deciden enviar a la protagonista a destruirlos. Saya es una vampire slayer hecha y derecha que además tiene una excepcional habilidad con la katana japonesa. Esta película es una de las primeras producciones para cine realizada de manera totalmente digital, es decir sin utilizar película (excepto para grabar el producto final claro). Este film también ha sido destacado gracias a la productora de juegos de video Sugar & Rockets, con la creación de una serie de juegos para PS2 sino a un film interactivo, que brinda una especie de secuela a la película pero ubicada en los tiempos modernos, en la zona de Tokyo.



No podemos convertirte en un superhéroe

pero todo lo demás
te lo damos acá:

www.larevistaria.com.ar

Entrá

...ahora te brindamos un espacio en donde encontrarás la forma más rápida para realizar compras desde tu casa.

Además, podrás encontrar toda la información que siempre buscaste de tus personajes favoritos.

novedades
chats

foros
información

venta
centro de ayuda



Ulrico Schmidl 5620 (1440) - Capital federal
Tel. Fax. (54-11) 4642-5130/4643-0010/4644-1468

Venta Telefónica: 4642-3300

Card Captor Sakura

Por Agustín Gómez Sanz

Los nenes con los nenes,
las nenas con las nenas...

Card Captor Sakura es la segunda serie del legendario grupo Clamp que llega a las pantallas de nuestro país (sienten Guerreras Mágicas la primera). Este grupo formado por cuatro mujeres se caracteriza por haber experimentado con casi todos los estilos y tipos de historia clásicos del manga japonés (chicas mágicas, lucha, robots, romance, detectives, monstruos, históricos, religiosos, etc.) con la característica de renovarlos siempre con una perspectiva mucho más adulta y a la vez entretenida. Card Captor Sakura no es la excepción, si bien inicialmente podría parecer un retocoso a un producto un poco más comercial e infantil, las autoras vuelven a sorprender al espectador quitándole importancia al "malo" de la historia y concentrándose mucho más en las relaciones entre los personajes. Tal vez haya sido por esta innovación que Sakura se convirtió en su Japón natal en la serie más exitosa de los últimos 3 años, generando un furor que no se veía en mucho tiempo y consiguiendo expandirse por el mundo a una velocidad récord. Desde su estreno en Latinoamérica por Cartoon Network en Noviembre del año pasado se ha convertido en el anime más buscado de nuestro país y prueba de ello es que, según todos los expositores de la pasada convención de cómics Fantabaires, el merchandising de la serie fue el producto más solicitado del evento. Sakura es también el primer anime doblado directamente del japonés y

新編版
カードキャプターさくら



sin ningún tipo de censuras que emite el Cartoon Network latinoamericano; marcando así una clara pauta de que finalmente han decidido tratar de amoldarse a los gustos, modas y cultura de la región, en vez de simplemente emitir una traducción de la versión yankee de su propio canal con sólo algunas series de diferencia. Card Captor

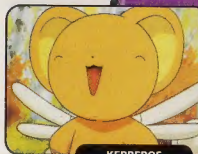
Sakura nació en 1996 como un manga de los tantos que se serializan dentro de la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha, misma revista en la que en el pasado se publicaron Sailor Moon y Guerreras Mágicas. Gracias al sello infundible de las autoras el éxito fue inmediato, lo cual llevó a que se realizara una adaptación al anime que

se estrenaría en 1998, sólo dos años después de su publicación inicial. El estreno se produjo concretamente en Abril del '98 por el canal satelital BS2 de la emisora NHK. Aun siendo BS2 un canal de llegada bastante restringida por ser satelital y de carácter pago, la serie se ubicó rápidamente entre los primeros puestos de los rankings japoneses. Pero sin duda el boom más importante lo tuvo a mediados del año pasado cuando se le empezó a repetir a diario en las pantallas de la señal pública (o sea de aire y gratis) de NHK, junto con el estreno de la segunda de sus películas en los cines nipones. Las claves del éxito de esta versión animada se pueden atribuir a las excepcionales circunstancias de su realización. La productora encargada Mad House tuvo de consultoras a nada menos que dos de las integrantes de Clamp: Mokona Apapa y Nanase Okawa; quienes ya tenían bastante experiencia en el tema de la animación, ya que disconformes con el resultado de la primer adaptación del anime de Magic Knight Rayearth, se habían metido medio a fuerza en la realización de la segunda parte. Para Card Captor Sakura, Mokona Apapa realizó los diseños de personajes, al igual que varios modelos de ropa nuevos y un total de 35 cartas más que se sumaran al repertorio de 19 que ya se había inventado para el manga (48 se usaron en la serie, 4 nunca aparecieron, y 2 más para las dos películas); además de incluir también un personaje exclusivo para el anime: Li Meiling. Por otro lado Nanase Okawa supervisó los guiones de cada capítulo para que se alterara lo menos posible la base de la historia. La razón principal de este peligro se debe a que al ser una serie apuntada a chicas de 10 para abajo los episodios serían realizados de forma autoconclusiva, y esto

podía afectar la trama argumental continuada que se representaba en el manga. Tanto cuidado puesto encima dio sus frutos, a líneas generales esta adaptación se puede considerar tan buena como su versión comic, su calidad es poco menos que excelente y cabe destacar el hecho que la protagonista utilice ropa diferente cada capítulo hace que la cantidad de material que se pueda repetir de episodio en episodio sea infinita. La serie contó con un total de 70 capítulos que se emitieron en dos temporadas (35 c/u); y al igual que el manga están divididos en dos grandes arcos argumentales. El primero, de las Cartas Clow, ocupa los primeros 46 episodios que terminaron de emitirse en Junio de 1999; mientras que la segunda historia, la de las Cartas Sakura, comenzó recién en Septiembre de 1999 y terminó el 22 de Marzo del año pasado, poniéndole punto final a la serie de tv. Además de estos 70 episodios se realizaron 4 especiales para TV con entrevistas a las actrices de doblaje de Sakura y Kero, un especial sobre los trajes, otro sobre todas las cartas atrapadas y uno sobre los personajes secundarios. La serie se está emitiendo en una gran cantidad de países alrededor del mundo con gran éxito, entre ellos Italia (Italia 1), España (regionales), Francia (en Fox Kids, irónicamente), Brasil (también Cartoon Network), pronto lo hará en Alemania (en RTL2) y para mediados de año se estima que estará disponible en casi un 70% del mundo. Sin embargo hay un caso patético que es el de Estados Unidos, donde si bien se está emitiendo la serie, su éxito ha sido casi mínimo. La razón es la de siempre: los yankees la modificaron tanto y la hicieron tan mierda que perdió totalmente la gracia. No sólo le cambiaron todos los nombres por otros americanos y le



SAKURA KINOMOTO



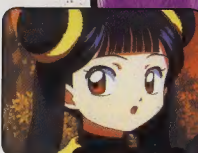
KERBEROS



TOMOYO DAIDOUJI



LI SHAORAN



LI MEILING

Personajes



boludizaron todos los diálogos, sino que se morfaron todos los capítulos iniciales donde aparece Sakura solamente, y reeditaron varios de los siguientes, a fin de que Shaoran tenga más protagonismo. La razón de esto radica en que les pareció que una serie para chicas no iba a funcionar y por tanto la adaptaron de tal forma que tenga mejor repercusión con el público masculino. O sea que Sakura

no sea la protagonista sino que sean los dos juntos... En consecuencia el título fue cambiado a simplemente "Cardcaptors". USA no deja de ser un manual perfecto de todo lo que hay que hacer para cagar a un producto extranjero, e incluso tuvieron el descaro de afirmar que pensaban animar nuevas secuencias "pa' darle un poco mal de asión vishite?".

De todas formas en su versión original, Sakura no para de recolectar fanáticos alrededor del mundo, tanto chicos como adultos. Descifrar qué es lo que atrae a estos últimos a una serie protagonizada por una nena de 10 años parecería difícil, pero es bastante obvio que se debe al estilo peculiar de las Clamp y sus historias cuasi perversas, sumado a una calidad de animación extraordinariamente alta para una serie de tv. La serie llega a ser realmente bizarra en muchos momentos, no todos los

días sacan un anime donde un personaje a menudo ve al fantasma de su difunta madre y no le parece en absoluto extraño. Aunque no debería resultar muy peculiar a él si el resto de su familia tiene la costumbre de hablar constantemente con la foto del flambre, que encima papi se encarga de cambiar todo los días para que parezca que se mueve.



Las Clamp

Clamp se formó como un grupo de dibujantes amateurs en Osaka, dedicado a realizar historias basadas en personajes conocidos de otras series (dōjinshi). A medida que fueron mejorando comenzaron a producir una gran cantidad de mangas propios y eventual-

mente alcanzaron el estrellato. Entre sus numerosos trabajos se destacan: RG Veda, Magic Knight Rayearth, Tokyo Babylon, Gakuen Tanteidan, X, Clover, Wish y Angelic Layer. De los 11 integrantes iniciales sólo se mantuvieron 4:



Mokona Appa

Es la dibujante principal del grupo. Por lo general también se encarga del diseño de los personajes y de la realización de fondos



Mick Nakei

Encargada de la dirección de arte y coloreado. En años recientes también se dedicó a dibujar manga, entre los cuales se encuentra Card Captor Sakura.



Satsuki Igarashi

Es la productora general, co-escritora de muchos de los guiones y además es asistente de dibujo y coloreado.



Nanase Okawara

Es la directora del grupo y la que decidió formarlo. Se encarga de realizar los guiones y de los diseños de las tapas



La historia de tv



Sakura promocionando el destile de Punta de Giordano

Sakura Kinomoto es una típica chica de 10 años, huérfana de madre, que vive junto a su padre y su hermano Touya. Cierta noche es atraída por una fuerza misteriosa (sumado los roñquidos de Kero...) hacia la biblioteca de su padre donde encuentra un libro llamado The Clow. Este libro es en realidad el contenedor de un grupo de cartas mágicas y, como no podía ser de otra manera, Sakura accidentalmente utiliza una de ellas y termina desperdigando a las otras por los cuatro vientos. En ese momento hace aparición el guardián del libro, Kerberos, un leoncito de aspecto inofensivo que encarga a Sakura la misión de recuperar todas y cada una de las cartas perdidas, ya que liberadas tienden a hacer el mal. A falta de los otros poderes para cambiarse de vestimenta mágicamente que suele tener la protagonista en una serie del estilo



Clow Reed, el creador de las cartas y maestro de las dos corrientes chinas de magia (Este y Oeste / Sol y Luna)

magical girl, está Tomoyo: la veyeurística amiga de Sakura cuya obsesión casi enfermiza es la de filmar a su compañera a donde vaya y que además la provee de trajes diseñados especialmente para cada pelea. La historia es bastante original, aunque si bien se repite casi siempre la fórmula de una carta por episodio, el hecho de atraparlas no siempre es el conflicto central del capítulo y a veces, para dar la nota de color, hasta hay 2 cartas. Generalmente la trama se desarrolla con alguna situación cotidiana en la que Sakura se encuentra con su enamorado Yukito, el "mejor amigo" de su hermano Touya. Por alguna razón desconocida del universo los dos siempre están trabajando en el lugar de los hechos. El tercero en discordia para tener el clásico triángulo amoroso, es Shaoran. Li Shaoran es un chico proveniente de Hong Kong que además de competir con la protagonista por el amor de Yukito (?), también tiene la misión de recuperar las cartas Clow ya que es pariente lejano de su creador, el mago Clow Reed. En realidad la serie está muy lejos de tener un sólo triángulo amoroso, sino que tiene como cien. Para esto se necesitan una gran cantidad de personajes secundarios, entre los que entran los compañeros de colegio de Sakura, su profesora Kaho, otro profesor llamado Terada, la madre de Tomoyo (que resulta ser la prima de la madre muerta de Sakura), y Li Meiling que como demuestra su apellido es pariente cercana de Shaoran (aunque igual le tiene muchas ganas). Cada personaje está atrás de más de uno y tiene a su vez a más de uno atrás de él, cosa que sin duda es uno de los puntos más atractivos de la historia.

Personajes



YUKITO TSUKISHIRO



TOUYA KINOMOTO



FUJITAKA KINOMOTO



NADESHIKO KINOMOTO



KAHO MIZUKI

Las relaciones: Verano del '98 muérete de envidia!!



Para tratar de aclarar un poco los lazos que unen a los personajes de Card Captor Sakura se intentó hacer un cuadro con líneas pero debido a que la cantidad de direcciones lo hacía muy confuso, se optó por explicarlas textualmente. Por un lado tenemos la relación entre Sakura (10) y Yukito (16), que sí bien se podría considerar como un enamoramiento infantil por parte de Sakura, sin una gaaaan diferencia de edades (quién no se enamora?) estando en primaria de alguien de secundaria?, se termina volviendo mucho más extraño por las actitudes medio perversas que tiene el flacuchito este. El mejor ejemplo de esto se da en un episodio en que Sakura se desmaya, el chabón aprovecha y le saca la ropa supuestamente para ponerle otra cosa más cómoda (sí, el dedo...). Después tenemos a Tomoyo, una chica que ya desde el primer episodio



"Shi, patee pa' los dos ladoss! Y que?? Vos sos tortillera!!!!"

veamos que está un poquito tocada. Claramente tiene algún tipo de perversion voyeurística por lo que está siempre filmando a Sakura o en su defecto viendo los videos que filmó, a lo que suma el hecho de su incipiente lesbianismo, que más adelante en la historia termina revelando al confeso que está enamorada de Sakura. La protagonista tampoco se queda atrás, ya que mantiene un cierto nivel de atracción hacia su muy mayor profesora Kaho. Profesora que por cierto mantiene un nivel de acercamiento bastante alto con otro alumno que resulta ser el hermano de Sakura, Touya, del que fue pareja en el pasado. Touya a su vez en repetidas ocasiones dice que ya tiene pareja, aunque sólo se lo ve con Yukito... y finalmente hacia la conclusión de la serie ambos revelan su relación homosexual abiertamente. Yukito también es blanco de la calentura de otro infante enamorado, en este caso Shaoran, que por otra parte también comienza a desarrollar un bisexual interés por su amiguita Sakura. Persona a la que tal vez podría conquistar si la incestuosa de su prima Meiling saliera del medio. Otro caso de enamoramiento entre parientes, en este caso también de tono lésbico, parece ser el de Sonomi (madre de Tomoyo) con su difunta prima Nadeshiko (madre de Sakura). Cosa que trajo muchos conflictos en el pasado cuando ésta última empezó a salir con su profesor (cosa que tampoco es vista con buenos ojos), y el que después sería el padre de Sakura. Pero sin duda el caso más destacable se da con dos personajes secundarios: el profesor Terada de unos 30 años y su alumna Rika de apenas 10. Durante toda la serie se ve que la nena está re-



"Chicos, tengo caramelitos acá en el bolsillo... Quieren??"



"Tomoyo: "Que aliento a pija. Quién erucotó?!!!"

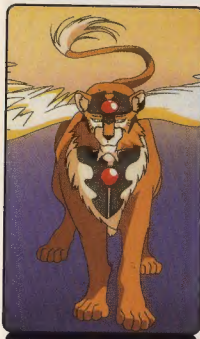
caliente con su profe, cosa bastante normal hasta que descubrimos que el tipo también le tiene ganas a la pendeja. En todas formas como si se le llega a poner la parte al medio literalmente, más adelante en la historia decide darle un anillo de compromiso con la promesa de que cuando sea más grande podrán estar juntos.

Todo este tipo de detalles le dan a Card Captor Sakura un aire más realista, mostrando un mundo dulce y agradable por un lado pero también con montones de relaciones tabú por el otro. La gente es buena dulce en el universo de Sakura, pero no dejan de ser humanos con todo lo que eso implica. Estos detalles hacen la serie interesante para un público más adulto al tiempo que le presenta a los chicos un mundo más auténtico, más similar al que los rodea todos los días que la burbuja de cristal caramela en la que suelen encerrarlos las producciones norteamericanas, "de la cual es mejor salir cuanto antes si se quiere estar correctamente preparado para la vida" Leandro Oberto Dixit.

Lo que vendrá

Hasta ahora se televisaron los primeros 43 episodios, es decir toda la primer temporada y casi todos los de la segunda que faltaban para terminar la primer saga (empezaron a repetir faltando sólo 3 capítulos). La próxima y última tanda de episodios de Card Captor Sakura (eps 44 a 70), se estrenarán en el Cartoon Network a partir de Abril; ahora sí con las esperadas repeticiones a las 1:00 am y Sábados al mediodía.

Sakura finalmente logrará recuperar todas las cartas, lo que permite que Kero pueda regresar a su forma original, y desencadena la aparición de Yue, el juez que decidirá si es digna de poseer el poder de las cartas (ep 45). En esta lucha Sakura desarrolla su propio poder mágico, creando un Mahjong propio (ese círculo que aparece abajo de ella y atrás de las cartas). Una vez ganado el juicio Yue se convierte en su segundo guardián, su nombre significa "Luna" en chino y es por lo tanto el complemento de Kerberos (el sol). Así vemos como se da inicio a la segunda



Kerberos post-a-posta-chucha-chucha



parte (ep 47) de la serie en la que se presentan nuevos problemas, Sakura ha perdido el control de las cartas, al desarrollar su báculo enorme durante su paso a ser un mago verdadero, perdió lógicamente el que le permitía manejar las Cartas Clow. Para recuperar su dominio sobre éstas debe convertirlas en Cartas Sakura, lo que requiere un enorme esfuerzo y pérdida de energía. Esta segunda parte rompe con el esquema de capturar las cartas y se dedica a develar los misterios del origen de éstas y su relación con los Kinomoto; además de incluir toda la sarta de confesiones de amor entre personajes, rechazos y sorpresivas revelaciones, que se vienen haciendo desde el principio de la serie. Los nuevos personajes a incluir son tres, que casualmente son como versiones antagonicas de Sakura y sus guardianes. Eriol es el oponente de Sakura, un chico proveniente de Inglaterra, posee poderes mágicos y un báculo también; se lo compra repetidas veces con Yukito y Fujitaka, el padre de Sakura. A su lado están Nakuru, cuya verdadera forma es Ruby Moon (la opuesta de Yue) y Spinel, un gato negro con alas de libelula que al igual que Kero posee una forma real mucho mayor y ame-



Eriol, el malo de la segunda parte



Kero estará re-grosso pero sigue igual de cagón



Spinel y Kero: "¡Bajemos que ahí viene Lassie!!"

■ El manga

Card Captor Sakura vio la luz de la mano de Clamp en Junio de 1996 en la revista mensual Nakayoshi de la editorial Kodansha, hogar de míticas series como Magic Knight Rayearth (Guerreras Mágicas) y Sailor Moon. Las diferencias con la serie de tv son infimas ya que por lo general el grupo recién comienza la realización de un comic cuando el guión está completo y su final ya está decidido. Esto permite que los animadores sepan exactamente qué va a suceder y puedan desarrollar la historia correctamente. En la mayoría de las adaptaciones de manga a anime esto no es así y cuando llega la hora de concluir la serie de tv todavía el autor no sólo no concluyó el manga sino que no tiene ni idea de cómo lo hará; por lo que los productores de tv se ven forzados directamente a fabricar un final, el cual rara vez coincide con el que luego le termina dando el autor cuando finalmente concluye el comic.

La historia, sin embargo, se inicia con Sakura ya convertida en Card Captor, una diferencia de la versión televisiva, y con varias cartas en su haber, mientras que el total de cartas a capturar es mucho menor. Por lo general la trama tiende a ser más rápida y las relaciones entre los personajes mucho más claras y declaradas, esto es producto de las mayores libertades que se tienen a la hora de realizar un manga. Por ejemplo, aquí se ven varias escenas donde Li Shaoran le dice a Sakura claramente que está enamorado de ella. Fuera de eso sólo se encuentran diferencias en la forma en que están desarrolladas algunas historias, con la típica de un



episodio de playa poner a un profesor distinto como tutor de los chicos o cambiar el orden de algunas escenas. El dibujo de Clamp para esta serie recayó en manos de Mick Nekoi lo que resultó en un producto un poco más limpio de lo que suele hacer, no tan sobrecargado de tramas y basándose más en el blanco sobre negro. El final es un poco más extenso que el de la serie, ya que la última entrega del manga de Card Captor Sakura fue en el número de Julio del 2000 (tres meses después de que terminara el anime), y da una conclusión definitiva al triángulo amoroso principal. El manga fue recopilado en un total de 12

tomos, con el atractivo adicional de que cada uno trae una Carta Clow especial diseñada para cada personaje. Vale mencionar que este manga fue un colosal éxito de ventas en Japón, poniéndose cada tomo recopilatorio entre los 5 más vendidos en el mes del lanzamiento, algo rara vez alcanzado por un manga del estilo de chicas de primaria con poderes. Actualmente se está publicando en varias partes del mundo, incluido China, Italia, Francia y Estados Unidos. Inclusive Kodansha, la propia editorial japonesa, sacó una edición bilingüe japonés-inglés, donde los diálogos en japonés aparecen subtulados al Inglés. Si bien esto se supone que es para usarlo como material didáctico para enseñar inglés a los japoneses, la realidad es que se convierte también en una buena opción para leer el manga si se sabe inglés. Respecto a una posible edición argentina, de momento no hay planes ni nada confirmado pero se sabe que hay editoriales estudiando la posibilidad de publicar dependiendo de la repercusión que tenga la versión televisiva.

SOLO NECESITAS OJOS PARA VER Y SABER DONDE MIRAR

ROSARIO:

PURO
COMIC

SAN MARTIN 843
LOCAL 15/16
GALERIA CALLE DEL SOL
Tel. (0341) 4470596.

E-MAIL: purocomic@sinectis.com.ar

CAPITAL:

THE
BUNKERS
Comics

MELINCUE 3188
Tel. (011) 4504-0677

E-MAIL: bunkers@fibertel.com.ar

CAPITAL:

ATMOSFERA CERO
Lomiquero

RIVADAVIA 5283
LOCAL 38/39
Tel. (011) 49023653

E-MAIL: info@atmosferazero.com.ar
www.atmosferazero.com.ar

VENTA MAYORISTA

WARHAMMER & J. DE BOL

Joc-Galad

Tel. (011) 4568-0248
e-mail: joc.argentina@overnet.com.ar



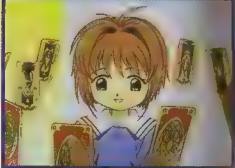
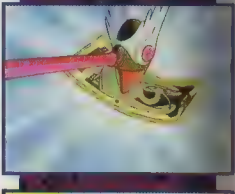
La versión doblada y su emisión

La versión doblada para Latinoamérica de Card Captor Sakura resultó ser, casi inesperadamente, excelente. Fiel traducción sin alteraciones con respecto a lo emitido en Japón, excelentes actores de voz, respeto de todos los nombres originales japoneses, buen audio e imagen... todo. Esto no es casualidad, se dieron una serie de factores por los que era lógico e importante que Sakura saliera bien. Por un lado esta era la primera venta que realizaba la distribuidora Cloverway al Cartoon Network latinoamericano, empresa que también es la representante de Toei Animation para nuestra región, y se sabe que desde hace años venía tratando de venderle series de anime a este canal. Del éxito que tenga Sakura sin duda depende la posibilidad de comenzar a venderles más títulos tanto independientes como de Toei.

La exposición e emisión en Cartoon Network es excelente, ya que les da acceso simultáneo a todos los países de Latinoamérica, con una política de emisión lógica y moderada que permite que una serie tenga éxito durante un tiempo suficientemente largo como para vender merchandising (nada de emitir 70 capítulos nuevos de Domingo a Domingo de un saque y matar el interés en una serie top en dos meses como Magi...). Aunque al público este hecho pueda parecerle irrelevante, lo cierto es que es muy importante; ya que si no se puede vender merchandising porque un

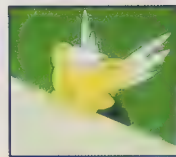
canal quema las series desmesuradamente rápido, la consecuencia es que muchas series directamente no lleguen nunca a nuestras pantallas porque no hay posibilidad de hacer el verdadero dinero (todas las series dependen de la venta de merchandising y no del rating que puedan tener, ya que con la mera venta a las tv's no alcanza para cubrir sus costos de producción). De todas formas, por supuesto, la suma que debe pagar Cartoon por una exclusiva de emisión para toda Latinoamérica debe ser mucho más suculta que la que le puedan pagar canales de cable locales como son Magic Kids en Argentina o Etc Tv en Chile.

Toda esta conjunción de factores económicos sin duda jugó a favor para que la calidad de imagen y audio se cuidaran al máximo así como se contratará a buenos actores para hacer las voces. Fue aquí donde las casualidades también jugaron a favor de Sakura, ya que la gente a la que se le encargó doblarla resultó en gran parte ser fans del anime. El doblaje se realizó en México en los estudios Intertrack (empresa que dobla todas las series de Toei que comercializa Cloverway) bajo dirección de Alma Moreno y con un equipo donde hasta el sonidista era fanático de la animación japonesa. Esto se nota en la energía y cuidado que ponen al hablar, así como lo adecuadas que son todas las voces elegidas a los personajes. Por sí esto fuera



poco, según declara Luis Daniel Ramírez (la voz de Touya) tanto la gente de Cloverway como de Cartoon les dieron luz verde para respetar totalmente la versión japonesa y no modificar/censurar absolutamente nada. Esta dedicación perfeccionista llegó al punto de utilizar la pronunciación japonesa de los nombres (ej. a la madre de Sakura la llaman "Nadeshko", sin pronunciar la 'i' con la que se escribe su nombre "Nadeshiko"). Para el rol de Sakura se eligió a Cristina Hernández (Chibimoon en Sailor Moon, Haruko en Slam Dunk, Lima en Saber Marionette), Mónica Villaseñor (Nené en Bubblegum Crisis) hizo de Tomoyo, Yamil Atala (Pilaf en Dragon Ball, Ojo de Tigre en Sailor Moon) de Kero y Luis Daniel Ramírez (Angemon en Digimon, Keichi en Oh! My Goddess) voz de Touja (para más datos ver recuadro con listado completo). Ahora que ya se mencionó todo lo positivo pasemos a algunos pequeños detalles negativos. El ending está con los créditos en japonés por lo que es imposible saber qué autores japoneses trabajaron en la serie. Como suele suceder con las series de anime, Sakura tuvo en Japón varias presentaciones y créditos finales, las segundas versiones comenzaban a emitirse en el cap 36, pero en la versión latinoamericana se hizo recién en el cap 42. Esto no sería el gran

drama si no fuera porque pusieron únicamente las imágenes y dejaron a las canciones de las primeras, las cuales obviamente no pegan una mierda con las nuevas imágenes. Esta es una graseada típica de Cloverway que en el pasado hizo cosas iguales con Sailor Moon. De todas formas la mayor gaseada es la ausencia de la sección que se incluía en Japón al final de cada capítulo conocida como "Kero-chan Check!". En estos omake (bonus) había narraciones de Kero sobre el traje que había usado Sakura en el episodio al mejor estilo vidoeto de modas. Sección que fue totalmente borrada de la versión latinoamericana. Con respecto a la emisión de Cartoon Network se pueden notar varias fallas: Su emisión se realiza sólo una vez al día (de Lunes a Viernes a las 16:30), careciendo extrañamente de otra repetición en un horario nocturno, a diferencia de Pokémon por ejemplo que tiene 3 en un mismo día. Parece que piensan que los que trabajan o van a la tarde al colegio y sólo puede mirar el canal a la noche van a



El doblaje

Sakura Kinomoto.....	Cristina Hernandez
Kero.....	Yamil Atala
Tomoyo Daidouji.....	Mónica Villaseñor
Li Shaoran.....	Uraz Huerta
Yukito Tsukishiro.....	Enzo Fortuni
Touya Kinomoto.....	Luis Daniel Ramirez
Fujitaka Kinomoto.....	Enrique Mederos
Li Melling.....	Gabriela Willert
Kaho Mizuki.....	Dulce Guerrero
Narración.....	Enrique Mederos
Sonomi Daidouji.....	Mónica Manjarez
Takashi Yamazaki.....	Kalimba Marichal
Rika Sasaki.....	Circe Luna
Bisabuelo de Sakura.....	Esteban Siller (un cap.)

Imágenes de "Kero-chan ni Omakase", también conocido como Kero-chan-check, omitido en la versión doblada.

estar interesados en ver Pokémon pero no Sakura... Después está el tema de lo que se podría llamar el "fantasma de Estados Unidos": la serie fue entregada con el logo de la presentación en japonés, pero la gente de Cartoon la reeditó y se lo quitó dejando uno que dice Sakura Cardcaptors. Por qué ponerle "Sakura Cardcaptors" a una serie que se llama Card Captor Sakura? Simplemente porque en USA a la serie la rebautizaron como Cardcaptors. Siguiendo con esta línea de pensamiento los de Cartoon quitaron los eyecatch (animaciones para ir

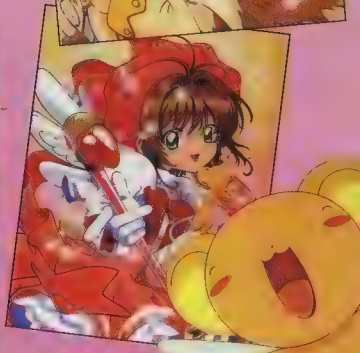
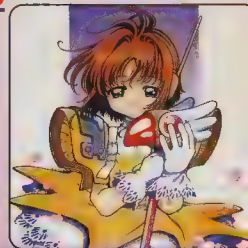
a la pausa) originales y los reemplazaron por sus ya clásicos chistecitos, sólo que en vez de usar los nombres que se usan en el doblaje latinoamericano usaron los nombres inventados que les pusieron a los personajes en USA (donde por ejemplo Tomoyo se llama Madison). El resultado? Nadie entiende de quién carajo están hablando! De todas formas, cuando lo emita otro canal sin duda los podremos apreciar ya que se encuentran tanto el logo como los eyecatch en los videos que entrega Cloverway al comprar la serie.

Desgraciadamente, si bien Fox kids emite Digimon con el audio japonés en SAP, Cartoon utiliza este canal para meter el audio en portugués. Cosa bastante rara ya que todo el resto de los programas que emiten si tienen audio original (en inglés) en SAP.



"Guardaaas, Guardaaas!!"

■ Galería de imágenes



Las películas y los extras

"Card Captor Sakura - The Animated Movie"

• Estrenada en cines de Japón el 21-8-1999.
• Duración 79 minutos

La película se ubica estimativamente entre la primer y segunda temporada (eps 35-36), ya que Sakura aún posee el báculo de Clow, Meiling todavía está en el colegio de Japón, y transcurre durante las vacaciones de Invierno (cerca de la temporada navideña). El film comienza con la típica escena de Sakura cazando una carta (The Arrow) junto a Kero y Shaoran, aunque la única función de esta parte es mostrar la evolución de los poderes de Sakura como Card Captor y empezar la película con una buena escena de acción. La historia principal comienza al día siguiente, Sakura despierta de una pesadilla, donde una misteriosa tela la envolvía y la ahogaba en el agua. Es el último día de clases y Sakura decide hacer una parada en el negocio Twin Bells para comprar un cuaderno. Allí decide participar de un sorteo y por algunas circunstancias mágicas desconocidas se termina ganando un viaje gratis a Hong Kong. Dado que su papá no puede ir, Touya y Yukito aceptan acompañarla, y por supuesto Tomoyo se prende a la excursión. Una vez en China se encuentran con la familia de Shaoran, donde Sakura conoce a la madre de Li, una mujer relacionada con Clow Reed y con grandes poderes mágicos que le dice que su venida a Hong Kong no fue casualidad. Sakura finalmente deberá enfrentarse con una misteriosa mujer que pregunta furiosa por qué ha aparecido Sakura si ella llamaba a Clow Reed. La trama devela que esta mujer hace mucho tiempo recibió el poder del agua de Clow Reed y guardó su espíritu dentro de un libro esperando algún día poder enfrentarse con él; pero el por qué quiera verlo tan desesperadamente se devela recién al final del film.



Suteki deswa, Sakura-chan! Tomoyo no Card Captor Sakura Katsuyaku Video Nikki!

(Excelente, Sakura! El Diario en Video de Tomoyo sobre las Actividades de Card Captor Sakura!)

• Editado el 3-2-2000
• Duración 5 minutos

Este video especial se consigue solamente con un cupón que viene de regalo al comprar el set completo de videos o Laser Discs que forman la primer temporada.

En los seis minutos que dura se ve cómo Tomoyo convence a Sakura de filmarla con un vestido especial para su video sorpresa "Sakura-chan Memorial". El vestido en cuestión es justamente el que utiliza en el Opening inicial, el cual luce en posiciones exactamente iguales a la presentación y como si fuera poco se la ve intentando cantar fallidamente la canción "Catch You Catch Me" (yo te atrapo tu me atrapas) en un estudio de grabación de Tomoyo.

Finalmente los personajes están viendo el video terminado y Sakura pregunta si ese video clip es el bendito "Sakura-chan Memorial", pero Tomoyo llega con 35 videos (uno por cada episodio) y le responde que eso es el opening que tiene planeado para cuando las filmaciones que hizo de Sakura se emitan en TV.



Suteki deswa, Sakura-chan! Tomoyo no Card Captor Sakura Katsuyaku Video Nikki 2!

(Excelente, Sakura! El Diario en Video de Tomoyo sobre las Actividades de Card Captor Sakura 2!)

• Editado el 3-7-2000
• Duración 5 minutos

Al igual que el anterior, este video especial se consigue solamente con un cupón que viene de regalo al comprar el set completo de la segunda temporada. No tienen una historia tan original como el primero, sino que es solo una filmación casera de Tomoyo sobre Sakura y Eriol haciendo pasteles mientras Kero da vueltas alrededor.



"Card Captor Sakura - Fuuinsareta Card" (Card Captor Sakura - La Carta Sellada)

• Estrenada en cines de Japón el 15-7-2000.
• Duración 98 minutos

Antes del comienzo del film hay un corto de unos 15 minutos donde se puede ver a Kero y Spinel comiendo bolitas de carne (igual a la que se lastra en el opening) a la que le sigue una lucha para decidir quién se queda con la última. Un corto simpático sin ninguna otra intención que agradar al público mostrando a las mascottitas de la serie.

La película se ubica después del final de la serie: hace tiempo que Shaoran se fue de vuelta a Hong Kong; la casa de Eriol se convirtió en un parque de diversiones y Sakura junto a Kerberos y Yue se dedica a pelear con demonios menores. Sakura se inscribió en una obra de teatro que se realizará durante las festividades de la flor de Nadeshiko (un tipo de dave), y por circunstancias del destino terminará actuando con Shaoran, que vino junto a Meiling por las vacaciones. El conflicto de la película surge con la aparición de una carta Clow desconocida. Esta hace desaparecer cosas, entre ellas a todas las cartas de Sakura, exceptuando por supuesto la única carta que creó Sakura de la nada al final de la serie (The Love). Esta carta le dice que la única forma de poder vencer a la carta maligna es sacrificar su recuerdo más preciado. La razón de este film era dar al anime una conclusión similar a la que tuvo el manga, aunque termina siendo una situación totalmente diferente.



■ Merchandising

Como en cualquier serie de gran éxito el merchandising disponible es gigantesco, y una parte importante de éste son sus producciones musicales, con un total de 9 CDs y 14 singles editados. La razón principal de semejante repertorio es que todo el mundo quedó embobado con la voz de Tomoyo, por lo que se decidió sacar un compact sólo para ella. De ahí en más se produjeron diferentes singles con cada uno de los actores de doblaje, las clásicas recopilaciones de bandas sonoras y un CD especial con un concierto de Navidad cantado por el supuesto coro de chicos que van a la escuela Tomoeda.

Por supuesto que hay miles de tipos de peluches de Kero, bastones de plástico, unos sets de rollers iguales a los de Sakura, y nada menos que 6 artbooks originales; pero dos elementos que se destaca de entre el resto son los libros The Claw y el de las Cartas Sakura. Son reproducciones en cartón de los libros en sí y en su interior contienen las 52 cartas (incluyendo la de la primer película) especialmente diseñadas por el grupo CLAMP.

Hasta la fecha se han lanzado 5 juegos de video: Uno para Game Boy en el que el jugador se pone en el papel de Kero y ayuda a Sakura a conseguir las cartas; tres para Play Station, uno de estilo puzzle, un tetris y otro RPG; y finalmente uno para la reciente Sega Dreamcast llamado "Tomoyo no Video Daisakusen" en donde tomamos el papel de Tomoyo y, al mejor estilo Pokémon Snap, debemos filmar a Sakura durante sus aventuras.



CD de Navidad



Juegos para Game Boy y Playstation



Kit de Cartas Sakura

Kit de Cartas Clow más llave

■ Guía de capítulos

• Guía de capítulos y cartas atrapadas de la primer tanda de episodios emitida por Cartoon Network correspondientes a la primer temporada (1-35) y parte de la segunda (36-43), según los nombres de la versión en castellano doblada en México por Intertrack que se emite en Argentina.

• Emitidos originalmente en Japón entre el 07-04-98 y el 01-06-99

• Openings originales japoneses:

Caps. 1 al 35 "Catch You Catch Me" (Te atrapo, Me atrapas) por Gumi

Caps. 36 al 46 "Tobira o Akete" (Abri la Puerta) por Anza

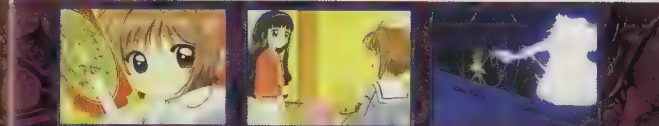
• Endings originales japoneses:

Caps. 1 al 35 "Groovy!" (Copado) por Koumi Hirose

Caps. 36 al 46 "Honey" (Cariño) por Chihiro

Nota: En japonés todos los nombres de capítulos llevan metido el nombre de Sakura, en el doblaje eso no se respetó del todo...

- | | |
|--|--|
| 1- Sakura y el misterioso libro mágico
The Windy, The Fly | 22- El papá generoso de Sakura
The Sleep |
| 2- La amiga de Sakura
The Shadow | 23- La hermosa canción de Tomoyo
The Song |
| 3- La primer cita de Sakura
The Watery | 24- La gran aventura de Sakura
The Little |
| 4- Un domingo muy agitado
The Wood, The Rain | 25- La copia de Sakura
The Mirror |
| 5- Sakura, un panda y una hermosa tienda
The Jump | 26- Sakura y una linda profesora
The Maze |
| 6- Recuerdos de Sakura y su mamá
The Illusion | 27- Los recuerdos del templo
The Return |
| 7- El primer desafío de Sakura como ladrón
The Silent | 28- Las cartas mágicas
The Shot |
| 8- El rival de Sakura
The Thunder | 29- Una dulce clase de cocina
The Sweet |
| 9- Sakura y el broche misterioso
The Sword | 30- Una carta lastimada
The Dash |
| 10- Sakura y un evento deportivo lleno de flores
The Flower | 31- Sakura y el libro sin nombre
The Create, The Big |
| 11- Sakura visita la mansión de Tomoyo
The Shield | 32- Sakura, Shaoran y Kero
The Change |
| 12- El día interminable de Sakura
The Time | 33- El frío patinaje de Sakura
The Freeze |
| 13- Sakura pone a prueba su fuerza
The Power | 34- La luna llena de medio día (no captura carta) |
| 14- Touya es cenicienta
The Mist | 35- Una hermosa navidad
The Firey |
| 15- Sakura y Kero se pelean
The Storm, The Float | 36- El nuevo curso escolar de Sakura inicia
The Snow |
| 16- Sakura y el arco iris (no captura carta) | 37- Tomoyo pierde su voz
The Voice |
| 17- La prueba de valentía de Sakura
The Erase | 38- La divertida recolección de fresas de Sakura
The Lock |
| 18- Sakura pasa un festival de verano con Yukito
The Glow | 39- Un día de fiebre
The Cloud |
| 19- La tarea de verano de Sakura
The Move | 40- Los sueños de Sakura
The Dream |
| 20- Sakura pelea con la nueva alumna
The Fight | 41- Una tormenta de arena
The Sand |
| 21- Sakura participa en un maratón
The Loop | 42- Una obra oscura
The Dark, The Light |
| | 43- Adiós Meiling
The Twins |



Fantabaires 2000

Por Leandro Oberto

La última Garchabaires

Fantabaires es una convención de comics anual que se realiza en Buenos Aires. Es la más grande de Sudamérica y este año tuvo lugar del 8 al 17 de Diciembre con una peculiaridad muy especial: fue una cagada. Resulta difícil escribir sobre Fantabaires sin ser apodado por un variado torbellino de emociones, todo lo que pasó ahí todavía está demasiado fresco y vivo en mi memoria y en la de todos los que conformamos la industria del comic argentina. No es para menos, la bronca, peleas y tensiones que pasamos en esos 10 días por culpa de unos organizadores totalmente faltos de recursos, sobre todo- sentido común difícilmente se olvidan así nomás. Y es una vergüenza que algo así haya pasado y que todos tengamos tanta bronca y frustración que nos veamos inclinados a publicar notas como esta que están por leer, sacando a relucir toda una tonelada de cagadas que se mandaron y cómo repercutieron estas entre el público que pagó por ir a esta convención. En Editorial Ivrea hemos apoyado a Fantabaires desde la primer edición allá en 1996 (cuando nadie creía en ella), siempre la hemos promocionado lo mejor posible a través de nuestras revistas, hemos destacado lo positivo de su existencia y del valor y empuje de sus dueños (la gente de las comiquerías Club Del Comic) para llevarla a cabo. Sin embargo a esta altura y luego de esta edición nos es imposible seguir defendiéndola, la industria del comic argentino da para mucho



más que una convención de mierda como fue esta donde se ignoró completamente los intereses del público asistente y se puso en peligro a los expositores. La mala leche llegó al punto de castigar a los únicos que le dieron vida a la convención: la gente que vino disfrazada; quienes en años anteriores habían entrado gratis pero en este les hicieron pagar hasta el último centavo. En fin... Empecemos la historia desde el comienzo: La gente del Club del Comic nos debía dinero, mucho dinero, y nos ofreció pagarnos una parte con un stand en Fantabaires 2000.



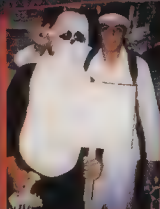
La de 1999 había tenido muchas irregularidades que no nos gustaron (regalo de stands a último momento, charlas embolantes como únicos eventos) y lo lógico hubiera sido que lo pensáramos dos veces antes de ir de vuelta, pero ante la posibilidad de mediante el stand recuperar algo de la guita que nos adeudaban aceptamos sin dudarlo (hasta vale pájaro en mano dicen...). Sin embargo las cosas nunca son tan simples. Fantabaires es una especie de espejo de la industria a la que pertenecemos y la gente que asiste son nuestros



propios lectores... Si la edición 2000 resultaba ser una cagada, si o por a mierda iba a quedar impregnado también en todos y cada uno de nosotros, los expositores. En pos de minimizar el riesgo de que fuera un embolo total nos ofrecimos a realizar, completamente gratis y 100% de onda, una serie de eventos que creíamos le podían interesar a nuestros lectores y el público en general. Así nacieron los dos concursos de disfraces, el concurso de Chindogus y las charlas interactivas sobre todas nuestras publicaciones. Con esa idea en mente y trabajando pensando en eso llegamos a Diciembre, donde todo parecía venir más o menos bien, con gran esfuerzo habíamos podido terminar y mandar a imprenta todas las revistas que debían salir para la convención, armado el esquema de los eventos y la forma de realizarlos, hecho bolsas con nuestro logo, llaveros, posters, un stand muy elaborado... Estábamos hechos mierda de cansancio pero teníamos por primera vez todo perfectamente coor-

dinado para comenzar Fantabaires. Como estaba previsto, el miércoles 7 de Diciembre a la tarde nos dirigimos con un flete y una cuadrilla de arquitectos al Centro Municipal de Exposiciones a armar el stand. En la puerta nos encontramos con gente de otros stands protestando con los guardias de seguridad. Enseguida nos comentaban lo que está pasando: "No nos dejan entrar, los organizadores no pagaron el alquiler del predio. Fantabaires no se hace". Lo que siguió esa tarde y esa noche fue un angustiante cruce de llamadas con otros expositores en busca de enterarse de alguna novedad. Pero a todos les pasaba lo mismo que a nosotros, no podían dar con la gente del Club del Comic, estaban desaparecidos. Muchos de los expositores no dormimos en la noche del Miércoles al Jueves pensando en las gravísimas consecuencias económicas que tendría para nuestras empresas que no se hiciera Fantabaires (por ejemplo: nosotros todas las cosas que habíamos mandado a hacer para vender ahí nos las íbamos a meter en el





culo junto con el stand). En la mañana del Jueves la gente de la distribuidora La Revistería había logrado averiguar un poco cómo venía la mano, cuánto era lo que se debía del alquiler del predio y se había puesto a ver cómo podían recolectar ese dinero. La idea que tenían era hacer una vaquita entre varios expositores y prestarle a los del Club del Comic la guita suficiente a fin de evitar la catástrofe. Pero para eso necesitaban que José Antonio Lopez (del Club del Comic) apareciera antes de las 15 hrs. (horario límite para hacer el depósito de la guita) y éste seguía sin dar señales de vida! De alguna forma, que quedará en secreto, lo lograron y a las 13 hrs. los llamó por teléfono. A la carrera empiezan ahí los llamados para conseguir la guita. Finalmente entre Librerías Entelequia, Editorial A4, La Revistería y nosotros, Editorial Ivrea, juntamos la guita (alrededor de US\$ 50.000). Pablo y yo estábamos en San Fernando y eran las 14 hrs. cuando dimos el sí para prestarles la plata, así que tuvimos que salir a la carrera al banco, sacar en efectivo la suma acordada e ir corriendo hasta el centro, al lugar donde nos debíamos reunir con los demás para hacer el depósito. Viendo

atónitos carteles en la calle publicitando Fantabaires y cargados con la guita encima (cosa MUY desagradable y peligrosa en el microcentro) llegamos y nos metemos en el banco, sólo para descubrir que no había nadie y el banco estaba cerrado!!! Haciendo uso de toda la sangre fría que nos quedaba los esperamos diez minutos adentro del lugar hasta que vamos a aparecer a nuestros colegas y al famoso José. Tenían la guita, pero no los dejaban entrar al banco porque ya había cerrado! Luego de una acalorada y extensa discusión en la puerta con los guardias logramos hacer entrar a José y a Marcelo de La Revistería, luego de unas cuantas vueltas se hizo el depósito. Cuando salimos ya eran las 16:30 y teníamos que estar en Pilar para supervisar una impresión a las 17 hrs.



Tristemente real: Este personaje cursó historia de Leandro Oberst!!



Back Street Gays

Agarramos el auto y salimos para allá los pedos, mientras quedamos en contacto con la gente de La Revistería para ver cómo seguía la mano y a qué hora iban a habilitar el predio para armar los stands. El Predio finalmente se abrió para armar los stands en la madrugada del Viernes y los mismos se empezaron a montar a eso de las 3 de la mañana (armar un stand lleva en general un mínimo de 20 hrs. de trabajo). Y así que tampoco podíamos esperar llegar a dormir algo esa noche... Todos los expositores estaban ahí trabajando codo a codo con los armadores de stands a fin de poder terminar lo antes posible y poder abrir el Viernes como se había anunciado. El ambiente entre los expositores era



Le afané el changuito a su abuela... Un ejemplo a seguir



El Invisible Hulk

de bronca generalizada, con un "nunca más" en la boca, pero también había cierta camaradería producto de la comprensión mutua del mal trago que estábamos pasando todos. El sol ya había salido hace rato y los stands apenas estaban comenzando a tener paredes, las alfombras no se habían colocado y las luces menos. Ya era el mediodía y la gente comenzaba a hacer cola en la entrada suponiendo ingenuamente que la conveniencia abriría en horario prometido de las 12 hrs. Afuera, por cierto, hacía casi 40 grados. Obviamente a nadie de la organización se le ocurrió salir a decirles que iban a poder abrir hasta la tarde, simplemente los dejaron que se calcinaran al sol. Esto provocó lo impensado: que los fans, gente tranquila si las hay (básicamente viernes compran cosas para leer) se enfurecieron, se violentaron y a eso de las 16 hrs. comenzaron a armar quillombos en la puerta. Tal vez el grado de bardo que armaron que tuvo que intervenir la policía, ante lo cual los organizadores se vieron obligados a abrir las puertas. Pero haciéndoles pagar la entrada al precio de siempre como si todo estuviera normal. Los expositores estábamos todavía armando los stands cuando vemos gente que empieza a llegar en bordas... "Abrieron y no avisaron nada, que hijos de puta!" grito mientras corro a tratar de cerrar la entrada de nuestro stand a medio armar. Ese fue el punto de partida de 10 días caóticos y llenos de las mismas improvisaciones y faltas de respeto. Obviamente el Viernes no hubo ni un evento y la gente pagó para ver un shopping a medio armar, los catálogos que se suponía te regalaban a la entrada estuvieron recién el día Martes y con un cronograma de actividades e invitados que nunca se cumplió, el concurso de historietas que habían



Fantabaires en el Expo

Lugar: Centro Municipal de Expos.
Fecha: 8 al 17 de Diciembre.
Organiza: Comiquerías Club del Comic.
Concurrencia estimada: 40.000 personas.
Difusión en medios: Notas en muchos diarios y revistas de actualidad argentina (notables menciones a lo de los "Cariños"), revistas especializadas de Argentina y España. Algunos carteles en la calle. Propaganda constante por tv en Uruguay.
Invitados especiales que realmente vinieron: Humberto Ramos, Jim Starlin, Ramon Bachs, Phil Gimenez, John Cassaday, Alan Grant y Chris Sprouse.



El stand de Ivrea

organizado prometiendo la publicación del trabajo jamás se concretó, la gente que anunciaba por los altoparlantes los eventos parecía que eran tartamudos que estaban aprendiendo castellano y no se les entendía un carajo, lo que causaba más caos y bronca. Lou Ferrigno, el increíble Hulk de la serie de tv que figuraba en la tapa del catálogo como la atracción de Fantabaires nunca vino... (esto por citar sólo algunas de las cientos de cosas que no se hicieron o que salieron mal). Básicamente los organizadores se habían gastado toda la guita que tenían en traer a montones de artistas de comics norteamericanos que, más allá de su talento, con sus charlas no convocaron a más de 300 personas sobre las 40.000 que asistieron. Les pagaron pasajes en primera, traslados, hoteles 5 estrellas etc. Por esto no tenían un

mango para hacer más nada. Una desconexión con la realidad y las prioridades tan extrema que resulta difícil de comprender. Básicamente lo único que le dio vida Fantabaires, como dijimos al comienzo, fue la gente que vino disfrazada para los concursos que organizamos. Ellos fueron la verdadera atracción de la convención, mediante originales y elaborados disfraces llenaron de color y diversión una convención que de otra forma hubiera parecido un velorio. La gente se sacaba fotos con los disfrazados, les hacía firmar autógrafos... era increíble! Sin duda fueron el punto fuerte de la convención. Y nuestros concursos de disfraces fueron calificados unánimemente como lo mejor de Fantabaires. Aprovechamos estas líneas para darles un gran GRACIAS a todos los que vinieron disfrazados y par-

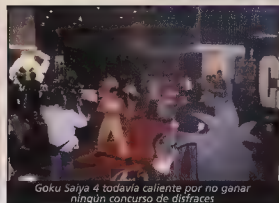
ticiparon. Chicos y chicas, ustedes se merecen todo el crédito por salvar Fantabaires. Realmente los concursos fueron un cago de la risa, más allá del descontrol que se generó en el segundo donde la desmesurada cantidad de 180 participantes y un público que superaba las 3000 personas en una sala preparada para 1000 llevó a todo el mundo a la histeria y prácticamente al



El gauchito uruguayo Alan Grant chapandole



El plantel Ivrea sacándose una foto para "El Gráfico"



Goku Saija 4 todavía caliente por no ganar ningún concurso de disfraces

ahogo. Problemas que fueron intensificados por la gente de la organización de Fantabaires y en particular por una gorda llamada Carla que había sido designada como coordinadora de eventos quien en vez de ser una persona tranquila y negociadora como sería lógico de alguien elegido para una tarea tal, resultó ser una histeria que andaba a los gritos e hizo todo lo que tuvo a su alcance para complicarnos el desarrollo de los eventos. Así es como nos encontramos con una sala llena de 2000 sillitas cuando están entrando 3000 personas, así es como nos sacaron los micrófonos inalámbricos que necesitábamos y nos dejaron uno solo de cable corto (adivinen por qué... ¡Sí!!! Porque se los dieron a unos chabones que estaban haciendo una charla con artistas yankees en otra sala donde había sólo 10 personas!). Además esta tipe cada vez que tratábamos de ir a anunciar un evento por los altoparlantes no nos dejaba, mientras le permitía a los chabón promocionar eternamente e insosteniblemente a los gritos una película llamada

"Nunca asistas a este tipo de fiestas". Para terminar de cagar las cosas se la pasó gritándole a la gente nuestra que coordinaba la entrada de personas, obligó a que los disfrazados pasaran y se fueran de una e hizo cortar la elección de los ganadores (adivinen por qué... ¡Sí!!! Porque querían hacer una charla con un editor yankee en esa sala -a la que luego asistieron 10 personas!!!). Ah! Y me olvidaba, después nos quiso obligar a limpiar la sala a nosotros culpándonos de haber hecho un quilombo. Actitud de mierda y más que incoherente hacia nosotros que les prestamos la guita para hacer Fantabaires e hicimos gratis el único evento que atrajo gente... Esto colmó toda mi (aunque no lo parezca) gran paciencia y comencé una batalla a los gritos, a la que se sumó el famoso José, que culminó ya en una triste guerra de carteles similares a dos bandas de manifestantes peleándose. Terminé ese fin de semana subido a las mesas de nuestro stand y saltando mientras sacudía carteles que contaban lo que había pasado y decía que

Fantabaires era una mierda, ante la mirada de todos los presentes que en muchos casos estallaron en un aplauso que resumía la bronca que ellos también tenían y que yo expresaba en esos carteles. La foto que comienza esta nota me muestra a mí con uno de esos carteles cuando esa misma gorda histeria que me molestó la fiesta de los disfraces se puso a bailar al lado de nuestro stand a comenzar a tocar una batucada insostenible. Claro, con eso como se siente más identificada no tenía problemas... Por supuesto mientras ella estaba histeria con lo del concurso de disfraces un loco disfrazado de Sailor Moon le revolvió por la cabeza una sillita a Jorge Ruiz, el padre de Pablo que se encontraba ayudándonos. Pablo, ante la falta total de personal de seguridad para detenerlo tuvo que saltar y encajarle una pinta al Sailor Moon con la que fue a parar contra una pared, cosa que se convirtió en el hecho más comentado de Fantabaires. Fantabaires 2000: Una cagada. Patético. Incoherente y Lleno de Mala Leche. Nunca más. Y va en serio.

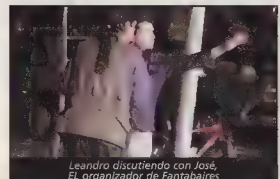
Mientras tanto en el stand de Ivrea...



Dos mutantes atacaron al público

Pablo feliz (con 5 gramos)

Por qué el yaoi no funciona en la vida real...



Leandro discutiendo con José, El organizador de Fantabaires



Carla, la gorda de la organización que cagaba los concursos

■ Qué fue lo positivo

Por más mal que salgan las cosas y por más mala leche que ponga alguna gente, siempre hay cosas positivas. Sería injusto e ilógico no mencionaras, aunque lamentablemente poco hayan tenido estas que ver con los organizadores. Bueno, la cosa es que mucha, pero mucha gente que fue, aunque sintiéndose estafada, la pasó bien y se divirtió. Fantabaires se ha convertido en un evento cultural, un evento social. Al igual que un boliche al que se va a bailar no te garantiza diversión, pero es posible divertirse si se va con esa intención, porque lo que te brinda es una gran congregación de gente de gustos similares y con ganas de joder. La posibilidad de estar en contacto con toneladas de gente que se interesa por los mismos gustos ya de por sí crea un clima agradable para los asistentes. Ver películas, comentar cosas, hacer nuevos amigos/as, sacarse fotos con la gente disfrazada, tomar contacto con la gente que hace las revistas que leen durante todo el año... Todo eso crea un clima cálido que propicia la diversión. Básicamente

Fantabaires funciona como una especie de club que reúne a gente de gustos similares. Fantabaires en sí puede ser una mierda, pero la gente que hay ahí adentro no va a dejar de resultarle copada a los que asisten. Las comiquerías son atractivas porque surgen esas agradables charlas y discusiones sobre comics y anime a las que todo el mundo sabe que puede saltar y prenderse cuando quiere. Fantabaires te ofrece eso multiplicado por 1000, sin límite de tiempo y con gente disfrazada. Un imán irresistible.

Qué se puede rescatar más allá de eso? Algunos stands bien surtidos e ingeniosos como los de La Revistería, 4 Segundos y Vegeta Fansub. Los venerables culos de las promotoras de Uniseries y Jull'pan (que te regalaban forros a la entrada y te pintaban la cara). Las táticas que te regalaban en el Stand de "Efcoco.com", el hecho de que aunque mal hayamos podido realmente llevar a cabo las charlas y concursos que habíamos prometido, eventos de los cuales todos salieron conformes. Algunos artistas yankees resultaron macanudos



El personaje más carismático de la convención; El culo de las promotoras de Uniseries

aunque el mexicano Humberto Ramos (autor de Crimson) fue el único que parecía despertar algo de interés real por parte del público.

Nos devolvieron la plaza que nos prestamos mediamente lo que ingresó por venta de entradas...

Y la verdad que no se me ocurre más... Ahí y me encontré un gato chiquito amarillo muy lindo que ahora tengo en casa (lastima que es medio quilombero).

Bueno, cerremos con la reflexión más obvia: Si algo así de mal organizado, logra convocar a 40.000 personas, cuántas se podrían llegar a convocar con algo bien hecho?

■ Una reflexión sobre el público de esta convención

Cuando se hizo el primer Fantabaires el público era en un 95% chicos y hombres callados fanáticos de los superhéroes y el comic europeo, los cuales en su mayoría soñaban con ser dibujantes algún día. Los nerds entre ellos eran mayoría. Este año la cantidad de mujeres llegaba en varios días al 40% y la mayoría eran adolescentes y adultos del tipo que asisten a recitales.

Bermudas y remeras de Limp Bizkit abundaban, cumpliendo codo a codo en cantidad con las de anime. Había montones de parejas de chicos y chicas de 15 a 25 que ambos eran fanáticos del anime y, en muchos casos, hasta venían los dos disfrazados. Todo esto llevaba a ver gente transando por los pasillos, incluso cosas bizarras como un Conan transando con una Pan o una Misato. Sin duda hubo un enorme relevo generacional. Hoy día el mundo del comic atrae a gente muy distinta de la que atraía sólo 5 años atrás. El gran motor del cambio, no hay duda, fue la masificación del anime y toda la cultura de fan clubs y revistas que unieron y le dieron voz a estos nuevos fanáticos. Fue tanta la gente nueva que ingresó en estos años que eclipsó totalmente a los viejos fanáticos, que aunque no se note, todavía siguen ahí. Algunos se coparon con la nueva muestra y comieron sus viejos gustos con los nuevos o simplemente hacen la suya sin inmutarse por la gente nueva.

Otros, en cambio, se apegan al pasado y se encuentran molestos de verse superados en número y reaccionan con resentimiento y agresión hacia la nueva generación. Una actitud muy triste y lamentable que sería bueno comenzara a cambiar. Por cierto, el momento donde fue más palpable este bestial cambio generacional fue en los concursos de disfraces, donde el público no paraba de gritar como si de un recital se tratase. Vuelando de las ovaciones a los insultos como "putoooo" y "oh-ll-le-rra" al "vueltaaa, vueltaaaa" a las minas y a tirarles a los que desfilaban y a nosotros desde inocentes forros inflados a peligrosas latitas de gaseosas aplastadas. - Hasta se oían ráfagas de pop por momentos. El primer concurso de disfraces fue más tranquilo y respetable que el segundo había mucha gente demasiado descontrolada que ya no tenía clara hasta dónde está bien hacer bardo y dónde empiezan a arriesgarse a lastimar físicamente a las personas. Algunos concurrentes (sobre todo aquellos de menos de 15) se amedrentaban ante tanto desprecio y optaban por huir del escenario, otros (como nosotros) se reían junto con el público y demostraban sus habilidades pese a los gritos, consiguiendo de esta forma ganarse al público.

Esta nueva generación, por supuesto, evidentemente tiene también sus defectos, pero parecen ser más los problemas generales típicos de nuestra sociedad que el nerdismo extremo del que es víctima el mundo del comic hace unos años. Irónicamente y tras viajar mucho, diría que Argentina es en estos momentos uno de los países con menos cantidad de nerds en las convenciones. Y creo que en parte hemos ayudado a que esto fuera así. No digo que creamos un público distinto, simplemente que hemos con nuestras propuestas hecho que más gente ya fanática se acerque a las convenciones. Vamos a un caso re-básico. Saben que no conozco ninguna convención en Occidente que tenga un concurso de disfraces general? Hay concursos para otros para disfrazarse de personajes de anime, pero NI UNO general donde puedas ir disfrazado de lo que quieras. A nuestros concursos vino gente disfrazada de personajes de Star Wars, de Terminator, de los Back Street Boys, hasta un chabón disfrazado de Leonardo Obispo. Un montón de cosas con las que nos cagamos de la risa o nos fascina que no se hubieran podido hacer en ninguna otra convención... Si, lo que le hace mal a la industria es esa obsesión por dividir todo. El anime por un lado, los comics yankees por otros para disfrazarse el anime es lo que más convoca hoy día, pero no por esto hay que cerrarse a únicamente eso, si hay un 10% de gente interesada en otras cosas, bienvenidos sean, sabemos que la mayoría de los que vienen lo que quieren es divertirse y no ponerse a hacer estúpidas divisiones. Desgraciadamente los organizadores suelen ser fans ultra cerrados o empresarios que se copian de fans ultratercerados, el resultado: convenciones que o son de una cosa o son de otra, pero no de todo a la vez. Un claro ejemplo de esto es la propia organización de Fantabaires que trajo SOLD artistas norteamericanos de invitados. Obviamente este tipo de estúpidas divisiones repele al público más masivo y terminan siendo mayoría los nerds que son, como los organizadores, fans ultratercerados de algo.



Marcelo facturando feliz en el stand de La Revistería



Alejo veraneando en el stand de 4 Segundos



El stand de Vegetafansub tapado por Javier Saravia



El stand de Uniseries y su repetitiva banda

Concursos de disfraces

El sábado 9 y el sábado 16 se llevaron a cabo los concursos de disfraces organizados por Editorial Ivrea, los cuales sin proponérselo y a falta de otros eventos interesantes se convirtieron en la mayor atracción de Fantabañes así como el tema más comentado. Los participantes se inscribían en el stand de Ivrea y luego desfilaban, compitiendo en 6 categorías: Más realista, Mayor similitud con el dibujo, Más sexy hombre, Más sexy mujer, Más original y Lo Atamo' con alambre, el premio a lo trucho. El staff de Lazer seleccionaba los finalistas de cada categoría y luego el público elegía al ganador mediante ovación popular (esto no se pudo hacer el sábado 16 porque una tifa de la organización cortó al concurso antes de que se pudiera elegir a los finalistas).

Mención de honor
Optimus Prime



Más sexy femenino
Misato



Mención de honor
Goku Salya 4



Mayor similitud
Kenshin y Kaoru



Más original
Ciclón/Mospada



Mención de honor
Goku y Gohan



Mención de honor
Naga



Mención de honor
Vertech/Valkyrie



Mención de honor
Rei y Shinji



Lo atamo' con alambre
Eva 01



Más sexy masculino
Ryoga



Mención de honor
Bretal



Finalistas de primer concurso de disfraces



Más sexy femenina Vanessa



POSTER ANITA SZ.

José Antonio disfrazado de organizador de Fantabaires



Más sexy masculino Saïtôu Hajima



Concurso de chindogus

El concurso de Chindogus contó con sólo 5 participantes pero eso no evitó que fuera un cago de la risa, ganando el "pañal con medidor de mierda" por sobre la excelente "esponja automática", la silla con lámpara, el pañuelo sin manos, y el descalificado "ascensor asesino" (una maqueta que encima no funcionaba, todo lo que se dijo que no tenía que ser un chindogu). La razón del triunfo del pañal fue más que nada que su autor además tuvo la genial ocurrencia de inventarse toda la serie de comentarios tradicionales que suele hacer Agustín en Gente al Peto con lo que se ganó las risas de todo el público, que lo escogió como vencedor.



Los comentarios originales del ganador fueron:

Lo más interesante es que a los padres primerizos y abuelas reumáticas soñaron por años: un pañal capaz de acumular la caca del bebé por aproximadamente una semana!! Su tarro plástico transparente no sólo le permitirá profundizar sus conocimientos sobre diarrea infantil y colas paspadas, sino también descubrir gracias a su práctico medidor las cantidades de caca que su bebé es capaz de fabricar diariamente convirtiéndose usted en un verdadero erudito en la materia (fecal). Deje de malgastar su tiempo y dinero ya que para ello habrá tiempo en el futuro, cuando comience a llevar al niño al psicólogo debido a que por su nauseabundo olor a mierda nadie se animó a acercársele ni a dos metros a la redonda causándole complejo de marginado social.*



Galería de imágenes



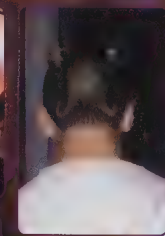
Aguante el helado del ratón Miguelito made in Chernobyl



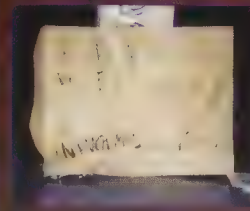
"Che, pibe... No te choré nada o te recago a tirol!!"



Un psiquetra por allá por favor!!!!



llamado a la
 "pulsación"
 se, nunca surge
 cierto e peligroso
 momento que
 pasado de un mo-
 mento. Si intus-
 mente al hombre
 de Sellar Moon, se
 reconociera al pro-
 no no intus-
 reconocida dado
 en mismo es dis-
 peligrosidad y
 boeda reaccionar
 mente al trabajo
 cualquier intento
 comunicación. Cor-
 so lo ve, "intus-
 oportuno y se
 radifica y por lo
 tanto, no le da
 intus-
 lencia porque he-
 a los especifi-
 dos especifi-
 que el au-
 que el au-
 que el au-





Segundo concurso: "Leandro, rejemo" de acer porque la mono no comen vivo no comen...

VEGETA FANSUB

TODO LO QUE SIEMPRE
BUSCASTE Y NO PUDISTE
ENCONTRAR, SIN ENVIOS
COSTOSOS Y SIN PELIGRO
DE QUE NO LLEGUE. SI NO LO
TENEMOS, LO ENCONTRAMOS

CIENTOS DE MODEL KITS



Y ADEMAS CD'S, ARTBOOK, MUÑECOS

TODO EL MERCHANDISING DE ANIME

EN UN SOLO LUGAR

www.vegetafansub.com

vegetafansub@hotmail.com



María Dolores Merlo (17) La Rei Ayanami argentina

Entrevista por Leandro Oberto

Sin proponérselo yendo disfrazada de Rei Ayanami de Evangelion a Fantabaires '99, esta chica fue una de las causantes del comienzo del boom del custom play (disfraces de personajes) en nuestro país. Desde esa aparición las cartas han llovido constantemente a Lazer pidiendo que la hagamos una nota, intensificándose recientemente tras su reaparición en Fantabaires 2000, donde incluso participó en el segundo concurso de disfraces. Ante tal furor, la contactamos y amablemente, finales de Enero nos concedió esta entrevista en las oficinas de nuestra editorial. Dolores demostró ser una persona sencilla, simpática y de ideas claras, aunque eso sí, algo tímida.

Bueno, empecemos con lo típico, contame un poco de tu vida, quién sos blablabla...

Bueno, me llamo María Dolores Merlo, tengo 17 años, acabo de terminar quinto año y voy a seguir medicina en la facultad.

Cómo nació tu pasión por el anime?

Yo empecé con el tema del anime en 1997 cuando era fanática de Sailor Moon y hasta compraba la maldita revista de ella... Me había contactado así con una chica que hacía reuniones en Plaza Sarmiento, en el ombú, cuando le digo de ir me dice "no es para Sailor Moon nada más, es manga y anime en general". Bueno, fui y ahí al tomar contacto con otra gente que le gustaban otras series me empecé a enganchar con otras cosas. Con la que me enganché más fue con Evangelion que la conocí a través de videos que me compré o que me fueron prestando. Hubo un momento en que era fanática mal mal del anime, especialmente con Sailor Moon, que estaba fanatizada totalmente, por más que la trama fuera un medio repetitiva... Después no llegó a haber otra que me enganchara así. Bueno, después me gustan otras cosas, me fui copando con Perfect Blue, Black Jack, Karekano... Y a Lazer, bueno, fui a una comiquería, a Camelot, cuando había salido el #1 y cuando la veo con la tapa de Sailor Moon me la compré. Después no la vi más hasta el #4, que me lo compré y después el #2 y #3 y de ahí seguí.

Como se te ocurrió hacerte un traje de Rei Ayanami?

Bueno, Rei no era de mis personajes favoritos de Evangelion, no me cabe mucho, realmente no me identifico con ella ni puedo entender que alguien lo haga... Pero cada vez que iba a una comiquería era Rei, Rei, Rei, todo Rei, imágenes, gente hablando... Así que se me ocurrió disfrazarme. Cuando les dije, todo el mundo pensó que iba a hacer la fácil y salir con el traje de escuela, no del Plug. Cuando les contaba que iba a ser el Plug todos se quedaban... Lo mandé a hacer a una modista una semana antes de

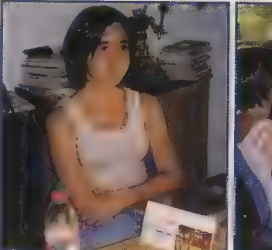
Fantabaires 99, todo a las apuradas. Tenía que estar con ella todos los días dos horas para el molde porque por la tela que es, Lycra de Sedra, no podés darle la medidas yo listo, tenés que estar ahí mientras lo va haciendo. Y después estaba todo lo de las cosas de colores... Todo se fue complicando tanto que llegó un punto que dije, bueno no lo hago. Pero al final con el traje se terminó el mismo Sábado que fui a Fantabaires. El disfraz está compuesto por una calza, una especie de body y los pendorchos que se le cuelgan.

Cuál fue tu impresión de ir de Rei a Fantabaires 99 y cómo se diferencia de la del 2000?

En el 99 al principio cuando salí de cambiarme en el baño con unas amigas estaba todo el mundo con las cámaras esperando. Se había corrido la bola de que iba a haber una Rei... fue muy raro. Dabas un



paso y te seguían ocho mil personas, te parabas y también se paraban. Te pedían fotos, autógrafos... No es que sea molesto, tampoco agradable... Es una mezcla de las dos cosas. En el 2000 fue lo mismo pero más pesado, como que había ya más gente esperando ese disfraz. Nunca esperé una reacción así, aun cuando mucha gente hoy día me dice que era lo más lógico del mundo que pasara algo así. Durante el año en las comiquerías y hasta en la calle me suelen parar porque me reconocen. Hasta vinieron a mi colegio, porque voy publicaste el nombre en una carta en Lazer #17 (dice mientras me señala amenazante!) Esa la mandó un chico de mi colegio que va a otro año, cuando me dijo que te había mandado una carta me calenté, entonces después vino y me dijo que te había mandado un e-mail diciéndote que no la publicaras, entonces le dije "es Oberto, la va publicar, sos un tarado...!". Así que al final te mandé ese mail, más que nada por que me había molestado eso de la bombacha



de vieja que habías puesto en el correo.

Ah, a ver, explicame eso... Que en su momento no entendi un carajo tu respuesta...

Lo que se ve que parece una "bombacha de vieja" es la parte que se superpone el body con la malla. Uno viene hasta acá y el otro se superpone así... No lo había notado, muy detallista no soy.

Hiciste alguna corrección de eso este año? no tuve tiempo de "ver"...

Eh? no.

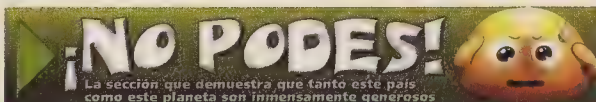
Cual fue tu experiencia en el concurso de disfraces de este año. Cuando apareciste vos hubo muchas ova ciones y luces de flashes...

El concurso fue lo más interesante de Fantabaires, porque la verdad estaba todo muy caído, no había nada, desde la edición aquella de la Rural que Fantabaires viene en picada... Bueno, y el concurso como que lo salvó, todo el mundo iba sólo por el concurso de disfraces, no por otra cosa. Eso sí, había que animarse a salir a desfilar porque se la pasaban gritando "puto" o "tortillera" a todo el mundo. Pero bueno, si uno se inscribe a algo así sabe cómo van a ser las cosas... A mí no me importa. Quisiera haber ido con otro traje este año, pero no tuve tiempo. Espero en la próxima Fantabaires, o como quiera que se llame en el futuro, poder tener uno nuevo. Quiero hacer uno de Karin Aoi de DNA2 (un manga de Masakazu Katsura).

Bueno, cerremos con un mensaje para tus fans, los cientos de chicos que escribirían fantaseando sobre vos convencidos de que sos la mujer ideal...

Que me tomen como una persona y no como un personaje. Porque todos parecen que te idealizan y uno es sólo una persona. Es feo el fanatismo obsesivo.





La sección que demuestra que tanto este país como este planeta son inmensamente generosos

¿CÓMO PUEDE SER TAN GENEROSO UN PAÍS?

Como se puede apreciar en la foto de la derecha, las municipalidades de Italia están realizando una campaña para ver si pueden mejorar un poco la forma de manejar de los tanos, salvo que como tienen poca guita para invertir en contratar más policías de tránsito (porque se lo gastaron todo en videos de la Ciciolina) no tuvieron mejor idea que usar policías de cartón. Inicialmente la medida tuvo algo de efecto, ya que a la distancia el efecto visual logró confundir a muchos conductores. Desgraciadamente el buen comienzo de esta campaña incentivó al gobierno a utilizar este método en otras áreas con resultados catastróficos. La taza de incendios se triplicó ya que luego de muchos accidentes se comprobó que los bomberos de cartón lejos de apagar el fuego sólo ayudaban a propagarlo. Los asaltos a bancos aumentaron en un 200% gracias a que los guardias de seguridad de cartón oponían muy poca resistencia, y las persecuciones terminaban por lo general con la patrulla de policía estrellada dentro de algún negocio porque como también se comprobó después, el policía de cartón no puede doblar en las esquinas. Una vez que el público en general se dio cuenta del engaño, más que nada porque los policías no hacían un alto para comer, comenzaron a utilizarlos como objetivos para atropellar. Esto causó estragos entre las fuerzas policiales humanas que sufrieron grandes bajas al ser confundidos con sus compañeros bidimensionales.

Aunque sin duda la peor de las tragedias fue que casi la totalidad de las personas que fueron heridas en alguno de los incidentes antes mencionados resultaron muertas, ya que el 80% del personal hospitalario había sido reemplazado por médicos de cartón. Más allá de tan nefastas consecuencias el gobierno argentino está planeando utilizar a los yutas de cartón, aunque por supuesto habrá que hacer muchas modificaciones. En primer lugar se le hará un apilche de peluche para el bigote y un buzon especial será ubicado en el reverso, a la altura del bolsillo para que la población civil pueda introducir las coimas. Por pedido especial de algunas comisarías, los dobles de cartón no serán ubicados cerca de ninguna pizzería para evitar que haya intercambio de disparos entre oficiales por meterse en los negocios que son de otros. Editorial Fvntabaires también supo utilizar tan ingenioso dispositivo durante la convención de Fantabaires. Afortunadamente los fanáticos, incapaces de diferenciar a los demacrados integrantes del staff de una figura de cartón inmóvil, no descubrieron el engaño.



MANUAL ARGENTINO DE CÉSPED

¿Cómo puede ser que exista un manual sobre césped? ¿Cómo puede ser que hayan escrito uno especialmente para Argentina? ¿Cuánta gente puede llegar a comprar un libro como éste? Por qué razón en el universo alguien compraría un libro como éste? ¿Por qué alguien dedicaría tanto tiempo a escribir un libro como éste? ¿Cómo puede ser que tenga 130 páginas y no se pueda hacer un sólo chiste gracioso?!



CARRERA DE ADMINISTRADOR DE CASINOS LA EDUCACIÓN DE LA QUE TODOS QUEREMOS!

Editorial Lvrea continúa en su esfuerzo por mostrarle a la gente que no tiene por qué seguir carreras universitarias tradicionales como arquitecto, abogado, empomador a domicilio, sobador de petes o artista del fuego. En este caso se presentan los "Cursos Internacionales para Croupiers". Los cursos que se dictan en el "Instituto Internacional de Operadores de Casinos" y que componen esta "carrera profesional" incluyen Ruleta, Black Jack, Punto y Banca, y Caribbean Poker.

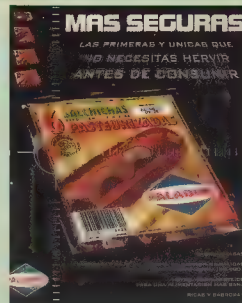
Lo que Editorial Lvrea se pregunta es cómo carajo te evalúan en una carrera así. Te jugás la nota en una mano de black jack, haciendo que 21 sea 10 y uno decide en dónde plantarse o se juega por el todo? Se promociona con un doble siete en los dados? Te hacen preguntas que se sortean por ruleta en vez de boillero? Aprueba el que deja sin guita al profesor?! Sacás la nota por promedio de una tragamonedas? Cuando te recibís te tiran canapés y champán? Te hacen hacer el juramento ludomático?

Y después te ponés a laburar en un casino o te vas a Las Vegas a cagar a otros establecimientos con los trucos que aprendiste? Al igual que sucedió la última vez, Lvrea envió un corresponsal encubierto para que pudiera responder estas interrogantes, pero desgraciadamente falleció al haber complicaciones durante el curso extracurricular de cómo asesinar y esconder el cuerpo de la gente que gana mucho... Se desconoce la razón de por qué nuestro enviado quiso tomar este curso, pero sospechamos que se debe a que era correlativa con la materia de cómo coger con las cigarreras...



MANUAL DE LA SALCHICHA CRIADA II

El último aviso de la marca de salchichas Paladini se promócionaba como "Las primeras y únicas" que no necesitan hervirse para comer... Mierda, pero qué novedad!! Eso lo vienen promocionando todas las marcas desde hace una bocha de años!! Qué concepto revolucionario van a inventar después? Un pañal más absorbente?! Un aparato que endurezca tu abdomen más rápido?! Una crema más humectante?! Un yogur más saludable?! Una hamburguesa con más carne de vaca?! Un jabón que deje los blancos más blancos?! Una toallita femenina más finita?! Una internet más fácil?! Aparte, por qué razón en el universo puede ser esa la cualidad más importante que pueda llegar a tener una salchicha? Abajo bien chiquito dice que son ricas (aunque no "más") y toda la bola, pero obviamente el target de gente al que está apuntada es tan pajera que es capaz de elegir esa salchicha sólo para evitarse los 5 minutos que tarda en hervirse y directamente comerla fría y cruda. Y para cerrar: Qué se supone según ellos, que te puede llegar a pasar si comés una de otra marca sin cocinar? Se te cae la salchicha?!



Blue Sub 6- Ao No Rokugo

Por Agustín Gómez Sanz

Hundime el submarino

A principios de los noventa, una gran parte del equipo creativo de Gainax (la compañía que creó Evangelion) decidió separarse de esta empresa con el objetivo de "innovar un poco más". Así fue como en 1992 nació la ahora reconocida productora Studio Gonzo. Esta compañía empezó realizando trabajos para series de actores en vivo, por lo general diseñando monstruos y robots para series super sentai (tipo Power Rangers), y luego saltó a la fama al encargarse de la producción del juego "Macross: Do You Remember Love?". Finalmente a principios de 1998 y gracias a un acuerdo con Bandai Visual, decidieron emprender un proyecto de animación independiente; y que eligieron para probar su creatividad vanguardista? Nada menos que la adaptación de un manga de los sesenta.

Ao no Rokugo (Azul Número Seis) es una miniserie de 4 OVAs, editadas entre Octubre de 1998 y Marzo del 2000, que cuenta la historia de la Organización Internacional Blue, creada a principios del Siglo 21 para resolver

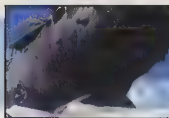


las numerosas disputas marítimas que se han generado desde el ascenso del nivel del mar (cosa que ahora no suena muy original pero que en los sesenta era super revolucionaria). El personaje principal es Tetsu Hayami, un destacado ex-miembro de la Academia Militar Blue, en la que construyó un avanzado submarino de ataque llamado Gramps. Hayami será re-reclutado por Maki Noriyuki, actual piloto del Gramps y miembro de la tripulación del Submarino #6, para ayudar en la lucha contra el terrorista Zondrike y su ejército marino de seres genéticamente diseñados. Uno de los aspectos que más hizo destacar a esta

serie del resto de sus contemporáneas fue su realización en "Full Digital Animation", es decir que no se utilizaron celdas de animación o film, siendo que los dibujos son escaneados, coloreados y compaginados 100% dentro de una computadora, así como la música y hasta muchos fondos. En la actualidad casi todas las series son producidas de esta forma ya que ha demostrado ser mucho más barata que el método tradicional, pero la razón de realizar Blue Sub (sobrenombre con que se hizo conocida) de esta manera fue para poder combinarla de la mejor manera posible con su segundo punto de atrac-



ción: La animación 3D. El staff de producción está formado por reconocidas figuras, como su director Mahiro Maeda, cuyos créditos pasados incluyen entre otros a Laputa, Porco Rosso, Escaflowne, Gunbuster y por supuesto a Blue Sub (donde realizó los diseños de los Ángeles 6 y 7); y que actualmente ha trabajado en los dos nuevos éxitos de Gonzo: Gatekeepers y Vandread. Además de dirigir, Maeda compartió el rol de diseñador de mechas con el legendario Shoji Kawamori, respon-



El Manga

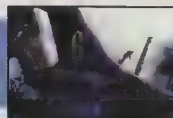
El manga de Ao no Rokugo nació de la mano de Satoru Ozawa, y se serializó durante los 60's en el semanario Akita Shoten Sunday, de la editorial Seibun Comics. Fue recopilado en un total de tres volúmenes y durante la producción de la versión animada, Ozawa se dedicó a realizar una continuación, que según muchos animadores admitieron, sirvió de mejor inspiración que su primer obra. En la historia original la organización Blue es creada por las Naciones Unidas para buscar nuevos hábitats submarinos, ya que la vida en la superficie se ha

sable de mechas clásicos como las Valkyries de Marcross, los Guymelefs de Escaflowne y muchos otros.

En su búsqueda por lograr un producto realista el staff tuvo numerosas entrevistas con las tripulaciones de los submarinos de la Fuerza de Auto-defensa Japonesa, se sumergieron en un escudriñador de alta profundidad e incluso tripularon el prototipo de destructor de submarinos. Como era de esperarse esta compañía no iba a dejar pasar la oportunidad de destacarse también en la producción de los juegos de video basados en Blue Sub. Actualmente se pueden conseguir dos juegos, uno para PlayStation y otro para Dreamcast, ambos incluyen animación nunca antes vista, realizada por el mismo staff de la serie especialmente para éstos. Esta miniserie se ha podido disfrutar recientemente

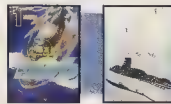


en nuestras pantallas a través de Locomotion que la emite frecuentemente dentro de sus ciclos de películas en una versión doblada al castellano fielmente del japonés. Como bonus Locomotion incluso ha emitido varias veces un programa sobre el making of la serie, todo un lujo. Blue Sub también ha sido editada en video en muchas partes del mundo e incluso ha sido emitida por la versión USA del Cartoon Network, en su ciclo Toonami (aunque con ciertas censuras imbeciles como redibujar escenas para que no aparezca gente fumando...)



hecho imposible por la excesiva cantidad de rayos ultravioletas. El manga es una recopilación de las batallas de la armada Blue con un grupo de terroristas llamado Geozoa, liderados por Zorndyke, que trata de apoderarse del nuevo medio para poder establecer su propio régimen mundial. La historia se centra por supuesto en el Blue Labor (nombre que le da a los submarinos) #6, es decir el asignado a la zona de Japón. El estilo general difiere mucho de la serie en cuanto a que el tipo de narración es extremadamente lento, a lo que se suma

una excesiva cantidad de personajes debido a que toma en cuenta a cada integrante de las múltiples tripulaciones de los Labor (Ao #1, Ao #4, etc.). Esta característica fue la vez la que sufrió más cambios en su adaptación ya que el número fue considerablemente reducido y sus infantiles personalidades originales tuvieron que ser re-inventadas para el público actual.



Maki Noriyuki

Calvin & Hobbes

Por Gabriel Greif

El elegido y el pesimista

calvin and hobbes



los diferentes syndicates (empresas que funcionan como agentes y se dedican a vender las tiras a la prensa y los periódicos que las compran y publican). Sin embargo le rechazan una tras otra. En un momento, el United Features Syndicate se interesa por el autor y firman un "development contract" lo cual implicaba que debía desarrollar propuestas en exclusiva para ellos y de ser aceptada alguna firmarían un contrato normal como con cualquier autor. Pero el contrato también implicaba que el syndicate debía ayudarlo a desarrollar sus propuestas corrigiendo

fallas y orientándolo sobre en que dirección seguir. En una de esas propuestas aparecen Calvin & Hobbes como personajes secundarios, el primero como hermano menor del protagonista, y el segundo en su forma actual como el tigre de Calvin. El syndicate le dice que deje de



lado al protagonista y se dedique a desarrollar a Calvin & Hobbes que tenían mucho más potencial. Cuando por fin presenta la propuesta se la rechazan por "poco comercial", lo que el syndicate buscaba era algo que tuviera un marketing potencial (muñecos, trading cards, video juegos, series de animación, etc.). Le sugieren entonces que agregue a Robotman, otra de sus creaciones, a lo que Watterson se niega y el contrato finaliza sin que éste haya conseguido nada. Ya estamos en 1985, y Watterson comienza otra vez a mandar sus propuestas a distintos syndicates, el Universal Syndicate se interesa por Calvin & Hobbes y le pide que lo desarrolle un poco más, cosa que hace, y finalmente tras 5 largos años de intentar y no bajar los brazos nunca, le aceptan su Calvin & Hobbes.

La tira se centra principalmente en Calvin, un niño de 6 años y Hobbes, su tigre al que el percibe como real mientras el resto de los mortales lo ve como un simple tigre de peluche. Calvin es inocente, egocéntrico, megalomano, vago, retorcido, materialista y misógino, mientras que Hobbes es reflexivo, respetuoso, pesimista y crítico. El resto de los personajes son necesariamente estereotipos, lo que hace que Calvin resulte más aún en un entorno de actores perfectamente definidos como son los personajes secundarios: Los padres de Calvin no



El viejo de Calvin

tienen nombres, no los necesitan, sólo son importantes como los padres de Calvin. El padre sólo quiere que Calvin lo deje en paz por lo que suele responderle cualquier cosa a sus preguntas y alegrarse cuando le pasa algo porque como le dice a su hijo, eso le "forja el carácter". La madre, ama de casa, es quien sufre todas las sugerencias de Calvin. En algún momento Watterson sufrió críticas por parte del público de que los padres de Calvin eran demasiado sarcásticos, a lo que éste respondió que intentaba que fueran lo más reales posibles teniendo en cuenta que tienen un hijo como Calvin. Finalmente el público comprendió la postura de Watterson y lo aceptó.

Susie Derkins es la vecina y compañera de clase de Calvin. Es muy inteligente, muy seria y una alumna muy aplicada, todo lo contrario de Calvin. Ambos tienen una relación de amor-odio que manifiesta agrediendo mutuamente. Miss Wormwood es la intransigente maestra de Calvin, una señora mayor a punto de jubilarse que sufre constantemente por los problemas que le plantea Calvin. Moe es el típico matón de patio de colegio que se abusa de esa condición amenazando a Calvin si no le sufre con dinero. Rosalyn es la niñera y la única persona a la que Calvin teme de verdad, además de ser la única que accede a cuidar a Calvin. La tira también tiene otros



La vieja de Calvin



Susie Derkins



Miss Wormwood



Moe



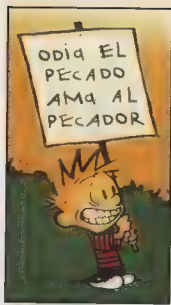
Rosalyn, la niñera

tantos personajes surgidos de la imaginación de Calvin: el Capitán Spiff (un astronauta), Estupendo Man (un superhéroe) y Tracer Bullet (un detective privado). Muchas veces la tira empieza con alguno de estos personajes llevándolos a una situación límite que se resuelve yuxtaponiéndose con una situación de la vida real de Calvin (generalmente resuelta en la última viñeta). Además de ser un recurso narrativo brillante, esto le permite al autor abrir algunas perspectivas interesantes y cambiar un poco el dibujo por el mismo rompiendo así la tradición del ambiente único para la tira de carácter doméstico. Lo mismo ocurre cuando Calvin se transforma en dinosaurio (tema que le apasiona y el único capaz de hacerlo leer un libro), en mosquito (en cualquier otra cosa, siempre producto de la imaginación del propio protagonista).

Mención aparte merece el G.R.O.S.S. (Get Rid Of Slimy girls), traducido en la edición española como A.S.C.O. (Asociación Sin Chicas Obtusas), el "mejor club del mundo" integrado por Calvin el "dictador supremo vitalicio" y Hobbes "presidente y primer tigre", asociación que tiene su sede en una casa construida en un árbol del jardín de Calvin y que tiene como objeto destruir a Susie Derkins con una bola de nieve, aunque la mayoría de las veces los intrincados planes que elaboran les salen al revés o tienen que enfrentarse a la justificada ira de la madre de

Calvin. No son casuales los nombres de los protagonistas: el primero debe su nombre al teólogo Jean Calvin, quien defendía la doctrina de la predestinación absoluta de algunos elegidos, mientras el nombre del tigre se debe al filósofo Thomas Hobbes que tenía una visión pesimista de la naturaleza humana. El autor utiliza así a sus personajes para reflexionar sobre la naturaleza humana: Calvin se cree efectivamente un elegido y mientras espera a que llegue su momento sin hacer nada por alcanzarlo se estrella una y otra vez contra su propia filosofía egoísta ante la mirada socarrona de Hobbes que aprovecha cada ocasión para comentar lo extraño de la naturaleza humana ante la simplicidad del reino animal. Calvin tiene una filosofía muy sencilla: pasarla bien a toda costa, vivir el momento sin preocuparse por el futuro ni ponerse a pensar. En este sentido, Calvin & Hobbes es una muestra clara del espíritu imperante en los 90'.

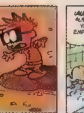
Calvin aplica su lógica infantil a cualquier problema que se le presenta y el apunte cómico surge del conflicto entre su mundo imaginario y el real. Problemas cotidianos como que la madre lo obligue a ordenar el cuarto o tener que hacer los deberes se convierten en apasionantes aventuras



"NO SOY CALVIN. SOY ESTUPENDO-MAN! ¡AMIGO DE LA LIBERTAD Y ENEMIGO DE LA OPRESIÓN!"



del Capitán Spiff en lejanos planetas o hazañas de Estupendo Man, defensor de la libertad y protector de los oprimidos. Cada uno de estos personajes simboliza lo que cualquier niño quiere: valor, optimismo, superpoderes. Sin embargo, Calvin es el



de explotación. Lamentablemente, los sindicatos son la única puerta de acceso al negocio para los creadores novatos y desconocidos. Todas estas situaciones sumadas al largo tiempo (algo más de 10 años) que duró Calvin & Hobbes y durante los cuales el autor trabajó ininterrumpidamente en la tira, lo llevaron a cansarse y acabarla. En el medio, Watterson ganó los prestigiosos premios Reuben en 1986 y 1988, siendo el ganador más joven de la historia, además de ser nominado para mejor autor del año en 1992 por la National Cartoonists Society y ganar numerosos premios en otros países como fue el del Salón del Comic de Barcelona.

Hoy, el autor vive en Ohio donde se dedica a la pintura mientras rechaza numerosas ofertas de volver a hacer tiras.



Autoretrato del autor rechazando ofertas millonarias con cara de orto

cada una de ellas. El autor deja este punto sin definir, intencionalmente vago, ninguno de nosotros ve el mundo de igual manera y el autor traslada literalmente ese concepto a la tira y luego los yuxtaponen logrando así el efecto cómico buscado.

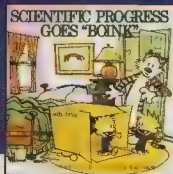
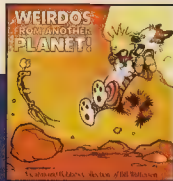
Sin embargo pese a la originalidad y el éxito el autor dio por concluida la serie... Por qué? Las tiras de prensa son una forma de arte secuencial muy particular tanto desde el punto de vista creativo como desde el comercial. Los creadores trabajan con graves restricciones de tiempo y para grandes audiencias. El sistema lo componen los creadores de las tiras y los sindicatos como el de los autores trabajan. Es muy raro el caso de un autor que sea dueño de su creación, porque los sindicatos sólo contratan la obra a cambio de quedarse con la propiedad de los personajes y todos sus derechos



Bibliografía

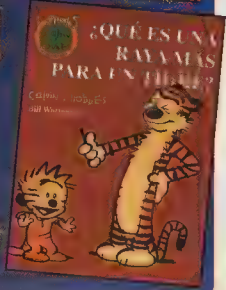
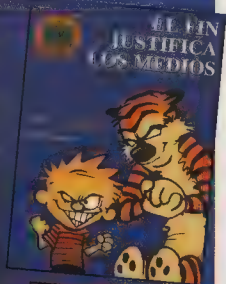
Tomos recopilatorios en inglés:

- Calvin and Hobbes (4/87)
- Something Under the Bed is Drooling (4/88)
- The Essential Calvin and Hobbes (9/88)
- Yukon Ho (3/89)
- The Calvin and Hobbes Lazy Sunday Book (3/90)
- Weirdos From Another Planet (3/90)
- The Authoritative Calvin and Hobbes (10/90)
- Revenge of the Baby-Sat (4/91)
- Scientific Progress Goes "Boink" (10/91)
- Attack of the Deranged Mutant Killer Monsters (3/92)
- The Indispensable Calvin and Hobbes (10/92)
- The Days Are Just Packed (10/93)
- Homicidal Psycho Jungle Cat (10/94)
- The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book (3/95)
- There's Treasure Everywhere (3/96)
- It's a Magical World (10/96)



En español hubo 2 ediciones que fueron interrumpidas: las de las editoriales Ayuro y Norma. Finalmente Ediciones B se hizo con los derechos y sigue editándola hoy día en 4 álbumes que luego se recopilan de 4 en 4. Ambas ediciones se consiguen aunque con gran dificultad en librerías y comiquerías de nuestro país. Esto es lo que está publicado hasta el momento:

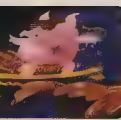
- 1.- En Todas Partes hay Tesoros
- 2.- ¡Yo Tengo Razón, los Demás están equivocados!
- 3.- Muñecos de Nieve Suicidas
- 4.- ¡No me Gusta tu Cara!
- 5.- Matando el Tiempo
- 6.- ¡No Quiero Hacer los Deberes!
- 7.- Hay un Tigre en mi Sopa!
- 8.- Solo en la Oscuridad
- 9.- Memorias de un Selseñero
- 10.- El Tiempo está loco
- 11.- Comedores de Gusanos
- 12.- La Buena Vida
- 13.- El Secreto de la Felicidad
- 14.- Días de Lluvia
- 15.- El Día de los Trampitos
- 16.- ¡Un Día Volvire!
- 17.- El Fin Justifica los Medios
- 18.- Peor... Imposible!
- 19.- ¿Qué Hago yo Aquí?
- 20.- ¡Atrapado!
- 21.- Así que, ¿Esto es el Futuro?
- 22.- La Escuela que Surgió del Frio
- 23.- ¿Qué es una Raya más Para un Tigre?
- 24.- Monstruos del Espacio Exterior
- 25.- ¡Nunca me Dejan Hacer Nada!



Camelot
COMICS STORE

COMICS - NOVELS - CO'S - MODEL - BITE - MUSHROOMS - JUEGOS - BOOKS
 Av. Corrientes 1386, Cap. Fed. Tel. 4374-4142 Vender telefónico 4373-4092
 "envíos al interior." Abierto todos los días.
 www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar

Gente al Pedo

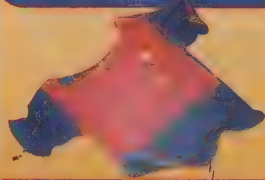


¿Qué pasó loco?! Muy pocas personas nos mandaron sus inventos... Se pensaron que era para Fantabaires? NO! Va a haber un premio especial para el chindogu seleccionado en TODAS LAS REVISTAS. Ponganse las pilas que son buenos premios, muéstrénelo a todo el mundo que los argentinos estamos tan al pedo como los japoneses!! Otra cosa, por favor manden fotos buenas porque hubo algunos inventos que eran buenos pero las fotos estaban feas... El ganador de esta vez es Facundo Gaimero, de Rosario con la remera que pueden ver acá abajo. Su premio es una orden de compra en Camelot de 150 mangos y fue elegido porque es el que mejor se acercó a la idea de Chindogu que se viene mostrando en estas notas. El otro invento seleccionado es de Emanuel Villar, aunque por supuesto no ganó premio (no somos millonarios).

Garantizado: Un único chivo por remera!!



Si sos un enfermuto perseguido que no quiere que nadie más use tu ropa, este es sin duda un invento que te permitirá continuar tranquilo tus hábitos microfóbicos. La remera en cuestión tiene cierre relámpago en cuello, mangas y cintura que se aseguran con candado, garantizando que nadie pueda llegar a usarla y dejarte las almas goteando de un contaminante líquido con un olor a cebolla (que seguramente no va a salir con un solo lavado).



Llegó el nuevo Ear-Pumper-Wax-Off 2001!!



Se lo recomendarán en todas las oficinas y hospitales, para ser lo más cercano a las orejas ya que le permite conseguir el sonido claro que es la única posibilidad de conseguir tranquilidad y claridad durante el momento de un trámite. Para más información de precios y métodos de pago, llámenos para sacarle lustre a las baldosas con su chorreante viscosidad, esta es la solución de su problema. Es discretísima batidora de tragos adaptada, le permitirá meditar en sus pensamientos mientras se desahoga un resaca de cualquier materia extraña que tape sus oídos. También desodoriza el ambiente, así que si usted se va a convertir en un rociador de cera ambulante.

Advertencia: Si se usa por más de tres segundos seguidos, su oreja quedará unida en la pared. Al mismo tiempo que su cerebro comenzará a ser revuelto a un estado semi-mucoso.

También sirve para juntar caca de pájaro!

Afortunadamente, vivimos de amar y cuidar a los animales que nos rodean. Pero, ¿qué pasa cuando nos encontramos con estos desagradables dispositivos cuando vamos a pasear? ¿Por qué no hacer un invento que nos ayude a resolver este problema? El problema es que constantemente se encuentran los pájaros porque son tan felices que no pueden tenerlos. Pero, estos dispositivos van a ayudar a que podamos resolver este problema de una vez por todas.



Advertencia: Si usted se encuentra sentado es probable que la gente le tire papitos o la use de cenicero, aunque también existe la posibilidad de que intenten mearle encima.

Mejore su Swing y destruya su Look!!

Finalmente una mente genial pudo resolver el dilema más grande que ha tenido el golfista moderno: ¿Dónde colgar los calzones. Este palo de golf especial le permitirá sacar su ropa interior en cuestión de segundos. Además garantiza una victoria segura, será imposible que sus rivales puedan dar un buen golpe, ya sea porque se le van a caer los calzones o porque se le van a caer los dientes. ¡Cagando de risa en la cara o vomitando por ver las manchitas de caca en sus silps!

Advertencia: Lo más probable es que después de dos o tres golpes tenga que ir a buscar sus medias húmedas al estacionamiento del exclusivismo club de golf, al que por cierto nunca más va a poder entrar.



Sabé có te quiero relós?!

Llegó la ayuda perfecta para el amo de casa moderno!! Un indispensable utensilio para cualquier mayordomo / barman!! Este singular y único reloj se coloca en su mano, una práctica herramienta si finalmente podrá lograr el perfecto momento para servir a los invitados. ¡No más! ¡Con este reloj usted podrá saber cuántos muebles de su casa! La nueva versión viene en formato de trapador, lo que le permitirá además limpiar todos los muebles y pisos que seguramente dejó por toda la casa por la mamá que tiene.



Advertencia: Puede que su sea un buen regalo para un síndico en recuperación...

Martian Successor Nadesico

Por Marcelo Vicente

El anime que se parodia hasta a sí mismo



pequeño "detailed": El largometraje es una continuación directa de la serie de tv y queda bastante descolgado verlo sin haber mirado antes los 26 episodios que conformaron la saga televisiva. Los directivos de Locomotion en diálogo con Lazer contaron que contrataron la película

descontando que iban a llegar en breve a un acuerdo para pasar también la serie de tv. Pero las negociaciones por ésta se volvieron tan lentas que se vieron obligados a comenzar a pasar la película directamente antes que se les venciera el contrato. Sin embargo, todavía tienen la esperanza



AKITO TENKAWA



KA MISUMARU



HOSHINO



AI GOJJI GAI (YAMADA JIROU)



KAT HORY



SPECTOR

de más adelante poder pasar la serie de tv. La causa del ralentamiento de las negociaciones, afirman, es que los derechos de la serie de tv son compartidos entre demasiadas empresas y es muy complicado ponerlas de acuerdo rápidamente. A fin de despejar muchas de las incógnitas que pueden surgir al ver la película sin haber visto la serie de tv hemos desarrollado esta nota donde nos explicamos ampliamente en todo lo que conforma esta famosa saga de comedia de ciencia-ficción.

Nadesico narra la historia de dos culturas en guerra, una mega corporación con su agenda secreta y una fortaleza espacial repleta de individuos disfuncionales. El argumento se focaliza en tan pibes de 18 años -Akito Tenkawa- y su relación con los militares de la United Earth Spacy, además de sus aventuras personales (que más bien son desventuras) con el resto de los miembros de la nave, que son obviamente en su mayoría mujeres.

Como en toda típica comedia espacial de ciencia-ficción, abundan las escenas de acción con mechas incluyendo grandes descargas de energía y por supuesto los viajes transdimensionales así como las peleas incoherentes entre los protagonistas. Pero la veta cómica es sólo una máscara que oculta el real argumento de la trama:



con el desarrollo de los episodios se conocerá una intrincada telaraña de historias del pasado que al irse conectando, desembocarán en un final de proporciones épicas. En pocas palabras: se trata de una serie que balancea más que correctamente las epopeyas espaciales, el humor, el absurdo y el drama, al mismo tiempo que toma en joda muchos clichés de los anime que en los 70's y 80's hicieron furor. Agregándole a todo esto una línea argumental de fondo, compleja y retorcida bien clásica de los 90's. Esta serie fue creada por Studio Tron, la empresa liderada por el famoso historietista Kia Asamiya, quien participó activamente del proyecto y se encargó personalmente de realizar una versión manga que salió simultáneamente al anime bajo el título en alemán de Meteor Schlachtschiff Nadesico. Este comic se serializó en las



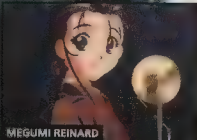
Manga de Nadesico



AOI JUN



HARUKA MINATO



MEGUMI REINARD



AMANO IKARU



SUBARU RYOKO



MAKI IZUMI

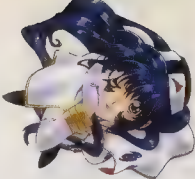
páginas de la revista Shōnen Ace de la editorial Kadokawa Shoten (que también ha publicado entre otros a Evangelion, Bt'X y Macross 7 Trash) y en la actualidad ya ha concluido quedando recopilado en cuatro volúmenes que fueron saliendo entre 1997 y 1998. La particularidad es que pese a estar la misma persona como

motor en ambas versiones, éstas tienen varias diferencias argumentales y visuales (estas últimas aún más grandes).

La irrupción del anime en la tv se dio el Sábado 2 de Noviembre de 1996 a través de las pantallas de TV Tokyo lo cual le haría ganar incondicionales adeptos de manera fulminante. Su emisión concluyó el 26 de Marzo de 1997 tras 26 episodios. Sin embargo, al igual que con Evangelion, el final fue atípico, bastante abierto y por tanto polémico, dejando a los fans más radicales acostumbrados a historias simples algo desconfortoso.

De cualquier manera, en el futuro esto quedaría en parte subsanado al realizarse una película para cine a modo de conclusión. La muy buena y detallada animación fue hecha por el estudio Xebec, la rama televisiva de la prestigiosa compañía Production I.G. (IG), el cual también se ha encargado de la producción de otros aclamados anime como Steam Detectives y Blue Seed. El diseño de personajes y la dirección quedaron a cargo de los no menos conocidos Keiji Goto

(Bakuretsu Hunters, Those Who Hunt Elves) y Tatsuo Sato (Slayers Gorgeous) respectivamente. Otro detalle técnico interesante es la gran cantidad de guionistas que llevaron adelante el Proyecto Nadesico, gente reconocida que antes había laburado, por ejemplo, en irresponsible Captain Tylor y Mazing Z, anécdota más que significativa. Pero probablemente lo que más



haya enganchado de esta serie fue el Nedeo, ciertamente original, de que varios personajes sean ellos mismos verdaderos otakus, al punto de ver a bordo de la nave, y en un estado de total descontrol, un viejo anime llamado GeGikanger III- de los tipos de robots gigantes que invadieron los televisores de todo el mundo hace un par de décadas. Lo que quizás sea aún más divertidas es que los protagonistas de Nadesico cuando están combatiendo en las batallas "reales", se ponen a gritar frases chotas y prehistóricas tipo

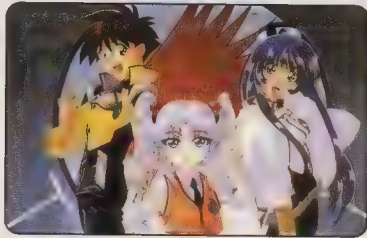
"GeGikang-Punch!!" o "El ultra-super-poderoso ataque final!!", imitando a sus ídolos catódicos a la vez que se lanzan los ataques. Tampoco podía quedar ausente de Nadesico el ya por estos días rancio truco en el cual dos mechas se fusionan para formar una única y más potente, en este caso al alirado de "Cross Crash"; realmente una verdadera sátira al género y a sus fanáticos.

Un hecho interesante para mencionar es que fue tal la popularidad alcanzada por GeGikanger, esta "serie dentro de la serie" que luego hasta se terminó realizando un OVA contando exclusivamente sus aventuras (ver pág 68). Otra cosa para resaltar es que de movida un personaje secundario (Ruri Hoshino) fuese elegido claro y unánimemente como el más popular de toda la serie, al punto de contar hoy en día con su propio video juego. Nadesico es sin duda atípico por donde se la mire.

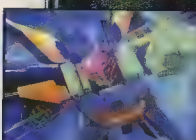
■ La historia

Nadesico nos ubica en el año 2195, los humanos han expandido sus dominios colonizando en primer lugar la Luna y más tarde Marte. Pero de pronto, y cuando ya había planes para ampliar los límites hasta Júpiter y Venus, la colonia marciana es atacada por un enemigo conocido como los "Jovian Lizards", aparecidos de una transposición espacial. Al cabo de un año esta raza ya ha destruido esa colonia así como también el asentamiento lunar, y se encuentra ya amenazante sobre los cielos de la Tierra. Como era de esperarse, las fuerzas militares del planeta contaban con un armamento convencional y prácticamente inservible, por lo que entonces una empresa privada, las Industrias Pesadas Nergal, como parte del proyecto secreto Scaparelli, construyó en ese lapso de un año una fortaleza espacial bautizada Nadesico. Esta contaba para hacerle frente a estos alienígenas no solamente con los conocimientos más avanzados concebidos por la mente humana sino que también con un plus de tecnología enemiga encontrada en unas ruinas de Marte.

También son diseñados unos nuevos tipos de mechas para uso individual (mobile suits), denominados Aestivals.



Pero aquí surge un problema que ya la nave había sido originalmente creada para propósitos privados, o sea: salvaguardar los intereses de la compañía Nergal tanto en la Tierra como en el espacio, a su vez que indirectamente "ayudaba" a los militares. Pero éstos al observar cómo la Nadesico desintegraba una flota completa de enemigos durante una escaramuza, deciden tratar de apropiársela por las buenas o por las malas. El resultado de esta acción es más que obvio: al negarse a formar parte del ejército, los miembros de la nave se transforman en rebeldes y fugitivos, y ponen proa hacia Marte para investigar lo que realmente sucedió tiempo atrás. De ahora en adelante tendrán dos enemigos a enfrentar. La tripulación merece sin lugar a dudas un segmento aparte dentro de la nota. Para empezar, los miembros de la Nadesico fueron seleccionados por un militar llamado Gort Hory-al que convencieron ofreciéndole bocha de gaita y diciéndole que iba a haber muchas minas- y el contador de Nergal, Prospector. La premisa era reducir a los mejores sin importar que tuvieran problemas de conducta u otros "defectos". Eso sí, deberían ser civiles, ya que no era una nave militar. Es así entonces como el puente





de mando quedó compuesto por una secretaria tetona (Minato Haruka), una actriz de voz de anime (Megumi Reinard) y una pendeja genio de 11 años rija y cínica a la que todo parece importarle tres carajos llamada Ruri Hoshino. Esta última parece una especie de gemela de Rei Ayanami de Evangelion y prácticamente sólo abre la boca para decir "baka" (idiota), increíblemente se convierte en la encargada del manejo de la computadora central de la nave. Ruri y las otras chicas están a la orden de un capitán, que en este caso es una mina de 20 años (Yurika Misumaru, protagonista femenina) una hueca total e inexperta, que fue elegida por sus buenas calificaciones en los simulacros y por ser hija del almirante Koichiro Misumaru, un

militar de larga carrera. Completan la tripulación inicial: Jun Aoi, el znovio? de Yurika (verdaderamente uno de los pocos personajes "normales") quien es el segundo de a bordo y que en realidad se alistó para marcarla de cerca ya que es bastante celoso, Jin Fukube un anciano almirante que oficia de consejero y Selya Uribatake, el designado jefe de ingenieros que es un científico loco sin licencia, enrolado para poder escaparse de su esposa e hijo porque ya lo tenían podrido. Claro que además están los pilotos: Jiro Yamada -aunque él se emperna en que lo llamen Gai Daigoji-, que es el otaku más entermitido de todos y Akito Tenkawa quien llega al puesto por una situación forzada (Gai boludeando se rompe una pierna), ya que él solo se había dirigido a la Nadesico para ver a Yurika, a quien conoció en Marte. Su intención era aclarar con ella un punto oscuro en su pasado -los padres de él fueron asesinados cuando era un pibe el mismo día que Yurika y su familia abandonaron el planeta rojo y sospecha que ella puede saber algo-. Akito decide quedarse hasta resolver ese asunto y se convierte mientras tanto además en el cocinero (su verdadera vocación) de la nave. Yurika siempre estuvo caliente por Akito, y no lo

disimula para nada, ya que lo persigue por todos lados, y Akito en el fondo también la quiere, pero más adelante se sentirá atraído por Megumi y no sabrá por cual decidirse. Al principio de la historia Akito y Jir no se llevan demasiado bien ya que este último no tolera que Akito pilotee "su" robot, pero enseguida y gracias a la afinidad que tienen ambos por Gekiganger, se transformarán en buenos amigos. Lamentablemente, Gai muere al poco tiempo. Con el correr de los episodios se suman tres nuevos pilotos de los mechas Aestivalis; son todas mujeres: Ryoko Subaru, Hikaru Amano (una otaku que publica dojinshi) Maki Izumi. También hacen su aparición Iren Fressange, que es una científica que encuentran en un refugio marciano y una de las personas que habla desarrollada los sistemas de la Nadesico, Erina Won Kinjou (la secretaria del capo de Nergal) y Nagare Akatsuki, un piloto que todos parecen faltarle unos cuantos tornillos. Pero tal vez la diferencia más importante queda evidenciada en los "enemigos" ya que en la historieta los rivales no son los Jovian Lizards, sino que son los miembros de una misteriosa secta sagrada de Marte -conocida como el



todos parecen faltarle unos cuantos tornillos. Pero tal vez la diferencia más importante queda evidenciada en los "enemigos" ya que en la historieta los rivales no son los Jovian Lizards, sino que son los miembros de una misteriosa secta sagrada de Marte -conocida como el

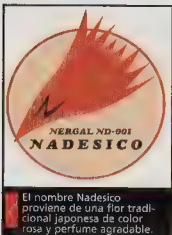
"clan Yamato", que secuestra a la protagonista (Yurika) para convertirla en la Reina Shaman del Panteón de los Yamato. Volviendo al anime, la historia termina a grandes líneas así: Tras muchas aventuras, finalmente se revela la verdad sobre los enemigos y ésta resulta bastante sorprendente. Por un lado, son humanos, descendientes de un grupo separatista exiliado de la Tierra hace mucho tiempo y por otro toda su sociedad está armada en base a Gekiganger!!! De hecho, al ver éstos que los terrestres también ven Gekiganger perdido y una convención sobre la serie comienza una tregua. Al final se descubre que la causa de la guerra son las misteriosas ruinas de Marte (de donde se sacó parte de la tecnología para construir la Nadesico). Esto pone también al descubierto un antiguo plan de Nergal para tomar el control del gobierno de la Tierra. Yurika viendo la catástrofe que sería si uno de los dos bandos obtiene la tecnología de las ruinas decide enviarlas junto a la nave Nadesico a otra dimensión espacio temporal a donde nadie pueda encontrarlas. La guerra no terminó pero el peligro mayor pasó. Además Yurika se queda con Akito.



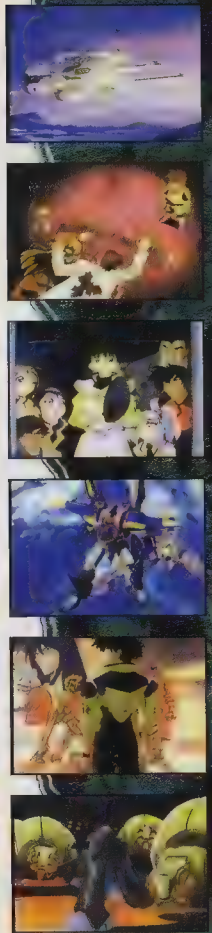
Voy a ir disfrazada de Asuka a Pentabaires"



La tripulación de Nadesico haciendo Cosplay de Gekiganger III



El nombre Nadesico proviene de una flor tradicional japonesa de color rosa y perfume agradable.



■ GEGIGANGER III: EJOVA y su importancia en Nadesico

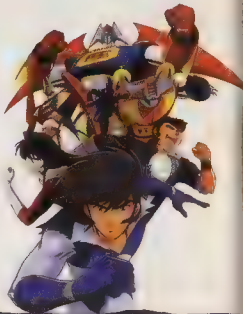
Casi un año después de la despedida de Nadesico de los televisores nipones, concretamente en Febrero de 1998, aparecía en el mercado un OVA de Gekiganger III para deleite de todos los fans que se habían encariñado de una manera particular con esta especie de subhistoria. Esta animación original hecha para ser expresamente comercializada a través de vídeos, y que contó con el mismo staff de producción de Nadesico, comienza con varios miembros de la tripulación (Akito, Yurika, Ruri y Minato) yendo al cine para ver el estreno de una película de Gekiganger. Akito que nunca había estado en uno, queda sorprendido. Lo que ven es un film al estilo del Death & Rebirth de Evangelion, ya que la primera parte es un resumen de los capítulos "emitidos" por tv. Esto es: el profesor y su equipo descubren en la pared de una cueva unos dibujos/instrucciones dejadas por una antigua raza para poder crear un robot que combatía al Imperio Kyoakks que, según esa profecía, iba a atacar la Tierra algún día. Luego y a modo de flashback, los mejores momen-



Mazin Gó!!! hem hem perdón, Gekiganger Gó!!!

tos de la batalla van pasando uno tras otro hasta llegar a la segunda parte que es la que incluye "animación nueva". Los Super Paleolithic People, quienes eran los que habían dejado el mensaje de advertencia, se revelan como los verdaderos enemigos del planeta, y entonces Ken, Joe y Akira -los pilotos de Gekiganger- deben hacer una tregua y unir fuerzas con el príncipe Akara de los Kyoakks, para poder enfrentarlos y derrotarlos, cosa que logran con un gran esfuerzo y utilizando una nueva y peligrosa técnica de combate. El OVA concluye cuando una vez que pasaron los créditos, Yurika sin mayores preámbulos les da a Minato y a Ruri las invitaciones para que asistan a su casamiento con Akito. Si bien Gekiganger III es fundamentalmente una burla en sí mismo, con protagonistas, situaciones y diálogos exageradamente estereotipados (el clásico grupo de tres pilotos, la protección de la Tierra, la muerte de personajes importantes, la lucha del bien contra el mal, etc.), le da a Nadesico un pie único para reflejar cosas que no podrían lograrse si Gekiganger no estuviese allí. Por ejemplo, mientras

Akito estaba en su habitación mirando el episodio en el cual Joe perdía la vida de forma valerosa, en nombre de la justicia y como un verdadero héroe, su amigo Gai Daigoji era asesinado a sangre fría en otra parte de la nave por unos militares rebeldes. El contraste y la ironía realmente impresionan. Ejemplos como el anterior aparecen seguido a lo largo de este anime, solamente hay que prestar atención; y son todo una bajada de línea. Gekiganger es definitivamente uno de los pilares más importantes de Nadesico.



■ La película: Nadesico, The Prince Of Darkness

El 1 de Agosto de 1998 finalmente se estrenaba en los cines de todo Japón el film que habría de darle un final más digno, de acuerdo con los fans más radicales, a la historia de Nadesico. Largos hileros de personas formadas desde varias horas antes de la presentación, soportaron estoicamente una espera que al fin y al cabo valió la pena ya que la película había de contar no solo con 80 minutos de una animación notablemente superior a la de la serie propiamente dicha, incluyendo partes de C.G. (animación por computadora), sino que también planteaba una trama difícil y compleja. La historia comienza tres años después del final de la serie, con una Ruri Hoshino de 16 años y convertida en capitán de la Nadesico B, con Akito y Yurika oficialmente muertos (la cápsula que viajaban en su luna de miel explotó en el aire y no se registraron sobrevivientes) y con el resto de la tripulación adaptada nuevamente a la vida civil. Las colonias construidas bajo el Plan Hisago -un proyecto que tiene que ver con las transposiciones,



además de establecer un anillo de asentamientos a través del sistema solar- están siendo atacadas y

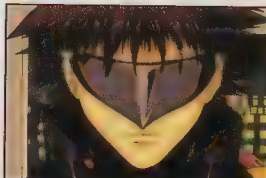
destruidas por enemigos desconocidos, entonces la Nadesico B es enviada a investigar a la colonia Amaterasu, y lo que descubren son documentos y reportes de experimentos fallidos de viajes transdimensionales llevados a cabo con seres humanos. Pero de repente el sistema se vuelve loco, y la palabra "OTIKA" aparece en todos los monitores. Ruri se da cuenta que significa "AKITO" al revés y predice un nuevo ataque, que en efecto es concretado por un solitario Aestival negro. Poco a poco la verdad se va revelando. Akito y Yurika no están muertos, sino que fueron hechos prisioneros para usarlos en los experimentos por un ex-comandante de la Jovian Union que actualmente lidera un



movimiento rebelde conocido como "Los sucesores de Marte". Akito logró escapar, no sin sufrir graves secuelas, y lo que quiere es rescatar a Yurika, que está mimetizada con un ordenador. Lamentablemente muchas preguntas quedan sin respuestas en este film de tono oscuro, con personajes más maduros, donde la comedia aparece con cuentagotas y tiene en cambio mucho de política. Además y por increíble que parezca, sólo hay una mención y muy superficial a Kieganger! Como datos finales hay que agregar que The Prince of Darkness también contó con prácticamente el mismo staff de producción de la serie y el OVA.

MARTIAN SUCESOR NADESICO
The Prince Of Darkness

PERSONAJE	DOBLADOR
Ruri Hoshino.....	Circe Luna
Akito Tenkawa.....	Irwin Daayan
Jin Aoi.....	Luis Daniel Ramirez
Mirato Haruka.....	Laura Ayala
Ryoko Subaru.....	Alejandra de la Rosa
Prospecto.....	Herman Lopez
Haruki Kusakabe.....	Alejandro Illescas
Hokushi.....	Enrique Cervantes
Yukina Shiratori.....	Cristina Hernandez
Nagare Akatsuki.....	Luis Alfonso Mendoza
Professor Yamazaki.....	Ricardo Mendoza
Saburota Takasugi.....	Irwin Daayan
Almirante del Amaterasu.....	Miguel Angel Ghigliozza
Mayumi.....	Norma Echeverria
Hikagiri.....	Luis Alfonso Mendoza
Operador #1.....	Arturo Mercado
Operador #2.....	Benjamin Rivera
Operador #3.....	Daniel Abundis
Científico #1.....	Arturo Mercado
NINA #1.....	Elsa Covian
Muchacho en la computadora.....	Marcos Patiño
Computadora del Amaterasu.....	Rosy Aguirre



Los autores

Nadesico es una creación del Studio Tron, cuyo dueño-fundador y miembro principal es Kia Asamiya, un respetadísimo historietista con muchísimas obras, todas ampliamente reconocidas, en su haber. Asamiya nació en Tokyo en 1963, e hizo su debut profesional en el mundo del cómic en 1986, cuando la revista mensual Comptieku de la editorial Kadokawa Shoten, en su ejemplo de Febrero publicó "Vagrants" (ojo, no confundir con la pastillita) con un éxito moderado. Pero sin lugar a dudas fue con "Silent Möbius" -su historia favorita-, comenzada a publicar en Mayo de 1988 en la misma revista, con la que alcanzó su status de estrella. Firmado luego con el transcurso de los años y a fuerza de crear historietas diferentes, todas y cada una con su sello personal e inequívoco. Silent Möbius con dos películas para cine primero y una reciente serie para tv sigue siendo un éxito difícil de igualar. Su tercer obra fue "Möbius Klein" (publicada dentro de Comic GAO), la precuela de S. Möbius. Al año próximo apareció "Gunhead" -serializado en la revista informativa Newtype de la editorial Kadokawa-, que conjuntamente con la exitosa

"Compiler" (1990, editada dentro de la revista Afternoon de Kodansha) siguieron cimentando su fama de artista completo ya que mientras sus mangas ya vendían como pan caliente, paralelamente se dedicaba a expandir su espectro de trabajo diseñando tapas de cd's, ilustraciones para libros y juegos, así como también realizando versiones de comics de películas live-action e incluso escribiendo novelas. Compiler fue llevada al celuloide y se editó en forma de OVAs además de contar con una banda sonora realmente buena. La década del '90 no hizo más que confirmar todo lo mucho y bueno que había hecho anteriormente: obras como "Dark Angel" (Newtype, publicado desde Septiembre de 1990), "Assembler" (la secuela de Compiler, en Afternoon - 1993), "Steam Detectives" (Shonen Jump de Shueisha en 1995), "Corrector Yui" (un shojo manga, el primero que realiza y que hizo para su hija) o la misma "Nadesico", se convirtieron en verdaderos hits y en contundentes éxitos comerciales. Asamiya ostenta además todo un récord, ya que durante 1999 y al mismo tiempo se emitieron en la televisión japonesa tres animés basa-

dos en trabajos suyos: Steam Detectives, Silent Möbius y Corrector Yui. Parte de su obra gráfica se encuentra recopilada en un art-book llamado "G.A.I.A.: The art of Kia Asamiya" (1996) donde a través de 96 páginas se exponen diversas e impecables ilustraciones de su autoría, con sus correspondientes comentarios. Hace algunos meses, "Venus", su segundo art-book fue lanzado al mercado japonés. Últimamente el maestro Asamiya, quien siempre cuenta con la inestimable asistencia de Michitaka Kikuchi, su mano derecha, se encuentra en un período de marcada "influencia" occidental por denominarlo de alguna manera. Confeso admirador de las películas de Hollywood y de las historietas americanas, especialmente de autores como Frank Miller y Jim Lee, se encuentra abocado a la realización de la versión manga del cómic de Star Wars Episode 1- The Phantom Menace y también a la de Batman. Además, ha creado una nueva y original versión de Dark Angel titulada Phoenix Resurrection, para ser publicada a color por Image Comics en los Estados Unidos, incluso antes que en Japón.



EDITORIAL

IVREA PRESENTA

LO MAS MAS DEL ARTE POSTA POSTA

3 IMPACTANTES POSTERS PARA
ADORNAR TU PARED Y DE PASO
TAPAR ESA MANCHITA DE HUMEDAD
QUE SE TE HIZO HACER TIEMPO



"ANITA 1"
Por Marcelo Soes
63x47 cm

"EL ENGENDRQ"

Por Pablo Ruiz
& Javier Heredia
94x63 cm

"ANITA 2"

Por Juan Bobillo
63x47 cm

PEDILOS
EN COMIQUERIAS



