

BLUFFY
Y BAVOLAL



27

TVR.A.

ANIMACIÓ, DIBUJOS I DISENYOS DE MANGA



PERSONAJES Y MANGA
DE LOS ANIMÉS
Y SUS AUTORES

8.90 €
8805



PERSONAJES

DE LOS ANIMÉS
Y SUS AUTORES

ANIMÉ
LA GRAN GUERRA
DE PATLABOR EN
PATLABOR 3

ANIMACIÓN: MASAMUNE HOSHINO Y SU EQUIPO

PATLABOR EN TV

DESCUBRE LOS 12 EPISODIOS DE ESTA SERIE DE TV EN MANGA
EL COMIC, LAS PELÍCULAS, LOS AUTORES Y LOS DIBUJOS



LA SEGUNDA QUINCENA
DE MAYO LLEGA...



COLECCION COMPLETA
DE SOLO 5 TOMOS



MÁS ZARPADO
QUE EL ANIME



PÁGINAS A COLOR

LIBROS DE 200 PÁGS.
CON SENTIDO DE
LECTURA JAPONESA

A SOLO \$550
EDITORIAL
IVREA

**BUFFY
Y ANGEL**

LA ZER

21

\$ 3.- ARGENTINA

IVREA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

84!
págs!

INFORME A FONDO
SOBRE LAS SERIES
Y SUS ACTORES!

TRANSFORMERS
LOS ANIMES DE
BEAST WARS

AIKA
LA SERIE DONDE
LAS BOMBACHAS SON
LAS PROTAGONISTAS

INESPERADO: FOX KIDS APUESTA FUERTE AL ANIME

PATLABOR EN TV

INFORME DE 12 PÁGS SOBRE LA SERIE DE TV, EL MANGA,
EL DOBLAJE, LAS PELICULAS, LOS AUTORES Y LOS OVAS





Leandro Oberto
Editor

Huellas y senderos

Mi abuelo solía decir:
"uno es más parecido a los demás de lo que quiere creer".

Hay muchas formas de interpretar esta interesante pero ambigua frase. Personalmente pienso que una de las cosas que más nos hace diferentes entre sí son las experiencias que hemos vivido. Cosa que a su vez nos hace parecidos a los que han pasado por cosas similares, aunque dependiendo de ciertas formas de ser clásicas interiores.

A medida que vamos viviendo y experimentando situaciones se nos va abriendo un panorama más claro sobre por qué actuaron de tal o cual forma otras personas en la misma situación, así como también sobre la verdadera naturaleza de esas personas. Podemos disipar entonces la niebla de mentiras que se suele tener entorno a una historia y dilucidar por ejemplo si alguien fue "un tipo derecho", "un hijo de puta", "un precursor" o "un vago de mierda".

Lo que me lleva al tema del éxito personal. Esa palabrita nos suele hacer sentir especiales y sin embargo es más común de lo que uno cree. Si nos preguntamos que se convertiría en un Bill Gates... ¿Cambias algo? Aféctas realmente la vida de alguien? No, cuando teogas muriendo a los únicos que tu vida realmente va haber importado y afectado en serio es a tus amigos y familiares.

Entonces cuán especial es uno y su éxito? Cuán alto puede llegar uno? Realmente podés tener algún tipo de impacto en el mundo? Si nos preguntamos que se convertiría en un Bill Gates... ¿Cambias algo? Aféctas realmente la vida de alguien? No, cuando teogas muriendo a los únicos que tu vida realmente va haber importado y afectado en serio es a tus amigos y familiares.

Salta a la vista entonces lo único que realmente vale: la satisfacción personal y lo feliz que uno pueda hacer a la gente que lo rodea.

Es esto una brillante reflexión? Ni en pedo, sólo una transcripción a letras de unos cuantos conceptos que a todos nos pasan por la cabeza en algún momento de nuestras vidas.

EDITORIAL IVREA LAZER

LAZER # 21

Una publicación bimestral
de Editorial Ivrea S.A.
Av. Corrientes 2.791, C.C. 42, 3º piso (1040)
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial

Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable

Pablo Ruiz

Editor en Jefe

Leandro Oberto

Jefe de Producción

Pablo Ruiz

Editor Asociado

Agustín Gómez Sanz

Coordinación Editorial General

Javier Heredia

Asistencia Diseño Gráfico

Paula Ventimiglia

Staff de Producción,

Investigación y Redacción

Marcelo Vicente, Gabriel Greif,

María Yepes, Javier Saravia,

Juan Ignacio Quiroga, Ricardo Perez,

Dario Urdeña, Sabrina Abalos,

Pier Brito y Romina Galotta

ISSN 0242-9078 - Registro de obra intelectual N° 988839
All the brand/product names and designs are
trademarks or registered trademarks of their owners.
Todos los nombres y marcas reproducidas en esta revista
son copias de sus respectivos autores o compañías
y aparecen aquí por motivos periodísticos.
Notas: © 2001 - Editorial Ivrea S.A.



Tirada autorizada por el I.V.C.
Distribuido por Kosmos Argentina (distribuidor)
Pablo Santoro, Homero 1048, Cap. Fejs. (Capitel y G&A)
Barracas, Av. Vélez Sarsfield 1562, Cap. Fejs. (Punto del país)
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.
Planta Impresora: Quebecor - Antarcica Bv As
30 de Mayo de 2001 - Impreso en Argentina

news

LAS DOS SERIES TELEVISIVAS DE EAT-MAN SE VERAN ESTE AÑO POR LOCOMOTION

Locomotion continúa contratando animes en exclusiva, así como también continúa sin aparecer en los grandes cableoperadores de la ciudad de Buenos Aires. Su más reciente adquisición son las dos series de tv que existen de Eat-Man, llamada simplemente Eat-Man la primera e Eat-Man '98 la segunda. Cada una está compuesta por 12 episodios. Ambas se emitieron originalmente en horario de traspasno por Tv Tokyo. La historia es una adaptación del manga homónimo creado por Akihito Yoshitomo para la revista Dengeki Comics Gao de la editorial Media Works. Pero, hay que destacar que la mayoría de las historias de tv están creadas expresamente para la animación en vez de ser adaptaciones de capítulos del manga.

ambas partes del anime estuvieron a cargo de Studio Dean (Zenki) y Bandai Visual. Eat-Man narra las aventuras de un hombre de pasado misterioso llamado Bolt Crank. Es un cazarecompensas que habita en otro planeta y tiene un poder bastante peculiar: puede comerse objetos metálicos y, cuando los necesita, es capaz de hacerlos reaparecer en su mano. Por si fuera poco, también puede transformar a su brazo derecho en una enorme arma. Los episodios son de carácter auto-conclusivo, mostrándonos misiones para las que Bolt es contratado o simplemente situaciones en las que se ve envuelto. En todas por supuesto termina comiéndose algo. El nombre en inglés que le puso el autor a la serie en japon no parece haber sido una decisión demasiado brillante, ya que "Eat-Man" a un angloparlante le suena tan pelotudo como a nosotros nos puede sonar una serie de aventuras llamada "El Comilón". La versión en castellano, de no mediar ningún inconveniente, se estrenará subtitulada hacia finales de año.



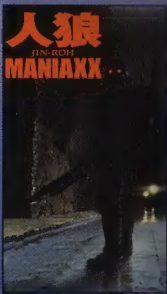
TAIHO SHICHAUZO! (ESTAS ARRESTADO!) YA ESTA DOBLADO Y SERA EMITIDO POR MAGIC KIDS

El pasado 31 de Enero y bajo el nombre "Están Arrestados!", se produjo el estreno en América Latina de la popular serie Taiho Shichauzo!. Colombia, a través de la cadena RCN, fue el primer país de la región en exhibir este anime también conocido por su título en inglés (You're Under Arrest). El autor del manga original en el cual está basada esta serie es Kosuke Fujishima, creador también de la ultra exitosa Ah! Megami-sama (Oh! Mi Dios). El cómic de Taiho Shichauzo! comenzó a publicarse en 1986 en la revista Afternoon Party de la editorial Kodansha, y fue el primer trabajo profesional de Fujishima y se recopiló en un total de 7 volúmenes. En lo que respecta al anime, originalmente fue editado en una miniserie de 4 OVAs aparecidos durante los años 1994-1995, y que contaron con la producción de las compañías TBS, Bandai Visual, KSS y del estudio Deen. Posteriormente, con idéntico staff creativo, en Octubre de 1996 se estrenó en japon la esperada serie de televisión, que comenzó reinterpretando la historia narrada en los OVAs y que finalizará en Septiembre de 1997 totalizando 51 episodios. Además existe una película de Taiho Shichauzo! estrenada en los cines nipones en Abril de 1999. En la actualidad, una nueva serie de tv se encuentra en la etapa final de producción, ya que está planeado que se estrene el próximo Abril. Este anime cuenta las aventuras cotidianas de dos minas que son policías de tránsito que patrullan juntas distintas zonas de Tokyo. Ellas son Miyuki Kobayakawa y Natsumi Tsujimoto. Apelando a la clásica fórmula de la pareja desapareja, Miyuki es tranquila, racional y hasta intelectual, mientras que Natsumi es todo lo contrario. La acción se desarrolla en general en un tono de comedia. Están Arrestados!, se comercializa en la región a través de la distribuidora Televiz y pronto comenzará a emitirse también Argentina a través de las pantallas de Magic Kids, quienes la han contratado para emitir a partir de Junio en el Club del Anime una vez que finalice Slam Dunk.



JIN-ROH, LO NUEVO DEL DIRECTOR DE GHOST IN THE SHELL LLEGARÁ A LOCOMOTION

El gran Mamoru Oshii volvió a estar en boca de todos el año pasado, aunque esta vez no por su labor como director sino como guionista de la aclamada película Jin-Roh, también conocida como The Wolf Brigade. Estrenado hace algunos meses en los cines de Japón -concretamente el 3 de Junio del 2000- este film contó con la producción de las prestigiosas compañías Bandai y Production IG; la animación utilizada fue la tradicional a la que se le incluyeron algunos toques de gráficos por computadora, creando un producto final de impecable factura. A lo largo de 98 minutos se presenta un thriller psico-político-militar, de un argumento denso y una atmósfera en general oscura; la historia se ubica en un pasado alternativo de Japón en la post-guerra, con la guerrilla haciendo tambalear al gobierno. Para enfrentar a estos rebeldes que se hacen llamar "La secta", las autoridades crean un escuadrón especial de militares-policías al que denominan Unidad Panzer. Kazuki Fuse es un joven integrante de esta fuerza del orden, pero su vida cambiará bruscamente cuando en una operación, una chica guerrillera a quien él perseguía decida suicidarse haciendo estallar una bomba que ella misma llevaba como correo. Traumado por esa experiencia, Fuse mientras visitaba la tumba de esa chica se encuentra con otra mujer que resulta ser la hermana de la terrorista muerta e inicia con ella una curiosa y compleja relación. Al mismo tiempo que una siniestra conspiración va creciendo no solo en el seno de la fuerza policial, sino también en el propio gobierno. Jin-Roh, que marca el debut en la dirección por parte de Hiroyuki Okiura, está basado en un manga dibujado por Kamui Fujiwara llamado Kenrou Densetsu (Kerberos Panzer Cop) y que el propio Oshii se encargó de escribir. Existen además dos películas live-action pertenecientes al universo Jin-Roh, que fueron dirigidas por Mamoru Oshii y que se llaman Jigoku no banken: Kerubersu (también conocida como Stray Dogs) y Jigoku No Banken: Akai Megane (conocida como The Scarlet Spectacles). La reciente versión animada del film se podrá ver subtitulada en las pantallas de Locomotion hacia mediados de año.



LOS JUGUETES DEL LOCO DE LOS COCODRILOS DEL ANIMAL PLANET Y EL CULO DE VAMPIRELLA HACEN FUROR ENTRE LOS COLECCIONISTAS

La fiebre por el coleccionismo de muñecos que hoy últimamente entre adolescentes y adultos ha llevado a que los fabricantes de venta tradicional de muñecos pasen a casos muy bizarros como el de la compañía Moore que sacó una partida de sus muñecos de Vampirella con la heroína de espalda, o sea para mostrar su espectacular culo en primer plano como gancho principal para incentivar la compra! Pero el caso de no creer es el de la compañía N2 Toys que sacó una línea de muñecos de Steve Irwin, The Crocodile Hunter. Sí, el buludo suicida del Animal Planet que siempre está a punto de que se lo morfe algún bicho. Realmente no tenían ninguna otra cosa de la que hacer juguetes estos flacos para tener que sacar una línea de esto??? Qué es lo próximo que van a sacar, muñecos de Betty la Fea? (mejor toquemos madera...)



LUEGO DE 3 AÑOS DE ESPERA SLAM DUNK LLEGO A MAGIC KIDS (ES LA ANTESALA A UNA FUERTE RENOVACION DEL CANAL EN MAYO)

Doblada al castellano en 1998 y anunciada originalmente en 1999 como parte de los estrenos que tendría Magic Kids durante ese año, Slam Dunk llegó recién el 24 de Febrero pasado a las pantallas argentinas. Pero la espera valió la pena: esta serie sobre basketballistas de secundaria producida por Toei Animation es reconocida cuasi-unánimemente por su alta calidad y ha sido indiscutiblemente uno de los animés más exitosos de la década del noventa. Coscó un enorme éxito en Japón permaneciendo en el aire entre Octubre de 1993 y Marzo de 1996 sumando un total de 101 capítulos y 4 largometrajes para cine, una cifra difícil de alcanzar. La historia se basa en un manga del mismo nombre realizado por Takehiko Inoue que se serializó en las páginas de la revista Shonen Jump de Shueisha, siendo luego recopilado en 31 tomos (la mierda que es larga...). La versión en castellano, doblada en los estudios Intertrack de México, fue muy elogiada por lo profesional y sólo peca de cambiar muchas voces de los personajes a partir del episodio 61. Actualmente se la puede ver a modo de maratón de 4 capítulos por programa los fines de semana dentro del Club de Anime, para verla prolijamente y de a un episodio por día habrá que esperar unos meses. Para lo que no habrá que esperar tanto es para el cambio de imagen del canal, que a partir de Mayo irá realizando una serie de cambios que culminarán con el lanzamiento en Septiembre de una señal renovada que se verá en todo Latinoamérica. Los detalles de la nueva programación y estilo se mantienen en estricto secreto, pero ha trascendido que, por ejemplo, en Mayo volverán Ranma 1/2 y Detective Conan así como también se estrenará una serie nueva de Transformers.



ANGELIC LAYER: LO NUEVO DE CLAMP, LAS AUTORAS DE SAKURA

Satisfechas con el buen resultado de Card Captor Sakura, el legendario grupo Clamp puso la mira en un nuevo producto que tuviera salida tanto en manga como en anime. Angelic Layer fue el resultado y cuenta la historia de Misaki Suzuhara una chica de unos 12 años que acaba de mudarse a Tokyo para vivir con su tía. La trama se ubica unos años en el futuro y trata sobre un nuevo tipo de juguete llamado justamente "Angel". Estos juguetes son muñecas que nacen de una especie de huevo y se le pueden ir agregando varias partes mecánicas y tecnológicas (además de peluquitas y vestidos) y todas esas beldades. Lo interesante viene cuando dos Deus (así se les llama a los dueños de las muñecas), entran a una zona llamada "Layer" y se ponen unos cascos especiales que les permiten controlar las Angels a voluntad, haciéndolas pelear. Cada vez que alguien gana obtiene puntos que le permiten comprar más componentes para su Angel. La serie animada se va estrenar el 1 de Abril en Tv Tokyo, para emitirse semanalmente bajo el nombre "Kidou tōshi Angelic Layer". El manga por su parte se serializa en las páginas de la revista Shonen Ace de Kadokawa Shoten desde Abril de 1999.



LA ULTIMA CREACION DE SHOJI KAWAMORI: EARTH GIRL ARJUNA

Luego de casi tres años, Shoji Kawamori, el célebre creador de las Valkyries en Macross/Robotech, está de vuelta; el pasado Martes 9 de Enero comenzó a emitirse a través del canal 12 de TV Tokyo su más reciente obra titulada Earth Girl Arjuna, un anime muy fluidamente animado -combinando la manera tradicional y la computación- que cuenta con la poderosa Bandai Visual a cargo de la producción. Además, la prestigiosa compositora Yoko Kanno (Macross Plus, Escaflowne, Cowboy Bebop) se encarga de la realización de la banda de sonido. La serie básicamente narra la historia de una chica -Kina Ariyoshi- que ve el futuro en un sueño que tuvo (por causa de un accidente), e intenta entonces cambiar el mundo del presente para evitar que algún día lo que vio se haga realidad. Junto a ella estará Chris, un tipo raro que se pasa todo el tiempo arriba de su moto. Earth Girl Arjuna toma muchos elementos de un cuento milenario de la mitología hindú, llamado el Mahabharata.



DAFT PUNK SACA UN VIDEO CLIP DE ANIME REALIZADO POR LEIJI MATSUMOTO

Como se venía rumoreando desde hace varios meses, finalmente fue estrenado el video del último single del grupo Daft Punk, "One More Time" realizado por el legendario Leiji Matsumoto. El grupo formado por Thomas Bangalter y Guy-Manuel de Homem Christo (pero le dicen "cacho") es increíblemente exitoso en toda Europa, siendo su video más recordado "Around The World" (ese en donde hay una bocha de tipos disfrazados con cascos con antenas otros con vendas y seres con cabeza reducida bailando en un pequeño escenario redondo). Leiji Matsumoto es uno de los pilares de la industria del manga y el anime, habiendo publicado más de 30 comics desde 1953, y alcanzando fama mundial con su personaje del Capitán Harlock (Raimar para los locales). El video muestra a un grupo de cuatro integrantes, cada uno el estereotipo de sus personajes, que toca el tema mientras un mundo entero los escucha. Se supone que el contrato de Daft Punk con Matsumoto cubre en realidad dos videos, cosa que está bastante apoyada con el final abierto que da cuando el planeta es invadido por un ejército alienígena. La producción general corrió a cargo de la gente de Toei Animation, responsables de Slam Dunk, Sailor Moon, Dragon Ball y la propia Captain Harlock de Matsumoto. En Argentina se puede ver este video clip en MTV y en Much Music.



TERROR EN VILLA GESELL: ZOMBIES MUTANTES ATERRORIZAN A NIÑOS

Un grupo de zombies mutantes fue detectado deambulando por las calles del centro de la ciudad balnearia de Villa Gesell. Camuflados con disfraces que intentaban emular a personajes de tv causaron conmoción entre los niños que se encontraban de paseo. Muchos de estos tiernos infantes se encuentran ahora en hoteles de aguas termales, medicados con sedantes y recibiendo constante ayuda de psicólogos a fin de intentar hacerles superar el terror sentido en tal grotesca experiencia.



EL STAFF DE LAZER DARA UNA CHARLA EN LA CONVENCION DE COMICS ROSARINA LEYENDAS 2001

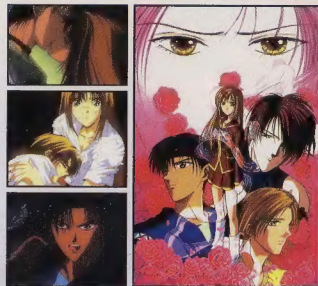
Del 11 al 13 de Mayo se celebrará en la ciudad de Rosario una nueva edición de la convención de comics Leyendas. Organizada por la comiquería Milenario Comics y la Asociación de Historietarios Independientes de Rosario, la misma contará con la presencia de fan clubs locales y nacionales así como diversos autores argentinos. Se realizarán talleres de historietas, proyecciones, debates y muestras e incluso habrá un concurso de disfraces! Como bonus, el Sábado 12 el staff de Lazer hará una visita para firmar autógrafos y dar una charla sobre la revista y la línea manga de Editorial Irca donde el público podrá hacerles todas las preguntas que quieran. Leyendas 2001 se realizará en el Centro de Exposiciones Contemporáneas situado en Calle Bajada Sargento Cabral y el Río Paraná (frente a la aduana), a escasas 5 cuadras del centro de la ciudad. El horario los tres días será de 14 a 22 hrs y la entrada valdrá \$ 1, entregándose con la misma un número para un sorteo el día Domingo por diversos premios.

Leyendas



AYASHI NO CERES: LO NUEVO DE LA AUTORA DE FUSHIGI YUGI

Ayashi no Ceres (algo así como El Ceres Sospechoso), fue la obra que continuará la fama de Yu Watase luego de finalizada la exitosa Fushigi Yugi; obra que demuestra también una clara evolución de la autora, con una historia mucho más oscura y adulta. Su publicación se dio en la revista Shojo Comic (conocida también como Sho-Comi) de la editorial Shogakukan desde 1996 hasta mediados del año pasado, quedando recopilada en 14 tomos. Cuenta la historia de los gemelos Aya y Aki Mikage. Aya en este caso será la heroína de la serie, que comienza cuando en su 16to. cumpleaños su familia trata de asesinarla al mismo tiempo que encierra a su hermano. La razón de esto es que Aya posee la sangre de un "tenyo" (una especie de angel), la cual en situaciones de peligro la transforma en un ser celestial llamado Ceres; cuyo destino justamente es la destrucción de la familia Mikage. La historia cuenta la lucha de Aya por liberarse de Ceres y volver a su vida normal, al mismo tiempo que intenta conseguir la libertad de su hermano. Para ayudarla contra los constantes intentos de asesinato por parte de su abuelo están Suzumi, otra mujer con sangre de tenyo, y su cuñado Yuuhi, un chico de la edad de Aya que es asignado para protegerla. Como era de esperarse una serie animada también fue producida, por Studio Pierrot (el mismo de Fushigi Yugi), y sus 24 episodios fueron emitidos en Japón entre el 20 de Abril y el 22 de Septiembre del año pasado.



ARGENTSOMA: UNA SERIE CON SABOR A EVANGELION

Producida por Sunrise y Victor Entertainment, la última serie de Kazuyoshi Katayama cuenta la historia de una invasión alienígena a mitad del Siglo XXI (2054). La trama se ubica en un futuro donde si bien la ciencia y la tecnología han avanzado mucho la sociedad es exactamente igual a la actual. La investigación espacial dirigida por el científico Tact, con fines de encontrar una solución a la superpoblación, es súbitamente cancelada con la aparición de unas extrañas y gigantes criaturas metálicas que atacan el planeta Tierra sin razón conocida. Se forma una organización llamada Funeral (Optimismo al 100%!), cuya principal función es la construcción de un mech que sirva de defensa con partes de estos aliens. El nuevo gigante que crean está formado por músculos de metal flexible y una red de pulsos eléctricos muy similar a la humana, apodado muy acertadamente "Frank" en honor al clásico monstruo. Durante la activación de este androide se produce un accidente que destruye todo el laboratorio, asesinando a la hija del doctor Tact. Debido a esta muerte el científico busca venganza, aunque debe reprimirse ya que luego se comprobó que Frank puede comunicarse con una chica llamada Harriet por lo que se vuelve una pieza indispensable en la guerra contra los aliens... Las similitudes con Evangelion son bastante claras, cosa que se resalta aún más con el nombre del primer episodio: "Death and Rebirth". La serie se estrenó el pasado 5 de Octubre en Tv Tokyo y se emite semanalmente pasada la medianoche.

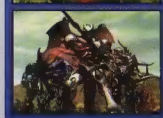


FLINT Y DINOZAURS: MAS ANIMES HECHOS MIERDA POR SABAN EN LAS PANTALLAS DE FOX KIDS

Recientemente se han estrenado en Latinoamérica Flint el Detective del Tiempo (en Enero) y Dinozaurs (en Marzo), dos series animadas japonesas que tienen algo en común: son emitidas en la región a través de Fox Kids y fueron adaptadas-mascaradas por la tristemente célebre compañía yankee Saban, que se encargó de destruir cuanto anime pasara por sus garrras (Teknomar, Super Cerditá, etc.).

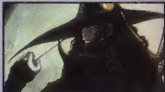
Flint narra las aventuras de un chico de la prehistoria (Flint/Genshi en el original) que es encontrado en una expedición arqueológica espacial y que tras desfilosilizarse comienza a trabajar como Policía del Tiempo. En ese entonces (el siglo 25) los viajes espacio-temporales son moneda corriente por lo que los criminales pueden cometer sus delitos en el pasado y en el futuro. Este cavernícola de poderes sobrenaturales -que se parece sospechosamente a Goku de Dragon Ball- fue convertido en frón por una mujer llamada Petrafina Dagmar (T.P. Lady en la versión japonesa), y en los tiempos modernos volverá a verse las caras. Esta serie, cuyo título original es Jikuu Tantei Genshi-kun, fue producida por el Group Tac, se estrenó en Japón a través de TV Tokyo el 1 de Octubre de 1998 y finalizó el 24 de Junio de 1999 totalizando 39 episodios.

Por otra parte la trama de Dinozaurs cuenta que hace millones de años unos seres alienígenas conocidos como Dragozaurs vinieron a la Tierra en búsqueda de una misteriosa energía, pero encontraron una feroz resistencia por parte de los dinosaurios debido a que estos extraterrestres además querían destruir el planeta. Luego de una guerra inconclusa estos Dragozaurs vuelven en la actualidad, pero los dinosaurios son despertados por un chico llamado Kaizo y ahora hasta tienen la habilidad de transformarse en auténticas máquinas de combate conocidas como Dinozaurs. Este es un anime bastante atípico ya que si bien fueron 20 capítulos producidos por Sunrise en 1999, estos nunca fueron emitidos en Japón. Su premier mundial se produjo en los Estados Unidos a través de la cadena Fox Network el 28 de Julio del 2000, y su emisión concluyó el 24 de Noviembre del mismo año.



NUEVA PELICULA DE VAMPIRE HUNTER D (DAME CUELLITOOOO!)

El primer Vampire Hunter D fue un film de animación de 1985 que gracias a una extraña mano del destino pudimos ver en Argentina dentro de una trasnoché especial de anime en Cartoon Network allá por 1994. La historia de estos films está basada en una serie de novelas escritas por un tal señor Kichichi. La primera de las doce novelas y 3 libros cortos que forman la totalidad de la saga fue publicada en 1983 y la última recién apenas el año pasado. Adaptando la tercera de estas novelas es que se realizó esta nueva película animada, con para confusión de muchos lleva el mismo nombre que la primera. La producción de este film fue realizada íntegramente en Japón por la empresa Mad House, pero la post-producción fue compartida entre este estudio y la compañía americana Urban Vision. Los diálogos están siendo grabados casi al mismo tiempo en los dos idiomas y se espera un estreno en simultáneo en las salas comerciales de ambos países, lo que siempre deja la puerta abierta para nosotros los chicos. El universo planteado por el autor está ubicado en el año 12,090 A.D., luego de que una catástrofe nuclear en 1999 hiciera que la humanidad tuviera que retirarse a vivir bajo tierra. Cientos de años después, los hombres deciden volver a la superficie sólo para encontrar que el planeta ya está habitado por monstruos y demonios. Los vampiros gobiernan una sociedad en la que los hombres conviven como en las épocas medievales. El protagonista llamado D es un clásico cazador mitad hombre mitad vampiro, que siempre está solo y dice dos o tres palabras con suerte. En la nueva película, "D" es contratado por una familia noble para rescatar a su hija de un vampiro o matarla limpiamente si ya fue convertida. Pero el problema es que además contrata a una banda de caza-recompensas, así que es una especie de todos contra todos, a lo que se suma que al parecer la piba se fué a propósito con el vampiro porque están enamorados.



MAS PELICULAS Y OVAS DE CALIDAD EN LOCOMOTION DURANTE ABRIL Y MAYO

Locomotion continúa apostando fuerte a la emisión de los mejores largometrajes y OVAs de todo el mundo. A fin de no perderlas (ya que están mal promocionadas) reproducimos nuestra ya clásica guía de los títulos que pasarán en sus ciclos de largometrajes.

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 pese a los reclamos de Locomotion no lo han cambiado.

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

1 Abr: Opera Imaginaire y Fallen Angels; 8 Abr: Vampiros en la Habana y Torpedo; 22 Abr: Rall of the Star; 29 Abr: Juego de Niños y Robert Creep; 6 May: Wallace & Gromit; 13 May: Glassy Ocean y Yakumo Tatsu; 20 May: Making of Flatworld - Flatworld y Robert Creep

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

7 Abr: Ninja Resurrection; 21 Abr: Aika parte 1; 28 Abr: Aika parte 2; 5 May: Virgin Fleet; 12 May: Birdy the Mighty; 19 May: Ninja Resurrection

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

4 Abr: Rall of the Star; 11 Abr: Tail of Shim Chung; 18 Abr: Ghost in the Shell; 25 Abr: Juego de Niños y Robert Creep; 2 May: Glassy Ocean y Making of Flatworld - Flatworld; 9 May: Trucker; 16 May: Nadesico, the Prince of Darkness; 23 May: Macross, la película; 30 May: Akira;

Maraton especial: Desde el día 13 (a partir de las 13 hs) al 16 (hasta las 6 am) Maratón de Evangelion.



Ninja Resurrection:
El 7 de Abril y el 19 de Mayo



VANDREAD: EL ANIME HIT QUE PRESENTA LA NUEVA BATALLA DE LOS SEXOS

Tras el rotundo éxito de Blue Sub 6 y Gatekeepers el estudio Gonzo desarrolló Vandread, una comedia de ciencia ficción espectacularmente animada que en Japón la viene rompiendo. Conocido como serie de televisión y estrenado el 3 de Octubre del 2000 a través del canal satelital WOWOW, este anime comenzó a emitirse desde entonces cada Martes en el horario de las 18.30 hs. Vandread plantea un futuro en el espacio exterior en el cual los hombres y las mujeres vienen separados ya que al abandonar la Tierra, cada género decidió colonizar su propio planeta, pero esto no es todo sino que además están en guerra unos contra otros. Hibiki Tokai es un chico del planeta Taraak (o sea el de los hombres) que jamás ha visto a una mujer; pero su vida cambiará por un error ya que quedará atrapado en una nave espacial cuando ésta despegue, con tanta mala -ó buena-suerte que en el transcurso del viaje, serán secuestrados por un grupo de piratas espaciales femeninas. Aunque lo más peligroso será cuando el comandante de la flota Taraak decida sacrificar a su propia nave (con los tres hombres adentro!) antes que permitir que sean las mujeres quienes se la apoderen. La cuestión es que tanto hombres como piratas terminan siendo absorbidos por un hoyo negro, y son enviados a otro lugar donde se encuentran a una misteriosa raza de alienígenas a los que conjuntamente deberán enfrentar.

El título de la serie deriva de la combinación de dos clases de armas; los Vandreads, es decir las alucinantes mechas humanoides que usan los hombres, y los Dreads que son los aeroplanos de las mujeres. A pesar de que los productores tenían ideas para extender la historia durante 26 episodios finalmente terminaron realizando 13, por lo que Vandread culminó su aclamada andadura por las pantallas japonesas el 19 de Diciembre del pasado año. Al menos por ahora.



Patlabor

Por Marcelo Vicente

Yuta, compadre...



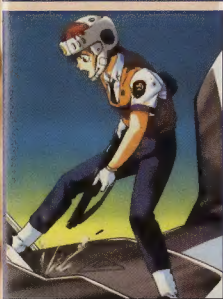
PATLABOR

THE MOBILE POLICE

La década del ochenta se caracterizó por dejar toda una catarsis de clásicos en lo que a anime se refiere. Series como *Macross*, *Dragon Ball*, *Ranma 1/2*, la película de Akira, Caballeros del Zodiaco y un casi interminable etcétera marcaron una huella indeleble en la animación japonesa. Kido Keisatsu Patlabor, por supuesto, tiene un lugar destacado entre este selecto grupo de célebres obras. Afortunadamente y de manera un tanto inesperada, el canal Fox Kids latinoamericano compró a principios de año un paquete que incluía la serie de tv que existe de Patlabor así como también sus dos películas. Estableciendo de esta forma una nueva y saludable política de conseguir anime orientados a un público más adulto, abandonando un poco la estrategia de la emisora que venía pasando hasta entonces solamente anime dirigidos a la audiencia infantil (*Digimon*, *Monster Rancher*, etc.). Reafirmando esta política de apuntar a un público de mayor edad están los horarios en que programaron a la serie: Lunes a Viernes a las 19 y 22 hs. Estos cambios son sólo una prueba de como los canales de origen norteamericano están ahora desesperados por tratar de adaptarse a los gustos de la región. Tras una primera etapa donde supusieron que bastaba con pasar lo mismo que pasan en USA sólo que en castellano no obteniendo buenos resultados, debieron estudiar más de

cerca el mercado y cambiar la programación. En el caso de los canales de dibujos animados la política de adaptación que están llevando a cabo parece simple: anime doblado directamente del japonés y menciones al fútbol. Luego de una intensa promoción por parte de Fox Kids, la serie de Patlabor comenzó a emitirse para

toda la región el 12 de Marzo; mientras que además, y a modo de anticipo, la primera de las películas fue exhibida el 24 de Febrero pasado, dentro de una maratón especial dedicada al anime. Aunque quizás como un punto negro en todo este asunto, deba señalarse que hubo que soportar una espera de 12 años (!!!) para poder disfrutar de



"Putá, me dejó las llaves adentro!"



esta aclamada obra. Parece increíble que nadie en este ese tiempo, se haya calentado por adquirir esta serie de renombre mundial. En fin... dicen que más vale tarde que nunca. En cuanto a la emisión por parte de Fox Kids, se puede reprochar el hecho de que hayan pasado en primer lugar el film y luego la serie de tv, ya que de esta forma se alteraba la continuidad. Aunque si nos fijamos en la cronología de producción detallada líneas más abajo, el orden película-serie es el correcto.

Cómo se entiende esto? Sencillo, sucede que en realidad lo primero que se editó sobre Patlabor fueron OVAs, luego la película y posteriormente la serie televisiva; pero si tomamos en cuenta que la serie de tv reinterpretaba los acontecimientos narrados en estos OVAs (o sea que la historia empezaba de orden), la confusión que podría suscitarse en cuanto al orden de producción y a la continuidad de la trama queda de esta manera explicada.

Aunque conviene empezar por el principio. En los orígenes de Patlabor, la mano vino así: un tipo de unos veintipico de años llamado Yutaka Izubuchi tenía algunas ideas en la cabeza acerca de realizar una innovadora serie sobre policías robot, que incluyera toques de humor y parodias. Para esa época -a mediados de los 80's- esta era una veta bastante explorada en la industria del manga y el anime, por lo que este buen hombre se puso en contacto con Masami Yuuki, un historietista no muy conocido por ese entonces, que también tenía en mente un proyecto similar, y juntos comenzaron a elaborar la historia. Izubuchi además se encargaría del tema de los mechas, mientras que Yuuki crearía a los personajes.

En los comienzos este proyecto habría de llamarse Vidor, hasta finalmente quedar con el

nombre de Patlabor; palabra que nace en una contracción de las palabras Patrol y Labor (Patrulla y Labor). Pero como es lógico este periodo inicial no estuvo exento de inconvenientes. Cuenta la leyenda que cierta vez el dúo de creadores acercó el proyecto a la poderosa productora Sunrise, y este fue rebatido olímpicamente por que en la compañía lo consideraron bastante choto; por algo típica ya que finalmente fue la competencia directa -Bandai Emotion- la que aceptaría tiempo después llevar adelante la historia y quedarse con buena parte de los laureles conseguidos.

Con el correr de los meses algunas personas más se irían sumando al proyecto. Gente grossa que terminaría conformando un verdadero "dream team" pocas veces igualado si hablamos sobre animación. Fue así entonces como se creó el estudio Headgear, donde se destacaban además de los ya mencionados Izubuchi y Yuuki, Akemi Takada (diseñadora de personajes de Orange Road) en el diseño de personajes y el mismísimo Mamoru Oshii (director de Ghost in the Shell) como director integral. Finalmente en Abril de 1988 salía al mercado en el formato de OVA el primer capítulo de Mobile Police Patlabor, que fue el título oficial en





inglés que le dio la compañía. Pero que haya sido editado en este formato no es casualidad. Por ese entonces en Japón la industria del anime se encontraba bastante deprimida, por lo que conseguir sponsors que financiaran nuevas series de tv era casi imposible. Asimismo el hecho de que hubiera gente talentosa encabezando el proyecto no era garantía de éxito para los empresarios, o sea que nadie se quería arriesgar. Fue entonces cuando surgió la idea de lanzar los capítulos directamente en video y ver que pasaba. En esta etapa se editarán 7 producidos en total, bajo el mismo formato, los cuales provocarían una fiebre en Japón no vista desde los tiempos de Macross, por el género de las mechas. Quizás también haya contribuido al éxito el hecho de que por primera vez una mujer (Noa Izumi) era la protagonista en una serie de este estilo. Simultáneamente, como diría Corona, el manga a cargo de Masami Yuuki comienza a serializarse en la revista Shonen Sunday Comics de la editorial Shogakukan con un éxito arrasador. Además, si lerdos ni perozosos, los miembros de Headgear también inician la producción de dos nuevos proyectos referidos a Patlabor: una película para cines y una serie para televisión, que finalmente

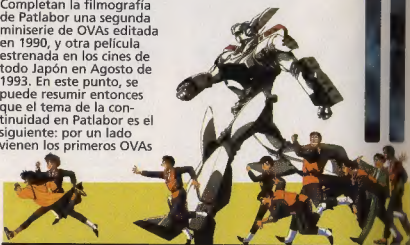
se estrenarán respectivamente en Julio y Octubre del año 1989, y cuyas críticas serían excelentes. Aunque, lamentablemente, Oshii sólo estaría presente como director en el film. Se realizará además un video musical de una hora, con clips mostrando los diferentes momentos del día de la oficial Izumi; pero esta compilación desafortunadamente no incluiría animación nueva. Sin duda uno de los atractivos principales en el concepto general de esta comedia policial radica en que de ninguna manera se queda solamente en las luchas circunstanciales de las mechas. Por el contrario, hasta podría decirse que eso es sólo una excusa que sirve para desarrollar el verdadero interés de la historia. Esto es: profundizar en los hechos cotidianos y en las relaciones humanas de los personajes que integran los escuadrones de policía que le dan vida a la serie, mostrando sus miedos, inseguridades, amores y odios. Definitivamente los protagonistas no son super héroes, sino que son simples canas que tratan de hacer su trabajo lo mejor posible. Se nota que los autores quisieron que la trama sonara lo más realista posible y que estuviera ambientada en un futuro más o menos cercano para hacerlo más creíble.

Completan la filmografía de Patlabor una segunda miniserie de OVAs editada en 1990, y otra película estrenada en los cines de todo Japón en Agosto de 1993. En este punto, se puede resumir entonces que el tema de la construcción en Patlabor es el siguiente: por un lado vienen los primeros OVAs



¿Que poronga es esto?

yl y los dos films, y por el otro en una especie de universo alternativo tenemos a la serie televisiva que se continúa en la segunda tanda de OVAs. Pero volviendo a la segunda película se puede decir que este film contaba con el retorno de un Mamoru Oshii inspiradísimo en el título general del producto, y que fue tal vez el punto máximo de esta historia con un argumento y una animación difíciles de superar en esa época. En pocas palabras esta película fue una bajada del telón a toda orquesta, aunque en reiteradas ocasiones los creadores han asegurado que no es improbable que Patlabor vuelva en el corto o mediano plazo.



"Vamos a ver al magoooooo!!! Al mágico mago de Oz!!!!"

La historia

A principios de los 90's el efecto invernadero comenzó a causar en el mundo entero, entre otras cosas, el crecimiento del nivel del mar, por lo que especialmente las ciudades costeras se vieron seriamente amenazadas por las inundaciones. Tokyo era una de las metrópolis que en peor posición estaba, ya que además enfrentaba el complicado problema de la superpoblación. El gobierno japonés decidió entonces tomar cartas en el asunto y puso en marcha lo que se conoció como el "Proyecto Babylon". Esto era la construcción de un gigantesco terreno ubicado en la bahía de Tokyo con el fin de resolver ambas contingencias. La idea consistía básicamente en implementar un sistema de diques, muelles y presas que contuvieran firmemente la crecida de las aguas, combinadas con drenajes que aliviaran la presión; por supuesto, además se querían ganar metros de tierra firme comercializable. Esta experiencia se había llevado a cabo exitosamente en la ciudad norteamericana de San Francisco.

Como es lógico este era un emprendimiento monumental casi imposible de hacer con mano de obra humana, por lo que era imprescindible la concepción de nuevas tecnologías para poder desarrollarlo. Entonces aparecen unos robots gigantes pero a la vez fáciles de operar llamados Labors, que se encargarían prácticamente de todas las tareas y que reemplazarían a todo lo que hasta ese momento

era conocido como maquinaria pesada. La caída fue que esta solución trajo consigo varios problemas, debido a que por ejemplo si un operario no sabía manejarlo correctamente, las pérdidas eran altísimas en cuestión de minutos. Además, un alto porcentaje de criminales y terroristas se apropiaron de manera ilegal de estos Labors para perpetrar peligrosas acciones delictivas. Resumiendo: un Labor, al igual que un arma, era incapaz de discriminar lo bueno de lo malo, y dependiendo en que manos cayera se convertía en un ángel o un demonio. Asimismo, el espionaje industrial comenzaría a crecer entre las diferentes empresas.

En 1995, el Departamento de la Policía Metropolitana de Tokyo se vio obligado a convocar una fuerza especial para mantener el orden en las calles y detener la ola de crímenes. Así nació un escuadrón de elite integrado por pupilas de Labors, o sea por Patlabors. Lo que siguió entonces fue una durísima puja entre las distintas industrias -Hiishi, Manabe, Schaft por mencionar algunas- para quedarse con toda la torta de la producción en serie de estos robots, pero al final la elegida resultó ser la Shinohara Heavy Industries, cuyo primer modelo (el MPL-96 Asuka) comenzaría a funcionar en 1996. En 1998, el Asuka sería reemplazado por el último modelo de los Labors: el AV-98 Ingram. El cuerpo de elite policial antes mencionado tomó el

nombre específico de División de Vehículos Especiales, y estaba compuesta por la 1ª y 2ª Sección. La historia de Patlabor comienza concretamente con la creación de esta 2ª Sección (unidad a la que le es asignada los Ingram) y la trama se desarrollará alrededor de todos sus integrantes.

AV-98 Ingram



● Los personajes y sus relaciones:

Como quedó dicho, la acción en *Patlabor* gira en torno a los particulares miembros que componen la 2ª Sección de la División de Vehículos Especiales. El protagonista recae en Noa Izumi, una minita pelirroja de pelo corto oriunda de la ciudad de Hokkaido al norte de Japón, que pese a la negativa de su padre decidió enrolarse en la policía; ella es el piloto del Ingram nº 1 -al que llama *Alphonse* y trata como un humano-, su personalidad es extrovertida y alegre, aunque a veces se comporta como terca y cabeza dura. Eso sí, cuando el deber la llame será la primera en estar allí.

Cada piloto tiene un controlador de campo o "backup"; en este caso quien asiste a Noa es Asuma Shinohara, el hijo de no es otro que el hijo del dueño de la industria homónima. Asuma y su padre también están enfrentados, debido a la férrea oposición del muchacho a que el viejo se involucrara en la concreción del Proyecto Babylon. Resultado: al pibe se lo sacó de encima alistándolo de prepo en la policía. La similitud en los problemas familiares, sea tal vez la causa por la cual Noa y Asuma comienzan a desarrollar una gran amistad que quizás se convierta en algo más en el futuro, entablando esa típica relación de anime donde las parejas son una especie de "eternos amigos".

Ellos estarán bajo las órdenes del capitán Kiichi Gotoh, un cuarentón que continuamente lleva un pucho en la boca y que anda siempre encorvado, con una permanente apariencia de descuidado. Pero esta es sólo una máscara ya que cuando las cosas quemem demostrará ser un experto, y que no

tiene ni un pelo de boludo. A Gotoh le atrae su colega, la capitana Nagumo pero parece tomarse todo el tiempo del mundo para tratar de conquistarla. La Tera Sección está a cargo precisamente de la capitana Shinobu Nagumo, una mujer que al principio puede parecer fría; es muy ambiciosa y extremadamente eficiente en sus obligaciones. Sus sentimientos hacia el capitán Gotoh no están muy claros, ya que por un lado lo considera alguien inferior a ella y por otro no puede evitar sentirse impresionada por algunos aspectos de la personalidad del capitán.

Volviendo a la 2da Sección, hay que mencionar a Isao Ohta también conocido como la "granada humana" o "gatillo fácil", ya que es un chabón directamente sin pulgas, de una mente demasiado inestable y que empieza a los tiros por cualquier gajada. Asimismo es intolerante, se ofende por todo y anda siempre con cara de orto; pero a pesar de esto es el amante de la justicia y un elemento clave en la unidad, debido a que es el piloto del Ingram nº 2.

Quién actúa de asistente suyo es Mikiyasu "Si querido" Shinshi, el único caso de la 2ª Sección; un hombre tranquilo, aunque es un pollerudo ya que su joven esposa está llamándolo por teléfono todo el día al cuartel. Generalmente es él quien detiene a Ohta cuando este loco se descontrola. Pero hay algo que increíblemente transforma al buenazo de Mikiyasu en un psicótico peligroso: es cuando alguien se atreve a criticar a su jermu... La persona responsable del transporte de los Labors es Hiromi Yamazaki, un grandulón



Noa Izumi



Asuma Shinohara



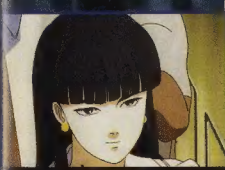
Kiichi Gotoh



Shinobu Nagumo



Isao Ohta



Clancy Kanuka



Mikiyasu Shinshi y Hiromi Yamazaki

más bueno que Lassie anestesiada; pero que se le dedique a esta tarea no quiere decir que no tenga aptitudes para pilotear uno de estos robots, sino que no lo hace simplemente porque no cabe en el cockpit. Soportó una dura infancia en Okinawa ya que su padre murió cuando él era todavía un bebé, así que su madre

■ La primera miniserie de OVAs

Fueron 7 capítulos editados desde Abril de 1988 hasta Junio de 1989. En ellos se narra la llegada de los cinco nuevos miembros de la 2ª Sección: Noa Izumi (piloto del Ingram 1), Asuma Shinohara (enlace 1), Isao Ohta (piloto del Ingram 2), Mikiyasu Shinshi (enlace 2) y Hiromi Yamazaki, quien es el chofer del camión que transporta los Labors. Ellos estarán a cargo del capitán Kiichi Gotoh. Además aparecen otros personajes secundarios, aunque más de una vez serán protagonistas de algún episodio. En este punto se pueden citar por ejemplo a Shinobu Nagumo (capitana de la 1ª Sección), a Seitaro Sakaki

tuvo que ocuparse sola de su crianza. A pesar de que podría amedrentar a los demás gracias a su inmenso cuerpo, Hiromi ignora esta cuestión y se revela como alguien sensible, pacifista y hasta como un cultivador de tomates.

La oficial Clancy Kanuka, proveniente de la Policía Metropolitana de New York también se incorporó -por 6 meses- a la 2ª Sección, en este caso para completar su instrucción; se despenetrará como un refuerzo de Ohta. Esta mujer, que es hija de emigrantes japoneses, es muy inteligente y resulta ser una estupenda *spadachin*; pero tiene un carácter algo complicado, hecho que le ocasionará la falta de integración al gupo además de tener algunos problemas con sus compañeros, en especial con Noa y Takeo Kurumajima. Justamente, una vez que Clancy vuelva a los Estados Unidos su lugar en el equipo será ocupado por Takeo, quien también es una oficial sobresaliente. A dura infancia en Okinawa que tuvo en el pasado con el Sr. Utsumi en Hong Kong es todo un enigma. Este

Utsumi, también conocido como Richard Wong, es el encargado del desarrollo de un nuevo modelo de Labor de combate, y trabaja para la compañía Schaft. Quién se ocupa en la 2ª Sección de todo el tema de reparación y mantenimiento de los Labors es Seitaro Sakaki, un veterano y respetadísimo ingeniero que parece saberlo todo acerca de estos robots; es un tipo bastante cerrado, de pocas palabras y perpetuos anteojos de sol. Es asistido por Shigeo "Shige" Shiba, quien además es un genio con las computadoras y posee un sentido del humor muy especial.



(jefe del Escuadrón de Mantenimiento), a Shigeo Shiba (un discípulo de Sakaki) y a Clancy Kanuka, quien es una agente de la policía de New York incorporada en carácter de entrenamiento. La segunda parte de la historia cuenta el enfrentamiento de la 2ª Sección con "La casa del Mar"; ellos son un comando terrorista que está en contra del Proyecto Babylon y que sabotean constantemente las obras. También se verán las caras con un antiguo conocido del Capitán Gotoh, quien alanza un golpe de estado. Estos capítulos contaron con el staff a pleno del estudio Headgear. Esto es: Akemi Takada diseñando a

los personajes, Yutaka Izubuchi creando las mechas, Masami Yuuki y Kazunori Ito en el guión y escenografía, y a Mamoru Oshii obviamente como director. Y como si esto fuera poco, el maestro Kenji Kawai compuso la banda de sonido.



■ La película que ya emitió Fox Kids: 1999 Tokyo War

También conocida simplemente como Patlabor The Movie, dura 120 minutos y es la que se pudo ver en Febrero durante la maratón de anime en Fox Kids. La trama en sí es mucho más compleja y adulta que la contada en los OVAs, a punto tal que las situaciones humorísticas prácticamente fueron eliminadas del argumento; en este sentido, se nota claramente que Oshii estuvo involucrado en el guión. La historia arranca en 1999 y muestra un increíble

avance del Proyecto Babylon. Esto ha sido gracias a un nuevo sistema operativo desarrollado por Shinohara llamado HOS, que ha sido implantado en los Labors y que ha incrementado el rendimiento de estos en un 30%. Pero ocurre que el creador de este software -un tipo llamado Saji Hoba- se suicida arrojándose al vacío desde "El Arca", es decir: desde la plataforma de mantenimiento de los Labors. A partir de entonces muchos de estos robots se desconectaron, hecho que llevará a la 2ª Sección a investigar

los motivos de estas graves fallas. El asunto es que los Labors toman el control de sí mismos, por lo que una ola de pánico se abate sobre Tokyo y alrededores. Las piezas del rompecabezas irán encajando lentamente ya que se descubrirá que el problema reside en un virus denominado Babel, que ha invadido el HOS. Luego se descubrirá que este virus para activarse necesita de un disparador, que en este caso son vibraciones de sonido a determinadas frecuencias que el oído humano no puede percibir, pero que sí lo hace el sistema de un Labor.

Sintetizando: ese sonido lo produce el viento, que al despararmarse por toda la ciudad provoca la puesta en marcha del virus con el



consecuente enloquecimiento de los robots; y lo que termina de complicar la cosa es el hecho que un tifón esté acercándose a la bahía de Tokyo. Pero quizás lo más sorprendente de esta situación limite sea que todo estuvo deliberadamente planeado desde un principio por Hoba, quien además de ser un genio de la computación estaba completamente loco, ya que su objetivo era que los Labors acaban con las grandes ciudades del planeta.

Este film de Patlabor no escapa a las generales de Mamoru Oshii; varios de los elementos que este director siempre utiliza, aparecen nitidamente en esta obra. Tal vez aquí el más claro sea las repetidas referencias bíblicas, como por ejemplo el lugar llamado "El Arca", la palabra "Babel", y que el apodo de Hoba sea "Ehoba" (un especie de mal pronunciamiento de "Jehová"). Patlabor: 1999 Tokyo War se estrenó en cines japoneses en Julio de 1989, y contó con el mismo equipo



que realizó los primeros OVAs, es decir Heidegger completo más Kenji Kawai. Además, la animación de esta película es notablemente superior a la exhibida en los capítulos editados en video.

El doblaje al castellano se realizó en México en los estudios Intertrack por encargo de Xystus, la distribuidora latinoamericana de la serie. No presenta ninguna alteración con respecto a lo visto en Japón y las voces están muy bien logradas, siendo estas las mismas que luego utilizarían para la serie de tv, manteniendo de esta forma la coherencia. En la edición es de destacar que se gastaron en escribir en castellano todos los créditos del staff que trabajó en la película. La transmisión por Fox Kids incluyó el track japonés en el SAP y se pasó en formato widescreen para que no se pierda nada de lo visto en los cines. Básicamente impecable en todo sentido tanto la transmisión latinoamericana de Fox Kids como el doblaje realizado.



■ La serie de tv

Tres meses después del estreno de la película, específicamente el 11 de Octubre de 1989, aparecía en Japón a través de las pantallas de Nihon TV la única serie de tv que habría de realizarse del universo Patlabor, y que es la que se está emitiendo actualmente en América Latina a través de las pantallas de Fox Kids. Si bien era la primera vez que un anime pasaba de ser OVA a serie televisiva, desafortunadamente Mamoru Oshii no estaría presente en esta etapa, siendo reemplazado en la dirección por Naoyuki Yoshinaga. Como quedó dicho, los primeros episodios muestran una reinterpretación de la historia, o sea, vemos nuevamente como se crea la 2ª Sección, pero de una forma diferente a la mostrada en los OVAs. Además otro aspecto remarcable de esta serie de tv es que vuelve el humor característico de los primeros tiempos, con capítulos realmente divertidos.

Si bien hay episodios que podrían considerarse de relleno, por supuesto que también hay una trama seria de fondo. En este caso el tema abordado es la rivalidad entre dos de las empresas que construyen Labors, concretamente entre la Shinohara - que produce los Ingram- y la Schaft

Enterprises, una multinacional que desarrolla Labors del tipo militar. A la cabeza de Schaft Japón está un misterioso tipo llamado Utsumi, quien ha creado un Labor de combate conocido como Phantom. El objetivo principal es enfrentar a este Phantom contra los Ingram y obtener de esta manera información para poder aplicarla luego a un nuevo modelo que Schaft está desarrollando secretamente: el Griffon. Este flamante Labor será pilotado por un penéje conocido como Bad, que bajo las órdenes de Utsumi y su asistente Kurosaki, le darán más de un dolor de cabeza a la 2ª

Sección. Asimismo, en esta serie de tv que se extendió durante 47 episodios y que finalizó en Septiembre de 1990, Kanuka Clancy vuelve a New York y se producirá la incorporación a la 2ª Sección de la sargento Takeo Takagumi en reemplazo de la anterior.



■ El doblaje de la serie de TV y la repercusión de Patlabor en el mundo

Presentación original japonesa con la canción en japonés, buenas voces de doblaje, nombres originales intactos, diálogos fielmente traducidos, track japonés en el sap... Lo que sólo unos años atrás parecía inalcanzable hoy día está pasando en el lugar menos pensado: Fox Kids. Este canal parece estar apostando fuerte a innovar y hacer apuestas arriesgadas. Tanto es así que con el estreno de Patlabor en horario nocturno se convierte en el primer canal tradicionalmente infantil en apuntar deliberadamente al público adulto con un estreno de una serie japonesa. Y parece que esto es sólo el comienzo de un proceso de transformación con el que piensan expandir el grupo demográfico que ve el canal. Para conseguirlo ellos cambian políticas constantemente. Un ejemplo de esto es que, según comenta Xystus, la distribuidora latinoamericana de Patlabor, al comprarles la serie les piden expresamente que realicen una versión en castellano de la canción de presentación, pero luego a último momento, y con la presentación en castellano ya grabada, los directivos del canal optaron por pasar la canción en japonés. Aparentemente con esto buscan mostrar una vocación del canal a productos más sofisticados. La versión en castellano de la presentación quedará ahora para los canales de aire que contraten la serie cuando en septiembre de este año finalice el contrato de exclusividad de Fox Kids. El trabajo de doblaje al castellano se realizó en México bajo supervisión de la distribuidora Xystus, quienes dieron orden de mantener los diálogos intactos y respetar todos los nombres japoneses. Fox

Kids comenzó a emitir la serie de tv el 12 Marzo los 7 días de la semana a las 19 y a las 22. La emisión de los Sábados y Domingos, sin embargo, sigue una rotación propia, el Lunes a Viernes caps 1 a 5, Sábado y Domingo caps 1 y 2. El trabajo de doblaje todavía no ha concluido en México por lo de mediar ningún inconviente el canal podría pasar la serie de corrido hasta el capítulo 47 sin problema. El hecho que la serie se anunciará para el día 1 de Marzo pero terminará cuando estrenada el 12 fue justamente por un atraso en el doblaje. Respecto a las voces elegidas, hay que señalar la acertada decisión de poner en el papel protagónico de Noa Izumi a Mónica Manjarrez, conocida por su rol como Sailor Mars en Sailor Moon. Según afirmaron los directivos de Fox Kids en diálogo con Lazer si tienen éxito con Patlabor contrarían también Akinhabara, otro anime que actualmente están negociando. Esta incursión de Fox Kids en el anime es problemáticamente el giro de acontecimientos más inesperado de los últimos tiempos y algo sumamente bienvenido. Ahora si sólo achicaron un poco ese demencialmente grande logo que tienen, cosa de no tapar tanto la pantalla... Respecto a las incursiones de las animaciones de Patlabor en las pantallas internacionales hay que mencionar que éstas han sido variadas y las que llevan de las ganar han sido las películas. Éstas se han emitido con éxito en casi todos los países de habla inglesa, incluidos Australia, Inglaterra y USA. La serie de tv, en cambio, no ha trascendido demasiado, registrándose sólo su emisión en Filipinas, lugar donde tradicionalmente se

emiten casi todos los anime que salen en Japón. Caso curioso es el de Italia, donde la serie de tv se editó en video y los OVAs se pasaron por tv abierta (todo al revés!). Y hablando de ediciones en video, hay que mencionar que tanto en Francia como en USA se ha editado casi todo lo que existe de Patlabor. Posiblemente el problema de la baja repercusión en Occidente de la serie de tv de Patlabor es que si bien parece una serie de robots, tiene mucho de comedia costumbrista y de política, temáticas que le van a interesar más que nada a un público más o menos adulto (alguien que ya está trabajando, aunque sea part time). En la época que se realizó la serie los canales occidentales ni se planteaban la posibilidad de pasar una serie de dibujos animados apuntada a un público así. De ahí probablemente que no se la haya pasado en occidente pero sí se hayan pasado en bastantes lados las películas, que por su impacto visual y temática más de espionaje y filosófica pueden agarrar a un público más amplio.



■ La segunda miniserie de OVAs

Al poco tiempo que la serie de tv se despidera de las pantallas japonesas, se editará una nueva tanda de OVAs de Patlabor; el primer capítulo salió a la venta en Noviembre de 1990 y el último en Abril de 1992, sumando un total de 16 episodios. El staff técnico habría de ser idéntico al que realizó la serie televisiva, es decir, el Headgear más Kawai aunque con la ausencia de

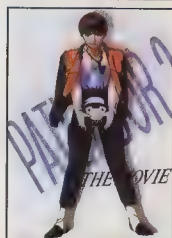
Mamoru Oshii; pero la calidad de la animación sería superior al proyecto recién mencionado, sobre todo en el tema de las batallas. Al principio la trama avanza un poco más entre el dibujo Shinohara-Schaff, vuelve a aparecer Bad y se revelan más datos del pasado de los componentes de la 2ª Sección; además se presenta un nuevo tipo de labor el "peacemaker". En cuanto

al humor, se puede decir que vuelve a estar presente en estas historias aunque en una escala menor que en la serie de tv. Asimismo, se realizaron en Japón dos ediciones diferentes de estos OVAs: una Standard y otra Perfect. Esta última edición incluía además del nuevo OVA tres episodios de la serie de tv.

■ Patlabor 2: The Movie se estrenará en Fox Kids en Mayo

El segundo film se estrenó en los cines japoneses el 7 de Agosto de 1993. A lo largo de 108 minutos se presenta no solamente un thriller excepcional, sino que también muestra una calidad de animación soberbia que marcó nuevos standards de grandeza a los que apuntar en la industria del anime. Era el retorno de Oshii como director en el estudio Headgear y lo hizo con todo, ya que además se metió de lleno en el guión. Fiel a su peculiar estilo la película es "mostrada" y no "contada", incluyendo en ese sentido varias escenas mudas y largas instantes donde pareciera que el tiempo se detiene. La atmósfera en general es densa y abrumadora, habiendo desaparecido todo vestigio de humor. Este film es ampliamente superior en todos los aspectos a su predecesor. La historia comienza en el 2002, es decir tres años después de los inconvenientes con el HOS y con la 2ª Sección virtualmente desarmada. Por ejemplo, L

Noa y Asuma están trabajando en la Shinohara como testers y Ohta sigue en la policía aunque ahora como instructor; pero todos se ven obligados a reunirse a causa de un serio incidente ocurrido en Yokohama. Conforme avance la investigación se descubrirá la existencia de una peligrosa agrupación de políticos y traficantes de armas, llamada "Familia de Defensa Nacional", cuya idea aparentemente es poder vivir gracias a la guerra. Para esto necesitan crear inestabilidad e inseguridad entre los distintos países; para luego poder venderles armamentos. Por otra parte todo se complicará, debido a que quien en realidad lidera esta asociación mafiosa es un antiguo maestro y ex-amante de la capitana Nagumo -llamado Tsuge- y su objetivo principal es llevar a cabo un golpe de estado. Este segundo film de Patlabor será estrenado en las pantallas de Fox Kids en Mayo.



■ El manga

Cuando el comic de Patlabor finalmente se editó a comienzos de 1988, de la idea original que tenía su autor Masami Yuuki no quedaba prácticamente nada. La historia que al principio había imaginado y que había titulado Jeilazard, contaba las aventuras de los habitantes de una nave espacial de entrenamiento en medio de una guerra interestelar. Con el tiempo el proyecto fue mutando y tomó el nombre de Lightning Garrakres y más adelante el de Vidor. Lo que todos estos prototipos de historias tuvieron en común fue que una mina era la protagonista. En este punto es donde Yuuki se encuentra con Yukata Izubuchi, y juntos comienzan a sentar las bases de lo que finalmente sería la luz bajo el título de Patlabor. La cuestión es que cuando la historietta empezó a publicarse en las páginas de la revista Shonen Sunday Comics de la editoria Shogakukan (la misma donde en su momento se editó Ranma 1/2 y hoy en día se serializa Detective Conan) el éxito que tuvo fue extraordinario, a punto tal que su primer volumen recopilatorio superó la suma de 300.000 ejemplares vendidos. Se puede decir que en líneas generales el manga de Patlabor difiere un poco

de la versión animada. Si bien los personajes que aparecen en ambas obras son los mismos, sus diseños así también como el de las mechas son ligeramente distintos. Vale aclarar además que la manera en que se produce el arribo de los miembros que componen la 2ª Sección es diferente tanto a las versiones mostradas en la primera tanda de OVAs como a lo visto en la serie de tv. Más allá de eso, la trama básicamente es la misma a la del anime, pero se focaliza un poco más en las luchas entre los Ingram de la 2ª Sección y el Gryphon de la Schaft; claro que en el comic como los tiempos narrativos son otros, las historias se desarrollan en mayor profundidad. En este sentido además aparecen datos inéditos sobre los sucesos que en el pasado vivieron el Sr. Utsumi y Takeo Kumagami en Hong Kong con todo lo que eso implicó en la evolución de las industrias Schaft. Hay que decir que la historietta de Patlabor es un poco "lenta" pero es divertida, aunque algunos de los misterios que aparecen tienen demasiado de la idiosincracia del japonés por lo que no se llegan a entender del todo; en cuanto al dibujo en sí que es correcto, acaso se le podría achacar una cierta falta de terminación sobre todo en los fondos.

A modo de dato complementario, vale agregar que el manga de Patlabor concluyó hace ya mucho alcanzando una totalidad de 22 tomos recopilatorios editados. Si bien cosechó un gran éxito además de en Japón, en el Este Asiático, el manga de Patlabor no tuvo suerte en Occidente. Quizás por ser editado muchos años después y no resultar en consecuencia atractivo visualmente o quizás por simplemente ser poco interesante para el tipo de público que compra comics en Occidente. La cuestión es que en casi cada país donde se editó debió cancelarse debido a bajas ventas. Y sólo el esmero de algunos editores por apostar al proyecto y tratar de llegar al final de alguna forma lo mantiene andando en lugares como España o Italia. Particularmente llamativo es el caso italiano ya que es un país donde se pasó el anime en tv y hay tanto mercado que jamás dejan de sacar una serie sin terminarla, pese a esto debieron pasarla de cadena mensual a trimestral y aumentarle el precio a fin de no tener que cerrarla. Ni hablar de USA, donde pese a ser editado por Viz Comics, una subsidiaria de la propia Shogakukan japonesa, las ventas resultaron tan bajas que lo cancelaron sin llegar siquiera a un cuarto de la historia.

■ Los creadores

Patlabor es una creación del estudio de producción Headgear, compuesto por cinco verdaderos pesos pesados de la industria del manga y el anime. En primer lugar hay que citar al director Mamoru Oshii - 50 años -, un tipo que en Japón está considerado un monstruo sagrado a la misma altura que Katsuhiro Otomo (el hacedor de Akira). Oshii dirigió a principios de los 80's la serie de tv y un par de películas de un gran clásico como es Urusei Yatsura - concretamente los filmes fueron Only You y Beautiful Dreamer, y en ambos dejaría su sello personal. Por ese entonces además dirigió un OVA que él mismo había escrito llamado Tenshi no Tamago, y que le valió un gran reconocimiento. Tiempo después, en 1988 sería el último miembro de Headgear en incorporarse, y con su toque único haría de Patlabor una obra ampliamente aclamada. Pero sin dudas el punto más alto de su carrera llegaría en 1995, cuando dirigiera la mundialmente famosa Ghost in the Shell

adaptando libremente el manga de Masamune Shiojiri. Los trabajos más actuales de Mamoru Oshii son Jin-Roh, película que pronto será emitida en nuestro país por Locomotion, y Blood: The Last Vampire. Por otro lado están los dos integrantes iniciales del estudio Headgear, es decir Yutaka Izubuchi y Masami Yuuki, que en Patlabor ocuparon los roles de diseñador de mechas en el primer caso y de guionista/dibujante del manga en el segundo. Izubuchi era también alguien reconocido, con diez años de trabajo en la industria, cuando finalmente se editó Patlabor; por ejemplo ya había laborado en Yamato, la película de Macross y en algunas de las sagas de Gundam. Por su parte, otros mangas que Yuuki publicó en lo largo del tiempo fueron Ultimate Superman R, Assemblage Insert y Mr. Supermajor, este último ganador del prestigioso premio Seiun Sho otorgado por la comunidad japonesa de ciencia ficción. Completan el quinteto de Headgear, la pareja de

esposos compuesta por Kazunori Ito y Akemi Takada. Ito, quien se ocupó de la escenografía y de escribir la mayor parte del guión, anteriormente había trabajado como guionista en Creamy Mami y en Maison Ikkoku. Mientras que su esposa, encargada del diseño de personajes, había desempeñado idéntica tarea en las obras recién mencionadas, además de haber trabajado en Urusei Yatsura y Kinnikuman Orange Road. El matrimonio también trabajaría en Record of Lodoss War. Pero por si estos cinco integrantes no fueran suficientes, algunas de las producciones de Patlabor vieron incrementado su prestigio debido participaciones especiales de otras talentosas personas. Tal vez el caso más destacable sea la presencia del afamado Shoji Kawamori, quien diseñó algunos de los mechas de la segunda película. Por si alguno no lo sabe, Kawamori es uno de los padres de Macross y creador en los 90's de la exitosísima Escaflowne.

■ La banda sonora

Kenji Kawai es la persona a la que podría considerarse como el sexto miembro del estudio Headgear. Esto es sencillamente porque él compuso el 95% de la excelente música que contiene Patlabor. Extraordinariamente prolífico y versátil, el maestro Kawai (que vaya casualidad lleva el mismo apellido de una conocida marca de teclados) ha escrito a lo largo del tiempo cientos de melodías para muchísimos animés; aunque sin duda fue el trabajo realizado en Patlabor lo que le valió el reconocimiento unánime de la industria. Pero si intentáramos clasificar todos los cd's que integran la banda de sonido de

Patlabor, necesitaríamos un número entero de Lazer para que ninguno quedara afuera. Exageraciones al margen, este punto podría resumirse diciendo que hay "solamente" una veintena de compact's -sin contar los cd's dramas y los singles-, de los cuales quizás el más interesante y raro sea el de un concierto que Kawai grabó en vivo en 1992 y que se llama Tokyo Project. Por supuesto que además están las recopilaciones y un cd Box. "Algunos" de otros animés donde lo Kenji Kawai compuso la música fueron: Blue Seed Devilman, Ghost in the Shell, Maison Ikkoku, Ranma 1/2, Captain Tylor, Vampire Princess Miyu, etc, etc, etc.



Agent Aika

Por Leandro Oberto

Aika... Se te ve la tanga!

Hay protagonistas de muchos tipos en el anime, poderosos guerreros, chicas con poderes mágicos, monstruos mitológicos, políticos corruptos, deportistas, estudiantes... Y sin embargo, a pesar de todo lo ya hecho en todas las décadas desde que nació el anime, los autores de Agent Aika se las ingeniaron para crear un nuevo tipo de protagonista, uno que por una u otra razón le resulta familiar a la totalidad de los seres humanos que habitan este mundo. De qué protagonista estamos hablando? De las Bombachas, por supuesto, el verdadero tema central de esta delirante miniserie de Ovas. Estrenada en nuestro país en los ciclos de películas de Locomotion en Enero pasado, Agent Aika ha tenido el honor de ser de las primeras producciones niponas en transmitirse por estos pagos en versión subtitulada del japonés y completamente libre de la censura que ejercía sobre desnudos el canal hasta mediados del año pasado (momento en que cambió su política de emisión). La suma de todo esto lo ha convertido en uno de los animes más comentados en los círculos de fanáticos locales últimamente. A fin de comprender mejor las intenciones de los autores con esta obra y apreciar una serie de interesantes detalles que pueden pasar desapercibidos a primera vista realizamos esta "blanca y pura" nota.

La historia de Aika nos sitúa en el 2036, veinte años después de un gran desastre global que destruyó parte de los polos y



provocó que todas las zonas costeras quedarán tapadas por las aguas; Japón, en consecuencia, quedó sumergido en casi un 90% (esta premisa básica es probablemente una ironía a Evangelion). En esta era de ciudades

sumergidas ha nacido una nueva profesión: ser salvager, personas especialmente entrenadas que se dedican a recuperar objetos e información que quedarán en los edificios que yacen bajo las aguas. Aika Sumeragi, la mujer

Aika



que da nombre a este anime, es una de ellas y es considerada de las mejores que existen. Posee, además, una especie de broche hecho a base de un componente llamado Ultratane. Este se activa tanto de forma voluntaria como involuntaria transformándola en una mujer con superpoderes, de tez oscura y pelo azul largo. Desgraciadamente este artefacto de Ultratane tiene conciencia propia y puede llegar a dominar el cuerpo de Aika. Acompañándola está siempre Rion Aida, la hija del dueño de la compañía para la que trabaja. La historia comienza con Aika siendo contratada para recolectar información sobre Lagu, una poderosa fuente de energía, cosa que también quiere una organización llamada Delmo, lo que lleva a los previsibles conflictos. Pronto se descubre que esta energía sería una especie de anticuerpo que creó el planeta Tierra para eliminar a los seres humanos, el "virus" que lo está destruyendo. De hecho la energía Lagu sería la responsable de la catástrofe de hace veinte años. Si bien, según estas premisas, este anime hace amague en el primer arco argumental de pretender seguir esta trama de aventura/acción metiendo sólo algunos toques de erotismo, con el correr de los



capítulos resulta obvio que los autores no era eso lo que estaban tratando de hacer sino que idearon/pusieron simplemente una excusa para hacer una brillante y delirante parodia sobre los clichés de la industria del anime y, sobre todo, sus fetiches. No sólo quedándose en lo de las bombachas sino que también mostrando extremos de lo que puede ser un personaje estereotipado. Por ejemplo con lo que hicieron con Shuntaro, que se supone que es un personaje de los que se crean para dar humor a la serie. La genialidad de los autores aquí es que lo usan...sólo.



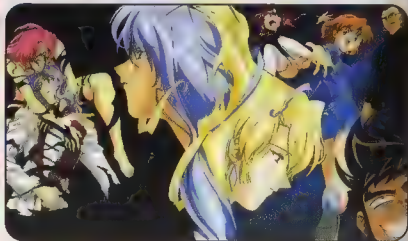
PANTY SHOTS

para eso. El chabón únicamente se manda cagadas, emite sonidos más de lo que habla y se viste de mujer siempre que puede, mientras a todos les parece lo más normal del mundo! Todos estos delirios, si se empieza a estudiar quienes formaron el staff, no resultan en absoluto sorprendivos ya que como director y co-guionista se encuentra Katsuhiko Nishijima, la misma persona detrás de la exitosa saga de OVAs Project A-Ko, donde se parodia constantemente los clichés de las series de anime y varios de sus personajes más famosos. Pero Nishijima no sólo tiene fama de jodón, en la industria es conocido también por ser cabeza dura y calentón, forma de ser que según el mismo comenta en entrevistas proviene de cierto conflicto interno que él tiene por intentar hacer lo que le gusta y al mismo tiempo vender mucho. Si bien está siempre dispuesto a aceptar propuestas le han molestado cosas como que el sponsor viniera y le dijera qué actriz debía poner para la voz de alguien si quería vender más. "Eso es lo mismo que decir que la historia no tiene suficiente gancho y hay que recurrir a otras cosas" comenta Nishijima, "preferiría que me dijeran que la quieren poner a tal actriz para promocionarla y que me pidieran que haga un personaje a su medida. Eso



Aika y su transformación, a la cual llega después de una buena paja.

me sonaría más lógico y honesto". Esta forma de ser directa e impulsiva probablemente es una de las razones de que sus obras sean considerablemente diferentes a las del resto de los directores de anime. La otra persona clave en la realización de Aika es el diseñador de personajes Noriyasu Yamauchi (Megami Paradise) quien le dio un aspecto serio pero sexy a las protagonistas al tiempo que muestran cierta similitud con los personajes de Cutey Honey, la popular serie de Go Nagai (el creador de Mazinger) donde la protagonista se desnudaba para transformarse. Según Yamauchi declara en entrevistas, con Aika lo que quería era dibujar mujeres semi-



desnudas, haciéndolas usar vestidos que sean una mezcla entre trajes y ropa interior. Este deseo ha sido una de las claves que llevaron a que Aika fuera como es. Yamauchi explica de forma interesante las razones "Con una serie para video como ésta podemos darnos libertades que de otra forma no tendríamos. En las series para tv, está lleno de chicas preciosas usando minifaldas y saltando por todos lados pero sin embargo muy rara vez se les ve la bombacha. Queda muy elegante que no se les vea, pero no es realista y ese deseo conciente de no mostrar algo revela también una obsesión muy grande por ver algo, no les parece?" Con Aika satirizan esa obsesión por "no mostrar" para luego hacer una gran fiesta cuando realmente se "ve algo" que parecen tener los directores de anime con las bombachas de las protagonistas de las series de tv. No importa la serie, invariablemente en algún momento se ve a la protagonista enseñando su invariablemente blanca bombacha. Esos segundos, conocidos como una forma de Fan Service, son tan populares entre algunos fans japoneses que en ciertos casos llegan a hacer colecciones de videos gra-

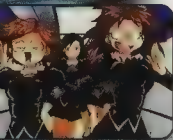


"He descubierto su secreto: usa Carafree Panty-Tanga!"

PANTY SHOTS

bando todas las partes donde se les ve la bombacha a las protagonistas de distintos animés. Tal vez los incita a hacer esto el tácito pensamiento masculino de que una mujer en bombacha está más desnuda que cuando está totalmente en bolas. Aika es una gran cargada a este fetiche, realizada con este animación soberbia y mucho ingenio. Los forzadismos y complicados ángulos en que ponen las "cámaras" en cada escena para que porque si se le vea casi siempre la bombacha a la chica que está hablando es algo que muy difícilmente se podría haber hecho en una serie actuada. De esta forma el director demuestra su talento explorando las virtudes y libertades que te da hacer un dibujo animado contra una filmación de imagen real. Talento al servicio de la paja, eso sí, pero talento al fin ya que son muy pocas las producciones de anime que realmente explotan las posibilidades y libertades infinitas que te da un dibujo animado para narrar una historia. Pero no todo son libertades. La técnica del dibujo animado puede restringirse en algunos aspectos inesperados como el color de las ropa interior... Un interrogante





común que surge al ver Aika es: Por qué absolutamente todas las bombachas que aparecen son blancas? Si bien se podría especular con que representan pureza y cosas así, la realidad según explica Yamauchi es que no tiene nada que ver con algún mensaje que traten de transmitir sino con motivos técnicos: "De otro color parecerían mayas (cosa que le quitaría todo el morbo), y si para darle aspecto de bombachas hay que agregarle detalles (encajes etc) se vuelve muy complicado de dibujar para los animadores. Así que lo más lógico es hacerlas blancas y listas".

Este anime consta de un total de tres arcos argumentales. El primero se desarrolla a lo largo de los primeros cuatro OVAs, titulados Trial 1, 2, 3, 4 y aparecidos a lo largo de 1997. Luego de eso pareció que la serie había concluido, pero en 1998 y ante el reclamo del público salió a la venta un musical unitario llamado Aika Special Trial con una historia autoconclusiva. Como el éxito continuaba ese mismo año se realizó una nueva historia que se comercializó continuando la numeración

original, de esta forma aparecieron los Trial 5, 6 y 7. La duración promedio de cada episodio de Aika es de 30 minutos. La animación corrió a cargo de Studio Fantasia y la producción por cuenta de Saverger y Bandai Visual.

Locomotion adquirió las 8 partes y las emite dentro de sus ciclos de películas, sin embargo la primera vez se mandó la pagada de saltarse el Trial 4 (el final de la primer historia), y el Special Trial se lo guardaron para emitirlo más adelante. Pese a todo, esta costumbre del canal de adquirir y emitir producciones que en Japón fueron realizadas para el mercado del video es sin duda muy loable ya que suelen ser más innovativas y de mejor calidad de animación que aquellas realizadas para tv. De momento es el primer canal del mundo en emitir Aika, aunque se sabe que una emisora alemana también la tiene contratada. En video, en cambio, se ha editado en USA, el Este Asiático y varios países europeos incluidos Italia, Francia y Alemania.

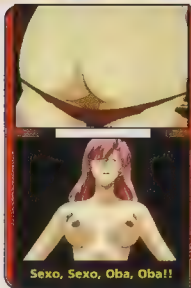
Aunque la serie se creó expresamente para ser un dibujo animado, existe también un manga de Aika

VOSES JAPONESAS QUE SE PUYEN EN TV

Aika Sumaragi	... Rei Sekunjo
Rion Aida	... Aiyoko Komibi
Suzi Turbulence	... Jurouta Kosugi
Bandora Ba	... Hisako Kyoudo
Rudolph Hagen	... Kaneto Shiozawa
Neena Heena	... Atsuko Iwata
Ludwif Hagen	... Kaneto Shiozawa
Mayple	... Sakiko Tamagawa
Goro Aida	... Akio Ohtsuka



el cual cuenta sucesos anteriores al momento donde comienza el anime. Se encuentra recopilado en un único tomo recopilatorio de unas 200 páginas bajo el nombre de Aika Trial 0. Esta versión en historietas de Aika, sin embargo, carece extrañamente de la abundancia de imágenes de bombachas. No hay más de veinte bombachas a la vista en todo el comic. Algo que contrasta notablemente con las increíbles 117 del primer episodio del anime, lo cual haciendo un (estúpido e inútil) cálculo nos revela que aparece una bombacha cada 15 segun-



Sexo, Sexo, Oba, Oba!!

dos!!! Y por si fuera poco es el episodio con menos bombachas!!! (Finalmente un video que te da una sobredosis de minifaldas y bombachas más grande que pasar un día de verano por el microcentro portafolio...) Y bueno, como no hay dobleje, no hay censura, no hay cambio de canciones, tipo que no hay nada más que decir (Locomotion Hijos de Putal Con qué mierda vamos a robar de acá en más?! ^ ^), así que colorín colorado esta nota ha ACABADO... AHHHH!!!! OOHh! Yes! Yes!

Proyect A-KO: La serie que lanzó a la fama al director de Aika

A diferencia de Aika, Proyect A-ko no tiene una historia de acción más o menos coherente, es más una gran parodia del anime similar a poner un chiste al lado del otro los unos más grotescos de Los Simpsons. Básicamente trata sobre dos chicas de secundaria (A-ko y C-ko) que compiten por ver quién es la mejor amiga de una tercer chica (B-ko). Ya del hecho de ponerle nombres genéricos (a,b,c) a los personajes como hacen los productores, pasando por numerosas parodias (que van del Captain Harlock a Gundam) hasta el increíble hecho de que los padres de A-ko sean Clark Kent y Diana Prince, se ve que muestra a Nishijima riéndose de todo y de todos como si fuera un Matt Groening japonés. Esta producción de 1986 lo catapultó a la fama y le permitió realizar numerosas conti-

nuaciones de las aventuras de A-ko. Aika, a pesar de haber sido producida en 1997, casi una década después, muestra muchas de estas influencias. No sólo el nombre es curiosamente similar sino que el propio Nishijima afirma en entrevistas que "Aika, es otra encarnación de Proyect A-ko. Neena es B-ko, Rion es C-ko y Aika es A-ko".



Una premonición de Aika en Proyect A-KO?

NO PODES!

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



EXPEDICIÓN A LUJAN LA MECA DEL NO PODES

Incentivados por el buen consejo del editor en jefe de esta revista que quería ir a ver un parque de diversiones decadente, las parejas Oberto-Yepes y Gomez Sanz-Galotta decidieron realizar una expedición a uno de los puntos de confluencia religiosa más importantes de este país. Lo que descubrieron al llegar fue en realidad el santuario, la ciudad sagrada, de la gente que (como nosotros) gusta de ver cuanto truchada y mersada pueda surgir de la retorcida mente de un comerciante, o sea la Meca del No podés.

La atracción principal del tan esperado parque que era para permitir vivir emociones más extremas que ningún otro centro de atracciones del mundo. Por un lado teníamos el tren del terror, el cual promete atacar a todos sus pasajeros con la inminente caída del carrito en cada curva que toma a unos 150 Km/h, haciendo del paseo una aterradora experiencia de unos 30 segundos, por otro lado tenemos una montaña rusa en la que recomendamos agarrarse bien de los costados ya que no posee cinturón de seguridad, lo cual hace que el viaje sea claramente escalofriante, sobre todo después de ver como tiemblan los hierros de la estructura que tienen los encastres rotos y que el carrito baja por acción de la gravedad sin tener ninguna forma de tracción propia o medios para detenerse. A continuación nuestros cronistas pasaron a visitar los 150 puseitos que rodean a la catedral, cosa que por cierto no suena muy religiosa, en donde se puede comprar una increíble variedad de productos: desde una virgen en una botella de Pronto, pasando por una virgen en un caracol, una virgen con pelo real, una virgen con lentejuelas y base movable, hasta llegar a la mega super fashion virgen holográfica con luces titilantes, corazón iluminable y de Boca Jr. Una suerte de No Podés bíblico si se quiere. Desgraciadamente tan increíble monumento a la ingeniería aplicada en la escultura, quedó opacado por la imponente figura que emerge de un póster (y correspondiente parafernalia) de un tercer culto que también pudo descubrirse: Rodrigo camino al cielo! Al igual que los famosos Presleyterianos




"Disculpe, usted sabe donde está la estatua que señala el baño?"

Con este parque, el laburo está asegurado para Emergencias Médicas S.A.

TERROR EN EL PARQUE!!!!

Promoción:
2 nabos al precio de 1!!!!
Descuentos para suicidas





Los nuevos muñecos de Beast Wars



La alegría de vivir...

(adoradores de Elvis) de USA un nuevo culto ha surgido en torno de la santificada figura de Rodrigo, que por cierto destruyó cual cruzada medieval a los seguidores de la fallecida Gilda, y que seguramente va a ser reemplazado cuando algún otro cantante de un grupo que tenga la letra K en el nombre se muera.

El museo de la ciudad tampoco quiso quedar atrás con sus moderísimas entradas de 2.000 Australeros, que por cierto no costaban 20 centavos de peso sino \$1; aunque sin duda el mayor y mejor descubrimiento, tal vez en la historia de esta sección, se dio en un pusecito que vendía entre otras cosas un topo Gigio mecánico y los muñequitos de Ramna truchos; tal descubrimiento merece una sección especial en este No Podés...

EL MUÑECO CANTANTE DE RICKY MARTIN !!! OOSAI INSAAAI AUTI LIBILABIDA LOCA!

Si chicas! Ya pueden tirar a Ken a la basura! Desde China llega el muñeco que revolucionará el mercado de los juguetes: "El la Canción"!! (Tal es el nombre que figura en la caja) Qué cosa se puede decir sobre esta joya de la ingeniería juguetil que su nombre no resuma? El muñeco en sí es una base de Ken, con la cara bastante bien modificada y con el agregado de que al presionar un botón comienza a cantar el éxito de 1995. Editorial Ivrea fue de invertir 10 pesos se hizo con la única copia que existe en este país, y aparte de haberlo convertido en la mascota oficial de la empresa, ya ha firmado contrato con "El la Canción" para que realice un proyecto estable en esta revista desde el próximo número. — En este momento un equipo especial de delegados se encuentra recorriendo China en búsqueda de otros integrantes del grupo "Battery Operated Mesgastar", habiendo encontrado hasta la fecha solamente una lista con los otros supuestos compañeros, aunque carece de los nombres de las identidades reales, pueden distinguirse claramente:

El la Culo	El la Espón de Terquino	El la Cacha de Bertrando	El la Chota en la Boca	El la Desorden Alimenticio	El la Mancha Conscienca en la Carca	El la Demanda por Abuso de Memoras	El la Verze sin que ha Aralán	El los Jiguras de Plastico
El la Culo	El la Espón de Terquino	El la Cacha de Bertrando	El la Chota en la Boca	El la Desorden Alimenticio	El la Mancha Conscienca en la Carca	El la Demanda por Abuso de Memoras	El la Verze sin que ha Aralán	El los Jiguras de Plastico
El la Culo	El la Espón de Terquino	El la Cacha de Bertrando	El la Chota en la Boca	El la Desorden Alimenticio	El la Mancha Conscienca en la Carca	El la Demanda por Abuso de Memoras	El la Verze sin que ha Aralán	El los Jiguras de Plastico



Michael Landon muñete de envidial! (además del cáncer)



La casa está en orden! Felices pascuas!




Con este parque, el laburo está asegurado para Emergencias Médicas S.A.

TERROR EN EL PARQUE!!!!

Promoción:
2 nabos al precio de 1!!!!
Descuentos para suicidas



Para saber más sobre la vida y el futuro de "El la Canción" no se pierda el próximo número de Lazer, donde nos detallará con su actuación exclusiva

Transformers

Parte 2: La Era Bestia

Por Agustín Gómez Sanz

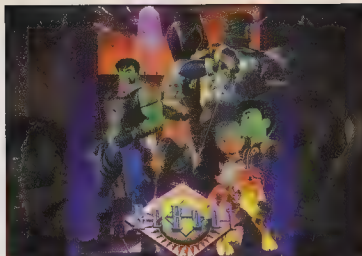
Optimus, hacete la del mono!!

BEAST WARS



tenen nuevamente en el aire una serie de buen rating si se pretendía que esta franquicia de muñecos hiciera resucitar las ventas a sus días de gloria. El preview de dos episodios iniciales de Beast Wars, creados completamente en CGI (computer generated image), se emitió en USA en Abril de 1996 resultando un éxito arrasador y sellando el contrato para una primer temporada de 26 episodios. A medida que la serie ganaba espectadores y la línea de muñecos se volvía cada vez más popular, se renovó el contrato para

una segunda temporada de 13 episodios, emitidos entre 1997 y 1998; y luego a un tercer y última temporada entre 1998 y el 1999. Cabe destacar que, al igual que todas sus predecesoras, la línea de muñecos es increíblemente mayor a la cantidad de personajes que se ven en la serie, y aún al día de hoy algunos nuevos modelos siguen siendo producidos. Entre lo más interesante de estas líneas desconocidas de Beast Wars, podemos encontrar la idea inicial de Megatron y Optimus como robots que se transforman en cocodrilo y



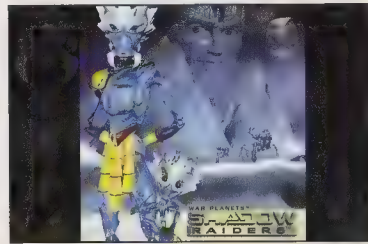
murciélago respectivamente, o incluso grupos de Gestalts (varios robots que se juntan en uno grande) que muchos habrían pagado para poder ver hechos en computadora aunque sea en un episodio. La estructura argumental tan particular que tuvo la serie, con miles de incógnitas y sus respectivas y sorprendentes revelaciones, fue un complejo trabajo realizado por los guionistas Larry Dittilio y Bob Forward desde el inicio de la idea original. Este trabajo tan estructurado también sirve para comprender cómo puede ser que teniendo una serie tan exitosa hayan optado por terminarla en su punto más alto de popularidad, estando Beast Wars apenas en la tercer temporada y con una cantidad enorme de personajes posibles sin utilizar; para luego continuarla con un nuevo esquema igualmente trabajado en Beast Machines. La historia base de Beast Wars es una suerte de mezcla entre los universos del comic y la animación original, creando un producto que logró satisfacer a fanáticos de ambos lados (que por cierto no tienden a llevarse muy bien). Como era de suponerse también fue éxito en Japón, donde se invertirían los roles de la década pasada haciendo que la compañía Takara fuera la que distribuyera los muñecos diseñados en USA en

su país, junto con la versión doblada de la serie. Entre las diferencias que se encuentran en esta adaptación se destacan el cambio de las músicas del Opening y Ending (con letra y todo); las facciones Transformers conservan sus nombres originales japoneses de Cybertrons y Destrons; y Optimus se llama como siempre Convoy. La serie comenzó a emitirse en Japón en Octubre de 1997, en un horario especial perteneciente a un bloque de anime. Nuevamente los japoneses se chaparon el concepto y lo adaptaron de la misma forma que lo hicieron con la primer serie original; cosa que incluye la producción de otras series nuevas tanto animadas como en manga basadas en el concepto Beast. Al igual que sucedió con la serie original de Transformers, los japoneses dividieron las tempo-

radas de Beast Wars en dos series diferentes, nombrando a la segunda y tercer tanda de capítulos Beast Wars Metals.

En nuestro país la serie llegó de la mano de HBO a mediados de 1996 y luego a finales de 1998 pasó a la pantalla de Magic Kids, donde se emitió su segunda temporada. Finalmente a principios de 1999 el Cartoon Network latinoamericano adquirió los derechos de emisión, pasándola de forma completa, incluyendo la hasta ese momento inédita tercer temporada.

En este momento forma parte, junto a otra de las producciones de Mainframe, del ciclo Talismán de Lunes a Viernes ahora sólo a la 1:00 AM. El doblaje al castellano de Beast Wars es bastante fiel (nada muy difícil ya que el original está en inglés) y con un muy buen cast de voces. Lamentablemente también peca de haber cambiado los nombres de los protagonistas, trayendo al castellano (a veces de forma demasiado libre) el significado de los nombres de los robots protagonistas; contrariamente a como se hizo en el doblaje del dibujo animado de los ochenta donde se respetaron todos los nombres en inglés. Retornando al tema central hay que destacar que, al igual que sucedió en la nota anterior cuando la primer serie de Transformers se dividió



según su proyección en Japón aún siendo una producción americana, lo mismo se hizo en esta con *Beast Wars* para poder ubicar cronológicamente el resto de las producciones japonesas que se hicieron, las cuales hasta el momento no han llegado a Occidente. Dentro de los cuadros descriptivos de las series que se detallan a continuación se pueden encontrar las razones de su producción así como su historia, adaptaciones a manga y detalles técnicos.



Beast Wars: Cho Seimeitai Transformer (Beast Wars: Super Formas de Vida)

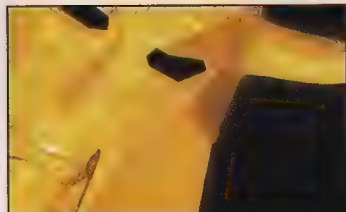
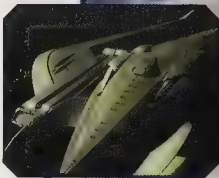
Emitida en USA entre 1998 y 1999

Emitida en Japón entre 2-10-1997 y 2-3-1998

1 temporada de 26 capítulos.

Como se mencionó antes, esta "serie" es la primer temporada de la producción americana. En un futuro bastante más lejano al del dibujo animado original (*Beast Wars* ignora la continuidad de las series japonesas y se basa sólo en las sagas producidas por la gente de USA), un criminal conocido como Megatron roba uno de los tesoros más preciados de Cybertron: el disco dorado. Este disco aparentemente contiene las coordenadas espaciales de uno de los más grandes depósitos de energía conocido. En su huida se cruza con una nave expedicionaria comandada por Optimus, la cual recibe órdenes de detener al criminal. Como era de esperarse una nave expedicionaria no tiene las armas necesarias para detener a una de guerra y el resultado es neásto.

Después de atravesar una abertura espacio temporal la averiada nave lanza todas sus cápsulas stasis en la órbita de un planetóide de dos lunas en el cual se estrella; de todas maneras la misión de detener a Megatron parece exitosa ya que éste también se estrella en el mismo planeta. Una vez allí ambas razas descubren que en efecto este extraño mundo contiene energía en cantidades excesivas, tanto que daña sus circuitos al exponerse por mucho tiempo a su ambiente. Es para esto que usando la misma tecnología de escaneo toman cuerpos biológicos de las formas de vida del planeta. Acá conviene hacer un paréntesis y explicar que los Maximals y Predacons si bien son descendientes de Autobots y Decepticons, no son las mismas facciones. Cybertron se encuentra en tregua y Megatron es un mero criminal cuyas acciones son despreciadas incluso por los descendientes de Decepticons. Tanto él como Optimus no son los personajes originales sino que aparentemente utilizan esos nombres como homenaje a sus antepasados. La base de la tecnología Transformer



Los aliens deciden usar la figura de Unicron para mostrarse ante Optimus y que este se cague todo en sus calzones metálicos.

de esta época está basada justamente en estas cápsulas o vainas stasis. Dentro de ellas se ubica la chispa que es algo así como el alma recubierta por un cuerpo de metal líquido, la misión inicial de la nave de Optimus era supuestamente lanzar las vainas en diferentes planetas y una vez allí el recién nacido robot recolectaría información para eventualmente regresar a su planeta. El concepto de 'chispa', que viene de la Matrix, tan repetido en esta serie, así como la mención de Primus, son elementos sacados del cómic y por eso desconocidos para muchos de los seguidores alrededor del mundo.

Volviendo a la serie, a medida que los robots investigan el planeta descubren algo más que la primitiva vida animal, varias edificaciones del estilo stonhenge. Estas edificaciones luego se reve-

lan como aparatos de una raza alienígena, que acusa a los Transformers de haber contaminado su experimento, el cual ahora deberá ser destruido. En una secuencia final impactante la segunda luna se convierte en un arma gigantesca que apunta al planeta. En un sacrificio desesperado Optimus se lanza hacia el cañón del arma en el momento justo en que ésta dispara, salvando el planeta a cambio de su vida.



INSIGNIA PREDACON

INSIGNIA MAXIMAL



Muñecos de Hasbro

Beast Wars Second: Cho Seimeitai Transformers (Beast Wars Second: Super Formas de Vida Transformers)

(Intitulado en japonés como *ゴキオンゴキオン*)
1 temporada de 43 capítulos

Al final de la emisión de la primera temporada de *Beast Wars* en Japón, Takara vio que le iba a quedar un hueco bastante grande de programación hasta que la segunda temporada estuviera disponible. Para aprovechar las cosas las tandas siguientes de *Beast Wars* sólo contarían con 13 episodios, cosa que era por demás corta para una temporada tipo de una serie semanal japonesa. Para solucionar este problema la empresa japonesa mandó realizar otra serie, pero esta vez en forma de animación tradicional, que rellenara el espacio hasta que los nuevos episodios americanos de *Beast Wars* estuvieran listos. Aunque había diseños nuevos, la base de los personajes de esta serie eran versiones remodeladas de muñecos de *Beast Wars*, junto a los engendros americanos de *Generation 2* y una nueva línea de muñecos de *Transformers* fracasada llamada *Machine Wars*. Así es como en 1998 se estrenaba *Beast Wars Second*, una historia que ocurre en paralelo con la de *Beast Wars* salvo que sin el cambio de tiempo. Un nuevo grupo de Cybertrons (Autobots/Maximals) trata de defender un planeta llamado Gaea de las fuerzas de Galvatron y su banda de Destrons (Decepticons / Predacons) renegados. La idea es que Gaea es la

fuente de la energía Angolmois, que permite modificar los cuerpos cibernéticos. Los Cybertrons intentan evitar que los Destron conquistaran este planeta pero (oh! novedad, innovación extrema) su nave es destruida y deben eyectarse al planeta. Una vez allí descubren que el ambiente de éste es nocivo para sus circuitos por lo que deben fusionarse con la vida animal local. De esta forma queda que los Cybertrons son Animales (repaints de muñecos de *Beast Wars* más algunos diseños nuevos) y los Destrons son vehículos mecánicos (muñecos de G2 y *Machine Wars* más algunos diseños nuevos). El líder Cybertron como era de esperarse se llama Convoy, más específicamente Lio Convoy. Por el lado de los malos están Galvatron, que al igual que su contraparte 3D, no es el original sino que comparte el nombre; y su hermano menor Megastorm (el muñeco de Megatron *Generation 2* con forma de Tanque), al cual Galvatron transformará en un dinosaurio gigante (el muñeco de Tyrlicon) usando la bendita energía esta. En el final Galvatron logra capturar toda la energía Angolmois y contenerla en cápsulas pero Lio Convoy lo derrota y las espesas por todo el universo.



Kimiko Chōryō y el autorito blanco y amarillo



● Adaptaciones gráficas

BW Second es por lejos la serie (de la tanda que se comenta en la nota) con mayor cantidad de producciones gráficas relacionadas. Hasta la fecha se publicaron 15 revistas que comprenden diseños de personajes, ilustraciones, tarjetas, enciclopedias, dioramas, listados detallados de todos los muñecos, film books (capturas de anime convertidas en cuadros de comic) y por supuesto tomos recopilatorios del manga. Publicado por primera vez en la edición de Junio de 1998 de la revista "Comic Bon-Bon", el manga de BW Second contó tan sólo de 8 capítulos. Hay que destacar que cada episodio contiene unas 40 páginas, así que es considerablemente mayor a un episodio normal de manga, por lo que terminaron siendo aglomerados en 2 tankoubons (tomos recopilatorios) a cargo de la editorial Kodansha (Card Captor Sakura, Sailor Moon). Como sucede muy frecuentemente en estos casos, la historia está bas-

tante alterada aunque respeta los puntos argumentales importantes. La razón principal de esto se da más que nada porque el manga no viene a ser un reemplazo de la serie sino una especie de complemento que el espectador tiene mientras la mira. Es justamente por esto que no se necesita seguir al pie de la letra la historia y se pueden crear gran cantidad de situaciones satíricas respecto de algún elemento del anime (ej. tal transformer se enamora de un animal) y lo persigue durante todo un episodio). El factor más destacable que le infunde a la historia el creador Shoji Imaki, es el humor "cartoonizando" que le da a las formas bestias, al mismo tiempo que resalta el factor imponente de las formas robot. Aun con toda su comicidad la historia logra capturar todos los aspectos oscuros de la trama, incluyendo la muerte de Megastorm en manos de su hermano e incluso el terrible final donde mueren todos.



Imágenes del manga y tapas de los artbooks

Beast Wars Special: Cho Seimeital Transformers (Beast Wars Special: Super Formas de Vida Transformers)

Estrenada en cines de Japón el 19-12-1998



Viendo que tanto Beast Wars como Beast Wars Second habían gozado de un éxito tremendo, Takara estrenó en Diciembre de 1998 una película especial en los cines de Japón. Especial en el sentido que no es un largometraje sino que son tres segmentos diferentes presentados juntos. Al inicio hay un resumen con los momentos más importantes de la animación de la historia de

BW Second, seguido ahora sí por una pieza de animación nueva y finalmente un doblaje especial del capítulo "Bad Spark" de la segunda temporada de Beast Wars. Este episodio muestra la aparición del transformer inmortal Rampage al que le fue agregado un pequeño segmento de Rhinoex explicando cómo empieza la temporada ya que aún no se había emitido en Japón.



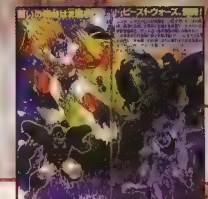
Rampage, el transformer de la chispa inmortal



● **"Beast Wars II: Lio Convoy Kiki Ippatsu!" (BWII: Lio Convoy al Borde de la Crisis!)**

El segmento nuevo de animación cuenta que una misteriosa nave hace colisión en Gaea; dentro de ella hay un artefacto llamado Portal de Teletransportación. Galvatron usa el portal para traer a Majin Zarak un robot gigante con el que ataca a los Cybertrons. Mientras pelean, uno de los Cybertrons utiliza el dispositivo para traer a Convoy (Optimus Primitivo). El problema surge cuando las energías del planeta surten efecto en el robot gigante, que se transforma en un monstruo bio-mecánico mucho más poderoso. Convoy y Lio Convoy chocan sus manos, al mejor estilo "poderes de los gemelos fantásticos, actívense!", liberando todo su poder oculto y convirtiéndose en Burning Convoy y Flash Lio

Convoy. Acto seguido derrotan juntos al bicho grande junto al ese.



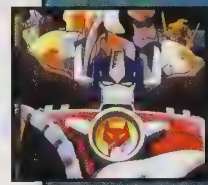
Beast Wars Neo: Cho Seimeital Transformer (Beast Wars Neo: Super Formas de Vida Transformers)

Emisión en cines entre 3-2-1999 y 28-9-99
1 temporada de 13 capítulos (actualmente)



Viendo que el negocio era muy lucrativo, Takara decidió producir en 1999 una secuela de Beast Wars Second; esta vez cambiando el concepto de "animales vs. vehículos" por uno más similar al Beast Wars original: "Mamíferos vs. Dinosaurios". Por supuesto una nueva línea de muñecos salió a la venta y al igual que la anterior estaba basada en repaints de muñecos de Beast Wars raramente conocidos y algunos diseños nuevos. La historia continúa directamente a la anterior; los Destron liderados por Magmatron (tres dinosaurios combinados en un robot) están dando vueltas por la galaxia buscando las cápsulas de energía que esparció Lio Convoy. Para detenerlo el consejo de Convoyos (concepto que explica la excesiva cantidad de diferentes Optimus que se presentan en las series japonesas)

envía a Big Convoy, una especie de Rambo solitario dentro de las filas Cybertron que se transforma en Marut, al mando de una fuerza de Cybertrons inexpertos. La trama se complica cuando una tercer raza se une a la disputa de la Angolmois; los Blentrons (repaints de algunos muñecos que no aparecieron en la serie de BW). Esta raza logra robarle las cápsulas a ambos bandos y entonces se descubre su verdadero propósito, esta energía es en verdad la fuerza vital de una entidad que estaba encerrada en el planeta Gaea; (a que no saben de quién es?) Unieron por supuesto. Ahora que los Blentron recuperaron todas las cápsulas logra volver a la vida y sólo podrá ser detenido si todos los Transformers ponen a un lado sus diferencias.



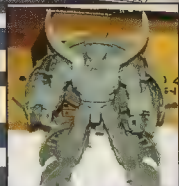
EL EXCELENTE MUÑECO DE BIG CONVOY CON MATRIZ DESMONTABLE



El Manga

La versión manga de BW Neo también corrió a cargo de Shoji Imaki y se publicó continuando directamente al final de BW Second en la edición de Marzo de 1999 de la revista "Comic Bon-Bon". En este caso el primer episodio de los ocho que la forman, cuenta que Big Convoy es en realidad una especie de reencarnación de Lio Convoy, formada cuando este último al estar moribundo después de la explosión final que disper-

sa las cápsulas de energía de BW Second, decide enchufarle la matriz y su esencia a un pobre Mamut que trataba de protegerlo. Un hecho destacable de esta serie es que Takara, aprovechando la nueva aparición de Unicron había decidido finalmente crear un muñeco de éste, el cual sí fue desarrollado pero nunca llegó a las jugueterías niponas, los fanáticos de todo el mundo siguen llorando...



PROTOTIPO DEL MUÑECO DE UNICRON, QUE NUNCA PODRÁS COMPRAR

Beast Wars Metals: Cho Seimeitai Transformer

(Beast Wars Metals: Super Formas de Cho Seimeitai)
Emisión en USA entre 24-10-1997 y 1998
Emisión en Japón entre 20-10-1997 y 1998
2 temporadas 13 capítulos cada una



Finalmente, después de un año y medio de espera Japón estrenaba la segunda y tercer temporada de Beast Wars. En este caso aprovechando las inclinaciones del argumento decide unir ambas en una gran serie de 26 episodios, con el agregado de la palabra Metals. En esta etapa se marcan un poco más los cambios argumentales realizados en el doblaje, afirmando que a diferencia de la americana Cybertrons y Destrons continúan en guerra y ésta es sólo una encarnación más del conflicto.

La segunda temporada introduce nuevos personajes a la vez que elimina a otros. La explosión del arma de los alienígenas crea una onda de energía que aparte de estabilizar la mayor parte del energón del planeta y matar un par de Predacons, convierte el cuerpo de muchos de los Transformers en Transmetals, es decir animales con coraza metálica. Otra adición al equipo son los Fuzors: Vainas stasis que fueron afectadas por la onda, produciendo que el esca-



"Che, Optimus, por qué no te ponés el barbijito de nuevo? Tenés un aliento, hijo de puta!"

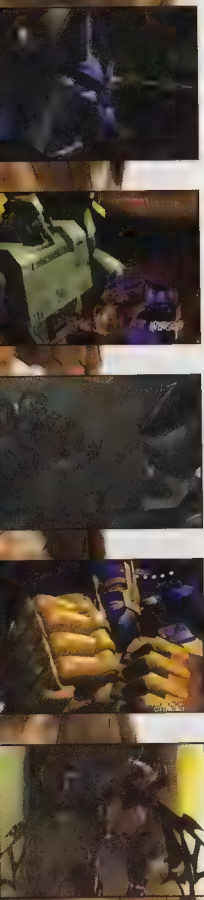
neo se trastorne generando robots de dos animales combinados. Optimus regresa en un nuevo cuerpo y la trama se vuelve más dependiente del disco robado por Megatron y los secretos que posee aparentemente sobre este extraño planeta. A esto se le suma la aparición de un segundo disco casi igual al primero pero de origen alienígena, que le permite a Megatron controlar una nave extraterrestre que termina raptando a dos Maximales y llevándolos con los aliens. El desenlace de esta temporada viene con la revelación por parte del líder Predacon de que en realidad se encuentran en la Tierra; al mismo tiempo que se dispone a aniquilar al durmiente Optimus Prime original, que se encuentra en el Ark, la nave Autobot original estrellada en la base de un volcán. Aparentemente la intención de Megatron fue desde el principio encontrar este planeta para poder destruir al líder Autobot y así cambiar el futuro y evitar que sus antepasados pierdan la gran batalla. La tercer temporada es sin duda la más interesante, comienza con una espectacular secuencia donde muestra que para salvar la continuidad del tiempo Optimus Prime se introduce la chispa del Optimus



original, convirtiéndose en Optimal Optimus. Como era de esperarse nuevas líneas de Transformers aparecen, en este caso los Transmetals II, versiones más agudas y feroces que las anteriores con algún tipo de capacidad regeneradora. Megatron revela que el disco es en realidad parte de la sonda espacial Voyager, que fue modificado por el Megatron original con un mensaje detallando el plan a seguir por algún futuro descendiente suyo si llegara a perder la guerra con los Autobots. Al mismo tiempo se devela un libro llamado "Las Crónicas de Primus", algo así como la Biblia Transformer, en donde se detallan las acciones que transcurren en la guerra de Bestias, dando a entender que eran un suceso necesario para que la historia pudiera desarrollarse de la manera correcta. La serie termina con la aparición (en manos de un nuevo Megatron que porta también la chispa del

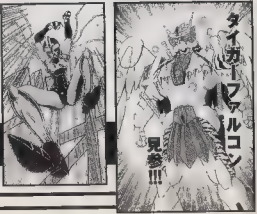


BEAST MACHINES
 La adaptación de esta serie al cine, respectivamente



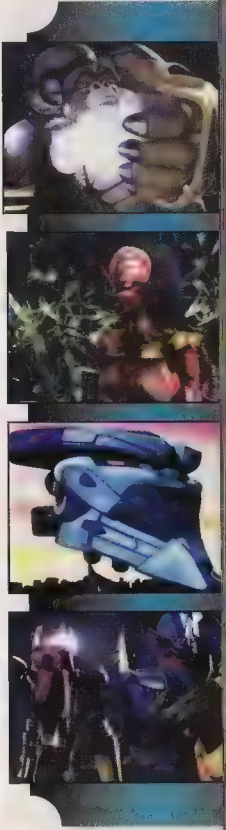
Megatron (original) del Nemesis: la nave de los Decepticon originales, igual en poder al Ark. Finalmente concluye con la destrucción de todos los Predacones, la captura de su líder y el viaje de regreso de los Maximals a Cybertron. Hay que destacar que el último episodio fue escrito por el mismísimo Simon Furman, creador del vasto universo del cómic original de Transformers. En Japón esta serie fue ligeramente alterada en el doblaje para mantener cierta correlación con las series japonesas. Se destaca el cambio de los nombres a todos los personajes agregándole un "Metals" antes, exceptuando a los dos jefes: Metals Lord Convoy y Metals Lord

Megatron, y el patético intento de hacer a Rataatrapa más popular entre el público infantil, poniéndole una voz muy similar a Pikachu y con frases repetitivas, llegando al extremo de dibujarlo directamente como un pokémon en la adaptación de manga. Esta adaptación también vio la luz en las páginas del "Comic Bon-Bon" en Noviembre de 1999, y contó con 6 capítulos que resumen ambas temporadas. Al igual que las dos versiones anteriores fue realizada por Shoji Imaki. Esta adaptación presenta muchísimos cambios argumentales al mismo tiempo que muestra sin duda los peores ejemplos de "cartoonización" de personajes.



Nuevamente la productora Mainframe estuvo a cargo de la creación de esta continuación. La historia cuenta de la súbita aparición de Optimus, Cheator, Rataatrapa, y Araña Negra en Cybertron. Esta situación es aún más extraña teniendo en cuenta que se encuentran en sus formas animales iniciales, sin habilidad de transformarse, y que no tienen ningún recuerdo de cómo es que llegaron a ese planeta, que ahora se encuentra completamente deshabitado. Una nueva raza de Transformers hace su aparición, los Vehicons: androides sin inteligencia liderados por cuatro generales. A partir de una conexión que realiza Optimus con el Oráculo de Cybertron, éste se ve transformado en una nueva

forma Maximal: Tecnorgánico. En este nuevo modo los Maximales deben aprender a transformarse de un modo totalmente diferente, ya que esta transformación no es mecánica sino que parte de un proceso mental de control personal. Megatron parece ser el dominador absoluto de este nuevo y extraño Cybertron, y como siempre tiene uno de esos planes gigantescos que se van revelando a medida que transcurre la historia. Al parecer Megatron logró liberarse de sus cadenas durante el viaje de regreso a Cybertron al finalizar Beast Wars, llegando al planeta mucho tiempo antes que los Maximales. Para el momento en que los cuatro sobrevivientes despiertan el planeta ya había sido arrasado por un




INSIGNIA MAXIMAL


virus diseñado para congelar a todos los habitantes de Cybertron. El plan de Megatron es lograr la perfección del planeta bajo el mando de una única chispa existente, y la completa eliminación de cualquier componente orgánico de Cybertron. Hacía el final de la primer temporada Optimus logra detener la onda de energía que intentaba eliminar los componentes orgánicos de Cybertron terminando además con la vida de Megatron.

En realidad Megatron había logrado separar sus partes orgánica e inorgánica, aunque desgraciadamente su chispa había quedado en la "impura" parte orgánica, que logró sobrevivir a la onda de energía. Esta nueva forma se hace pasar por otro sobreviviente del virus,

haciendo amistad con los Maximales bajo el nombre de Noble, una especie de hombre lobo. Finalmente, luego de utilizar a los Maximales para llegar a su base, Megatron logra quitar su chispa del cuerpo orgánico y trasladarla a un nuevo cuerpo metálico: Un robot con la forma de Optimal Optimus (La forma que resultó al unir las chispas de los dos Optimus en BW). Tras quitarle las chispas a todos los Maximales (excepto a Optimus) y absorber el resto de las chispas de la población capturada de Cybertron, Megatron termina convirtiéndose en un gigante casi omnipotente. Optimus decide sacrificarse y, llevando a Megatron al centro de Cybertron, reformatea todo el planeta, convirtiéndolo en un mundo tecno-orgánico.

INSIGNIA VEHICON


Muñecos de Beast Machines de la concha de la lora

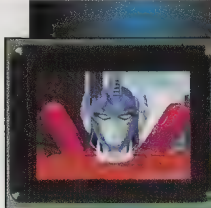


Transformers: Car Robots
Car Robots: Cho Seimeitai Transformer
 Emitida en Japón entre: 5-4-2000 y 27-12-2000
 1 temporada de 39 capítulos



Para iniciar el nuevo milenio la compañía japonesa Takara regresaría a las raíces del mito de Transformers: Cybertrons disfrazados en formas de vehículos salvando al planeta Tierra de la ocupación Destron. La nueva serie desarrolló el concepto del camuflaje de los robots más que cualquiera de las series anteriores, incluyendo el original. Los Cybertrons están inmersos totalmente dentro de la misma sociedad humana, haciéndose pasar por vehículos normales, con dueños y todo. El nuevo líder es Fire Convoy, y como su nombre lo indica es un camión de bomberos. Al igual que sus antepasados, puede unirse con su trailer para formar a Super Fire Convoy, e incluso combinarse con otro robot más, llamado God Magnus (muy similar al Ultra-magnus de la primer saga), para formar a God Fire Convoy. La historia se ubica en los comienzos del 2001, lo que lleva a pensar que en realidad no pretende lograr una continuidad con las series anteriores, ya que para esa fecha apenas se estaba desarrollando la serie original. Sin embargo los nuevos enemigos, llamados Destrongers por alguna razón desconocida, son en efecto Destrons con formas bestias y trans-

metálicas que en efecto vienen del futuro (post BW Neo), tal vez de ahí se debe el hecho de que la lucha se desarrolle tan secretamente (o sea para evitar que se altere el tiempo si los Transformers originales tomaran parte en la trama). La historia cuenta la repentina aparición de Gigatron, un robot que tiene 6 transformaciones diferentes (e incluso luego se le agregaron 4 más), durante las celebraciones en New York del comienzo del 2001, con el objetivo de raptar a un famoso científico japonés; sus intenciones respecto de este doctor serán la gran incógnita de la serie. En Japón un camión de bomberos le pide disculpas a su dueño que lo mira atónito mientras se va manejándose sólo, luego de recoger al hijo del doctor, Yuki (El clásico personaje humano amigo de los robots que siempre queda en peligro) se dirige hacia New York a toda velocidad. Como puede ser que llegue un camión desde Japón a USA? Simple, los nuevos héroes tienen el planeta cubierto por una red inteligente de rutas escondidas bajo el suelo llamadas Cybertron Network, que les permiten trasladarse a cualquier punto del globo, ya que incluso cuentan con túneles que atraviesan el centro de la Tierra.



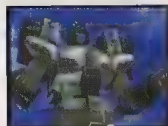
Los Cybertrons vuelven a usar su insignia original



La base de cada episodio es bastante similar: Los Destructors hacen tal cosa mala para conseguir energía; Fire Convoy se entera y le pide a Ai (un holograma que representa la inteligencia artificial de la base Cybertron) que seleccione a los robots que mejor se adapten a la misión (se confundieron con Mask?); cada Cybertron le pide disculpas a sus pasajeros y se va solo; pelean y arreglan todo para que nadie se de cuenta de qué paso. Esta estructura les permite ir presentando de manera particular a cada nuevo personaje del gran repertorio, que incluye varios Gestalts, un grupo Ninja, e incluso a una nueva tercer facción del conflicto Transformers: Los Combatrons. Este grupo fue creado por Gigatron en la Tierra usando protoformas Cybertron; por lo que son intrínsecamente malos, aunque no necesariamente fieles a los Destructors. El grupo es en realidad un repaint de los conocidos Combaticons, que se unían en Bruticus, con el agregado de un robot más que no se combina con ellos pero actúa como líder. Este robot nuevo fue creado a partir del escaneo de un camión cisterna, pero con el agregado que estaba siendo sostenido por Fire Convoy, creando así un nuevo Convoy pero en este caso maligno: Black Convoy. La animación se destaca por ser muy superior a las anteriores versiones bestia, ya que en realidad fue realizada por un estudio diferente, siendo en este caso Studio Gallop; pro-



ductora conocida por haber realizado el anime de Rurouni Kenshin. La serie ya se encuentra contratada en USA, bajo el nombre de Transformers: Robots in Disguise. Actualmente se encuentra en proceso de doblaje para su transmisión en el Fox Kids americano en la segunda mitad del 2001, así que es muy probable que se vea en nuestras pantallas eventualmente.



Gracias a nuestra página...

...ya nos conocen en todas partes



www.larevistaria.com.ar

AVANCE: WWW.ORELSON.COM ARQUITECTO: FREDERICO PERAZZINI 9500 11500 11500 11500

(0341-211) 4542-8021 (0341) 4543-0815 www.larevistaria.com.ar

Buffy y Angel

Por Agustín Gómez Sanz

Ensartame la estaca

Buffy

the Vampire Slayer

Joss Whedon tal vez haya tenido una medianamente prominente carrera cinematográfica, con algunos logros como escritor de Alien

Resurrection, y co-escritor de los libros de cómics como Titan A.E., Toy Story, X-Men, Speed o Twister; aunque sin duda hace apenas unos años atrás iba a ser recordado para siempre como el creador y guionista de la que es considerada una de las peores películas de los 90's: Buffy, The Vampire Slayer. Afortunadamente este fiasco se vería totalmente opacado por haber convertido semejante medida de pata en una de las series más exitosas de los últimos tiempos, rivalizando con gigantes de la ciencia ficción como las sagas de Star Trek y X-Files. Whedon actualmente ostenta los cargos de creador, productor, escritor y director (le faltó cocinero) tanto de la serie original Buffy the Vampire Slayer como de su spin-off (una serie creada a partir de un personaje de otra serie): Angel.

El concepto original de la porrista caza vampiros llegó a la cabeza de Joss a finales de los ochenta, culminando finalmente en 1992 con el estreno de la película. Es justamente en ese film donde se pueden ver los orígenes de la futura heroína de tv. Buffy es la clásica rubia hueca de secundaria yankee, preocupada únicamente por salir linda en la foto del anuario y ese tipo de boludeces que a los norteamericanos les gusta tanto. Eventualmente será contactada por Merrik, un hombre destinado a rena-



cer una y otra vez hasta lograr entrenar a una cazadora capaz de derrotar al vampiro Lothos. El concepto de Slayer-Cazadora se basa en una adolescente con habilidades especiales, única en cada generación, destinada a convertirse en la encargada de liberar al mundo de la plaga de los criaturas sobrenaturales.

Como se dijo antes, la película en sí es bastante poca cosa, incluyendo a Donald Sutherland como el Watcher/Guardián, a Kristy Swanson (Locos del Aire, El Fantasma) en el papel de la rubia tarada cazavampiros, Rutger Hauer (Furia Ciega) como el patético vampiro, y Luke Perry (Dylan de Beverly Hills 90210) como el

novicito rebelde. Tal vez el único atractivo del film era la increíblemente larga y quejosa muerte del vampiro interpretado por Pee Wee Herman. Aun siendo un fracaso comercial en los cines, Whedon pudo comprobar que el concepto original no era malo, cosa que, apoyado por una mejora dentro de las ventas en video, lo llevó a planear una serie con este personaje. Es así como en Marzo de 1997 se estrenaba en las pantallas americanas del Warner Channel un capítulo especial de dos horas que servía de conexión entre la serie y el film. La historia se planteaba como una continuación directa de la película: Buffy Summers (ahora interpretada por Sarah Michelle Gellar), ya consciente de sus poderes, se muda junto a su madre al pueblito de Sunnydale, California. Allí será contactada por el bibliotecario de su nueva escuela que se revelará como su nuevo Guardián. Acá la serie toma un concepto diferente del mito originado por el film en tanto que cuenta la existencia de un consejo de guardianes dedicados a encontrar y entrenar a las múltiples jóvenes seleccionadas alrededor del mundo. El caso particular de Buffy y especialmente del supuesto pacífico pueblito es que en realidad este lugar es una suerte de punto de confluencia de energías místicas. Para el universo de la serie el mundo en realidad tiene un origen muy diferente al que conocemos nosotros.

Eones antes de la aparición del hombre, la Tierra estaba poblada por demonios, eventualmente estas criaturas perdieron su dominio sobre esta realidad, quedando apenas unos pocos vestigios de sus razas: demonios, magos, genios y por supuesto vampiros.

Lo interesante de la estructura en la que está diagramada la serie, al igual que su "hermana

menor" Angel, es que no tiene arcos argumentales terriblemente grandes que tanto caracterizaron a producciones como X-Files; sino que está estructurada en pequeñas historias que se plantean por temporadas. De esta forma el espectador tienen un sentido de cierre en cada historia y al mismo tiempo genera la posibilidad de replantear a los personajes, manteniéndolos frescos a través de los años. Uno de estos ejemplos es justamente Angel: un personaje introducido a mediados de la primer temporada, y que fue evolucionando hasta que en Octubre de 1999 se derivó en una serie propia. Esta nueva producción, si bien está planteada en el mismo universo argumental, está apuntada a un público ligeramente más adulto que Buffy, con un ambiente mucho más oscuro. Al mismo tiempo en esta producción se da un mejor vistazo a los grupos de demonios que supuestamente puebla el bajo mundo, con razas que se han unido en secreto a la sociedad e incluso firmas legales que se dedican a representarlos. Sumado al fenómeno televisivo, el universo de Buffy y Angel incluye nada menos que nueve novelas, con la décima lista para salir a mediados de este año, todas escritas por Christopher Golden. Estos libros si bien no se realizan con el asesoramiento de Whedon siguen de manera bastante fiel al mundo creado por la serie.





Comic de Buffy

Además de la ficción también pueden encontrarse infinidad de libros dedicados a relatar la cronología de este supuesto universo; listados de cazadores y guardianes a través de los tiempos; tipos y características de todos y cada uno de los demonios que aparecieron hasta ahora; guías de episodios; el bendito anuario de la secundaria; etc. Como era de esperarse, semejante éxito mediático no iba a ser desaprovechado por la industria del comic; la editorial Dark Horse es la responsable de los dos títulos mensuales "Buffy: the comic" y "Angel: the comic", además de varias miniseries sobre otros personajes y demás anales y especiales. El próximo 6 de Junio el propio creador Joss Whedon, planea incursionar en este medio escribiendo el guión para una miniserie de 8 partes sobre una nueva cazadora. La historia estará ambientada en el típico futuro decadente donde lo lindo de lo futurístico (autos voladores, computadoras en las heladeras, etc.) es accesible sólo para unos pocos, mientras que los niveles de pobreza y superpoblación son extremos. Melaka Fray, es la cazadora de esa generación; una chica que vive en las calles y que por cierto no está muy contenta con sus nuevas responsabilidades. El merchandising es poco

más que absoluto: ropa, muñecos, estacas, estatuas, y tres millones de porquerías más, incluyendo un juego de Game Boy (es increíble que todavía sigan sacando juegos) y otro para PS2 y Dreamcast al mejor estilo Tomb Raider. Un detalle que se destaca respecto de su emisión en USA es un bache que se produce a mediados de 1999. El 20 de Abril dos pendejos que estaban totalmente de la charola, mataron a 13 personas de su escuela e hirieron a muchas más antes de suicidarse, los yankees quedaron pasmados, fue un suceso muy conocido, especialmente porque después le echaron la culpa a Marilyn Manson. El tema era que el episodio que debía emitirse cerca de esa fecha trataba justamente sobre un intento de asesinato en masa en la secundaria de Buffy por parte de uno de los estudiantes. Por obvias razones este episodio no se emitió, y la temporada continuó después de un breve receso. Lo más interesante es que el final de la temporada, que también se retrasó porque los casos de alumnos asesinos continuaban repitiéndose, marcaba justamente el egreso del grupo de la secundaria; así que cuando el episodio finalmente se transmitió varios meses después, la pandilla Scooby (sobrenombre tradicional que se le dio al grupo de amigos de Buffy) aparecía nuevamente en la bendita escuela causando una paradoja temporal. En esta nota se muestran las biografías de los actores principales al mismo tiempo que se intenta mostrar cada uno de esos arcos argumentales que se han desarrollado a través de las cinco temporadas de Buffy y las dos de Angel para brindar un marco que sirva para los que hayan empezado a verlas desde hace poco. En nuestro país Buffy se emite desde sus 997 episodios doblada por las pantallas del canal Fox, siendo una



"¿Y qué? A Angel le quedan bagotes de masturbación!" de las series estrella de esa señal. Su horario de emisión actualmente es todos los Martes a las 21:00; pasándose a continuación un episodio de Angel, y desde el 6 de Marzo se encuentra estrenando las últimas temporadas de ambas producciones. La película original, por su parte, fue emitida substituida en 1993 por HBO y todavía se la consigue con cierta dificultad en algunos videoclubs.



Buffy. La película original

Cast Buffy

Buffy Summers



Buffy Summers, la adolescente cazadora, es interpretada por Sarah Michelle Gellar, de 23 años. Saltó a la fama en 1993 cuando interpretó a una de las villanas en la comedia telenovela All My Children; papel por el que ganó un Emmy en 1995. Originalmente audicionó para el rol de Cordelia pero finalmente fue elegida como protagonista. Luego del estreno de la serie apareció en Juegos Sexuales (Cruel Intention) haciendo de nena mala, y actualmente forma parte del proyecto filmico con actores de Scooby Doo junto a su novietto Freddie Prinze Jr.



Willow Rosenberg

Willow Rosenberg, la bruja torillera, es representada por Alyson Lee Hannigan de 26 años. Tuvo una temprana carrera delante de las cámaras desde los 4 años, siendo actriz de comerciales para McDonald's y Orco entre otros. Aunque continuó trabajando constantemente jamás logró obtener reconocimiento público hasta el comienzo de la serie; luego de la cual consiguió papeles en un Muerto en el Campus y American Pie. Actualmente sale con Alexis Denisof, otro de los ex-miembros del cast de Buffy y ahora regular en Angel (Wesley).



Rupert Giles

Anthony Stewart Head, de 47 años, interpreta al guardián Rupert Giles. Nacido en Inglaterra, es hijo de un importante cineasta documentalista y una prominente actriz. Además de un extenso repertorio teatral, apareció en muchas producciones para la BBC y ganó reconocimiento en USA mediante una famosa serie de nada menos que trece comerciales para una marca de Café. Sus créditos en series de ciencia ficción incluyen "V.R.5" emitida en nuestro país hace varios años.



Alexander Lavelle Harris

Alexander LaVelle Harris, conocido por su apodo 'Xander', es interpretado por Nicholas Brendon, de 29 años. Su prometedor carrera como jugador profesional de básquet se vio truncada por una fractura en el brazo, por lo que decidió dedicarse a la actuación. Inicialmente consiguió algunos trabajos como un comercial de Clearasil y participaciones en Married with Children, aunque no logró reconocimiento; por lo que empezó trabajando como asistente de producción, hasta conseguir así una audición en la misma serie en que trabajaba. Vive con su gemelo idéntico, el cual disfruta mucho más de las fanáticas que el original.

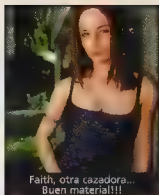


Oz

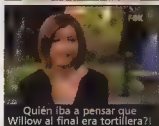
El personaje del hombre lobo Oz, cuyo nombre fue un misterio por casi toda la serie (Daniel Osborne) es representado por Seth Green, de 27 años. Es el actor con más cantidad de producciones en su haber de todo el grupo, además de haber actuado anteriormente con la protagonista (en un comercial a los 4 años) e incluso como novio de Alyson (Willow) en un film insignificante de 1988. Sus créditos incluyen entre otras a The Facts of Life, The Wonder Years (Kevin, creciendo con amor), Batman Animated, Beverly Hills 90210, X-Files, SeaQuest DSV, Weird Science, Step by Step, Mad About You, The Drew Carey Show, Cybill, Batman Beyond, Tucker, Dias de Radio, Family Guy y por supuesto Austin Powers (y II). La participación más extraña de la que tuvo para la película original de Buffy, donde apareció como vampiro. Esta parte nunca se pudo ver porque fue eliminada en la edición final, pero la imagen de esa escena aparece en la parte de atrás del video del film.

impide que Spike pueda matar humanos, lo que lo termina convirtiendo en un "aliado" caza demonios. El segundo punto importante de la serie se marca con el rompimiento de Oz y Willow cuando el primero descubre, gracias a un affaire con una mujer lobo, que no puede controlar completamente a su forma bestia y debe alejarse de la humanidad hasta lograrlo. El gran problema es que cuando finalmente regresa hacia finales de la temporada, descubre que Willow ya tiene otra pareja, su brujita amiga Tara! Otro personaje que hace su regreso es Faith, que se despierta de su coma con planes de venganza. También para esta altura en la trama se descubre que La Iniciativa no es tan buena como se suponía y que en realidad su fin es la creación del soldado per-

fecto, usando partes de humanos demonios y máquinas. Tal creación es Adam, el cual probará ser el enemigo más fuerte de Buffy. Lo interesante de esta temporada es que Adam justamente es derrotado en el anteuúltimo episodio, ya que el último fue destinado para servir de puente con la quinta temporada actual. Para derrotar al enemigo Willow realiza un hechizo que uno los espíritus de Giles, Xander, y la propia Willow dentro de Buffy; dándole a la cazadora poderes sobrenaturales. Liberar dicha fuerza hace que el espíritu de la primer cazadora de la Tierra se despertara, tratando inmediatamente de asesinar a los protagonistas en sus sueños. La relación que tiene este hecho con la siguiente tanda queda aún por revelarse.



Faith, otra cazadora. Buen material!!!



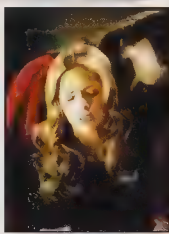
Quién iba a pensar que Willow al final era tortillera?!

Quinta Temporada

18 episodios hasta ahora, emitiéndose en USA desde el 26-9-2000

Si bien esta temporada aún está siendo transmitida en USA, ya va por su episodio 18. La idea es no cagar los eventos futuros que podremos ver en nuestro país gracias a su estreno en Fox a principios de este mes. Más allá de su inicial encuentro con Drácula, la figura más destacable hasta ahora es la aparición de la hermana menor de Buffy: Dawn. Como era de esperarse esta chica no va a ser muy común que digamos, ya que aparente-

mente tiene los poderes de algo conocido como "La Llave". Entre otros momentos críticos a aparecer la madre de ambas caerá terriblemente enferma sin explicación aparente; Kirby tendrá la oportunidad de recuperar sus poderes que obviamente pondrían fin a su relación con Xander; y Spike luego de confesar su amor por Buffy revela secretos sobre Riley que no son muy agradables para la cazadora.



Cast Angel

Angel



Angel o Angelus, es interpretado por David Boreanaz, de 29 años. Hijo de un famosísimo reportero del tiempo, estudió actuación desde la secundaria, pero lo único que consiguió hasta 1993 fue una aparición en *Married with Children* (donde al parecer circularon todos los actores de veintipico de los 90). Terminó trabajando de modélico, pintor, e incluso repartidor de comida. Su conexión con Buffy se dio cuando paseando a su perra (Bertha Blue), se topó con un representante que se cayó de miedo, y acto seguido le consiguió un papel como el vampiro más importante de Buffy.

David está divorciado, y mediado de este año va a hacer su primera aparición cinematográfica en la película de terror *Valentine*.

Cordelia Chase



Cordelia Chase, la boludita snob, es representada por Charisma Carpenter, de 29 años y su nombre viene de un perfume de Avon (parece que a mamá le faltaban un par de caramelos en el frasco). Porrista en la secundaria, tuvo muchos trabajos que incluyeron profesora de aerobics, encargada de un video club e incluso moza en una cafetería en Los Angeles. Fue justamente en este trabajo que conoció a un agente el cual la convenció de tomar clases de actuación. Hizo un par de comerciales e incluso una aparición en *Baywatch*. Aaron Spelling (*Beverly Hills 90210*, *Melrose Place*, *Charmed*) decidió darle un papel como villana en *Malibu Shores* donde finalmente obtuvo reconocimiento. También apareció en la miniserie *Josh Kirby Time Warrior*, una pedorrada que emitió en nuestro país por *Cinecanal*.

Wesley Wyndham-Pryce



El segundo guardián, Wesley Wyndham-Pryce, es interpretado por Alexis Denisof. Hijo de inmigrantes rusos en USA, terminó mudándose a Inglaterra donde ingresó a la Academia de Música y Arte Dramático de Londres. Justamente durante sus producciones teatrales en Inglaterra fue que se hizo amigo de Stewart Head (Giles). Luego de regresar a USA, obtuvo papeles en producciones como *El Arca de Noé*, *Lancelot: El Primer Caballero (First Knight)* e incluso en la serie de *Highlander*. Finalmente y gracias a su amistad con Head, consiguió el papel de Wesley, personaje que estaba destinado a morir en dos episodios, pero que gracias a su interpretación terminó convirtiéndose en regular en *Buffy* y luego como uno principal en *Angel*.

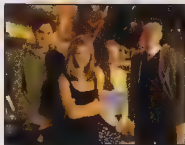
Temporadas Buffy

Primer Temporada

22 episodios emitidos originalmente en USA entre el 10-03-1997 y 02-06-1997

Como se dijo antes la primer temporada comienza con la continuación del film, Buffy y su madre se mudan a Sunnydale, lugar cuyo nombre real es "Boca del Infierno". Este punto particular, además de atraer una gran cantidad de fuerza mística (o sea que está hasta las manos de bichos raros) es una puerta dimensional. Del otro lado de dicha puerta se encuentra "El Amo", un vampiro legendario que quedó atrapado del otro lado al tratar de abrir este pasadizo y destruir el mundo; el chiste es que este vampiro puede salir cada 100 años

y por supuesto Buffy deberá detenerlo. Esta es la historia que uno todo este conjunto de 12 episodios, una temporada bastante corta pero que aún así sirve para determinar perfectamente las bases de la serie, al mismo tiempo en que define los primeros acercamientos amorosos entre los personajes. La temporada tiene muchos puntos altos de sorpresa, como ser el descubrimiento del vampirico secreto de Angel (introducido varios capítulos atrás) luego su primer beso con Buffy e incluso la muerte de la protagonista en el episodio final



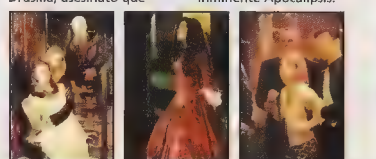
Segunda Temporada

22 episodios emitidos originalmente en USA entre 15-9-1997 y 19-5-1998

La segunda Temporada es sin duda la más oscura de todas las emitidas hasta hoy, en reemplazo del "Amo" aparecen Spike y Drusilla, dos de los vampiros más populares después de Angel, tanto así que terminan sobreviviendo al final de temporada. El factor oscuro de esta tanda de episodios no se da por la cantidad de muertos, sino por la relación que tienen estos con los protagonistas; al mismo tiempo que vemos formarse a las parejas principales: Buffy/Angel, Xander/Cordelia, Giles/profesora Calendar, Willow y Oz. Es en esta parte cuando descubrimos que Oz es en realidad un hombre lobo, al mismo tiempo que el tercer villano de la temporada se presenta: Angelus. La maldición que cayó sobre Angel/Angelus es explicada cuando durante un momento de pura felicidad, es decir que se la garcha a Buffy, el pobre vampiro bueno

pierde nuevamente su alma. La novia de Giles se descubre como descendiente de una familia de brujos gitanos que devolvieron hace décadas el alma perdida al vampiro Angelus, para que viviera para siempre una vida de tristeza arrepiñtándose de sus crímenes pasados como vampiro. Desgraciadamente la profesora muere en manos del propio Angelus mientras trataba de recrear el hechizo y volverlo bueno de nuevo. Una segunda cazadora aparece, Kendra, aunque muere a los pocos capítulos en manos de Drusilla, asesinato que

luego será inculpada a Buffy. El final de la temporada destruye emocionalmente a la protagonista (que ya venía en picada porque su novicito vampiro se dedica a matar a todos los cercanos a ella) cuando Angelus logra liberar a Acathly, un demonio cuya función es básicamente la de tragarse al planeta completo y llevarlo al mismísimo infierno. Willow que empieza a demostrar habilidades en brujería, logra realizar el hechizo y devolverle el alma, sólo para que Buffy tenga que matarlo nuevamente para detener el inminente Apocalipsis.



Tercera Temporada

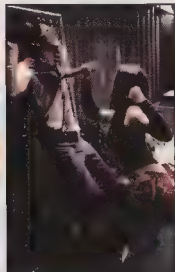
22 episodios emitidos originalmente en USA entre 29-9-1998 y 13-7-1999

El tono de la serie cambia dramáticamente para la tercer temporada. El villano principal se mantiene oculto hasta mediados de la historia mientras que se introduce una nueva tanda de personajes que quedarían para el futuro de la serie. Por un lado tenemos la aparición de otra cazadora más: Faith, recientemente activada debido a la muerte de Kendra; con una actitud de matar tanto demonios como humanos que no prueba ser muy ética.

Angel regresa después de 100 años de tortura en el infierno, sólo para encontrar que muy pocas personas lo quieren después de la masacre que hizo en la temporada anterior. Al mismo tiempo un desacuerdo con el consejo de guardianes hará que Giles sea expulsado de su cargo, trayendo a un nuevo guardián llamado Wesley: un pobre tipo sin ninguna experiencia en batalla y poco apego por la individualidad de la protagonista. Willow y Xander descubren una escondida pasión que termina en un gran conflicto con sus respectivas parejas, uno de los cuales se refleja en un capítulo especial que nada

tiene que ver con la continuidad de la serie: Cordelia en su intención de eliminar todo recuerdo de Xander formula el deseo de que Buffy nunca hubiera llegado a Sunnydale, lo que es automáticamente convertido en realidad gracias a una demonio llamada Anyanka. Una vez allí vemos un futuro apocalíptico con "El Amo" en completo reino del mundo y matar tanto Willow como Xander convertidos en vampiros. El gran "malo" de esta temporada resulta ser el Alcalde de Sunnydale que

se revela como un demonio inmortal y cuya ascensión a una nueva forma traería el fin del mundo. El segundo punto importante de esta trama es la caída de Faith en el lado oscuro, lo que lleva a ambas cazadoras a una lucha a muerte al final de la temporada, que termina con la primera en coma. Luego de derrotar al alcalde, y de paso egresar de la secundaria, Buffy y Angel se dan cuenta que es imposible poder llevar una vida normal como pareja, lo que determina el alejamiento de Angel, que da pie para su spin-off.



Cuarta Temporada

22 episodios emitidos originalmente en USA entre el 05-10-1999 y 23-05-2000

La cuarta temporada implicaba muchos cambios en la estructura, tanto de guión como de elenco. El nuevo argumento giraba en torno a "La Iniciativa", un organismo militar del gobierno que se dedicaba a controlar, exterminar, y experimentar con demonios y vampiros. Para suplantar a los personajes que se pasaron a la otra vida se recurrió al regreso del demonio Anyanka, convertida en mortal y misteriosamente enamorada de

Xander, para suplantar el factor quejoso y snob de Cordelia, mientras que Angel fue suplantado por dos personajes. Por el lado vampirico también tenemos el regreso de Spike, mientras que por el lado amoroso de Buffy tenemos a Riley. Este chico se descubrirá como uno de los soldados pertenecientes a la Iniciativa, grupo que también es responsable por insertar un chip que



Buffy sodomizando a Spike

Temporadas Angel

Primer Temporada

22 episodios emitidos originalmente en USA entre el 5-10-1999 y el 23-5-2000

La serie de Angel se desarrolla de manera bastante más concentrada en los episodios y no tanto en un gran esquema, aunque no hay duda que existe. Por ser la temporada inicial vemos que la mayoría de los capítulos se dedican a establecer personajes y relaciones. Angel luego de su salida de Sunnydale decide establecerse en Los Angeles, donde conoce a un demonio llamado Doyle que lo convence de que su "resurrección" se debe a un plan que "Las Fuerzas Superiores" tienen para él. Doyle conoce esta información ya que experimenta dolorosas visiones generadas por estas fuerzas que le dicen qué debe hacer. Sumados a Cordelia, deciden poner una agencia de detectives privados cuyo fin es en realidad ayudar a la gente que Doyle ve en sus visiones. Este concepto se ve dramáticamente alterado cuando el demonio decide sacrificarse para salvar a los otros a los pocos episodios. Angel aparentemente quedó sin contacto con las fuerzas que lo salvaron, pero afortunadamente, excepto para Cordelia, Doyle le pasó su don a su

socia. El tercer personaje que llega para reemplazarlo es Wesley, ahora eliminado del consejo y dedicado a cazar demonios. El nuevo universo de personajes describe barrios habitados por demonios buenos, una pandilla callejera que debe defender su territorio de vampiros, una firma legal dedicada a defender a toda clase de seres sobrenaturales, etc. En el transcurso de esta tanda Angel obtiene dos grandes oportunidades de volver a una vida normal, pero decide sacrificar ambas en pos de un bien mayor, no sin antes darle masta a Buffy. Hacia el final se va descubriendo que el plan de esta supuesta firma legal, llamada Wolfram & Hart, es resucitar un ser profético; al mismo tiempo se descubre que según la misma profecía "El vampiro con alma volvería a ser mortal".



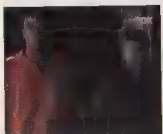
Segunda Temporada

18 episodios hasta ahora, emitiéndose en USA desde el 26-09-2000

Al igual que con la quinta temporada de Buffy, la intención es no arruinar mucho de lo que se está por estrenar. Un nuevo personaje será agregado al elenco regular: Gunn, el líder de la

banda callejera. Pistas que insinúan que el ser resucitado no es otro que Darla, la mujer vampiro que convirtió a Angel en Angelus hace más de 240 años. Angel se alejará del trabajo detec-

tivosco dejando solos a sus compañeros y se rumorea un nuevo encuentro con Buffy, ya que debe ir corriendo a consolarla por la muerte de alguien muy cercano a ella...



SOLO NECESITAS
OJOS PARA VER
Y SABER DONDE
MIDAR

OSARIO:

PURO COMIC
AMERICANO - MANGA - JUEGOS DE CARTAS
E-MAIL: purocomic@sinctis.com.ar

CAPITAL:

ATMOSFERA CERO
Jomiqueria

MINIATURAS ORIGINALES - BOL
E-MAIL: info@atmosferacero.com.ar
www.atmosferacero.com.ar

VENTA MAYORISTA

WARHAMMER & J. DE BOL



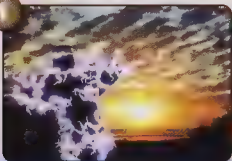
CAPITAL:

THE BUNKERS
Comics

TALLER DE DIBUJO - WARHAMMER
E-MAIL: bunkers@fibertel.com.ar

HISTORIA Y GLORIA DE MECHAPOCH

NIVEL - 00 - EL NACIMIENTO DEL MECHA ARGENTINO



Hacia el final de la historia, el nacimiento de MechaPOCH se debe al trabajo po mecánico.



Este era el momento del "cacharrito" y el "chanchito" que rodeaban a los pobres ancianos indefensos.



Sin embargo, el título de "el bolido del barrio" se lo ganó por haber sido el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



Nunca volvió a competir, pero su nombre se convirtió en leyenda. Él era el "bolido" que había sido el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



Para el momento de su nacimiento, MechaPOCH ya había sido bautizado con el nombre de "el bolido del barrio".



La "decepción" se convirtió en "éxito" cuando el "bolido" fue el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



En una de sus primeras actuaciones, el "bolido" fue el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



Rápidamente, MechaPOCH se convirtió en una leyenda. Él era el "bolido" que había sido el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



En una de sus primeras actuaciones, el "bolido" fue el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



Una mañana, totalmente deprimido, el "bolido" se suicidó. Él era el "bolido" que había sido el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



En una de sus primeras actuaciones, el "bolido" fue el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.



Al momento de su nacimiento, MechaPOCH ya había sido bautizado con el nombre de "el bolido del barrio".



Para el momento de su nacimiento, MechaPOCH ya había sido bautizado con el nombre de "el bolido del barrio".



El "bolido" se convirtió en "éxito" cuando el "bolido" fue el primero en salir a competir en un campeonato de MechaPOCH.

Blue Seed

Por Marcelo Vicente

Maldita ecología

Una de las tantas cosas que llaman la atención acerca de Japón es la armoniosa coexistencia de elementos tan dispares como opuestos; milenarias leyendas conviven a diario y en paz con la todopoderosa y asustante tecnología, con la precisión de un reloj, hasta llegar a complementarse de una manera asombrosa. Esto es sólo un ejemplo, y señala una realidad que cuanto menos extraña que se encuentra presente en casi todos los órdenes de la sociedad nipona.

Blue Seed es un anime que podría comenzar a explicarse perfectamente a partir del párrafo anterior; ya que refleja de manera cabal esa compleja interacción de temas del pasado y del presente, abordándolos desde una óptica inteligente aunque quizás no muy original. Lo que plantea esta serie es lo siguiente: Qué ocurriría si esa amalgama se rompiera? Es decir, Qué pasaría si el pasado (encarnado en el universo de los espíritus y demonios) y el presente (la ciencia y la tecnología) comenzarían una guerra?

Blue Seed, que actualmente está siendo emitida en Argentina por Locomotion, consta de 26 episodios que se transmitieron originalmente en Japon a razón de uno por semana a través de TV Tokyo entre el 7 Octubre de 1994 y el 29 Marzo de 1995. Y aunque si bien en un principio no contó con muchos seguidores en su país de origen, tal vez debido a su guión un tanto confuso con permanentes referencias

BLUE SEED

ブルーシード



mitológicas, esto con el correr de los capítulos fue quedando de lado, al punto tal que una vez concluida la saga televisiva la historia fue continuada mediante una serie de OVAs. Blue Seed es básicamente un anime que mezcla acción con toques de romance, comedia, drama y terror (léase monstruos)

desarrollado con una prolijaidad visual que parece salida del plano de un arquitecto. La protagonista es una quinceañera -Momiji Fujimiyá- quien continuada en sus venas esconde un gran secreto: en su sangre está la clave para acabar con unas criaturas ancestrales surgidas del reino vegetal que hace miles de años asolaron Japón, y que



en la actualidad se encuentran al acecho nuevamente. Ella es la única persona que puede detenerlos, pero a un costo demasiado caro: el precio es su propio sacrificio. El título de esta serie deriva de unas parastrias semillas azules con la forma de un número nueve denominadas "mitamas", que encierran el alma de los Aragami -una especie de raza de demonios de la naturaleza- cuyo objetivo es eliminar a Momiji, puesto que ésta es última descendiente directa de la princesa Kushinada y tiene la misteriosa capacidad de lograr que estos monstruos caigan en un sueño perpetuo.

Este anime está basado en un manga homónimo, cuyo autor es el renombrado historietista Yuzo Takada (3x3 Eyes, Nuku Nuku), publicado originalmente en 1992 en la revista Comics Gamma de la editorial Takeshobo, y recopilado luego en dos tomos. Como dato anecdótico puede agregarse que Takada es el responsable

"casual" de esta obra, ya que la idea original era en realidad de la editorial, y esta fue la que accedió el boceto a varios de los dibujantes que allí trabajaban, para que finalmente Takada aceptara desarrollar la historia. Al no ser un manga extenso, la serie animada siguió bastante más allá de la conclusión del comic, peroafortunadamente el espíritu no se pierde ya que el propio Takada participó activamente en el proyecto televisivo desde el primero hasta el último capítulo, supervisando de cerca cada detalle.

La animación de Blue Seed corrió por cuenta de la afamada empresa Production IG en sociedad con Ashi Production, dos pesos pesados de la industria japonesa en cuanto a la realización de animés se trata, con trabajos de gran factura en su haber (Nadesico y Steam Detectives entre otros en el caso de la primera). Y claro, esta no fue la excepción ya que con frecuencia se dice que la serie televisiva de Blue Seed tiene la calidad de un OVA. Además y reforzando el concepto anterior, la compañía IKIF se encargó de las partes de animación por computadora que se incluyeron en el producto final. A modo de datos complementarios vale agregar que como miembros destacados del staff de producción pueden nombrarse a Kenji Kawai (Parlor: Ghost in the Shell) en la composición de la música y a Jun Kamiya (The Girl from Phantasia) como director. Se puede decir también que Blue Seed generó en Japón una especie de mini revolución educativa y cultural, ya que muchos fanáticos que seguían la trama se terminaron enganchando con el tema de los mitos y leyendas,



MOMIJI FUJIMIYA/KUSHINADA

MAMORU KUSANAGI

DAITETSU KUNIKIDA

AZUSA MATSUDAIRA

SAKURA KAMAZAKI

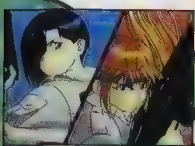
RYOKO TANREUCHI



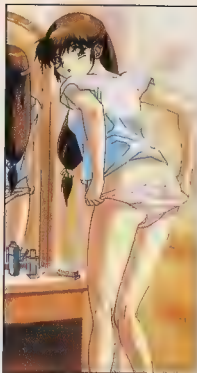
KOUME SAWAGUCHI



YOSHIKI YAEHASHI



y se dedicaron a estudiarlos con mayor profundidad. Algunos detractores, de esos que nunca faltan, han comparado a Blue Seed con el otro título estrella de Yuzo Takada -3x3 Eyes- alegando que en ambos mangas los monstruos y los contenidos mitológicos conforman la base en la cual se apoyan las historias. Si bien esto no deja de ser cierto, es necesario aclarar que en el desarrollo de los respectivos argumentos, los sentidos a los cuales se dirigen son muy diferentes. Además, 3x3 Ojos es en general de un tono mucho más serio que Blue Seed. Pero no hay nada mejor que juzgar las cosas por uno mismo, así que el veredicto final va a recaer en los televidentes, quienes decidirán si Blue Seed pasa por esta región sin pena ni gloria o se convierte en un éxito. El doblaje que se realizó para Latinoamérica sin duda juega 100% a su favor con todos los "chiches" habituales hoy día de las versiones de Locomotion: opening y ending originales y en japonés, buenas voces, traducción fiel y sin censuras... y hasta la inclusión de unos pueguenos bonus en superdeformed que en Japón sólo se vieron en la edición en video. Sin embargo el camino al éxito de Blue Seed por estas tierras viene sufriendo algunos problemas. Si bien se estrenó en Noviembre de 2000, sólo alcanzó a pasarse 1 sola vez antes de ser sacada del aire por problemas técnicos



cos del doblaje al portugués (la misma señal de Locomotion sale en castellano y portugués). En esa pasada inicial apenas llegó a llamar la atención ya que su estreno no fue demasiado promocionado. Ahora, en Febrero pasado, Blue Seed ha retornado a las pantallas del canal acompañada de una fuerte y bastante bien lograda campaña de spots publicitarios. De su éxito dependerá que Locomotion se decida a emitir de la continuación en OVAs, los cuales si bien se los han ofrecido, de momento han optado por no comprarlos, según comentaron a Lazer directivos del canal.



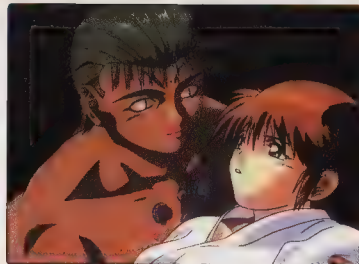
La historia

Un antiguo mito japonés cuenta que hace muchísimo tiempo los Dioses aún habitaban el planeta Tierra, y un día dos de ellos se encontraron en un lugar llamado Izumo. Era Susano-O, el Dios de la tormenta y Ashi-na-Zuki, el Dios de la tierra. Este último estaba triste porque cada año, Yamata-no-Orochi, un dragón de ocho cabezas, había venido y devorado a cada una de sus siete hijas, y ahora estaba a punto de regresar nuevamente para llevarse a la última que quedaba con vida, la princesa Kushinada.

Susano-O entonces propuso un trato: él derrotaría al dragón a cambio que Ashi-na-Zuki le diera a su hija en matrimonio, a lo que el Dios de la tierra aceptó. Fue así entonces como Susano-O se valió del viejo truco que alguna vez utilizara Ulises para derrotar al gigante Polifemo en los mitos griegos; esto es: engañar y emborrachar al enemigo, para luego matarlo. La boda entre el Dios de la tormenta y la princesa se celebró en la aldea de Suga y sus hijos se convirtieron en héroes mitológicos. Llegado este punto resulta



"Si me froto esto en el culo, se me irán las hemorroides?"



interesante comentar que esta misma leyenda ya se tomó como base para el manga Orion de Masamune Shirow y para una de las historias de la última miniserie de OVAs de Ranma 1/2 (adaptada de los tomos japoneses 25 y 26 del manga). Miles de años han pasado desde que ocurrieron tales sucesos, y los Aragami (descendientes del legendario Yamata-no-Orochi) han estado durmiendo gracias al extraño poder emanado de las descendientes femeninas de la princesa Kushinada y Susano-O. Pero cierto día en la familia Fujimiya -una rama del árbol genealógico sagrado- nacieron gemelas, Kaede y Momiji, y el poder Kushinada se separó en dos, provocando con esto el despertar en los tiempos modernos de los Aragami. Por supuesto que el gobierno japonés estaba al tanto de todo y desarrolló un departamento especial, el Terrestrial Administrative Center (TAC), para hacerles frente a esas criaturas similares a las plantas que tienen la capacidad de posesionar y transformar en horribles monstruos a cualquier ser vivo, gracias a las ya mencionadas "mitamas".

Daitetsu Kunikida, director del TAC, solicitó entonces a

la familia Fujimiya que Kaede -la mayor de las gemelas- le sea entregada a su cuidado, para estudiarla y desarrollar a partir de ella armamentos basados en la energía Kushinada; Kaede se convertiría además en su hija adoptiva. Pero al crecer, ella comenzaría a tener singulares sensaciones respecto a su pasado y a su destino, sentimientos que la llevarían una noche a enfrentarse cara a cara con los Aragami. El resultado fue su desaparición. A pesar del dolor de Kunikida, no todo estaba perdido. Aún quedaba una última esperanza: Momiji, la menor de las Kushinada... El anime comienza en este punto, con Momiji Fujimiya siendo una estudiante de secundaria como cualquier otra; tiene 15 años y jamás ha abandonado el pueblo en el cual se crió. Pero un día de camino al colegio, de repente es atacada en un bosque por un tipo extraño (Kusanagi) con ojos de gato y unas cuchillas orgánicas que sacan de sus antebrazos. Este suceso para su sorpresa se refiere a ella como "Kushinada". Afortunadamente es salvada justo a tiempo por un hombre y una mujer (Kunikida y su asistente) al mismo tiempo que el agre-



sor se escapa. Una vez repuesta y ya en la escuela, Momiji buscó en la biblioteca ese término que no paraba de darle vueltas en la cabeza: Kushinada, y se enteró de la historia de la princesa. Pero al considerarlo una simple superstición, y cuando ya estaba por olvidarse de todo el tema, el lugar es invadido por una especie de parrandemoniada (poseída por Yamata-no-Orochi) que también la llama Kushinada, y cuyo obvio propósito es liquidarla. Otra vez es rescatada al filo de la muerte, pero en este caso es Kusanagi quien lo hace. Si, el mismo que antes había intentado acabar con ella en ese momento la estaba salvando, lo cual provocó una terrible confusión en Momiji (y en todos los televidentes que no entienden una mierda!). Kusanagi es un humano al servicio de los Aragami, con la misión de proteger a la Kushinada, para que no sea sacrificada por los humanos. Pero se revela de su destino e intenta eliminar a la princesa, ya que de esta manera él lograría librarse de los Aragami. Sin embargo, Momiji le hace acordar demasiado a Kaede (de quien estaba enamorado) y no lo puede hacer. Para que

la princesa sea exterminada debe estar dentro de un campo de cerámica especial para que el poder de su sangre sea anulado. Finalmente el Aragami que ataca a Momiji es derrotado por el TAC, pero antes alcanza a implantar una "blue seed" en su pecho. Debido a esto último, ella tendrá la facultad de pronosticar las apariciones futuras de estos monstruos, facultad que le permitirá sumarse al grupo de élite que comanda Kunikida. Además contará desde entonces con un protector de lujo: Mamoru Kusanagi. Con el correr de los episodios nacerá una especie de romance entre Momiji y Kusanagi, al mismo tiempo que descubren que si suman sus semillas ambos tendrán nuevos y mejores poderes. Su trama se irá complicando a medida que aumentan las tensiones, ya que con la aparición de Murakumo (otro humano que sirve a los Aragami) la historia dará un giro clave e inesperado. Él viene a reunir energía que será absorbida por una mitama gigante en cuyo interior está Susano-O con la forma de un bebé, y cuando los miembros del TAC los encuentren, junto a ellos estará la mismísima Kaede, a quien creían muerta. Luego el misterioso trio desaparece e inicia un viaje. La cuestión se pone espesa cuando el primer ministro decide, ante la avalancha de acontecimientos que involucran Aragamis, que Momiji sea sacrificada para salvar a la humanidad. Ante esto se convierte en fugitiva, pero es secuestrada por Murakumo quien la quiere

eliminar junto a Kaede, pero ambas son salvadas por Mamoru "siempre justo a tiempo" Kusanagi. Por otra parte Japón, a merced de los Aragami, está al borde del colapso. Entonces se revelan los reales intereses de Murakumo, cuyo objetivo era apropiarse de la gigantesca energía que estaba reuniendo el Dios-bebé, y luego eliminar a las dos Kushinada, ya que de esta forma él quedaría libre de las ataduras de los Aragami, y a la vez como único poseedor de la energía, pero paralelamente el TAC descubre que el poder de la sangre de las princesas está relacionado con una extraña melodía y con un legendario rito, y se decide a enfrentarlo al Aragami en una lucha final. Momiji lleva a cabo la ceremonia "matsuri" y amplifica sus poderes con una máquina especial mientras las mitamas caen sobre la superficie del planeta, provocando que todo aquél que las toque se convierta en planta.



"Trajiste 'las entradas'?"

VOCES DEL DOBLAJE

Momiji Fujimiyai/Kushinada	Maria Fernanda Morales
Mamoru Kusanagi	Ricardo Mendoza
Azusa Kunikida	Gerardo Reyero
Kaede Kunikida/Fujimiyai/Kushinada	Elsa Covian
Koume Sawaguchi	Mónica Villaseñor
Ryoko Talkuchi	Ciro Luna
Yoshiki Yagasaki	María Willyana
Azusa Matsudaira	Ricardo García
Jun Matsudaira	Carolina Marichal
Shunichi Sugihisa	Eduardo Garza
Murakumo/Orochi Murakumo	Alfonso Gallegos
Yamata no Orochi	Miguel Ángel Gálvez
Abuela de Momiji	Yvonne Escobedo
Narración	José Lavat

● Blue Seed 2: Los Ovas

Dos años han pasado desde la batalla contra Murakumo, y los miembros del TAC se han dedicado entonces a diferentes tareas; pero Kunikida es atacado y herido gravemente en su oficina, y todo hace pensar que en ese hecho y en otros recientes estuvieron involucrados los Aragami. Tal suceso desencadena que el TAC con sus componentes originales entre en funciones nuevamente, quedando Sunishi Sugishita como director interino. Momiji mientras tanto ha estado estudiando a los Aragami tratando de ayudar a Kusanagi, pero éste por su condición semi humana se considera una carga y duda en continuar la relación; aunque Momiji malinterpreta la situación creyendo que él está perdiendo interés en ella. Se distancian tras una discusión. Mientras Kusanagi camina por la calle es abordado por una chica de pelo rojo que intenta explicarle que entiende lo que él está sintiendo, pero en ese momento ella tiene la visión de que Momiji está siendo atacada por un Aragami. Esta extraña chica, llamada Valencia Tachibana, acude junto con Kusanagi para ayudar a Momiji, pero es lastimada en la acción dejando evidencia que ella también posee una mitama en su cuerpo. Con el fin de protegerla,

Momiji es colocada en una piscina, rodeada por un campo espiritual; pero otra vez es atacada y nuevamente salvada por Kusanagi y Valencia, quién experimenta una transformación en su vestimenta y en sus poderes; su cuerpo ahora desnudo queda cubierto por apenas algunas hojas de parrá. Finalmente el monstruo es destruido. Estos nuevos Aragami fueron creados de forma científica, o sea que no están bajo el control de Susano-O, con mitamas enviadas accidentalmente a los Estados Unidos dentro de unas antigüedades mucho tiempo atrás. Quien los concibió además robó los datos acerca de la princesa Kushinada, y está tras Momiji. La acción se traslada entonces a San Francisco, donde es dado el puntapié inicial para una nueva historia. A modo de conclusión vale



agregar que prácticamente todo el equipo original que participó en la producción de Blue Seed se mantuvo al realizarse esta secuela, que cuenta con una animación aún superior a la lograda en la serie televisiva. Son un total de 3 OVAs de 30 mins c/u que en Japón salieron a la venta en Julio del '96, Agosto del '96 y Febrero del '98 respectivamente.



● La mitología y el significado de los nombres

Como se expresó anteriormente, Blue Seed tiene una ligazón muy fuerte con los mitos japoneses, en particular con la leyenda Kushinada. Además, y aprovechando los términos de botánica, el otro nutriente importante que alimenta las raíces de esta historia es la misma naturaleza. A consecuencia de esto, muchos de los nom-

bres de los personajes y de los elementos tienen connotaciones vegetales que es necesario repasar para entender un poco mejor el contexto de esta serie. - Momiji: Su nombre significa "arce", también "hojas rojas (otohales)". - Kaede: Es una conjunción entre flor de jardín (kaen) y doble (kaedama). Esto último es por su condición

de gemela de Momiji - Kusanagi: Cómo es visible su nombre (Mamoru) quiere decir "protector". En el caso de su apellido, "Kusanagi no tsurugi" significa "segador de pastos". El que se dedica a esta tarea utiliza además cuchillas. Kusanagi además es una leyendaria espada mitológica.

- **Mitamas:** Deriva de "tama" (alma, espíritu, divinidad).
- **Kumikida:** Conjunción entre "campo, árbol y pradera".
- **Takeuchi:** Take significa "bambú", mientras que uchi quiere decir "casa".
- **Matsudaira:** Su nombre **Azusa** significa "catalpa", en tanto que Matsu quiere decir "pino".
- **Sakura:** Su nombre proviene de la "flor de cerezo" o "árbol de cerezo", y su apellido tiene una connotación similar.
- **Sugishita:** El significado de Sugi es "cedro japonés".
- **Yamata-no-Orochi:** Podría traducirse como "gran serpiente con ocho

púas/horquillas". Es el dragón milenario con ocho cabezas y ocho colas.

- **Matsuri:** Literalmente "festival", pero por lo general tiene que ver con ceremonias religiosas.
- **Susano-O:** El es el Dios de la tormenta y significa algo así como "deidad veloz e impetuosa". Pero por esto (la tormenta) aparece siempre asociado a los problemas, ya que en la mitología japonesa representa tanto al bien como al mal. Fue expulsado del cielo por atormentar a su hermana mayor Amaterasu, la Diosa del sol. (Luego fue contratado por Susana Gimenez y se reprodujo...)



El autor

Yuzo Takada, cuyo nombre verdadero es Yuji, nació en Tokyo el 21 de Marzo de 1963. Su primer trabajo profesional, un manga llamado Tokonatsu Bank, fue publicado en 1984 por la revista Young Magazine de la editorial Kodansha, a lo que le siguieron varias historietas cortas siendo tal vez la más conocida Mainichi wa Nichiyobi (Todos los días son Domingo). Además se rumorea que en sus primeros años, y bajo un seudónimo, realizó algunos comics semi pornográficos. Pero en 1987 su vida cambiaría de manera radical, cuando en la misma revista comenzara a editarse el manga de Sazan Eyes (3x3 Ojos). De un éxito arrasador, esta obra fue adaptada a una no menos popular serie de Ovas. En los noventa Takada se mudaría de editorial y cambiaría un poco la temática de sus trabajos. El ejemplo más claro es Bannou Bunka Nekomusume, también conocida como Super Catgirl Nuku-Nuku, una comedia en la cual a un androide con el aspecto de una chica, le introducen el

cerebro de un gato muerto. Esta historieta, publicada en la revista Shonen Ace de la editorial Kadokawa Shoten, también contó con una serie televisiva y varios ovas. Actualmente Yuzo Takada se encuentra abocado a la continuación del manga de Sazan Eyes y al desarrollo de nuevas historias para Nuku-Nuku.



YOSHI

VIDEOS

CD'S ORIGINALES

MUÑECOS ORIGINALES

CURSO DE HISTORIETAS

en cargo de Oscar Capristi y Fernando Centurion

TORNEOS OFICIALES DE

Pokémon

Todos los Domingos 14 hs.

CLUB DE

MAGIC

The Gambler

Todos los Sábados 14 hs.

San Martín 610
Quilmes Centro
Tel/Fax: 4224-7032
www.yoshi.com.ar

pokemon@yoshi.com.ar

magic@yoshi.com.ar

comics@yoshi.com.ar

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 ADEMÁS CD'S, ARTBOOK, MUÑECOS

TODO EL MERCHANDISING DE ANIME

EN UN SOLO LUGAR

www.vegetafansub.com
vegetafansub@hotmail.com



HERENCIA COMICS

José Hernández 2917 (1653)
Villa Ballester - Buenos Aires
Tel: 4738-2191

OTRA REALIDAD
EN COMIQUERIAS



MINIATURA, MAFIA, ROL, JUEGOS DE CARTAS, CONTROL, MEMORIAS, COMICS NACIONALES E IMPORTADOS, WARGAMES, SALA DE JUEGOS

*Como chicos y me la barco, soy Gay y mi barco", cerró la puerta. Lore. Lore y Fuentes (saludando a Moretto). Buenos Aires (Cap Fed)

Veos que German Moretto sigue haciendo cosas. Hace unas semanas lo llamé y estuvimos charlando en la oficina, es un tipo realmente interesante, vamos a ver si podemos lograr tener alguna otra colaboración suya en el futuro.

L-21-17
Bueno, quería empezar esta fucking mail diciendo algo totalmente novedoso e interesante pero como no se me iba a ir a empacar de la forma más pedorra, así que como va siendo? espero que como siempre esta mail como tantos otros putando a dos manos a los organizadores de Fushigi porque la calidad de la convención cayó muchísimo desde los últimos que se han hecho, algo con otra me da cuenta de que en el último Lazer Mail nadie te contó nada de las vacaciones, ninguna anécdota, ya que vos siempre hacés un comentario de tus propias vacaciones aquí te voy a contar y voy a empacar de la forma que me parece pero por ser serio y responsable (y no ser un asno) que nada me charlo sobre, soy Sergio, y que en la entrada sobre Lazer en Fantabaires le recomiendo a Agustín como mierda había hecho para aprender a aprender, sin contar que ese día yo tenía la voz hecha mierda y sonaba como un híbrido entre Pappo y una voz que suena al tener de las vacaciones peso a contar. Era Domingo por la noche, 20 de Enero más exactamente al día a bailar mucho a los pibes y fue mi querido Mar del Tuyú, no hablamos nada de las vacaciones, ni yo sería que no me había descrito lo suficiente como para poder decirlo, así que le recomiendo a las vacaciones! entonces con mis amigos hicimos un rato en la noche (los a ser los chicos del desquite total), o sea míam, birra y todo a lo que se lleva, el único detalle es que yo fui el único que me quedé en el trabajo (porque infiel!!!) para cuando nos dirigimos al boliche yo ya me había ido antes de salir de la casa y había y vino tirando, una combinación poco recomendable, al llegar al boliche era muy temprano, por lo cual decidimos tomar una cerveza en el kiosco de la casa y me quedé con una cerveza de comertío en 3 cervezas que nos bajamos entre los señores, entonces nos subimos del tomarnos, para cuando íbamos por la segunda birra ya yo estaba bastante cansado por lo cual no era extraño verme diciéndole pipros a las gordas grandes a las viejas que pasan cerca de mí, ya era la hora de entrar al boliche, fuimos, previo coqueteo con las chicas de la fila, que me acordaba no se que habrán pensado, entramos nos sentamos un rato, y cuando todo eso nos ocurrió y la música sonó más fuerte era nuestro momento, para ese entonces yo me estaba acordando ya yo hablan hecho un desmesurado efecto en mí en conducta llegando al punto que yo me caí a la cama con un chabón vestido de mimo (Luz mierda hacia mismo sé un boliche) que me estaba haciendo cosas con globos, yo y yo le pedí que me hiciera una espada tipo la hizo, pero yo quería la espada de Orphen, no cualquier espada, y en mi alcoholizada vorozera era el tipo de He-Man, y me pedía un sacrificio... ¡a mí me gustó el anime y me hiciera una garcha! él fue por lo cual saltaron mis amigos a detenerme para que no armara quilombo, a todo esto las 23:50 de la mañana, y no tuvieron mejor idea que usar la consumición y darme vodka, esa fue la

gota que derramo en vaso, me la tome como si fuera agua, me hizo mierda, no podía estar en pie y mis amigos jugaban al ping-pong conmigo porque me calía a casa rato, a todo esto entro en escena un patotico, que con una sonrisa buena orondo nos pidió que nos fuéramos del establecimiento para que yo tomara aire, salimos, y en la calle me dio un serete humano, me cargaron entre tres amigos y me empezaron a llevar hacia la casa, dici que estábamos a 5 cuadras!, masomeros cuando estamos pensando por la combaría vomite todos los fluidos posibles lo cual hizo que me acordara de la mierda y mi cara dióra contrita la arena, arde de entrar a la casa vomite otras 2 veces mas, sin contar que los re-cajue a puteadas a todos mis amigos por sacarme del boliche y que los amenazaba con un cuchillo, cuando yo estaba en mis calabes, entramos a la casa me cargaron en la cama, me dieron café negro, yo seguía cogadolos a puteadas, vomite el café, el agua que me dieron, en fin creo que esa noche vomite unas 9 veces, todo un record para alguien que no lo hizo durante 11 años, tengo 20 años así que... para cuando desperté esa mañana estaba en bolso, o sea con el carcañito, me acordé del pelo todo volatado y con un dolor en la cabeza que me hacía sentir que una compaña hubiera pasado por encima mía, fu me barfe, y me costó, todavía me fallaban las palabras, sin contar la odiosa que fue sacarme las mollejas del asado de la noche anterior de mí pelo enredado. Así fué la última noche de vacaciones, no es algo de lo que me sienta orgulloso, abe a las 21 hs, o sea no tuve adorno en el salón:

ETC etc etc, son los hechos que te van sucediendo como a mí que me despidieron del trabajo el día 3 de Noviembre, 20 días antes de casarme y no me pagaron un peso, esto significó conseguirme un abogado para que son un excelente gran abogado, me arreglo con la empresa por el mitad de lo que me correspondía, 1500 veces por PUTOLO, ir con la conciliadora, o ANSES por el seguro de desempleo, ver lo del seguro de fletado, así que cuando se casase era un quilombo, luego de unas pocas miras para que te pasés y no poder creer todo lo que te atriso en tan poco tiempo, realmente ahora estamos muy felices y luchando por lo que todavía no conseguí trabajo pero bueno algo va a llegar. A veces son buenas las pruebas de la vida que te hacen más fuerte, y a los argentinos nos somos fuertes no se en que países lo serín. Bueno después de este extenso mail, te aviso que trabajaba de operadora telefónica, así que te cuento que escribo mucho y muy rápido, podría enviarte muchos saludos y mucha suerte. No se olviden de Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Gabriela Velazco (Ba As)

Muchas gracias por la historia... me comence mas de no despende más de un tiempo en formalidades innecesarias. La nota de Shurato está prácticamente eliminada implementando un sistema de número a número por falta de espacio. Ahora que la revista salió más mi seguidio (bueno madra!) seguramente tendremos mas espacio para escribir cosas que no sean los extremos de tv.

L-21-18
Luz san: Para cuando, Shurato?. Hace mas de tres revistas, eso significa mas de medio año, promette que libas a pasar algo de ese anime. Te voy a llenar la cartilla de la bendita palabra para que recuerdes que en algún momento promette algo y debes cumplirlo. Tu pregunta fue que opinamos del matrimonio, compromiso etc. Bueno bien, te informo que me case el día 23 de Noviembre del 2009, en Buenos Aires, me casé con quien con todos los chicos, civil, Iglesia, fiesta etc, tendí que tener unos huecos de acero para hacer todo los problemas que trae consigo. CIVIL: cantidad de papelero insumible, como DNI del novio, novia, padre, madre (también de cada uno), testigo femenino, testigo masculino, suplementos por las dudas, todos en MUY BUEN ESTADO, ya que sino te lo rechazan, luego el papelito del registro civil que te tendé que ir a hacer autorizar, los análisis prenupciales, cosa horrosora donde

tenés que ir a un sordido lugar infestado de fichas a que una enfermera gorda con cara de travesti se saque un poco de sangris que como me dijo la era del registro civil, es solo una costumbre ya que no sirve para nada, porque si sale algo malo, igual te casan: IGLESIA: mismos papales, previa charla con matrimonio civil, previa charla con el juez que es estar casado después de 20 años, charla con el sacerdote que te informa todo lo bueno del matrimonio (y sí, te lo informa una persona que no sabe que es el matrimonio, que las Flores de la Iglesia para el día D que no tuve porque no tenía plata), a esto hay que agregarle pelusa entre los dos padres, porque el padre de mi novia iba a ser el padrino pero mi papá se encolato que quería entrar a la novio todo en la última semana. FIESTA: aquí nombro todos los gastos que tendé para una fiesta miníma como la que tuve yo de 60 personas, esto es cotillon (comprado en Once y del más barato), Souvenirs que los chicos yo mismo y me terminaron saliendo mas caro que los comprados, salón, dj, y el catering que viene todo junto y que después de dos años de estar pagadísimo poco a poco el día 2 de Noviembre me informo que me casé y que me habían pasado era por 100 pesos, yo me acordaba de un amigo que me había llamado hace dos años, tenia como poner como 400 pesos mas de lo que yo habíamos pagado, ademas del salón que como ya he habia mala onda lo hicieron ellos y el Sábado 25 me informaron que tenia que hacerlo yo, esto me lo dijeron a las 16 horas y me caso, abe a las 21 hs, o sea no tuve adorno en el salón:

ETC etc etc, son los hechos que te van sucediendo como a mí que me despidieron del trabajo el día 3 de Noviembre, 20 días antes de casarme y no me pagaron un peso, esto significó conseguirme un abogado para que son un excelente gran abogado, me arreglo con la empresa por el mitad de lo que me correspondía, 1500 veces por PUTOLO, ir con la conciliadora, o ANSES por el seguro de desempleo, ver lo del seguro de fletado, así que cuando se casase era un quilombo, luego de unas pocas miras para que te pasés y no poder creer todo lo que te atriso en tan poco tiempo, realmente ahora estamos muy felices y luchando por lo que todavía no conseguí trabajo pero bueno algo va a llegar. A veces son buenas las pruebas de la vida que te hacen más fuerte, y a los argentinos nos somos fuertes no se en que países lo serín. Bueno después de este extenso mail, te aviso que trabajaba de operadora telefónica, así que te cuento que escribo mucho y muy rápido, podría enviarte muchos saludos y mucha suerte. No se olviden de Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Shurato, Gabriela Velazco (Ba As)

Muchas gracias por la historia... me comence mas de no despende más de un tiempo en formalidades innecesarias. La nota de Shurato está prácticamente eliminada implementando un sistema de número a número por falta de espacio. Ahora que la revista salió más mi seguidio (bueno madra!) seguramente tendremos mas espacio para escribir cosas que no sean los extremos de tv.



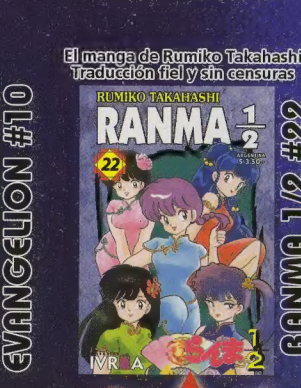
HARUHIKO MIKIMOTO IVR A
Del creador de los personajes de Robotech



YOSHINUKI SADAMOTO - GAINAX IVR A



YU WATASE
Fushigi Yugi #5
Una telenovela con sexo y violencia (yeah yeah!)



RUMIKO TAKAHASHI
RANMA 1/2 #22
El manga de Rumiko Takahashi Traducción fiel y sin censuras

LIBROS DE 100 PAGS
SALIDA MENSUAL
EXCELENTE CALIDAD

C-YOU
LEANDRO ORTIZO