

BURN UP X

# LAZER

# 23

\$ 3,50.- ARGENTINA

IVREA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!



INFORME A FONDO  
SOBRE EL ANIME  
MAS DELIRANTE  
DEL AÑO

84!  
pags!

## SLAM DUNK

- LO QUE MAGIC NO PASO
- LOS JUGADORES DE LA NBA EN QUE SE INSPIRO EL AUTOR
- GUIA DE LOS 101 CAPITULOS
- LAS PELICULAS INEDITAS



EL STAFF DE LAZER VIAJO  
A JAPON Y CUENTA MITOS  
Y VERDADES DEL PAIS

MARLON 8 I





Leandro Oberto  
Editor

**Caida desde  
el paraíso  
(duele...)**

Muchos años atrás uno de mis mejores amigos tras una dilusión amorosa que lo marcó de por vida le escribió a su ex en una dedicatoria de un cómic "Gracias por enseñarme que todo es mentira". Detesto haberlo entendido tanto tiempo después.

Sin duda los seres humanos si encontráramos el camino correcto la primera vez que lo buscamos seríamos mucho más puros, sinceros y felices. Pero desgraciadamente en general no es así y con cada intento se pierde una parte de uno mismo y nos alejamos del ideal.

Sin embargo, el cuánto te alejes depende de vos, tu fuerza y tu esencia. La vida no es una mierda, tal vez simplemente tomaste por el camino equivocado y nunca se puede buscar compatibilidad entre apocalípticos y soñadores... ("podrás decir que soy un soñador, pero no soy el único...")

De todas formas llegó la hora de evolucionar, mi última encarnación fue asesinada a sangre fría... Acá estoy ante un teclado, en el cuerpo de alguien llamado Leandro, y sin embargo no soy él. Soy otro, pero creo que no voy a poder negar la esencia que une a todos los Leandros que hubo a lo largo de los años, lo llevo demasiado adentro: elijo creer.

Y que la vida se apiade de mí si dejó de hacerlo pues entonces seguro me habré unido a la amplia lista de aquellos que nunca encontrarán la paz ni serán felices.

The End.

EDITORIAL  
**IVREA**

**LAZER # 23**

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
Av. Centenario 234. C.C. 42 San Isidro  
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial

Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable

Pablo Ruiz

ISSN: 0329-5029 - Registro de prop. intelectual N° 988830  
All the brands/product names and artwork are  
trademarks or registered trademarks of their owners.  
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista  
son copyright de sus respectivos autores o compañías  
y aparecen aquí por motivos periodísticos.  
Notas © 2001. Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en Kioscos Argentinos por:  
Pablo Santoro, Homero 1048. Cap Fed. (Capital y GBA)  
DISA Luis Saenz Peña 1832 Cap Fed. (Resto del país)  
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.  
Planta Impresora: Quebecor World Pillar  
27 de Agosto de 2001 - Printed in Argentina

**LAZER**

Editor en Jefe  
Leandro Oberto

Jefe de Producción  
Pablo Ruiz

Editor Asociado  
Agustin Gomez Sanz

Coordinación Editorial General  
Javier Heredia

Coordinación Diseño Grafico  
Paula Ventimiglia

Staff de Producción,  
Investigación y Redacción  
Marcelo Vicente, Gabriel Greif,  
Maria Yepes, Javier Saravia,  
Juan Ignacio Quiroga, Ricardo Perez,  
Dario Ureña, Sabrina Abalos,  
Pier Brito y Romina Galotta

**news**

## SERIAL EXPERIMENTS LAIN SERA EMITIDA POR LOCOMOTION

Lain, una serie que se podría catalogar como de las más controversiales y vanguardistas de los años noventa, a un nivel cercano al de Evangelion, llegará a las pantallas de nuestro país de la mano de Locomotion. Los más que complejos 13 episodios de este anime fueron desarrollados por la empresa Triangle Staff bajo la producción de Pioneer LCD. Su emisión se realizó en Japón por Tv Tokyo en horario de traspase entre el 6 de Julio de 1998 y el 28 de Septiembre del mismo año. Habiendo, desde entonces, sido editada en video con gran éxito en la mayoría de los países desarrollados de Occidente. Esta historia dirigida por Ryutarō Nakamura y con diseños originales de Yoshitoshi Abe, es un análisis exhaustivo sobre la formación de la personalidad en los hombres. Ubicada en un supuesto presente levemente más tecnológico que el actual, muestra cómo los límites del mundo on line (conocido como 'Wired' en la serie) con el mundo real van desapareciendo poco a poco. La historia comienza cuando la protagonista, Lain Iwakura, a raíz de recibir un e-mail de una compañera que tiempo atrás se había suicidado comienza a investigar este supuesto "abandono de la carne y continuación de la vida en el wired" del que su compañerita fiambre le habla. Luego de conseguir mejores equipos y pasar cada vez más tiempo conectada, Lain comienza a descubrir que existe un alter-ego suyo formado únicamente en el mundo virtual, y por lo tanto con una personalidad radicalmente diferente. Al mismo tiempo la protagonista se convierte en una pieza clave de una conspiración misteriosa que reúne una élite de hackers, una especie de asesino virtual y un extraño organismo de control. Respecto a la emisión local, los directivos de Locomotion todavía no han decidido la fecha de estreno de esta espectacular serie puesto que recién están empezando a traducirla, pero lo que sí confirmaron es que la emitirán en versión subtitulada.



## MONONOKE HIME LLEGA A ARGENTINA (PERO SOLO EN DIRECT TV)

Finalmente Mononoke Hime, el ya clásico film del renombrado Hayao Miyazaki, llegó a nuestro país, no en video, no en cines (aunque fue uno de los films más taquilleros de todos los tiempos en Japón), sino como una de las películas pay-per-view de Direct TV. Esta obra estuvo disponible para los abonados al sistema satelital desde la primer semana de Agosto, y tuvo una muy buena cobertura en los medios gráficos de nuestro país. La más destacable pertenece al suplemento de Tv del diario La Nación, que además de dedicarle la tapa, realizó una extensa nota sobre este film comparándolo no con Pokémon como estamos acostumbrados sino con films de autores como Akira Kurosawa. La nota escrita por Claudio D. Minghetti, aborda a la película de una manera totalmente adulta y seria, algo todavía poco frecuente en nuestro país. Además demuestra una investigación más elaborada ya que también habla sobre la leyenda original japonesa en que se basó el largometraje. Mononoke Hime (La Princesa Mononoke) fue el film animado más caro de la historia de Japón y se estrenó en los cines de ese país en 1997; la emisión de Direct TV es la más que pasable adaptación norteamericana hecha nada más y nada menos que por el famoso guionista americano Neil Gaiman, con voces de Billy Crudup, Gillian Anderson, Calire Danes y Billy Bob Thornton. Difiere de la original sólo en tener algunos diálogos agregados en escenas que en Japón hay silencio.



## HARAN EN JAPON SLAYERS PREMIUM, UNA NUEVA PELICULA DE LA EXITOSA SAGA

Los fanáticos de la desquiciada Lina Inverse están de parabienes. Esto es porque ya se ha confirmado en Japón el nombre y la fecha de estreno del nuevo film de Slayers. Por si esto fuera poco este se diferenciará de los anteriores en que en vez de tener a Lina (de más chica) y Nagha de protagonistas, tendrá al cast de las series de tv (Lina, Goudy, Amelia y Zelgadís), muchos de los cuales harán así su primera aparición en la pantalla grande. Este film, además, marcará el ansiado retorno de la saga luego de un par de años de silencio. Slayers Premium, tal será el nombre de la producción, hará su debut en los cines el próximo 22 de Diciembre; aunque seguramente más de uno se quedará con las ganas de ver más, debido a que este largometraje (?) sólo tendrá una duración de 30 minutos.

La producción corre a cargo del pomposo Slayers Premium Production Committee y de la compañía Halfilm Maker; en tanto que en el staff creativo se destacan el diseñador de personajes Tetsuya Kumagaya (Spriggan) y el director Junichi Sato (Sailor Moon, Gatekeepers). Además, el guión lo escribió el mismísimo Hajime Kanzaka, es decir uno de los creadores de Slayers. La trama es un verdadero desconche. Lina y Gourry se encuentran de visita en un pueblo costero; en ese lugar ha ocurrido un misterioso incidente: sucede que las personas que han comido pulpo no pueden volver a hablar como humanos sino que a partir de ese momento sólo hablan el lenguaje de los pulpos. Por supuesto que Gourry, que sigue tan pelotudo como siempre, también termina morfando un cacho de estos simpáticos moluscos y acaba hablando como ellos. La cosa se pone interesante cuando Zelgadís y Amelia se terminan involucrando en el quilombo, y comienza la batalla contra el clan de los pulpos que habitan esa playa.



## FANS FRANCESES REALIZAN UN MUY BIEN LOGRADO CORTO DE SAINT SEIYA

Un trailer hecho por fans mostrando una animación bastante simple pero atractiva sobre la saga de Hades de Caballeros del Zodiaco fue expuesto en el festival de animación de Toulon este año. Los asistentes a la convención lo festejaron a los gritos. El proyecto fue impulsado por Oliver Gilbert, que con un corto realizado por Jerome Alquié, con dibujos originales de muy buena calidad y en movimiento tipo flash, intentó convencer a los representantes de Toei Animation (compañía encargada de la serie original) de la demanda insatisfecha que habría por una continuación de esta serie. Gilbert afirma que si Toei no se copa intentará comprarle los derechos al propio creador del manga, el legendario Masami Kurumada, para adaptar la saga de Hades y eventualmente la saga del Cielo sacandolas como OVAs con animación hecha por los equipos originales. Cabe mencionar que la saga de Hades marcó el final del manga original de Saint Seiya; siendo la saga del Cielo un proyecto frustrado del propio Kurumada, del cual sólo se sabe gracias a cosas que ha contado el famoso autor en entrevistas. Pero a no ilusionarse, Gilbert es sólo un fan y no el dueño de una poderosa empresa y lo más probable es que todo esto quede en la nada ya que seguramente hay contratos de exclusividad entre Toei y Kurumada por el anime de Saint Seiya. Y por si esto fuera poco la editorial Shueisha es también co-dueña del copyright. Para lo que sí puede servir esto es para recordarle a los japoneses que la serie es un verdadero clásico no solo en Japón sino también en gran parte de Occidente.



## SE VIENE EXPO COMICS & ANIME, LA CONVENCION MAS GRANDE Y COPADA DE TODOS LOS TIEMPOS

Las convenciones de comics en Argentina están por tener un antes y un después, en Noviembre llegará la primera edición de Expo Comics & Anime. Un esfuerzo conjunto de Editorial Ivrea, Distribuidora La Revisteria, Librerías Entelequia y A4 Editora, hecho con el objetivo de demostrar lo bien que se puede llegar a hacer uno de estos eventos y la cantidad de gente que el mundo del comic es capaz de convocar en nuestro país. Expo Comics & Anime se llevará a cabo en Buenos Aires en el Predio Retiro y contará con un sinúmero de eventos nunca antes realizados como por ejemplo la presencia de un conocido autor japonés y la exposición de numerosas celdas originales traídas directamente de Japón que se usaron para series como Macross, Akira, Sakura, Saint Seiya, Ranma, Slam Dunk, Sailor Moon etc. Además de eso habrá charlas de autores nacionales y extranjeros, los populares concursos de disfraces de Ivrea, proyecciones exclusivas de películas, muestra de originales, Torneo oficial de Magic de Gathering con puntaje para el ranking internacional con premios en efectivo, etc. La idea de los organizadores es superar por lejos todo lo hecho hasta el momento por otras empresas. Para ello se cuidará todo hasta el más mínimo detalle y se contará con una presencia record de stands que incluirán hasta varios de canales de televisión relacionados con la animación y los comics. Serán un total de 10 días de espectaculares sorpresas y eventos. Más información estará disponible en la próxima Lazer.



### Informes:

Para reservar stand con anticipación: 011- 4643-0010

Por auspicios, publicidad o información de prensa, comuníquese con Vocación: 4345-1215

Si sos un autor o tenés una revista y querés participar del evento (no hay que pagar nada): 011- 4919-7199.

## LOCOMOTION EMITIRA BOOGIEPOP PHANTOM, UNO DE LOS ANIMES MAS EXPERIMENTALES Y ACLAMADOS

Locomotion no deja de sorprender gratamente en cuanto a adquisiciones de anime de altísimo calibre. En este sentido, ya es un hecho que desde el 3 de Septiembre podrá verse dentro del segmento Anime Loving (Lunes y Viernes a las 23 hs.), una de las series que más dieron que hablar el año pasado cuando se transmitió en Japón pasada la medianoche: Boogiepop Phantom. La complicadísima trama de corte experimental (muy onda Lain) cuenta que una misteriosa organización o alguien conocido simplemente como Boogiepop intenta proteger al mundo de una incierta amenaza; además febriles rumores circulan asegurando que Boggiepop recluta/secuestraría jóvenes que asisten al secundario... Un verdadero quilombo casi inentendible; es que en este estrambótico anime la mano viene así: todo es relativo, potencial y subjetivo; nada es lo que parece y a la larga se plantean más interrogantes que respuestas. Todo rodeado por una atmósfera oscura y surreal.

Un detalle interesante es que toda la serie -excepto el último capítulo- está grabada en un tono sepia, una especie de grisáceo que no llega a ser en blanco y negro. Otro punto para destacar es que la historia es vista desde la perspectiva de los personajes, y las vivencias de estos siempre se cruzarán en algún punto; es decir que a través de los ojos de distintos personajes se ve la misma escena, pero en diferentes capítulos. Este es un recurso realmente extraordinario. El origen de esta historia se remonta a una serie de novelas llamadas Boggiepop (a secas) escritas por Kohei Kadono e ilustradas por Koji Ogata; dichas historias al ganar un importante premio literario llamaron la atención de diversas compañías que se asociaron para llevarlas al terreno de la animación. De esta manera, 12 episodios producidos por Madhouse fueron emitidos por TV Tokyo entre el 6 de Enero y el 22 de Marzo del año pasado. Además en la actualidad dos diferentes mangas se encuentran serializándose adaptando su trama.





## ORPHEN Y GULLIVER BOY YA ESTAN DOBLADOS!



Orphen



Gulliver Boy



Gulliver Boy

Afortunadamente la catarata de estrenos de animes no se detiene en Latinoamérica. Ahora fue el turno de una de las series más esperadas por los fanáticos de la región y que gozó de un fenomenal éxito cuando se emitió en Japón tiempo atrás: hablamos de Majutsushi Orphen; este hizo su presentación junto a Gulliver Boy el 21 de Julio pasado a través de las pantallas de ETC TV, canal de cable chileno que se dedica las 24 horas a la transmisión de anime.

La historia de Majutsushi Orphen, cuenta justamente las aventuras de Orphen; él es un misterioso hechicero con fabulosos poderes cuya misión es retornar a su aspecto humano a una vieja amiga (Azalea), ya que ésta ha sido convertida en un demonio por causa de una espada maldita. La fantasía hardcore de Majutsushi Orphen fue creada originalmente como una serie de novelas escritas por la dupla Noshiyobu Akita - Yuuya Kusaka, y a partir de allí se adaptó al anime. Entonces dos series televisivas fueron emitidas por la señal TBS: la primera entre el 3 de Octubre del '98 y el 27 de Marzo del '99, y la segunda (cuyo subtítulo es Revenge) entre el 2 de Octubre del '99 y el 25 de Marzo del 2000.

Kuso Kagaku Sekai Gulliver Boy (título original y completo) es un anime semi desconocido de 50 episodios, que se transmitió en Fuji TV entre el 8 de Enero y el 24 de Diciembre de 1995, y que contó con producción de Toei Animation. El argumento se centra en la Atlántida (otla vez aloz?!?) y en unos reyes que en el pasado lograron salvarla de la destrucción a manos de un demonio; pero ahora en los tiempos modernos que el mal ha reaparecido, Gulliver se hará cargo de la situación...

Las aventuras de Orphen, nombre con el cual se comercializa la serie en América latina, fue doblado en Chile por el estudio Technoworks por encargo de la distribuidora Televix; el equipo de doblaje fue prácticamente el mismo que poco tiempo atrás había participado en el de Estás Arrestado!. En tanto que Gulliver Boy fue doblado en México por el estudio Intertrack como suele pasar con las series de Toei. Ambos doblajes son fieles a la versión japonesa.

## SUPER GALS! EL SHOJO QUE EN LA ACTUALIDAD HACE FUROR ENTRE LAS CHICAS

Si bien comenzó a emitirse a través del canal 12 de TV Tokyo el Domingo 1 de abril de este año en un horario muy de mierda (a las 8:30 de la mañana!), Super GALS! Kotobuki Ran ha logrado posicionarse entre los primeros puestos de audiencia. Esto es más que meritorio ya que además del ultra pedoroso horario que le asignaron, tuvo que competir desde el vamos con verdaderos pesos pesados que se estrenaron el mismo día, como por ejemplo: Digimon Tamers o Angelic Layer de las Clamp. La historia gira alrededor de Ran Kotobuki, una adolescente un tanto bardenca que vive en Shibuya -un barrio de Tokyo- con sus padres y que como resulta obvio en esa etapa de su vida sólo le interesa lo fashion, las pilchas caras y pasar el mayor tiempo posible con sus mejores amigas (Miyu Yamazaki y Aya Hoshino). Pero su forma de ser contrasta con la del resto de su familia, la cual ha sido siempre cuna de respetables policías. Ellos presionan a Ran para que una vez que finalice sus estudios, ingrese al liceo y se convierta en el futuro en toda una mujer policía. Desde ya que Ran rechaza rotundamente esa idea, pero a pesar de su decisión, ella ocasionalmente pondrá en su sitio a los criminales -ya que lo lleva en la sangre- que cometan delitos en su barrio. La trama toca además temas subidos de tono (de esos que nos gustan a nosotros!) como por ejemplo que una de sus amiguitas se prostituya part-time para hacer guita y poder darse los gustos (carajo, eso sí que es tenerla clara). Resulta especialmente espinoso el tema porque desafortunadamente esto de prostituirse para hacer dinero no es tan atípico en las adolescentes de Tokyo reales. Este anime está fielmente basado en un manga -llamado solamente GALS!- el cual fue creado por la historietista Mihona Fujii, y que se publica con singular éxito en la Monthly Ribbon Magazine de la editorial Shueisha desde Febrero de 1999. Al día de hoy el cómic va por su capítulo 31 y lleva recopilados 6 tankoubons.



## MAS PELICULAS GROSAS EN LOCOMOTION DURANTE SEPTIEMBRE Y OCTUBRE

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

Nota: 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:  
**2 Sept:** City Hunter: Bay City Wars y Million Dollar Conspiracy;  
**9 Sept:** Akira; **16 Sept:** Ghost in the Shell; **30 Sept:** Dirty Pair: Project Eden; **7 Oct:** Dirty Pair: Flight Conspiracy 005 y Yakumo Tatsu; **14 Oct:** Wallace and Gromit; **21 Oct:** Rail of the Star

- **Japanimation** de los Sábados a las 21 hrs:  
**1 Sept:** Saber Marionette R; **8 Sept:** Virgin Fleet;  
**15 Sept:** Birdy the Mighty; **29 Sept:** Aika (parte 1);  
**6 Oct:** Aika (parte 2); **13 Oct:** Shutendoji (parte 1);  
**20 Oct:** Shutendoji (parte 2)

- **Animafilms** de los Miércoles a las 22 hrs  
**5 Sept:** Ghost in the Shell; **12 Sept:** City Hunter: Magnum with Love and Fate; **19 Sept:** Trickers; **26 Sept:** Oh my Goddess (parte 1); **3 Oct:** Oh my Goddess (parte 2);  
**10 Oct:** Virgin Fleet; **17 Oct:** Wallace and Gromit;  
**24 Oct:** Akira; **31 Oct:** Rail of the Star;

## SE ESTRENÓ EN JAPÓN EL NUEVO FILM DE MIYAZAKI: SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI

El pasado 20 de Julio tuvo lugar en Japón la premier del más reciente largometraje realizado por el legendario Hayao Miyazaki y su Studio Ghibli. La película -de una duración de 125 minutos- fue coproducida por la poderosa Tokuma Shoten e incluye numerosas escenas hechas por computadora. Además, Disney también aportó unos dinerillos en la producción como contrapartida para quedarse con los derechos de distribución internacional del film. Aunque lástima que después se los meten en el culo, ya que no han comercializado casi nada de lo que adquirieron de Ghibli en el pasado, de hecho hasta se habla de que la compra de derechos por parte de Disney es un caso típico de "abrazo del oso", donde adquirieron los films de Ghibli sólo para evitar que algún día se distribuyeran por su cuenta y demostraran ser más exitosos que los de ellos. La historia, simple y directa, narra como Chihiro -una nena de 10 años- luego de cruzar un túnel es transportada junto a sus padres a un extraño mundo paralelo habitado por dioses, deidades, duendes y monstruos en el cual puede pasar hasta lo más inconcebible; allí ella descubrirá que sus viejos han sido transformados en cerdos, por lo que buscará la manera de devolverlos a su aspecto original y retornar al mundo de lo humanos. Pero mientras intenta esto, Chihiro se verá forzada a aceptar las condiciones que allí le impongan, como por ejemplo trabajar para una bruja. Además a partir de entonces su nombre cambiará por el de Sen. Aunque todo no será tan terrible ya que que Chihiro/Sen aprenderá en este lugar de fantasía muchas cosas importantes (infaltables las clásicas moralejas) y vivirá inolvidables experiencias. Luego de la anterior y exitosísima Mononoke Hime, que estaba orientada a un público básicamente adolescente y adulto con su perfil ecologista, Miyazaki focaliza Sen to Chihiro no Kamikakushi -destinada a romper todos los records- al segmento que más conoce y más satisfacciones le dio: el de los chicos.



Aika, el 29 de Septiembre



Maratón de Candidate for Goddess y Burn Up X el 22 y 23 de Septiembre



Candidate for Goddess





## LO NUEVO DE CLAMP: CHOBITS (EL HIJO BASTARDO DE VIDEO GIRL AI Y SABER MARIONETTE)

Si bien el legendario grupo Clamp está conquistando el mercado con su actual producción Angelic Layer, esta no es la única obra que las cuatro mujeres de Osaka están realizando. Desde Enero del año pasado, el semanario de Kodansha Young Magazine viene publicando (desde su número 43) aleatoriamente los episodios de Chobits. La historia cuenta sobre la existencia de carísimos robots humanoides llamados Persocons, usualmente utilizados para tareas mundanas. El protagonista de la historia es Hideki Motosuwa, un estudiante que trabaja en un bar y sueña con ahorrar suficiente para aunque sea comprarse un modelo pequeño (las más baratas son tipo enanitos). Por esas cosas de la vida Hideki encuentra en el basurero del bar una pequeña persocon vendada. El resto de la historia se dedica a mostrar la vida de Hideki y su persocon Chii a medida que se adaptan a su nueva vida juntos y descubren los orígenes de ella. El nombre del manga deriva de la creencia que un Chobit es uno de los modelos iniciales de persocon que en vez de tener un sistema operativo y memoria, tenía un complejo programa de aprendizaje que además de darle voluntad propia la hacía prácticamente igual a un humano. Si bien la premisa parece bastante trillada o incluso robada a comics como Saber Marionette, lo cierto es que el tipo de desarrollo parece más sacado de Video Girl Ai. Ya desde el vamos es la historia de un chabon re-tímido al que le cae una minita rebuena de arriba. Está lleno además de chistes de corte sexual como que la perilla de activación de Chii está en la concha! Chobits se publica en el semanario Young Magazine, una publicación apuntada a un público adulto (18 a 25), famosa por tener mangas con alto contenido sexual y las conocidas primeras páginas con "photo specials" (chicas de secundaria en ropa interior). Hasta la fecha sólo se han recopilado dos tomos de esta historia. Parece que la intención de Clamp es demostrar que pueden agarrar cualquier género y hacer una buena historia.



## SAIYUKI, UN CUENTO CHINO QUE LA ROMPE EN JAPON

Creado por Kazuya Minekura y nacido inicialmente como un manga dentro de la revista G-Fantasy -publicada por Enix-, Gensoumaden Saiyuki se ha convertido a la fecha en un enorme éxito de ventas en Japón. Dotada de un diseño de personajes espectacular, la historia presenta una trama no muy compleja pero sí efectiva, basada en la mitología china. Saiyuki comienza con la premisa de que humanos y demonios han convivido desde siempre en paz en el mismo mundo (un lugar denominado Togenkyo). Pero (siempre hay un pero) alguien trata de revivir por medio de la magia y de la alquimia, junto con una antigua escritura, a un super demonio llamado Gyumao; este había sido exterminado al principio de los tiempos por uno de los cinco dioses que regían los cielos. La cuestión es que en la actualidad entonces, los dioses le encomiendan a un supremo sacerdote -Genjo Sanzo- que se dirija a las tierras del Oeste (donde tuvo lugar el incidente) para desbaratar los planes de ese ser misterioso que intenta resucitar a Gyumao. Genjo Sanzo -quien parece cualquier cosa menos un sacerdote- se verá forzado en ese viaje a ser acompañado por otros tres chabones que aunque tienen apariencia humana resultan ser unos peligrosos demonios; ellos son: Sha Gojyo, Cho Hakkai y Son Goku (hmm... dónde oímos ese nombre antes...?). Aunque Genjo no se banca esto, debe aceptarlo ya que quien lo decidió fue Kanseonbosatsu, nada menos de la diosa de la misericordia (y que aparentemente es hermafrodita!). La historieta de Saiyuki pronto fue llevada al campo de la animación por el Studio Pierrot. En 1999 se editaron 2 OVAs soberbiamente animados y en Abril del siguiente año comenzó a emitirse la serie televisiva, la cual a la fecha ha concluido exitosamente su segunda temporada; además una película se acaba de estrenar en los cines nipones el pasado 18 de Agosto. En cuanto al manga aún se continúa serializando y ya ha alcanzado su octavo volumen recopilatorio.



## LA GENTE DE GAINAX, LOS CREADORES DE EVANGELION, REALIZARAN DOS NUEVAS SERIES DE TV

La legendaria compañía productora de Evangelion planea volver a la tv japonesa después de 3 años de ausencia en las ondas catódicas. Para compensar el largo tiempo transcurrido su retorno será con nada menos que dos producciones totalmente nuevas que prometen bastante:

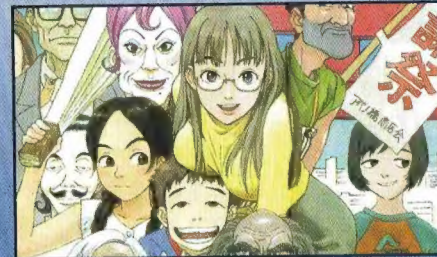
### Mahoromatic

Con fecha tentativa de estreno para Octubre de este año, cuenta la historia de Mahoro, una androide de batalla (V1046-R Type Vesper Hyper Soldier Mahoro) que se destacó como la más poderosa dentro de las fuerzas militares Vesper, cuya misión era luchar contra una invasión alienígena. Después de 9 años de servicio Mahoro es informada que de seguir luchando su vida útil sería de sólo 37 días, pero si decide "jubilarse" podría llegar a vivir hasta 398. Es así como esta androide termina trabajando como mucama de un chico llamado Misato Masaru, un estudiante de secundaria, hijo de un oficial que fue asesinado frente a Mahoro (aunque parece que en realidad fue culpa de ella). Se emitirá en el canal BS-1 y será dirigida por el ilustre Hiroyuki Yamaga, conocido por haber dirigido una de las producciones más conocidas de Gainax: The Wings of Honeamise. La historia está basada en un muy popular manga llamado "Mahoromatic - Automatic Maiden", escrito por Bunjuro Nakayama y dibujado por Bow Ditama, que actualmente se publica en la revista Comic Gum de la editorial Wani Books.



### Abenobashi Mahou Shoutengai (Distrito Comercial Mágico del Puente Abeno)

Sin fecha confirmada de emisión todavía, será dirigida también por Hiroyuki Yamaga y escrita por el conocido Satoru Akahori (autor de Saber Marionette). Muy poco se sabe de esta comedia, salvo que también tendrá una versión en manga a publicarse en la revista Afternoon de editorial Kodansha. Con un estilo mucho más adulto y con algo de contenido sexual, cuenta una historia de corte muy similar a FLCL (en lo delirante); en la que Satoshi y Arumi, dos chicos que van de vacaciones al distrito comercial del puente Abeno, son introducidos a un mundo bizarro lleno de personajes desquiciados y maniáticos.



Por si esto si estos dos proyectos fueran poco la gente de Gainax también está trabajando en un juego RPG.

### Boukyaku no Senritsu (Melodía del Olvido)

Inicialmente pensado como una serie de TV, este proyecto va a quedar plasmado en forma de dos gigantes juegos RPG. Se encuentra en las etapas iniciales de realización y es muy poco lo que se sabe al respecto. Promovido como "La antítesis de una nueva dimensión" (ya podrían ir dejando los ácidos estos muchachos), se ubica en un mundo regido por la magia. Ahí Bokka, el protagonista de la historia, un genuino guerrero mágico, se inscribe en un instituto que enseña justamente a manejar la magia pero que desprecia la violencia. Esta obra también tendrá una adaptación en manga, en este caso para la publicación Shonen Ace de Kadokawa Shoten, la misma revista donde actualmente se serializa el comic de Evangelion.



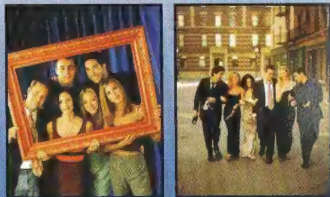


## SERIES DE SONY: SIGUEN O TERMINARON? (ACLARANDO EL QUILOMBO)

Último capítulo o episodio final? De la temporada? De la serie? Por qué carajo no lo aclaran bien?! No se entendi si fue una maniobra para aumentar el rating de su programación o el temor de no poder contratar las nuevas temporadas (como la de Friends) lo que llevo a que Sony se preocupara de dejar las cosas lo más ambiguas posibles para su ciclo de finales de temporada, acá está la verdad de la milanesa:

### Friends

Se la cagaron! Sony ya no tiene más los derechos para la octava y siguiente temporada de Friends. Esta serie está producida por Bright/Kauffman/Crane peeeero en asociación con Warner Bros, así que la gente de WBtv (gracias a que ahora tiene series con buenos ratings) le cogó el producto principal a Sony. Habrá que ver WBtv a partir de Noviembre para saber cómo salió el casamiento de Chandler y Monica y quién es el padre del bebé de Rachel.



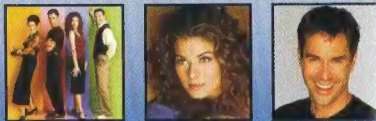
### Dawson's Creek

No, aunque parecía que terminaba con egresar del secundario y el beso final entre Joey y Dawson (igual que el final de la primer temporada), en realidad la serie continúa. El 3 de Octubre la octava temporada empieza a emitirse en USA. Parece que la serie sigue el camino interminable de Beverly Hills 90210...



### Will & Grace

Tampoco termina, la cuarta temporada va a mostrar qué pasó después que la dupla decidiera separarse para perseguir prospectos de parejas serias.



### Everybody Loves Raymond

Lejos de terminar Sony tan sólo pasó 3 de las 5 (y una sexta a punto de estrenarse en Septiembre) temporadas de esta serie. Así que no habría razón para no seguir estrenando.

### King of Queens

El final de la tercer temporada emitida en Argentina muestra que Carrie se entera que está embarazada, habrá que esperar a ver la cuarta temporada a ver qué pasa.

### Spin City

Tampoco termina, el final de la quinta temporada muestra que Charlie y Caitlin se encuentran con posibles repercusiones románticas. La sexta temporada se estrena en USA a mediados de Septiembre.

### Drew Carey

La séptima temporada develará si realmente Drew está completamente loco y sólo ve Mimis en todas partes.

### 3rd Rock From The Sun

Una que terminó de verdad. Después de seis temporadas los Aliens se descubren como tales para salvar a la Tierra de otra amenaza Alien y se les ordena regresar a su planeta natal. El final tiene a nada más y nada menos que a Elvis Costello cantando "Fly Me to the Moon" (Evangelion muerete de envidia!)

### Just Shoot Me

El supuesto documental de A&E sobre Nina no era el capítulo final (sino el anteúltimo), Sony emitió el final de temporada una semana antes de éste. La serie continúa en una sexta temporada.

### Becker

Tampoco termina, la cuarta temporada se estrena en USA a finales de Septiembre.

### 3 Sisters

Continúa en su segunda temporada.

### Frasier

Lejos de haber terminado Sony pasó 6 de las 8 temporadas existentes (con la novena a punto de estrenarse en USA).

### E.R.

Lo emitido como "final" fue en realidad el último episodio de la sexta temporada. La séptima se estrenó en USA el año pasado y en Septiembre se emitirá la octava. Esta también se la cogó la gente de WBtv, quienes emitirán las nuevas temporadas en nuestro país a partir de Noviembre.

### Charmed

El final de la tercer temporada mostraba que las hermanitas eran descubiertas como brujas ante todo el mundo por TV, para arreglar las cosas hacen un pacto con un demonio pero una de ellas muere. Cómo lo arreglan? En la próxima temporada van a explicar que la reencarnación de la hermanita hambre (Prue) fue entregada en el pasado a una Monja y para el momento en que se muere su alter-ego (Paige) ya está en edad adolescente, Tataaaaaaaaaaaan!

### The District

Continúa en su segunda temporada.

### C.S.I.

Todavía no se terminaron de emitir los 23 episodios de la primer temporada, aunque ya está por estrenarse en USA la segunda.

### Felicity

Tampoco terminó. La tercer temporada deja a Felicity sola en New York con su amigo enamorado Noel, mientras su novio Ben está muuy lejitos. El otro punto importante a descubrir en la cuarta temporada es ver la respuesta al pedido de casamiento de Tracy a Elena (que terminó desmayada en el suelo).

### DAG

Gracias a Dios esta serie tiene sólo 17 episodios, que ni siquiera se emitieron en su totalidad en USA.

### Popular

Aunque terminara en una total incógnita, la serie terminó siendo cancelada. En el final vemos que tanto Brooke como Sam se le regalan a Harrison y le piden que elija. Luego de hacerlo Brooke sale corriendo del lugar y es atropellada por una totalmente borracha Nicole. Aunque fuera cancelada el guionista ya había escrito las líneas generales para la tercer temporada: En realidad Harrison eligió a Brooke pero como Sam se pone a llorar, ella sale corriendo; el accidente le rompió todos los huesos de la cara, pero luego de estar vendada tres meses lo único que le cambia es el color de pelo. Harrison se vuelve muy popular por salir con Brooke así que a los pocos meses termina saliendo con veinte minas al mismo tiempo. En el final la secundaria Kennedy es vendida y los alumnos egresan antes. Cinco años después Mary Cherry compra Melrose Place y todos se mudan ahí. (nota: no es un chiste, este iba a ser el argumento posta-posta)



### Nomral, Ohio

Sólo dura 7 episodios.

### The Trouble with Normal

También dura 7 episodios.

### ED

Todavía no se terminaron de emitir los 22 episodios de la primer temporada, aunque ya está por estrenarse en USA la segunda.



## TRAS LOS VIDEO CLIPS DE DAFT PUNK, MATSUMOTO VUELVE CON HARLOCK Y SUS PERSONAJES DE SIEMPRE

Leiji Matsumoto, luego de crear la innovadora serie de video clips para Daft Punk, vuelve al mundo del anime con una nueva obra. Cosmo-Warrior Zero es una nueva historia del universo espacial de Matsumoto, que incluye a Space Cruiser Yamato, Captain Harlock y Galaxy Express 999.

En este caso es una obra retrospectiva, ya que vemos que el protagonista Zero es un viejo amigo del todavía joven Harlock. Los trece episodios que forman esta serie fueron producidos por Enoki Films y comenzaron a emitirse en Julio de este año. La historia cuenta que en el Siglo 30 la Tierra es completamente dominada por seres mecánicos que esclavizan a toda la población, dentro de los grupos rebeldes que se forma para enfrentarlos se encuentran Zero y Harlock, dos amigos entrañables que deciden escapar de la Tierra para tratar de sobrevivir en el espacio. Mientras que Harlock se convierte como todos sabemos en un pirata espacial, que se dedica a robar naves de androides; Zero se convierte en un amargado y depresivo comandante de la flota independiente de la Tierra. La historia comienza cuando el alto mando le ordena cazar y destruir a la nave Arcadia y a su capitán el famoso pirata Harlock. Si bien Zero lo recuerda como un amigo, decide cumplir la misión para tratar de encontrar un nuevo significado en su vida. A lo largo de esta "Precuela" vemos como Harlock conoce a Tochiro, se une a Lady Esmeraldas, e incluso se topa con el Galaxy Express.



## NOVEDADES DIGIMON AQUI Y EN JAPON: DIGIMON 02 y DIGIMON TAMERS



Antiparras grandes para todos!! El pasado Agosto Fox Kids comenzó con los estrenos de la segunda parte de Digimon, Digimon Adventures 02, secuela que cuenta con 50 episodios y difiere en muchos aspectos de su predecesora. Por un lado, tenemos que en vez de estar atrapados en el Digimundo los nuevos héroes llevan una especie de doble vida entre ambos mundos. Como se explicó en la nota de la Lazer#18, la nueva forma de evolucionar se da a través de huevos que corresponden a los antiguos símbolos, ya que la cantidad de personajes nuevos es menor se asignan dos símbolos a cada personaje nuevo. En general la serie no es superior a 01, la trama es más lenta y la cantidad de evoluciones diferentes (armor, normal, dna, etc.) es presentada de forma muy confusa.

La emisión en Fox Kids tuvo algunos altibajos, siendo un error bastante frecuente comenzar la semana con episodios ya emitidos, aunque como siempre el doblaje y adaptación son impecables. Desgraciadamente, a diferencia de la primera serie, esta vez no está el track japonés en el SAP. De todas formas no deja de ser positivo que la estén pasando con escasos meses de diferencia con respecto a su emisión en Japón. Y hablando de ese país, la tercer versión de Digimon se estrenó allí el pasado 1 de Abril bajo el nombre Digimon Tamers. Esta vez la cantidad de personajes es aún menor (sólo 3, aunque por supuesto hay uno con antiparras gigantes), y como era de esperarse un nuevo aparato hace su aparición: el D-Arc, que es un Digivice con una ranura especial para leer un código magnético que aparece en el juego de cartas Digimon (el Card Slash). Las evoluciones en este caso son mucho más difíciles de conseguir y los protagonistas tiene un rol más activo dentro de las peleas entre monstruos ya que deben usar las cartas de forma estratégica durante las batallas. La historia se ubica en una dimensión diferente a la de las otras dos temporadas y se supone que no va a haber ninguna conexión con sus dos otras antecesoras.



Digimon 02



Digimon Tamers

## MIRACLE GIRLS ESTA EN PROCESO DE DOBLAJE

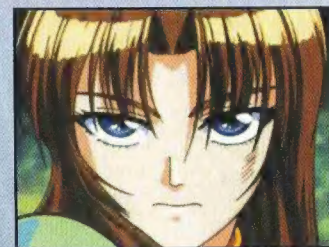
El de las "chicas-con-extraños-poderes" se ha convertido sin dudas en uno de los subgéneros más populares del anime a nivel mundial y por supuesto que Latinoamérica no es la excepción; debido a eso, muchas series de ese estilo han ido llegando a nuestras pantallas en el último tiempo. Ahora parece que será el turno de Miracle Girls, un anime que según se ha anunciado ya se encuentra doblándose al español en Los Angeles. En América Latina será conocido como Magic Girls y lamentablemente los nombres de los personajes van a ser castellanizados. Esta serie es en esencia una comedia que trata sobre las vicencias cotidianas de unas hermanas gemelas que asisten al colegio secundario; ellas son Tomomi y Mikage Matsunaga. Como es de esperarse sus gustos y personalidades son completamente opuestos, ya que mientras Mikage es "traga", femenina y romántica, a Tomomi le gustan los deportes y cultiva el tristemente célebre postulado de "tener muchos buenos amigos en vez de un novio". Pero lo que hace atractiva a esta historia es que estas chicas tienen poderes paranormales, por lo que la telekinesis, la telepatía y las teletransportaciones estarán presentes a lo largo de toda la trama.

Miracle Girls consta de 51 capítulos, los cuales fueron emitidos originalmente por Nihon TV entre el 8 de Enero y el 24 de Diciembre de 1993. El anime está basado en el manga homónimo, que fue creado por Nami Akimoto y que se serializó en las páginas de la popular revista Nakayoshi de la editorial Kodansha (donde también aparecieron Sailor Moon y Sakura). El comic de Miracle Girls se recopiló finalmente en 9 tankoubons.



## SHINZO: ESTRENO DE MEDIOCRE ANIME EN FOX KIDS

El pasado Domingo 8 de Julio se produjo el estreno de Shinzo por parte de la señal Fox Kids. Este anime, que en Japón se emitió sin pena ni gloria y cuyo nombre original es Mashuranbo, fue producido por Toei Animation y consta de 32 episodios; se emitió por el canal 10 de TV Asahi desde el 5 de Febrero al 23 de Septiembre del 2000. La historia cuenta que la Tierra se encuentra dominada desde hace trescientos años por unos mutantes llamados Enterrans; pero la particularidad es que estos mutantes habían sido creados por los humanos y luego se terminaron amotinando. La cosa es que en la actualidad una chica -Yakumo- que estuvo durmiendo todo ese tiempo en una cápsula, despierta y se encuentra con que es la única superviviente de la raza humana. En su computadora descubre un mensaje de su padre (creador de los Enterrans) que la pone al tanto de la situación y le pide que se dirija a un lugar conocido como Shinzo, ya que ahí estaría la clave para la restauración del planeta. Por supuesto que ella inicia entonces ese peligroso viaje, pero afortunadamente en el camino se encontrará con Mashura, Sago y Kutal, tres enterrans rebeldes dispuestos a ayudarla. Desgraciadamente la versión que emite Fox Kids está doblada a partir de una adaptación hecha por Saban con todas las cagadas que acostumbra esa buena gente. Esta es la primera vez que una serie de Toei llega a Latinoamérica de esta forma, teniendo en cuenta que Toei se autodistribuye en la región, el hecho que le haya vendido los derechos a Saban implica que no le tenía la más mínima fe a la serie.



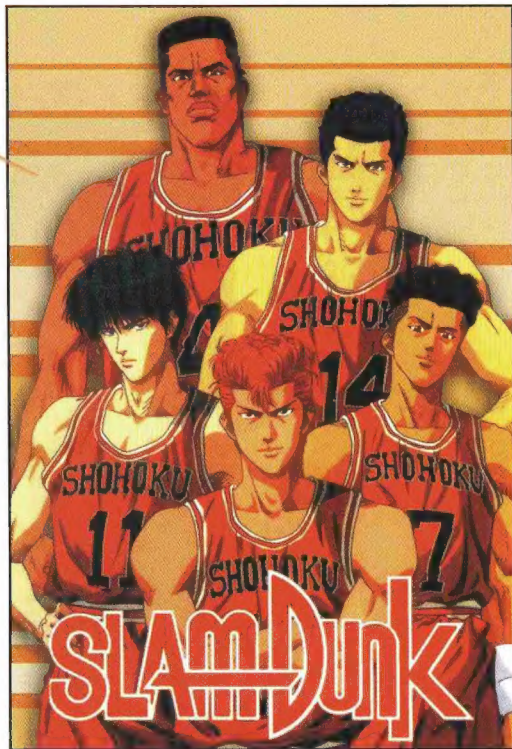


# Slam Dunk

Por Agustín Gómez Sanz  
con Vicente, Oberto y Ventimiglia

## Embocámela en la argolla

**H**abiendo pasado ya casi cuatro años desde que, allá por principios de 1998, el doblaje de Slam Dunk fuera realizado (tal como informamos en nuestra edición de Mayo de ese año), los argentinos empezaban a perder las esperanzas de llegar a ver esta popular serie algún día. Sin embargo el pasado 24 de Febrero todo cambió cuando Magic Kids la estrenó dentro de su (ahora ex) ciclo maratónico El Club del Anime. Aunque su paso por este programa fue un tanto fugaz (por no decir que la quemaron en 20 segundos emitiendo de a 4 capítulos por día); su posterior emisión a partir de Junio, en dosis más aguantables de un capítulo por día y en horarios un poco más lógicos, permitió que sumara una gran legión de fanáticos y se perfilara como uno de los grandes éxitos del año. Esto no es de extrañarse ya que es una de esas series míticas que hizo furor en cuanto país estuvo, conquistando todo el mercado asiático a mediados de los noventa y entrando en Europa y Latinoamérica en los últimos años. Curiosamente USA, país fanático del basket si los hay, no aprovechó semejante oportunidad y jamás pasó la serie; pese a que es un anime con muy pocos aspectos culturales netamente japoneses y un diseño de personajes bastante occidental. Dentro de la variedad de géneros clásicos que se presentan en el manga y el anime (Chicas Mágicas, Bichitos, Lucha, Ciencia Ficción, Hentai, etc.) uno de los más antiguos y a la



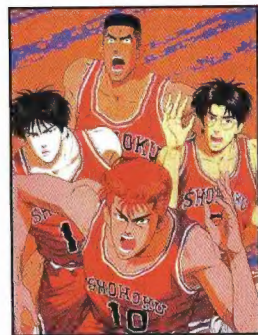
vez más repetitivo en cuanto a sus fórmulas es el deportivo. En casi el 99% de las historias el personaje principal es una especie de super-genio genéticamente diseñado y criado para jugar tal juego, incomparable en habilidad con ningún otro personaje de la serie gracias a su profundo amor y devoción por esa disciplina, y que indefectiblemente llevará de la mano al equipo (no sin antes irónicamente resaltar los infaltables valores de tra-

bajo en grupo y autosuperación) a ganar el más grande campeonato que exista. Bajo esta premisa se puede ver claramente que Slam Dunk es un producto que rompe con todas las reglas. El personaje que presenta esta serie, Hanamichi Sakuragi, es el modelo del antideportista, peleador, y malhumorado; cuyo único interés en el basket se resume en poder conquistar a una mujer. Slam Dunk fue creado por el ahora muy afamado his-



torietista Takehiko Inoue, viendo la luz a mediados de 1990 en las páginas del Shonen Jump. Esta serie junto a otras como Dragon Ball y Capitán Tsubasa protagonizaron la época de oro de este semanario, y como tal era casi imprescindible una versión animada. Producido por Toei Animation (la compañía que siempre la pega en cuanto a series de tv), el anime de Slam Dunk se estrenó en las pantallas niponas en Octubre de 1993, durante la módica suma de 101 episodios y dos especiales tv hasta su finalización en Marzo de 1996.

Aunque parte de una premisa tan poco común y se centra en un deporte que no forma parte de los preferidos por el público japonés (Baseball, Fútbol, Kendo, etc), la serie es considerada uno de los mejores exponentes de este género. El autor logra reflejar con excelente realismo un juego tan dinámico como el basket, sin caer en las clásicas deformaciones de espacio de las canchas (esa de correr durante 14 horas para ir del medio de la cancha hasta la línea del área) o en los superpoderes deportivos ("El tiro del águila multiplicado con el golpe de efecto por cuatro...HAA!"). La narrativa tiene una mezcla constante de acción y drama (general-



mente durante los partidos), combinada con un triángulo amoroso (Hanamichi quiere jugar al basket para conquistar a Haruko, sólo que ella está enamorada de otro jugador de basket llamado Rukawa, que por supuesto no le da bola) y siempre equilibrada con una buena cuota de comedia. Es muy interesante destacar que, sabiendo que el basket no era muy popular, el propio autor aparece comúnmente dentro de su obra en forma de un personaje SD (Super Deformed) llamado Dr.T, explicando reglas y términos relacionados con este deporte. La historia va evolucionando y separándose de la premisa inicial gradualmente, a medida que Hanamichi va mejorando e interesándose cada vez más por el basket, al mismo tiempo que empieza a comprometerse más con el equipo. Hanamichi por más habilidades que obtiene no necesariamente es "el mejor jugador", sino que es una excelente parte del equipo, en donde cada uno tiene habilidades específicas y es valorado por la función que ocupa en tal. La meta de este equipo es representar a su escuela, la secundaria Shohoku, en los juegos nacionales. Para lograrlo primero debe vencer a todas las secundarias de su distrito (Kanagawa), y así poder medirse con las secundarias ganadoras de las otras provincias. Como se mencionó antes la serie de tv terminó en el episodio 101, habiendo cubierto apenas los primeros 22 de los 31

tomos recopilatorios que se hicieron del manga, perdiendo justamente los 9 volúmenes que cubrían toda la instancia del campeonato nacional. Al mismo tiempo se realizaron 4 películas, pero lejos de haber cubierto este hueco narraban historias de ciertos espacios vacíos que no se habían mostrado en el manga o en la serie de tv. El merchandising de Slam Dunk, por su parte, es increíblemente grande, incluyendo 6 videogames (3 para Super Nintendo, 2 para Game Boy, y 1 para PC), uniformes hechos tipo equipos reales, 4 CD's de música y 150 millones de llaveritos con los personajes colgando. Durante una reciente entrevista en un programa de televisión japonés, Inoue afirmó estar considerando la posibilidad de realizar una segunda parte de Slam Dunk, cosa que alteró por demás a los fanáticos que ahora ansiosos esperan el día en que este autor decida volver con las aventuras de Hanamichi.

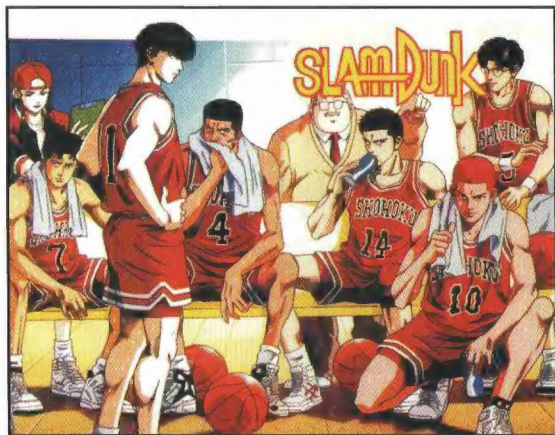




# El doblaje para Latinoamérica (del cual Magic sólo pasó los primeros 52 capítulos) y la repercusión internacional

La versión que puede verse por Magic Kids -y que obviamente fue la que se pudo apreciar en toda América Latina- fue realizada en México en el estudio Intertrack. Esta compañía con el correr del tiempo ha demostrado ser una de las mejorcitas en la materia, y los más que aceptables doblajes de animes como Sailor Moon, Dragon Ball y Card Captor Sakura (este último el mejor de TODOS, por lejos) son una prueba concreta de esto. De hecho, el elenco de actores que doblaron Slam Dunk fue básicamente el mismo que había participado tiempo atrás en el doblaje de Dragon Ball.

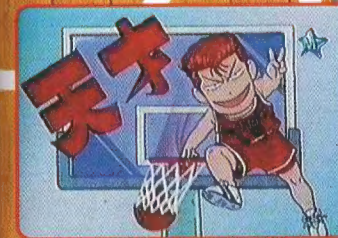
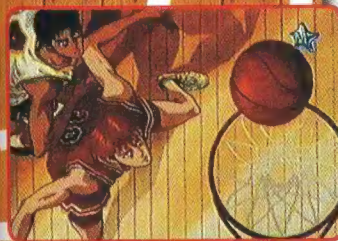
El laburo que hicieron con Slam Dunk no escapó a los standards que maneja Toei para las series que manda a doblar. Es decir: se dejaron intactos absolutamente todos los nombres originales, los diálogos no fueron alterados, se respetó la banda sonora y si bien tanto al opening como al ending le inventaron las ya clásicas letras en español, las imágenes y la música no se vieron alteradas. En definitiva se puede decir que esta versión de Slam Dunk es 100% fiel a lo que se vio en Japón entre los años '93 y '96; y si a eso además le sumamos la expresividad de las voces de los actores elegidos, el puntaje en general se ve incrementado, siendo su único punto negro que a veces las voces



están un poco mal grabadas y cuesta entenderlas. La traducción en sí, por su parte, es buena, salvo que en varios casos reemplazan "Slam Dunk" por distintas expresiones supuestamente equivalentes en castellano, con lo que solo logran confundir al espectador y reducir el entendimiento de por qué la serie se llama así.

El doblaje se hizo en dos etapas, una a principios de 1998 (los 60 capítulos iniciales) y la otra a finales de 1999 (los 41 episodios que restaban). Pero esto sí que originó la gran caída de todo el proyecto; resulta que algunos actores que habían participado en la primera parte no se encontraban disponibles para la segunda. Cosa que dio como resultado que a partir del cap 61 a varios personajes les cambiaran las voces; aunque afortunadamente René García (Hanamichi Sakuragi) se mantendría en su papel a lo largo de toda la serie. Sin embargo, el moco fue bastante grosso ya que

esto es sin duda una de las peores cosas que puede suceder en un doblaje. Otro aspecto negativo (bastante clásico también) es que dejaron sólo el primer opening y ending para toda la serie, morfandose alevosamente la módica suma de una presentación más y tres cierre que estaban en el original japonés.



DUNK STREET BOYS



Para finalizar con los puntos en contra que aparecen en esta versión latina de Slam Dunk, se puede agregar que para muchos fanáticos las voces suenan demasiado "familiares" al doblaje de Dragon Ball; de esto se desprende que los actores no se calentaron demasiado en cambiar el registro que habían utilizado en series anteriores. Al ya citado caso de René García (Vegeta en Dragon Ball Z y GT, Hyogon en Caballeros del Zodíaco) como Hanamichi Sakuragi se pueden agregar: Cristina Hernández (Kari y Gatomon en Digimon, Sakura en C.C. Sakura, Lima en S. Marionette) y Cony Madera (Mikami en G.S. Mikami) como Haruko Akagi en la primera y segunda etapa del doblaje respectivamente. Además a José Luis Castañeda (el Dr. Maki Gero en DB Z y Meramon en Digimon) como Takenori Akagi, a Mónica Manjarrez (Sailor Mars, Noa en Patlabor, la mamá de Tomoyo en Sakura)

como Ayako, y a Sergio Bonilla (Trunks en DB GT y Yaten en SM Stars) como Kaede Rukawa; la narración quedó a cargo de José Lavat, quien cumpliría idéntica tarea en Dragon Ball (además de doblar entre otros al inefable Bananín...). Como dato final vale agregar que la persona encargada de la dirección fue Gloria Rocha, la misma que dirigiera el doblaje de Dragon Ball en los primeros tiempos. Magic hasta ahora emitió los primeros 52 episodios y consultados al momento del cierre de esta edición declararon que todavía no tienen contratados los 49 capítulos restantes. Dentro de su emisión por el Club del Anime, la conductora declaró que no pasaban más capítulos porque todavía no estaban doblados, mintiendo descaradamente ya que para finales de 1999 la serie estaba doblada completa. Una soberana payasada y falta total de respeto por parte de Magic el mentir de esa forma.





## LOS DOBLADORES

Hanamichi Sakuragi	René García
Haruko Akagi	Cristina Hernández (1ª parte) Cory Madera (2ª parte)
Takenori Akagi	José Luis Castañeda
Yohei Mito	Yamil Atala (1ª parte) Oliver Magaña (2ª parte)
Ayako	Mónica Manjarrez
Kaede Rukawa	Sergio Bonilla (1ª parte) Oscar Flores (2ª parte)
Yuji Okusu	Irwin Daayan
Anozumi Takamiya	Luis Daniel Ramírez
Soichiro Noma	José Luis Reza
Tatsuhiko Aota	Marjo Castañeda
Ryota Miyagi	Enrique Mederos
Akira Sendo	Salvador Delgado
Entrenador Taoka	Paco Mauri
Narración	José Lavat

En lo referente a la repercusión que internacionalmente ha tenido Slam Dunk, se puede decir que ha sido muy variada. La serie de tv se emitió con un éxito arrasador en todo el Sudeste Asiático (donde se transmite casi todo el anime que se produce en Japón), y cuyos picos de popularidad se dieron en Singapur y Hong Kong; allí además se editaron las cuatro películas y por supuesto el manga. En América Latina el único país que dio completa la serie televisiva al día de hoy fue Chile, donde se exhibió tanto en tv abierta -Chilevisión- como en el cable (en la actualidad se sigue emitiendo en ETC TV). Aunque parezca raro, en México -donde la pasó la odiada TV Azteca- jamás se la transmitió completa; las dos veces que estuvo en el aire dejaron la emisión inconclusa. Slam Dunk también pudo verse -no en su totalidad, obvio-



¿Qué poronga tiene que ver un skate con el basket?!

en Colombia por RCN y en Venezuela a través de Televen. En Europa, en tanto, recién está comenzando a hacer furor en estos momentos y se están dando algunos fenómenos muy extraños, por ejemplo, en Italia es emitida en horario nocturno por la propia cadena de música MTV (que también pasa otros animes como Cowboy Bebop).



"Bondi de mierda que no viene..."



## La historia del anime

Sakuragi Hanamichi llega a su nueva secundaria Shohoku con la intención de quebrar su patético récord de 50 rechazos amorosos. La razón de su último rechazo fue que la chica estaba enamorada de uno de los jugadores de basket, lo que hace que Hanamichi se declare como el enemigo número uno de este deporte.

Hanamichi es el clásico pandillero de colegio japonés, con el típico corte a lo Elvis y un grupito de esbirros inadaptados que lo siguen a todos lados y festejan con cornetas y serpentinas cada rechazo de su líder.

La primer chica con la que se cruza el gigante pelirrojo en esta nueva escuela es Haruko, que comete el terrible error de preguntarle si está anotado en el equipo de basket dada su excelente condición física. Para sorpresa de todos, éste responde muy enamorado que sí, que este deporte es su vida y que es un "verdadero deportista-atleta-etc". Esta frase autoalabadora ("tensai" = 'genio', en el original) es el latiguillo de Hanamichi y se repite una y otra vez a lo largo de toda la serie, pero por alguna razón los



Hanamichi Sakuragi



Akagi Takenori

dobladores siempre usaron una palabra diferente cosa que hizo que pasara inadvertida. Acto seguido Hanamichi va a enfrentarse con el capitán del equipo para poder entrar en el club y ganarse el afecto de esta chica; sólo para descubrir tiempo después que el capitán Takenori Akagi no es otro que el hermano de su enamorada, Haruko Akagi; y para llenar el cartón, ésta está perdidamente enamorada de otro



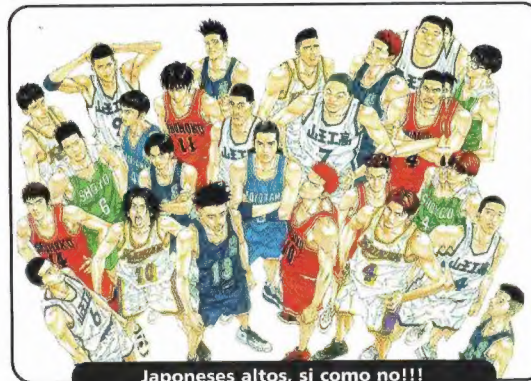
Ayako



Kaede Rukawa



Ryota Miyagi



Japoneses altos, si como no!!



"Adriaaann!!!!"



AIR HANAMICHI



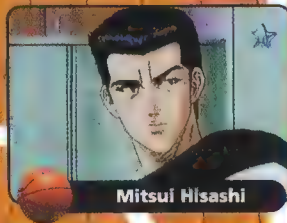
"Tiene un ki muy poderoso!"



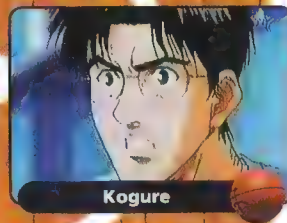
El gordo Anai



Haruko Takenori



Mitsui Hisashi



Kogure



La bandita de Hanamichi

aspirante al equipo: Kaede Rukawa, un jugador estrella en su secundaria anterior.

Para resumir bastante todo el resto obviemos todos los miles de personajes diferentes, jugadores e historias y vamos a los hechos. La prefectura de Kanagawa tiene cuatro equipos importantes de cuatro secundarias:

Ryonan, Shoyo, Kainan y por supuesto Shohoku. El primer partido de práctica que juega el Shohoku es contra Ryonan, en el que pierden por 87 a 86, no sin antes que Hanamichi demuestre su natural habilidad para el juego.

Luego de esto, dos jugadores más se incluirían en el equipo, estos son Ryota Miyagi y Mitsui Hisashi, ambos con pasados bastante violentos, pero que deciden reformarse para poder regresar a su tan amado deporte. Gracias a esto Shohoku finalmente tiene un equipo capaz de buscar un puesto para el campeonato nacional, logrando vencer, luego de varios partidos de práctica, al segundo mejor equipo de su provincia (el Shoyo), por 62 a 60.

El siguiente partido se juega contra Kainan (ahí fue donde dejó colgada la serie Magic). En este



encuentro por un error de Hanamichi, su equipo termina perdiendo. Es justamente por este error que el pelirrojo decide raparse la cabeza y empezar a entrenar con mucha más dedicación. Finalmente los dos equipos que resultan elegidos para representar a Kanagawa en los juegos nacionales son Kainan y Shohoku; con Hanamichi convertido en un jugador totalmente dedicado al basket. Hasta esta parte más o menos es lo que adapta la animación, que como se dijo antes no llega a cubrir lo que pasa en el campeonato nacional, lo cual únicamente está narrado en el manga.



CHICAGO BULLS  
VS  
SHOHOKU



Siendo un declarado fanático de la NBA, Takehiko Inoue, basó la estética de casi todos sus personajes en figuras conocidas del basket. El caso más obvio es la formación principal del propio equipo de Shohoku, inspirado (hasta en el diseño de los uniformes) en los Chicago Bulls.



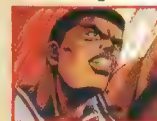
KAEDE RUKAWA ---- MICHAEL JORDAN

Tal vez no similar físicamente, Kaede Rukawa tiene un tipo de juego excesivamente similar al de Jordan, con tendencias a quedarse siempre con la pelota. Es claro que Inoue quiso que el enemigo natural de Hanamichi fuera el más hábil del grupo, y por lo tanto tuvo que recurrir al mejor de los Bulls.



AKAGI TAKENORI ---- PATRICK EWING

"El Gorila" Akagi tiene muchas similitudes, de carácter, de liderazgo de grupo, y sobre todo físicas con el jugador Patrick Ewing, antiguo líder de los Knicks.



HANAMICHI SAKURAGI ---- DENNIS RODMAN

Si bien para el momento en que la serie fue creada no formaba parte de los Bulls, el personaje de Hanamichi está fuertemente basado en el controversial Dennis Rodman. El distintivo pelo rojo, más similar aún después de que Hanamichi se cortara el pelo; el estilo violento y agresivo de su juego; incluso el título de "Rebound King" fueron las marcas distintivas de Rodman al entrar a este equipo. Inoue tendría una bola de cristal o Rodman sería fanático de los mangas?





# El manga: el final que nunca se adaptó al anime

Inicialmente publicado en el Weekly Shonen Jump de la editorial Shueisha, Slam Dunk vio la luz en el número 42 de este semanario en el año 1990. El último número de este manga se serializó en 1996, para luego ser recopilado en la módica suma de 31 tomos. Actualmente una nueva edición está siendo comercializada en Japón, en un tamaño más grande que los tomos originales y con tapas especialmente diseñadas. Un honor reservado para las publicaciones más exitosas, cosa bastante cierta en este caso si tomamos en cuenta que los tomos iniciales vendieron más de 2 millones de copias. La estética del manga es muy similar a la del anime, siendo la única variante que la talentosa narrativa del autor hace que muchos chistes y escenas de acción sean mucho mejores en la versión en papel. Más allá de eso, el anime casi no presenta ninguna diferencia con el comic original, excepto tal vez el no haber llegado a mostrar el final de tan importante historia: Luego de muchos encuentros durante el campeonato nacional, Shohoku logra llegar a la semifinal contra el mejor equipo de todo Japón: el Sannou.

Desgraciadamente durante este partido Hanamichi se estrella contra la mesa de prensa luego de salvar una pelota que iba a salir a fuera. Haruko, le dice que tiene un daño bastante fuerte en su espalda y el pelirrojo queda fuera del juego. Después de unos momentos en el banco recordando sus inicios en el basket, Hanamichi recuerda la pregunta inicial de Haruko (la de si le gustaba el basket) y luego de una especie de respuesta/declaración amorosa, decide entrar nuevamente al partido. Aún lastimado el pelirrojo hace un esfuerzo sobrehumano y anota el tanto final durante el silbato del referee, Shohoku gana por 79 a 78. Todo el estadio enloquece, gritado hurras para Rukawa y Hanamichi. El equipo del Shohoku hace una pose para la foto de su victoria, que supuestamente saldría publicada en la revista más importante de basket. Cosa que en realidad nunca llega a ser, ya que el Shohoku (totalmente agotado por su partido anterior) pierde la final nacional contra un equipo menor. La escena final muestra a Hanamichi en la playa leyendo una carta de Haruko, en la que además de informarle sobre el destino del resto de los per-



Tapas del Shonen Jump con ilustraciones de Slam Dunk

sonajes, le confiesa que espera con muchas ansias su regreso a la secundaria, al igual que el resto de su equipo. Mientras dobla la carta un doctor se acerca y le informa que el examen que deben practicarle ese día va a ser mucho más doloroso que el del día anterior, y se pregunta si el pobre se la va a poder bancar. Hanamichi sonríe y responde que por supuesto, ya que él "es un genio (tensai)".

El manga ya fue publicado en todos los países asiáticos con muchísimo éxito. Del lado de Occidente hasta ahora ha sido publicado sólo en Italia y Alemania, en ambos casos por parte de Marvel Europe/Panini. Una de las razones de esto es que los derechos no se pueden tramitar a través de la editorial, como sí sucede con los demás mangas, sino que deben ser negociados directamente con una



Escenas interesantes del manga

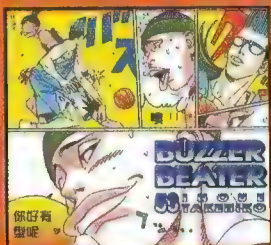
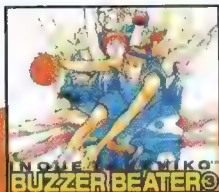


## El autor

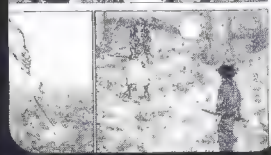
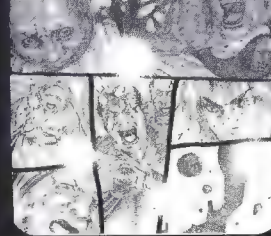
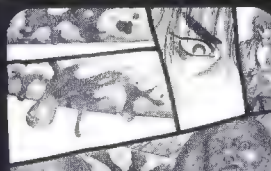
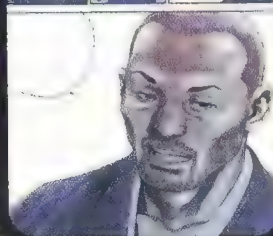


Takehiko Inoue nació en Kyushu el 12 de Enero de 1967. Aparentemente se inscribió en el equipo de basket en la secundaria, pero visto que era bastante choto se tuvo que conformar con seguir jugando a nivel amateur. Luego de eso logró cierta fama y un contrato con Shueisha al ganar el Tezuka Shou, un premio que se da al ganador de una competición en honor al gran Osamu Tezuka. El manga con el que ganó se llamó "Kaede Purple", la historia de un jugador de basket de secundaria (obvia inspiración para el personaje de Rukawa). Luego de finalizar la exitosísima Slam Dunk publicó Buzzer Beater, una historia también sobre basket aunque esta vez de ciencia ficción, ambientada en el año

3000. Realizada totalmente a color fue inicialmente pensada para ser serializada a través de internet; cuenta la historia de un importante empresario cuyo sueño es poder formar un equipo ganador sólo con seres humanos, cosa bastante difícil ya que luego de que el basket se convirtiera en el deporte universal los aliens comenzaron a dominar los torneos. Al terminar esta serie, y luego de muchas historias pequeñas entre las que se destaca Piercing, Inoue saltó a la fama nuevamente con Vagabond. Publicada actualmente por editorial Kodansha en la revista Morning, narra la vida de Musashi Miyamoto el más grande espadachín de Japón, obra en la cual Inoue llega a su punto más alto de estilo con un dibujo muy superior a sus obras pasadas. Con tan sólo 9 tomos recopilatorios en su haber, Vagabond ya es un manga de culto dentro de Japón. Además de todo esto Inoue está realizando otra obra llamada Real, también relacionada con el basket, con la diferencia que uno de sus personajes principales está en silla de ruedas.



**BUZZER BEATER**



**VAGABOND**

## Las OVAs - Películas

Si bien comúnmente son confundidas como películas, estas producciones son en realidad OVAs. Esta confusión se debe a que fueron proyectadas en pantalla grande al poco tiempo de su realización, dentro de los clásicos ciclos de animación de Toei (donde se presentan en un programa varias producciones animadas de series conocidas). En realidad es muy difícil de definir si fueron pensadas para video o cine ya que si bien salieron en video primero también se pasaron en cine y Toei por política no produce OVAs...

**Slam Dunk: Sakuragi Hanamichi Donata Deska (Slam Dunk: Quién es Hanamichi Sakuragi?)**  
Duración: 30 minutos - 1994

La historia se ubica antes de que Ryota y Mitsui se incorporen al equipo del Shohoku. Se hace un partido de práctica contra la preparatoria de Takezono, y la alineación titular del Shohoku es: Akagi, Rukawa, Hanamichi, Kogure y Yasuda.

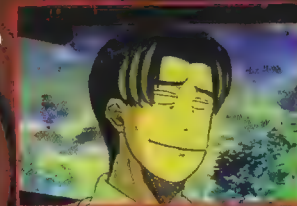
El jugador estrella de Takezono es Tsumura Oda (que tuvo también una pequeña aparición en la serie), un conocido de Hanamichi ya que ambos asistieron a la secundaria Wakou. Durante su paso por esta secundaria Hanamichi fue rechazado por una de las famosas cincuenta chicas; su nombre era Yoko, y la razón del rechazo es justamente que estaba enamorada de Oda, del cual es novia en la actualidad.

Durante el juego, Hanamichi hace gala de sus nuevas habilidades y como era de esperarse rivaliza nuevamente con Oda. El resultado del encuentro queda en incógnita ya que no se muestra el marcador final.



**Slam Dunk: Zenkoku Seiha Dai Sakuragi Hanamichi Omoete (Slam Dunk: El Campeonato Nacional! Animo Hanamichi Sakuragi!)**  
Duración: 46 minutos - 1994

Nuevamente un partido que no aparece en la animación o en el manga, pero que bien podría haber sucedido. Con el objetivo de ver cuál de los dos secundarios enfrentaba al Shoyo, Shohoku debe jugar contra Tsubuku. Como siempre Hanamichi va a rivalizar con el jugador más destacado del equipo contrario, en este caso el centro Koichirou Nango. Además de jugarse la disputa contra el equipo del Shoyo, Hanamichi y Nango deciden hacer una apuesta y jugarse a nada menos que Haruko. Con semejante motivación para jugar, Hanamichi se esmera al extremo y consigue 22 rebotes (un nuevo récord), pero al tratar de conseguir el rebote 23 comete foul y es expulsado. De todas formas Shohoku gana el encuentro (y a la pobre mina) por 111 a 75.





**Slam Dunk: Shohoku Saidal no Kiki! Moero Sakuragi Hanamichi**  
**(Slam Dunk: La Crisis más Grande del Shohoku! Arde Hanamichi Sakuragi)**  
 Duración: 45 minutos · 1995

Esta historia muestra lo que sucedió luego a la derrota del Shohoku ante la secundaria de Kainan. La primer escena del film es justamente cuando Hanamichi se esta cortando el pelo. El entrenador del equipo de basket de la secundaria privada Ryokufu llega a Shohoku para proponer un partido de entrenamiento, y con el apoyo del director Anzai, se ponen de acuerdo para el partido. Como no podía faltar, Ryokufu tiene un jugador estrella, Michael Okita, proveniente de USA. Por el otro lado Akagi no puede jugar por una lesión en los ligamentos del tobillo, así que Kogure tiene que reemplazarlo. Después de un emocionante discurso por parte del director Anzai, Shohoku recupera finalmente su ánimo perdido después de la derrota contra el Kainan y termina venciendo a sus contrincantes por 75 a 74.

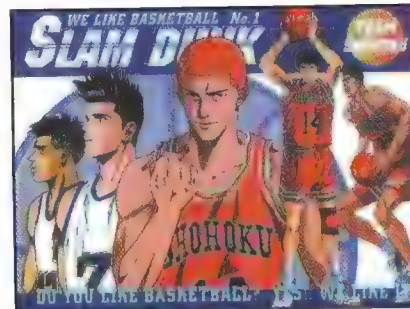


**Slam Dunk: Moero Basketman Tamashii! Hanamichi to Rukawa no Atsui Natsu**  
**(El Alma Rugiente del Basketman! El Ardiente Verano de Hanamichi y Rukawa)**  
 Parece película porno!  
 Duración: 42 minutos · 1995

Este film es el único que transcurre luego de las eliminatorias del distrito de Kanagawa, aunque se ubica antes del campeonato nacional. La película se centra en Mizutawa Ichiro, el reemplazo de Rukawa en el equipo de basket cuando este se graduó de su anterior secundaria (Tomigaoka). Siendo un año más joven que Rukawa, lo admira profundamente, y su meta es inscribirse al terminar el año en la secundaria de Shohoku, para que así ambos lideraran al equipo al campeonato nacional. Para el momento en que comienza la trama, Ichiro empieza a tener mucho dolor en su rodilla derecha y un doctor descubre que si continúa practicando basket, podría sufrir un daño grave permanente. La hermana mayor de Ichiro es Akane, una conocida de Haruko, la cual a su vez se compromete a convencer a su hermano a realizar un juego de práctica para cumplir el sueño de Ichiro: jugar con Rukawa su último partido antes de retirarse. Luego de reflexionar sobre la seriedad de su problema y la tristeza que le generaría tener que dejar el basket, Akagi acepta armar el juego. Los equipos enfrentados son el rojo (con Hanamichi, Ichiro, Mitsui, Ryota y Yatsuda); contra el equipo blanco (con Akagi, Kogure, Shiozaki, Kawata, y Rukawa). El resultado del juego es un empate de 78 a 78, y al final Rukawa le regala su campera a Ichiro (Ahhhhh, se me panta un lagrimón).



**Viste demasiado Slam Dunk cuando...**



- Te teñiste el pelo de rojo.
- De repente te interesa la NBA y empezás a jugar basket.
- Te das cuenta de que sos un completo inútil para el basket, pero de todos modos te aprendiste todas las reglas.
- Siempre que tenés compromisos importantes te quedás dormido.
- Sabés de memoria todas las distintas formaciones de cada colegio (con los nombres completos y posiciones) y el resultado de cada uno de los partidos de la serie.
- Empezaste a ponerle apodo de animales a la gente.
- Te quedas dormido cuando manejas en bicicleta, pero al chocar salís totalmente ileso.
- Todos los días mandás un e-mail a la página de Takehiko Inoue, rogándole que continúe Slam Dunk, aunque jamás va a

poder entender tu insulso castellano.

- Tenés el molesto hábito de preguntarle a cuanta persona alta se te cruce "Te gusta el basket?"
- Pensás gastarte todos tus ahorros en un viaje a Kanagawa imaginando que así vas a poder ver un partido real de basket del Shohoku.
- Te escapás de clases para dormir en el techo de la escuela.
- Vas a todos los partidos de basket que puedas, llevando siempre una libreta para anotar cada cosa que ves.
- Realmente pensás que los jugadores japoneses son mejores que los profesionales de la NBA.
- Tuviste serios problemas a causa de tu manía de picarle la panza o pellizcarle los cachetes a cuanta persona gorda se te cruza.
- Cada vez que una chica rechaza a alguno de tus amigos no se te ocurre mejor idea que tirarle confeti y serpentinás.
- Aún luego de una complicada operación para reconstruir tu cráneo, pensás que dar cabezazos a las paredes o al piso, sigue siendo una forma lógica de expresar tu enojo.



Suicidio en masa después de comprobar que hicieron el 99% de cosas de la lista



# Slam Dunk Hace furor como yaoi

El Yaoi es el término utilizado para referirse a las historias de amor (y sexuales) entre 2 o más hombres, sean estas publicadas en formato mangas, novelas, etc. "Yaoi" es la abreviatura de "yama-nashi ochi-nashi imi-nashi" lo cual puede ser traducido como "sin clímax, sin chiste, sin significado". Es un género creado especialmente para las mujeres, y se caracteriza por contener historias de amor homosexuales entre hombres, generalmente entre personajes conocidos de series de anime, aunque también existen varios mangas con historias originales como es el caso de Kizuna o el célebre Zetsu Ai.

Claro que el Yaoi también incluye a series como Slam Dunk y las encargadas de llevarlo a la luz son dibujantes japonesas, generalmente fanáticas de la serie, que en forma de Doujinshis (sin ningún tipo de autorización por parte del creador de la serie original) relatan historias complejas y apasionadas entre los personajes masculinos.

Estos Doujinshis suelen ser publicados en formato de mangas, novelas, fanzines, y se caracterizan por ser parodias de series populares. Muchas de las artistas que comienzan como "fanáticas" de una serie, terminan convirtiéndose en dibujantes profesionales (tal es el caso de Clamp). Los Doujinshis se clasifican por Círculos, a los que se conoce y diferencia por sus líneas argumentales y el estilo de dibujo de cada artista. También es posible encontrar las llamadas "antologías" en donde se publican compilaciones de historias de varias escritoras; una suerte de resumen o guía, antes de comprar determinado doujinshi.

Slam Dunk es una de las series más prolíficas en cuanto a tema Yaoi se refiere. Se pueden encontrar grandes cantidades de publicaciones realizadas para y por fanáticas, en donde predomina una pareja: Rukawa x Hanamichi. Ranko Tokugawa es una de estas artistas y autora de Replica (compilación de doujinshi RuHana), aquí las historias (16 en total) van desde la más dulce cursilería (cuando Rukawa compara a Hanamichi con el florecimiento de las flores de sakura), pasando por graciosos Sakuragis en super deformes hasta fuertes escenas de sexo entre los protagonistas =P En su gran mayoría estas historias repiten la fórmula RuHana, aunque también es posible encontrar material yaoi de otros personajes de la serie, incluyendo al obeso profesor Ansaí. Otra pareja muy repetida dentro del mundo Yaoi es la conformada por SenRu (Sendo x Rukawa) y sus Doujinshis: Deep Blue, Deep Purple, Friends, Liar, etc, están dibujados con un estilo idéntico al de Inoue. Muchos son los "mélanges" que se forman entre los personajes de Slam Dunk, aunque las artistas japonesas tienen por preferencia incorporar al pelirrojo Hanamichi como protagonista de las más perversas fantasías Yaoi.





## La guía de capítulos

• **Guía completa de capítulos de "Slam Dunk" según los nombres de la versión en castellano doblada en México por Intertrack que se emite en Argentina**

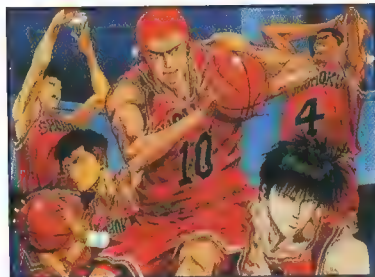
• **Caps. 1 al 101 emitidos originalmente en Japón entre el 16 de Octubre del '93 y el 23 de Marzo del '96.**

• **1er Opening: Sakebitai por Baad**  
• **2do Opening: Zettai ni Daremo por Zyyg**

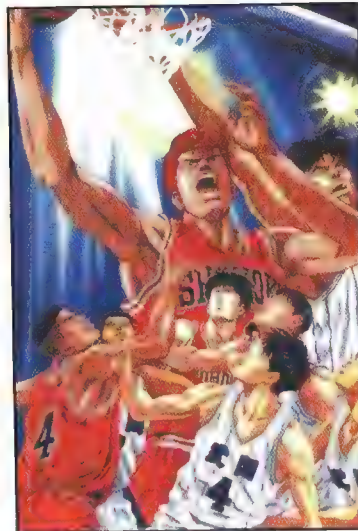
• **1er Ending: Anatadake Mitsumeteru por Maki Oguro**  
• **2do Ending: Sekai ga Owarumadewa por Wands**  
• **3er Ending: Kirameku Toki ni por Manish**  
• **4to Ending: My Friend por Zard**



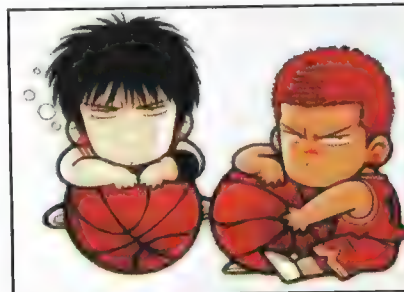
- 01 - El Nacimiento de un gran Basketballista
- 02 - Hanamichi vs. Rukawa
- 03 - El capitán Gorila vs. Hanamichi
- 04 - Hanamichi entra al equipo de basketball
- 05 - Hanamichi pierde su tenacidad
- 06 - Rukawa vs. Akagi
- 07 - Hanamichi entra a Jugar
- 08 - Hanamichi se encuentra en problemas
- 09 - Me voy a quedar en el equipo de basketball
- 10 - Es difícil realizar un tiro fácil
- 11 - Un entrenamiento en secreto
- 12 - Un entrenamiento nocturno
- 13 - Shohoku vs. Ryonan
- 14 - El super ataque de Ryonan
- 15 - Hanamichi se pone nervioso en el partido
- 16 - La equivocación de Taoka
- 17 - La angustia de Hanamichi Sakuragi
- 18 - Quedan dos minutos en el partido
- 19 - El partido ha terminado
- 20 - Los tenis de basketball
- 21 - Hanamichi vs. Miyagi (Special 1)
- 22 - Un par de tontos
- 23 - El último día del equipo de Basketball de Shohoku
- 24 - La aparición del ejército de Sakuragi
- 25 - El joven que quería ganar el campeonato Nacional
- 26 - La angustia de Mitsui a los 15 años
- 27 - Quiero jugar basketball
- 28 - Las preliminares del Campeonato Interescolar
- 29 - El debut oficial de Hanamichi
- 30 - El ataque del ejército arrepentido
- 31 - El arma secreta de Miuradai
- 32 - La clavada mortal del talentoso Sakuragi
- 33 - El rey de las expulsiones? Hanamichi Sakuragi



- 34 - El consejo de Gori "Matalos con la mirada"
- 35 - Los hombres siempre pelearemos!
- 36 - El equipo de Shoyo
- 37 - Hanamichi entra como jugador principal
- 38 - El contraataque de Rukawa
- 39 - Tan veloz como el Rayo
- 40 - Hanamichi Sakuragi, El rey del Rebote (Special 2)
- 41 - El jugador estrella de Shoyo Kenji Fujima (Special 3)
- 42 - Las habilidades de Fujima
- 43 - Será este el límite de Mitsui?



- 44 - Las canastas de tres puntos de Mitsui
- 45 - Miedo a la expulsión?
- 46 - El Slam Dunk de Hanamichi
- 47 - Un desafío entre rivales
- 48 - El hombre que había prometido derrotar a Kainan
- 49 - La última pelea de Takezono
- 50 - Un partido contra el equipo campeón
- 51 - Las habilidades de Hanamichi
- 52 - El arma secreta de Kainan
- 53 - Gori se lastima, será el fin del mundo
- 54 - El hermano menor de King Kong
- 55 - El hombre que domina el juego
- 56 - El jugador estrella, Maki
- 57 - La estrategia de Anzai
- 58 - Los jugadores más fuertes
- 59 - Los últimos 10 minutos
- 60 - El invencible Shohoku
- 61 - El ataque del jugador rápido
- 62 - El entrenamiento de 3 días
- 63 - Kainan vs. Ryonan
- 64 - El rey Kainan
- 65 - Sendo vs. Maki
- 66 - Las jugadas de Sendo
- 67 - Shohoku vs. Ryonan
- 68 - El salvador Hanamichi Sakuragi
- 69 - El raro comportamiento de Gori
- 70 - La clavada del Gorila 2



- 71 - La recuperación de Gori
- 72 - El peor Insulto
- 73 - Rukawa se arriesga en el segundo tiempo
- 74 - El enemigo más peligroso
- 75 - Una estupenda jugada
- 76 - La seguridad de ganar
- 77 - Ustedes son muy fuertes
- 78 - Jun Uosumi regresa a la cancha
- 79 - El ataque de Ryonan
- 80 - Los factores débiles de Shohoku
- 81 - El poderoso Sendo
- 82 - Las habilidades del principiante Hanamichi
- 83 - La obsesión de 4 ojos
- 84 - La victoria y la derrota
- 85 - El nuevo desafío
- 86 - La ambición de Rukawa
- 87 - El jugador No. 1 de Japón
- 88 - La tierra del basketball, Norteamérica
- 89 - El terrible Rukawa
- 90 - El verdadero jugador estrella de Shohoku
- 91 - El campeonato Nacional esta en juego
- 92 - La amistad entre hombres
- 93 - El desafío de los 20 mil canastas
- 94 - Shohoku vs. Jose
- 95 - El día más emocionante de Hanamichi
- 96 - Los tenis de basketball segunda parte
- 97 - Uozumi reaparece
- 98 - Shohoku vs. Shoyo y Ryonan
- 99 - Shohoku esta en peligro
- 100 - El hombre milagroso, Hanamichi Sakuragi
- 101 - La gloriosa Clavada





# Burn-Up X

Por Ricardo Perez

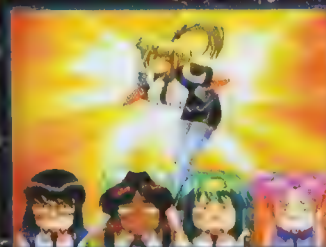
**Manos arriba!  
(No se toquen)**

El género policial en el anime ha ido creciendo con el correr de los años logrando consagrar a algunas series como *You're Under Arrest!* y *Patlabor* (para citar tan sólo dos ejemplos de series que han llegado a nuestras pantallas). Esto viene a que hay un dicho bastante repetido que dice que "un producto se ha vuelto un éxito cuando surgen parodias de él, demostrando que está suficientemente maduro como para cargarse a sí mismo". Si bien *Burn-Up Excess* no resulta una ingeniosa parodia del género policial, ha logrado colocarse como una nueva categoría dentro del mismo, al cual podríamos definir de manera grasa como "el fetiche policial". Esta saga nació en 1991 de la mano de la productora AIC en forma de un único OVA llamado *Burn-Up* a secas. En esta primera versión las protagonistas Maki, Reimi y Yuka, tres chicas policías que forman un comando especial para la lucha contra el crimen, deberán enfrentar a un mafioso llamado Samuel McCoy quien ha involucrado en sus asuntos al novio de Maki. Básicamente, la idea de *Burn-Up* era salir a copiar la fórmula de *Bubblegum Crisis*: los trajes de combate de las protagonistas, la música y hasta el diseño de personajes resultan un robo descarado de la versión ochentera del clásico cyberpunk (no confundir con la remake para tv que pasa *Locomotion*), agregándole a todo un pequeño toque de comicidad que la hacía "especial" pero para nada original y sólo mínimamente entretenida. En 1996 AIC decide lanzar



una continuación en forma de 4 OVAs llamada *Burn-Up Warrior* (ver info detallada en Pag 64). En esta secuela el staff de la serie parece haberse impuesto una meta: darle al espectador más de lo poco que le gustó del OVA de 1991, esto es su comicidad y sus protagonistas femeninas. Sin embargo, ellos fueron más allá, transformándolo en una suerte de "fan ser-

vice absurdo", es decir, lograr en el televidente un deseo por ver "aquello que de todas maneras se va a ver" (algo muy parecido a lo que sucedió con *Agent Aika*). Para ello cambiaron a los personajes de la serie original formando un nuevo team compuesto por chicas de generosas curvas y una historia-pretexo para mostrarlas como a los



fanáticos les gusta, es decir, con poca ropa. Para esta altura, *Burn-Up* y *Burn-Up W* se habían transformado en dos cosas totalmente diferentes. *Burn-Up W* obtuvo suficiente éxito como para que AIC pueda producir una continuación directa en 1997 a la cual podríamos llamar "el producto definitivo" de la saga: *Burn-Up Excess*, una serie de tv de 13 capítulos que se vio en Japón entre Diciembre de 1997 y Junio de 1998. En esta oportunidad el equipo de producción mantuvo la premisa de exagerar lo que gustó de la serie anterior, en este caso, el absurdo y fundamentalmente las ocasiones en que el fan masculino puede disfrutar de los atributos de las protagonistas.

El argumento de *Burn-Up Warrior* y *Burn-Up Excess* se sitúa en el departamento de policía de Neo Tokyo. Allí existe un equipo especial formado por agentes de aptitudes especiales (principalmente anatómicas en el caso de las mujeres) conocido como *Warriors*, el cual básicamente se encarga de las misiones más jodidas como capturar narcos, rescatar rehenes y desbaratar bandas mafiosas, entre otras. A cambio de cada misión exitosa, los *Warriors* reciben recompensas en dinero, por lo que podríamos hablar de una especie de policías mercenarios (y eso son, por más raro que suene).

Dentro de este equipo se encuentra la protagonista de la serie: Ryo Kinezono, una rubia bonita bastante irresponsable experta en lucha cuerpo a cuerpo, la cual es capaz de hacer



cualquier cosa con tal de ganarse unos mangos extras para irse de shopping o de joda con sus amigos; incluso excitar a su jefe, cobrar por ver desnudas a sus colegas y vender al mejor postor su lencería (la cual siempre utiliza con dibujitos de animales). El resto del equipo está formado por Maya (la experta en chumbos, una fetiche que puede llegar al orgasmo mientras dispara), Lilika (la hacker del equipo, llamativamente con pocas tetas aunque no importa porque casi nunca se levanta de su silla para moverlas) y Nanvel (la genia mecánica que construye el armamento especial que utiliza el team). Aunque por supuesto, con tanta chica dando vueltas hacía falta un personaje masculino en el equipo, en este caso Yugi, un pajero total que se la pasa filman-

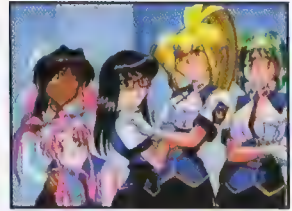




Sopita de almejas!!!

desnuden. Partamos del hecho de que **TODOS** los personajes femeninos tienen atributos desbordantes y para colmo sus trajecitos de policía hacen resaltarlos con chaquetas apretadas, corbatitas entre pechos, minifaldas pequeñas y medias que parecen tangas (Woaaa!!). A pesar de ello, y más allá del gran festín que resulta todo este batallón de senos en movimiento, la serie logra ser divertida en sí misma con sus chistes y sus situaciones ridículas, añadiéndoles siempre algo de acción e incluso dán-

dose el gusto de hacer algún chiste relacionado con otro anime (como sucede en el Capítulo 3 donde le hacen una pequeña cargada a Sailor Moon). La versión para Latinoamérica de Burn Up Excess comenzó a emitirse en Locomotion (canal que ya había emitido los Ovas de Burn Up Warrior) desde comienzos de Julio dentro de un nuevo segmento dedicado a la animación japonesa llamado Anime Loving, emitiéndose junto a Candidate for Goddess todos los Lunes a las 23:30 hs con repetición los Viernes a la misma hora. El doblaje, como es común en el canal, se realizó en México bajo su supervisión y no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón, respetando incluso sus desnudos. En las voces se rescata Rosi Aguirre (la voz de Akane en Ranma 1/2) como Ryo.



**Voces del doblaje**

Ryo Katsuragi	Ryo Katsuragi
Yugi	Irwin Daayan
Maya Inoue	...Circe Luna
Maki	Monica Villaseñor
Lilica Inoue	..Isabel Martín
Ranvel	..Gaby Ugarte
Jefa de los terroristas	.....Anabel Mendez
Jefe de la policía	<b>Miguel Angel Ghigliazza</b>
Narración.....	.....Blas García



Por adelante y por atrás...

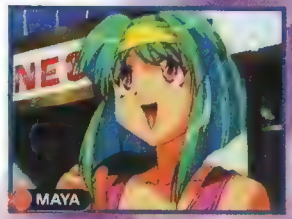
do a sus compañeras mientras babea perversitadamente (aunque con tanta teta y culo a su alrededor, su actitud parece absolutamente justificada). Todos ellos están bajo las órdenes de la superintendente Maki Kawasaki (el único personaje que ha perdurado de aquel primer OVA de 1991), quien siempre se vale de los puntos débiles de las Warriors para convencerlas de actuar. Burn-Up Excess se compone en su mayoría de capítulos autoconclusivos donde el equipo tendrá que cumplir diferentes misiones en las cuales siempre estará involucrada una agente especial de la mafia llamada Ruby, a la cual no llegarán a enfrentar directamente hasta el final de la serie. Además, cada personaje cuenta con un capítulo



especialmente dedicado a sí mismo. Esta última parte de la saga tiene dos puntos fuertes. Por un lado su comicidad, basada en el absurdo que producen los propios fetiches de sus personajes, los cuales harán gala de sus perversiones en infinidad de ocasiones. El segundo y tal vez más llamativo detalle de Burn-Up Excess es buscar a cada momento la excusa para que los generosos pechos y culos de las protagonistas se sacudan, se aprieten y se



"Vení que te prevengo el cáncer de mamas"

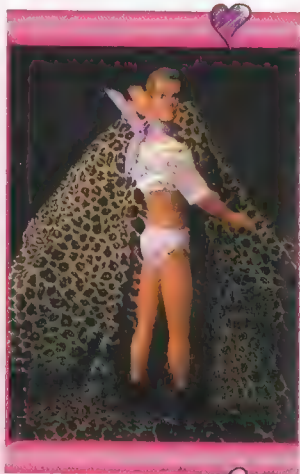


EL RINCÓN DE **El LA CANCIÓN****Hoooola Chuchis!!**

Estoy re-contenta por todas las cartitas que me llegaron!!! Wuuuuuuuu!! Cómo estoy!! Mutchos me preguntaron si realmente era una dirección de mail verdadera... Por supus! Así que ezpero retcibir mutchios mails más, eh?! Antes que nada quiero decirle a Etzeban de Paternal, que para sacarse la botella tiene que roperle la base, porque sino hace vacío. La próxima vez antes de metérla en el culín ponele la tapita... A mí me gustan más los envases de detergente, porque son bien grandotes y tienen formitaz extrañas (es como un texturado extremo! Mhhh) . Además si te queda un poquito de detergente en la punta después se hace como espumita. Para los que todavía no lo hayan tratado se los recomiendo.

Vieron esa foto de la muñeca de Betty??? Y después se asombran de que una se pase para el otro lado... Encima me mandaron un mail comentándome de que salió una Barbie Mc Donalds. Wahaha!! Como si esa turríta alguna vez hubiera agarrado una sartén!!!! Con la de pijas que chupa esa se tiene la vida asegurada... El que sí trabajó ahí fue Ken, que hace unos años era gordito y con granos, pero depuez se putso de "novio" con esa chirutzá; en realidad es puto y la chantejea con fotos de ella teniendo sexo con animales de granja. Con esa plata se pagó la lipoaspiración y se la alargó porque la tenia como un manisito (que son las más divertidas para chupar pero después no sirven para nada...), por etzo ahora se la pasa haciendo skate y esas boludeces total, recibe el 50% de las ganancias. Esta vez quería hacer algo especial para la columna así que acá les muestro una 'picturs' que hice para mi 'porfolio'. No me manchen la hojita, eh? Que después se pegotea toda la reví.

Bueno, no tengo mucho tiempo porque me voy a practicar la coreografía para el 'pop teeny party star' ese. Con el Príncipe Adam, Fisto, un Mister T. y Duke de los G.I.Joes, vamos a hacer un potpurry de los Village People....

**Matcho Matcho Mannnnnnn****Ai uana bi  
a Matcho Mannnnnnn.....**

Bye pipiiiiitos.



Cartas y fotos eróticas a:  
 Editorial Ivrea - El La Canción  
 Av. Centenario 234, Casilla de Correo #42  
 Cp 1642 - San Isidro, Bs As.  
 E-mail : [Osai-insaiaut@ciudad.com.ar](mailto:Osai-insaiaut@ciudad.com.ar)  
 Web page: [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)

# Big in Japan...

Lazer True Story

## Una visión subjetiva de Leandro Oberto

**Y**a sea extremadamente positiva o negativa la idea que uno tenga de un lugar antes de conocerlo, la realidad suele ser muy distinta. Esta afirmación nunca la sentí más válida que para el caso de Japón y, especialmente, Tokyo. Pero no es mi intención aburrirlos con los contrastes entre lo que pensaba y lo que era realmente, así que en general me limitaré a narrar lo que vi. Comencemos, pues, la nota por el principio, o sea: el viaje. Contrariamente a lo que se pueda pensar no hay un puto vuelo directo Buenos Aires - Tokyo, cosa que cuesta creer ya que estamos hablando de un miserable avión que, aunque sea semanalmente, una dos de las cinco ciudades más grandes del mundo. Esto es una prueba palpable del casi nulo intercambio que hay entre los



dos países. La cuestión es qué hay que irse hasta algún otro país y desde allí recién tomar un vuelo hasta Tokyo. La relación costo-beneficio finalmente nos hizo decidir por ir via Italia, viaje que si bien era más largo en kilómetros el tiempo de espera entre la llegada y la salida de otro avión era menor y en consecuencia tardabas menos que yendo, por ejemplo, via Los Angeles. Pero eso no quita que el viaje sea inhumano: 14 horas a Italia (aeropuerto de Milán), 8 horas de espera, 10 horas a Tokyo. Si a eso le sumás ir de tu casa a Ezeiza y del aeropuerto de Tokyo al hotel te das cuenta que el viaje te tomó casi 40 horas! Del tramo Milán-Tokyo hubo dos cosas que nos llamaron la atención, por un lado que pese a viajar en un Jumbo de Alitalia menos de 20 sobre 400 pasajeros éramos occidentales. Esto te da una idea inicial de cuan poco conocemos los occidentales de oriente y cuanto, en cambio, nos conocen. Lo otro es la ruta que tomó el avión, acostumbrados a ver siempre la tierra en planisferios uno se olvida que es redonda y achatada en los polos, por tanto la distancia más corta entre Italia y Japón es viajar hacia el norte de Europa y luego atravesar Asia bien por "arriba" pasando por Siberia hasta finalmente "bajar" a la altura de Korea hacia Japón. Viajando, otra cosa te llama la atención,

los japoneses son callados y nada quilombos, casi nunca se levantan de los asientos y rara vez oís algún ruido. Sin duda algo muy contrastante con el viaje hasta Italia donde vinimos rodeados de viejos del Pami quilombos, brutos y extremadamente inquietos. Desde el avión, antes de aterrizar se pueden ver cosas que uno no necesariamente se espera en las cercanías de una gran ciudad y menos de Japón: campos, montañas despobladas y el propio mar con pocos barcos. Miré el reloj al tocar tierra y no lo podía creer, el avión de Alitalia había aterrizado exactamente a la hora anunciada, ni un minuto más ni uno menos (es una compañía que siempre llega y sale más de media hora tarde a todos lados). Era sólo el primer contacto con una constante japonesa: hacer cumplir los horarios acordados a la perfección de manera absolutamente obsesiva para todo y todos. La otra constante, obviamente, es la organización (no se pueden cumplir horarios sin esto). Es así como muy velozmente se pasa migraciones, se agarran las valijas, se cambia dinero y se sale del aeropuerto. Lo divertido de este proceso es ver que no están acostumbrados a que tu pasaporte tenga sentido de lectura occidental y siempre lo empiezan abriendo del otro lado. Una vez afuera para dirigirse al centro de la ciudad hay que tomar



un cómodo tren de alta velocidad que te lleva hasta ahí en poco más de una hora a cambio de unos 30 dólares. Nunca hay que tomar un taxi ya que tarda 3 horas y sale más de 300 dólares!!! Afortunadamente fuimos advertidos de todo esto por una japonesa con quien me puse a hablar en el avión, la cual hablaba italiano, vivía en New York y había venido a visitar a sus viejos que vivían en Tokyo (maldita globalización). Hechos re-mierda llegamos al hotel, situado en la zona de Shinjuku (que los japoneses pronuncian algo así como shin-iuukú), y las primeras horas en Tokyo nos sorprendieron, esperábamos una ciudad cosmopolita, agobiante y agresiva como Manhattan y nos encontramos con una ciudad más amigable que Disneyworld y sólo habitada por japoneses, podés pasar tranquilamente días enteros sin ver un solo occidental. Sin duda Tokyo es atípica en muchos sentidos. La arquitectura es interesante y hay muchos de los más grandes y elaborados megaedificios que vi en mucho tiempo, pero sin embargo caminás unas pocas cuadras desde las zonas de edificios y encontrás zonas de casas tranquilas y de calles angostas. Calles angostas... esa es una de las cosas que demuestra lo ingeniosos que han sido para aprovechar el espacio. En las zonas de edificios hay avenidas anchas, en las de casas calles



Los comerciantes dejan mercadería en la vereda y nadie se chorea nada

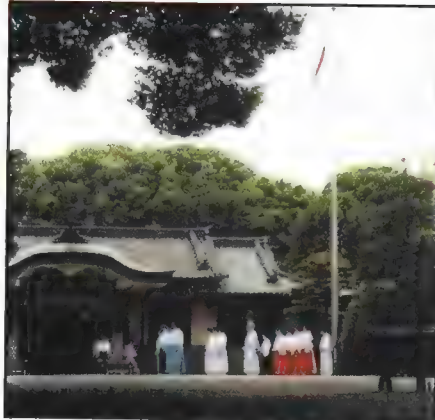
angostas por las que sólo pasa un auto. Y es así como consiguiéron ciudades tranquilas, porque caminando un poco te das cuenta que te podés sentir más solo y tranquilo en zonas céntricas de Tokyo que lo que te sentís en las afueras de Buenos Aires. Hay, además, jardines públicos de kilómetros de extensión donde podés estar solo contemplando lagos y los infaltables cuervos negros que revolotean por toda la ciudad dando sus característicos graznidos. Pero sin duda el punto más favorable de todos es la seguridad de Japón. No importa qué hora sea, a dónde estés o si sos local o extranjero: no sentís miedo y no hay peligro. No hay robos, asaltos ni gente que se afana cosas de los negocios. Es normal que los dueños de los negocios expongan en la vereda computadoras sin alarma y se vayan a atender clientes adentro sin preocuparse. La gente deja las bicicletas sin cadena, los paraguas en paragüeros afuera de los negocios, los autos con las ventanillas bajas... no hay peligro ni pueden concebir que lo haya. Si bien es cierto que en algunas partes de Europa consiguiéron algunas de estas cosas, la diferencia está en que lo hicieron al costo de tener ciudades aburridas



Leandro en una calle angosta



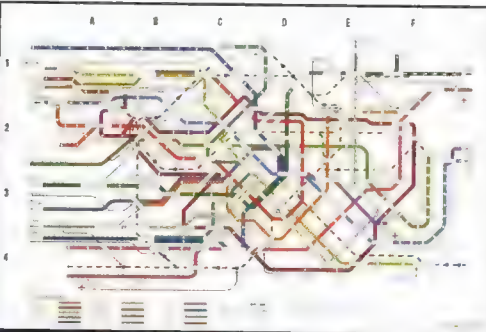
Modernas cocheras con elevadores



donde todo se muere a la noche. Tokyo, en cambio, es tan descontrolada y alegre como New York o Buenos Aires, no ha sacrificado nada a cambio de tener seguridad. Pensando desde otro punto de vista, es lógico razonar "Pobres tipos cuando salen de Japón y se pegan contra nuestro mundo de mierda". Japón es otro mundo, tienen más tecnología que nosotros y las ciudades son más limpias y espectaculares, pero la gran diferencia no está ahí, está en la propia gente, están en una escala distinta en la evolución que hace ver incluso a europeos como bestias de la barbarie. El más grande logro de Japón sin duda es la ausencia absoluta de resentimiento entre las clases más pudientes y las de menores ingresos. Todos se respetan y aceptan que no importa lo que haga el otro, es igual de importante y merece ser tratado como un igual. El tipo que llega a laburar en un BMW y el que hace señas para que los camiones estacionen son tratados por todos de la misma forma. Basta pasar unos días ahí viendo estas y otras cosas para poder deducir todas y cada una de las preguntas que te hacen sobre los animes y mangas. Muchas veces he leído cartas de lectores que me preguntan "Por qué hay tantos personajes gay en los mangas?" y la respuesta te viene a la cabeza automáticamente "Y por qué no va



a haber si el 10% de la sociedad humana es gay?". A los japoneses no se les puede cruzar por la cabeza que deberían discriminar a un gay, no le encontrarían la razón y simplemente no se les ocurriría. Es así, están en otra, algo para lo que a los demás nos falta mucho todavía. Cambiemos ahora de tema y hablemos de moverse en Tokyo de un lado al otro. La forma más fácil es siempre tomar el subte o el tren, el único problema es que la red de subtes y trenes es tan compleja y hay tantas líneas distintas que es muy fácil perderse. Para empeorar las cosas los nombres de las estaciones están en kanjis y sólo las líneas más modernas tienen el nombre de las estaciones subtítuloado en inglés, las más antiguas, incluyendo a la famosa y útil Marunouchi Line que circunbala Tokyo, no. Si esto no es suficiente para atemorizarte, entonces basta bajar a las estaciones y ver a los japoneses mirando los complejissimos planos de las infinitas líneas y sus combinaciones con cara de no entender cómo mierda hacen para llegar a donde quieren ir. Ahí te corre sudor frío por la espalda y pensás "si ni estos chabones entienden un carajo... yo voy muerto!". Curiosamente y teniendo cuidado nunca nos perdimos y siempre llegamos bien a todos lados, al final de cuentas moverse en Tokyo pese a lo complicado que parezca puede ser más fácil que en otras grandes ciudades del mundo. De hecho, aunque sí bien es caro (un pasaje en subte va de los 1,50 a 3 dólares) lo cier-



Mapa de la red de subtes de Tokyo



to es que es mucho mejor, pudiendo ir en general sentado o cómodamente parado aún en las horas pico. Esas imágenes de los empujadores que siempre pasan son de sólo 1 ó 2 estaciones (y en hora pico) sobre las cientos y cientos que hay en Tokyo. Los subtes y trenes son siempre de a 10 vagones y con frecuencias de 2 minutos entre convoy y convoy, lo cual permite que nunca se acumulen excesos de gente. El problema real para moverse son las direcciones, ya que están armadas en base a barrios numerados y edificios por lo que ningún japonés sabe dónde puede quedar cada lugar con sólo ver la dirección. Un ejemplo típico de esto es cuando uno toma un taxi (los cuales valen 7 dólares la bajada de bandera, tienen puertas que se abren solas y el conductor va de corbata y guantes blancos). Cuando subís y le das, por ejemplo, la dirección del lugar, el tachero pone cara de pensar y luego agarra su celular y llama a ese lugar a donde querés ir para que le expliquen cómo poronga puede hacer para llegar! Con respecto a nuestra parte laboral fue todo muy variado, hay empresas donde te atiende una persona y te dedica una hora mientras va mirando el reloj, otras donde te sientan en una mesa redonda con 10 tipos que te hacen preguntas, otras con gente copada que te lleva a visitar la ciudad todo el día, otras donde te llevan a comer a lugares típicos baratos, otras que te llevan a comer a lugares ultra selectos donde se paga más de 300 dólares por persona (y pagan ellos)...

En resumen, hay de todo. Lo que sí es una norma es que la gente que está metida en derechos internacionales, habla inglés y por consiguiente viaja seguido al exterior, son distintos a los demás de la empresa. Son más extrovertidos y efusivos mientras que los demás son mucho más centrados y callados (aún entre sí). Y ya que tocamos brevemente lo de comer, vale la pena mencionar que pese al aspecto que tiene la comida japonesa sus sabores son bastante compatibles con lo que nosotros comemos y además de sus tradicionales sopas de fideos gruesos con carne y pescado tienen las típicas pizzas, carne de vaca, ensaladas, etc, etc. Y en muchísimos lugares hasta se come con cubiertos occidentales. De hecho

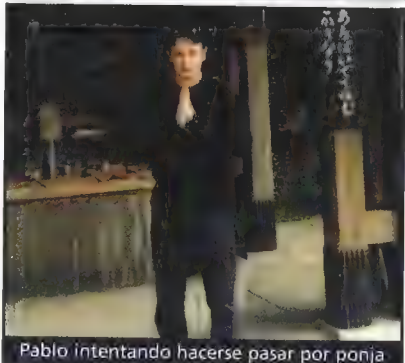


hay toda una cultura de cafés, restaurants y demás muy parecida a la nuestra. En cuanto a fast foods la cosa es fácil: son más baratos que acá y encima son mejores. Los Mcdonalds no te caen mal, por ejemplo. Llegada esta altura, es hora de mencionar la razón de haber venido: los comics y la animación. La mano viene así, el anime es más o menos igual de popular que acá, hay más merchandising y te venden los DVD en todas las disquerías y lugares de electrónica, pero más allá de eso no hay laaaa gran diferencia en popularidad. La realidad es que lo que más se ve son series para chicos y adolescentes hechas para vender juguetes y demás parafernalia. Los animes más raros quedan relegados a un circuito de fanáticos que en porcentaje de la población no parecen superar en mucho a los que hay hoy día acá.

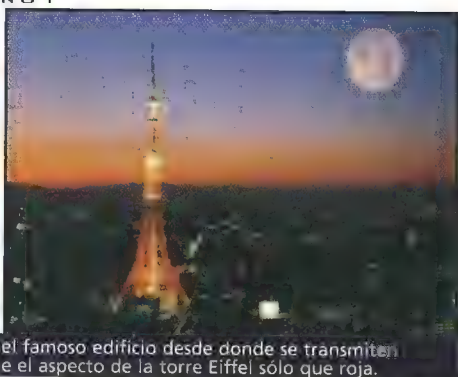
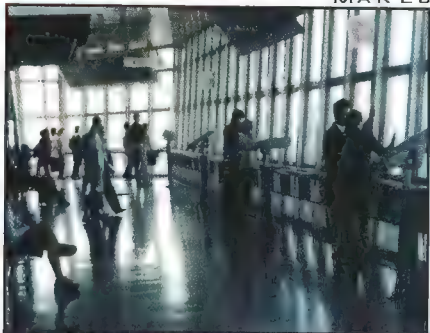
Lo que sí te shockea es el tema de los mangas, ahí estamos a años luz o más. TODO el mundo lee mangas, no importa edad, sexo o profesión, hay un manga que le gusta a cada persona así como acá hay programas de televisión para cada persona. En cada vagón de tren o subte a los que subís inevitablemente el 40% va leyendo alguna revista de comics. Y los comics se pueden conseguir en cualquier lado, en máquinas expendedoras, en los negocios tipo Am/Pm, minimercados, librerías, revendedores en la calle... donde quieras. Lo increíble es que no sólo tienen en cada



Entrada a un templo en un jardín



Pablo intentando hacerse pasar por ponja



Por supuesto estuvimos en la Torre Tokyo, el famoso edificio desde donde se transmiten muchos canales de tv de la ciudad y tiene el aspecto de la torre Eiffel sólo que roja.

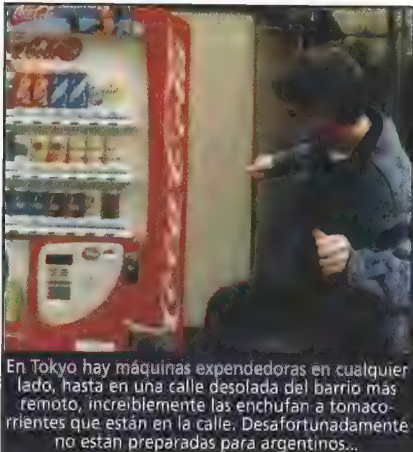
lado unas 50 revistas distintas de manga sino que también tienen los tomos recopilatorios más nuevos. En las librerías es normal que tengan un piso entero dedicado a los tomos recopilatorios de mangas. Incluso hay librerías que tienen los mangas divididos por géneros en distintos pisos. Sin duda es increíble el grado de penetración total que tienen en la sociedad los comics, algo que todavía no se ha dado en ningún país occidental. Yo creía que tenía una buena idea de lo populares que eran los mangas allá y había oído mil veces lo de que los venden en expendedoras y que toda la gente los va leyendo en el subte, pero jamás me imaginé la penetración que tienen a nivel de disponibilidad, que llegara a haber cientos de tomos recopilatorios en minimercados onda los de las estaciones de servicio de acá es algo que no se te pasa por la cabeza hasta que lo ves.

Sin duda Tokyo es un lugar entretenido, con sus famosos 23 centros distintos, sus abundantes pantallas de televisión gigantes en las paredes de los edificios de las zonas céntricas, sus shoppings de 10 pisos, sus puentes y arquitectura salida de animés de ciencia ficción, sus mujeres que curiosamente son bastante lindas, realmente el conjunto es interesante y adictivo.

Al cabo de unos cuantos días de estar en Japón y su casi perfección te viene a la cabeza una pregunta "Y por qué mierda es USA y no Japón el país que domina el mundo? La respuesta es muy extraña pero obvia: La gente de acá es demasiado organizada como para adaptarse a la sociedad occidental y encima increíblemente parecen tenerle terror a hablar en inglés! Basta que les digas "Sorry, I don't speak japanese", para que les veas una cara de incomodidad extrema y casi terror en el rostro de prácticamente cualquier japonés. Lo increíble es que esto sucede hasta en hoteles, aeropuertos, empresas multinacionales y sitios turísticos. Sí, a esta gente pese todo, y quién sabe por qué, les falta autoestima, aunque son perfectamente conscientes que el mundo fuera de Japón está aún en un estado de barbarie y que no vale mucho la pena salir a explorarlo.

Sin embargo, la supuesta perfección puede

tener sus lados negativos. Y Japón no es la excepción, teniendo síntomas de una sociedad aburrída de sí misma, de su tranquilidad y su perfección. No hay crímenes por dinero ya que no existen los pobres pero sí unos cuantos locos que hacen cosas como ir a una escuela a matar gente porque sí, secuestrar un avión para jugar a hacerlo pasar entre dos edificios y cosas así. También hay una preocupante cantidad de hombres de negocios con problemas de adicción al alcohol que los ves tambalearse cada noche saliendo de bares y entrando en puterios. Además hay mucha gente haciendo cola a las nueve de la mañana para entrar jugar a los pachinko (unas maquinitas tragamonedas) cuando abran a las 10 am. El otro gran punto en contra es la represión que parecen llevar encima para relacionarse entre sí, hay pocos grupos de chicos y chicas saliendo juntos, hay pocas parejas que se pasean abrazadas y prácticamente nunca ves a nadie besándose en la calle. Eso sin duda no puede ser un buen síntoma. Aún así nos bastó pisar suelo argentino para comprender que probablemente esas sean cosas mínimas en comparación a la interminable lista de cosas que tenemos de este lado del mundo.



En Tokyo hay máquinas expendedoras en cualquier lado, hasta en una calle desolada del barrio más remoto, increíblemente las enchufan a tomacorrientes que están en la calle. Desafortunadamente no están preparadas para argentinos...



# Sandman

Por Gabriel Greif

*The british dream*

## SANDMAN

**S**andman es una de las obras más importantes del comic occidental de todos los tiempos. Su trama profunda y adulta revolucionó para siempre a los comics norteamericanos. Sin embargo, irónicamente, tienen sus orígenes en un superhéroe pedorro de los años treinta...

Wesley Dodds es un millonario que se dedica a combatir el crimen, oculto tras su máscara de gas y armado con su pistola de gas adormecedor. Lo llaman Sandman y va acompañado de su ayudante al que llaman Sandy the Golden Boy. Este argumento, que hoy en día suena bastante tonto, fue la premisa bajo la cual se creó el Sandman original en 1939, una época que se caracterizó en el mundo del comic norteamericano por la aparición de innumerables copias de Batman y argumentos de lo más "naif", condiciones ambas que cumplía el tal Sandman. Lógicamente, este personaje del panteón de la editorial norteamericana DC pasó sus días sin pena ni gloria, y terminó siendo un secundario más de tantos que formaban parte de la JSA (Justice Society of America), el primer grupo de Superhéroes y predecesor de la hoy exitosa JLA. Garrett Stanford es un psicólogo que inventó los medios tecnológicos que le posibilitan viajar al reino de los sueños. Entonces se viste con un traje superheróico rojo y Amarillo y vigila el paisaje onírico desde la "Cúpula de los Sueños" mediante su "Monitor de Sueños Universal" e interviene



cuando ve algo anormal. Este era el punto de partida del segundo Sandman, creado en 1974 por Jack



Sandman original de 1939



Kirby y Joe Simon, y que debutó en su propia serie que apenas duró 6 números. El personaje sería retomado luego en la serie Infinity Inc. (que trata del grupo de superhéroes formado por los hijos de los integrantes de la JSA) donde la soledad y la presión de su existencia en el mundo onírico lo llevarían a la muerte. Pero la tercera es la vencida...

La década de los 80's marcó un cambio significativo en el mainstream (mercado norteamericano de edición de comics de superhéroes, manejado en ese momento mayoritariamente por las editoriales DC y Marvel). El cambio empezó en 1984 con el guionista británico Alan Moore en la serie Swamp Thing, y siguió de la mano de otros guionistas americanos tales como Frank Miller con Daredevil en 1984 y Batman: The Dark Knight Returns en 1986, el canadiense John Byrne con Superman: The Man of Steel en 1986 y especialmente con otros tantos británicos como Grant Morrison con Animal Man en 1988 y Doom Patrol en 1989, Jamie Delano con Hellblazer en 1988, otra vez Alan Moore con su indiscutido Watchmen en 1986 y un tal Neil Gaiman con su Black Orchid en 1988.

Nace entonces, una tendencia iniciada por DC de buscar un público más adulto ansioso de propuestas heterodoxas que disfrutaba con revisiones poco convencionales de viejos héroes secundarios o extravagantes que se alejaban de los parámetros infantiles y coloridos que habían dominado la industria hasta entonces. Bajo ese contexto, la editora de DC encargada de llevar adelante ese tipo de proyectos, Karen Berger, le ofrece a Neil Gaiman escribir una serie revisitando algún personaje. Gaiman propone a Sandman, a lo que Berger

responde que estaba siendo utilizado en ese momento en Infinity Inc y finalmente acuerdan que Gaiman haría un nuevo Sandman, es decir que sólo tomaría el nombre y a partir de allí crearía un nuevo personaje.

Pensada para ser una serie de entre 6 y 12 números (Gaiman no le tenía mucha fé a su Sandman), el número 1 sale a la venta en Enero de 1989 y lentamente comienza a ganarse el reconocimiento de los lectores y la crítica, las ventas son buenas y Berger le pide a Gaiman que la siga. La serie acaba durando 75 números y resulta ser un éxito de tal magnitud que llega incluso a superar en cifras de venta a Batman y Superman convirtiéndose al final en el comic más vendido de la editorial. Además, no se ve afectada (como tantas otras) por la nueva tendencia del comic comercial impulsada por la aparición de la nueva editorial Image que propiciaba el estrellato de los dibujantes, consiguió atraer a una porción de público que no consumía comics habitualmente y acabó marcando tan fuertemente la diferencia entre los remanidos y censurados comics de superhéroes y los de temática más adulta y arriesgada, que llevó a los directivos



número 75 de Marzo de 1996, tras algo más de 7 años de publicar la serie mensual ininterrumpidamente, además de un especial (The Song of Orpheus) y 2 miniseries de 3 números cada una de Death, uno de los personajes de la serie. Por una vez los directivos de DC decidieron actuar con honradez y aceptaron la decisión de Gaiman, aún cuando estos eran los poseedores de los derechos sobre el personaje y bien podrían haber puesto un nuevo guionista a continuar la serie, más aún teniendo en cuenta que Sandman se encontraba en el top 10 de ventas y atrayendo sin cesar nuevos lectores en una época en que los comics en general no dejaban de bajar en ventas y perder popularidad. Sin embargo, hoy en día, años después del final de

de DC, convencidos por los espectaculares resultados financieros de Sandman, a convencerse de que existía un público potencial que podía dar sustento a todo un sello homogéneo que se diferenciara del resto. Así nace el sello Vertigo, dirigido por Karen Berger, y cuyo primer número fue Sandman #47 en Marzo de 1993 y al que le siguieron muchos de los que habían precedido a Sandman como Animal Man, Hellblazer, Swamp Thing, Doom Patrol y otros como Shade The Changing Man o Mercy. La línea Vertigo sigue vigente hoy día habiendo tenido grandes éxitos como Preacher y otros que aún se siguen publicando como Transmetropolitan o 100 Bullets.

Neil Gaiman decidió terminar la serie en el



Ilustración de Todd McFarlane



la serie, cada año se venden más de un millón de comics de The Sandman, 750.000 tomos recopilatorios de las sagas que componen la serie y una enorme cantidad de merchandising relacionado, especialmente libros de ilustraciones de los personajes.

Gaiman parte de un concepto tan sencillo como brillante: Morfeo es el señor del Reino de los Sueños, al que todos viajamos cuando dormimos. Su deber es el de tejer sueños y pesadillas, así como gobernar y proteger el Reino de los Sueños. Además Morfeo es un Eterno (Endless), con lo cual teóricamente no puede morir y ha sido y será por siempre el encargado de dicho Reino. Esto le permite a Gaiman contar las historias que quiera, sean éstas reales o imaginarias, ambientadas indistintamente en cualquier época pasada, presente o futura y hasta borrar esa línea de división entre la realidad y el sueño hasta dejarla difusa. El motor de la serie son entonces, las peripecias de Morfeo o Sueño en el mundo de la vigilia y otros mundos, y su relación con humanos, dioses, animales, sueños y el resto de los eternos. Gaiman crea su propia mitología con los siete Endless, que son personificaciones antropomórficas

de conceptos. Estos son Destino, Muerte, Sueño, Destrucción, Deseo, Desesperación y Delirio. Luego los hace interactuar entre ellos y con personajes tomados de distintos y muy variados sitios, desde personajes del panteón de DC (Sandman anteriores, Infinity Inc, Matthew Cable, la familia Constantine), pasando por los dioses y personajes de distintas mitologías tales como la griega (Orfeo), normanda (Thor, Odin, Loki), gaélica, etc., personajes bíblicos (Lucifer, Caín, Abel, Eva), históricos (el emperador romano Augusto, Marco Polo, William Shakespeare), literarios (Las mil y una noches, Alicia en el País de las Maravillas), leyendas populares (especialmente inglesas), temas musicales y hasta se toma la licencia de incluir a Ken y Barbie (los populares muñecos yankees) como parte de la historia. Todo esto redundando (a pesar de que los detractores de Gaiman digan que en realidad es un pedante que escribe diciéndole al lector "mirá todo lo que sé") en que la historia se enriquece notablemente con tantas referencias generando así varios niveles de lectura. En Sandman se reinterpretan mitos con la participación de los Endless y se narran siempre una o varias historias dentro de otra más grande. Gaiman



va dejando caer pequeñas referencias, personajes y cosas que no son relevantes para la historia que está narrando y que aparecen como algo casual y que retoma a veces hasta 40 números después, que es cuando el lector realmente comprende qué significaban. Por eso es conveniente leerlo todo junto en un período de tiempo corto. Sandman consiste finalmente, en distintas historias que todas combinadas forman una historia mayor, la cual Gaiman va narrando muy lentamente. Todas las historias tienen un sentido por sí mismas y otro distinto cuando se las valora como parte de un todo, que no es más que la narración de las peripecias de Morfeo. Lo que no es tan feliz en Sandman es la constante rotación y variedad de los dibujantes. Cierto es que las historias se sostienen demasiado bien sin el



Los Endless



Sandman con Shakespeare



Caín y Abel

apoyo de los dibujos, y que entonces es muy difícil que las imágenes puedan aportar algo más a la historia y lograr una real interacción texto-dibujos, siendo ambos componentes igualmente importantes en una historieta. Queda claro que, por su complejidad, no es una historieta que pueda ser dibujada por un dibujante cualquiera, sino uno que efectivamente comprenda cuales son las intenciones de Gaiman.

Pero, por alguna causa desconocida, Sandman sufrió una constante rotación de dibujantes, a tal punto que no puede decirse de ninguno que ése haya sido "el" dibujante de Sandman. Pasaron por la serie con más o menos gloria y pena Charles Vess, Kevin Nowlan, Marc Hempel, Bryan Talbot, Kelley Jones, Sam Kieth, Mike Dringenberg, Shawn McManus, Jill Thompson, Chris Bachalo, Colleen Doran, Matt Wagner, Stan Woch, Duncan Eagleson, John Watkiss, Peter Craig Russell, Teddy Kristiansen, Jon J. Muth y Michael Zulli. Una mención aparte merece Dave McKean que dibujo todas las portadas de la serie con el nivel de excelencia que habitualmente se le conoce.

Además de los 75 números que componen la serie, Gaiman escribió un especial llamado The

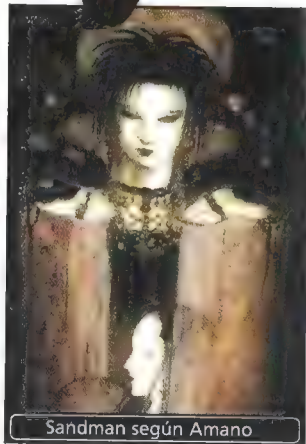
Song of Orpheus, que está directamente relacionado con la serie. No tan relacionadas están las 2 miniserias sobre Muerte (una de los Endless) de 3 números cada una llamadas Death: The High Cost of Living y Death: Time of Your Life, ambas dibujadas por Chris Bachalo. También existen un especial Sandman Midnight Theatre de 1995 (donde Morfeo se encuentra con Wesley Dodds), el libro The Dream Hunters de 1999 (un cuento ilustrado con dibujos del japonés Yoshitaka Amano ambientado en el Japón feudal) y una historia llamada The Last Sandman Story incluida en el The Sandman Dust Covers que reúne todas las tapas de Dave McKean. A eso hay que agregar una importante cantidad de historias cortas publicadas en distintas antologías del sello Vertigo: Fear of falling (Vertigo Preview, 1992), The Castle (Vertigo Jam, 1993), The Flowers of Romance (Vertigo: Winter's Edge #1, 1998), A Winter's Tale (Vertigo: Winter's Edge #2, 1999) y Desire (Vertigo: Winter's Edge #3, 2000). Hasta aquí lo escrito por Gaiman.

Pero DC no iba a dejar pasar así nomás la oportunidad de sacar rédito de unos personajes tan rentables como los que les dejaba Gaiman, y a pesar de haber llegado a un acuerdo con el autor para no utilizar a Morfeo ni a ninguno de los Endless, la editorial publicó unas cuantas series y miniserias ambientadas en el universo de Sandman y utilizando al resto de los personajes. Estas son: Witchcraft, de 1994 protagonizada por las benévolas, Destiny: A Chronicle of Deaths Foretold, de 1997 protagonizada por Destiny (el único Endless no creado por Gaiman), The Books of Faerie, de 1997 que recupera el país

de las hadas creado por Gaiman, The Dreaming, serie de 60 números que narra historias del Reino de los Sueños, The Girl Who Would Be Death, de 1999 relacionada con The Dreaming, Sandman Mystery Theatre, otra serie de 70 números estilo pulp protagonizada por Wesley Dodds y The Sandman Presents, varias miniserias utilizando personajes de la saga.



Death



Sandman según Amano

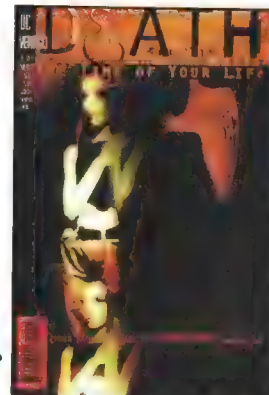
de las hadas creado por Gaiman, The Dreaming, serie de 60 números que narra historias del Reino de los Sueños, The Girl Who Would Be Death, de 1999 relacionada con The Dreaming, Sandman Mystery Theatre, otra serie de 70 números estilo pulp protagonizada por Wesley Dodds y The Sandman Presents, varias miniserias utilizando personajes de la saga.

También existen un libro llamado The Book of Dreams que contiene varios cuentos escritos por Gaiman y otros autores, una inmensa cantidad de merchandising, desde action figures hasta esculturas de edición limitada, y hace rato que se vienen escuchando rumores sobre un film de Sandman, pero hasta el momento no se concretó ninguno.

## Bio'n Awards

Neil Gaiman nació en 1960 en Portchester, Gran Bretaña. Dio sus primeros pasos como escritor profesional en 1983 ejerciendo labores de periodista y crítico en diversos diarios y revistas inglesas. Ya en 1985 empieza a publicar cuentos y poemas en revistas y antologías literarias. En 1986 empieza su carrera de guionista de historietas en la famosa revista inglesa 2000 A.D. Ya en 1987 comienza a trabajar en conjunto con Dave McKean y uno de los trabajos que realizan juntos, Violent Cases, recibe el premio Eagle al mejor álbum en 1988. Esto le abre las puertas de DC, donde debuta con Black Orchid ese mismo año. En 1989 y también para DC, Gaiman firmaría 2 historias para Swamp Thing Annual

#5 y otras 2 para Secrets Origins Special #1. Ese mismo año comienza la que sería su ópera prima, The Sandman, la que guionizaría sin interrupciones durante 7 años. Además de ser un éxito de ventas, Sandman ganó un sinnúmero de premios entre los que podrían destacarse los premios Eisner al mejor guionista (1991, 1992, 1993 y 1994), a la mejor colección (1991, 1992 y 1993) y a la mejor reedición (1991 por Dream Country); los premios Harvey al mejor guionista (1990 y 1991) y a la mejor serie (1992); los premios Haxtur al mejor guionista (1993, 1994 y 1995); y finalmente el que sería quizá el más importante y triste a la vez: el Sandman #19. A Midsummer Night's Dream, ganó en 1991 el premio World Fantasy al mejor relato fantástico, siendo uno de los pocos ejemplos de historietas galardonadas en certámenes literarios. Esa misma noche, mientras Neil Gaiman y Charles Vess, los dos culpables, festejaban con unas cervezas en la noche del desierto de Arizona, los organizadores armaron una reunión de urgencia para que ningún comic repitiera tamaño sacrilegio en ninguna de las ediciones siguientes. De esta forma votaron una cláusula nueva que impedía que los comics pudieran partici-



par como candidatos al premio. Un patético ejemplo de la discriminación que continuamente sufre la historieta como medio. En paralelo a su estapa en Sandman, el prolífico Gaiman también se las arregló para escribir un número de Hellblazer en 1989 (el #27 llamado Abrázame y que también fuera galardonado), la miniserie de 4 números Los Libros De La Magia para DC en 1990, un texto ilustrado llamado El Cuarto Muro incluido en el libro El Muro (que celebraba la caída del muro del Berlín) y Buenos Presagios, una novela a medio camino entre la sátira y el horror coescrita con Terry Pratchett. En ese mismo año colaboró para la editorial inglesa Eclipse reemplazando a Alan Moore en la serie Miraclemán hasta



que se canceló. Gaiman retomaría el personaje al año siguiente con la miniserie de 3 números *Miracleman: Apocrypha*. Ya en 1992 publica en *Dark Horse* la novela gráfica *Signal To Noise* por la que ganó un premio Eisner al mejor álbum de ese mismo año y que adaptada como serial radiofónico para la BBC, siendo posteriormente comercializada en CD. En 1993 escribe para DC *La Cruzada de Los Niños* y una antología de cuentos de terror llamada *Angels And Visitations* por el que ganaría el premio *Horror Critic's Guild* en 1994. En 1994 publica con McKean el álbum *The Tragical Comedy and Comical Tragedy of Mr. Punch* y, en el que sería su único trabajo para Marvel, *Alice Coope: The Last Temptation*, protagonizada por el cantante homónimo. 1995 traería la colaboración de Gaiman con McFarlane en *Spawn*, donde crearía al personaje *Angela* en el #9 de dicha serie y cuya historia continúa en la miniserie homónima de ese mismo año. Además de ser un trabajo muy mal acogido por la crítica y los seguidores de Gaiman, *Angela* fue objeto de una amarga controversia entre Gaiman y

McFarlane por royalties impagos del editor al autor. En 1996 escribe una historia corta para el *Batman: Black and White* y *Neverwhere*, escrita a partir de un guión de televisión del propio Gaiman para una miniserie de 6 episodios emitida por la BBC ese mismo año. En 1997 escribe las novelas gráficas *Stardust*, con dibujos de Charles Vess y *The Day I Swapped My Dad For Two Goldfish*, con dibujos de Dave McKean. En 1998 escribe *Humo* y *Espejos*, una nueva antología de cuentos y *Day of The Dead*, una recopilación de guiones que escribiera para la serie de TV *Babylon 5*. En 1999 participa de una antología de cuentos de terror llamada *The King of Elfland's Daughter* y retoma su trabajo con Charles Vess en *A Fall Of Stardust*. En el 2000 DC publica *Midnights Days*, donde recopilan casi todos sus trabajos sueltos para la editorial, y ya en el presente año 2001 la novela *American Gods*. También para este año está preparando un one-shot titulado *Harlequin Valentine* que publicará *Dark Horse*. Gaiman, además, tiene en el horizonte una antología de historias de los Eternos para

la línea Vertigo de DC. En él se recogerán historias dedicadas a cada uno de los *Endless*.

A pesar de su ingente producción literaria e historietística, Gaiman también tuvo tiempo de casarse, tener 3 hijos, componer las canciones de *The Return of Pansy Smith* and *Violet Jones*, primer LP de *The Flash Girls* (un grupo femenino estadounidense) lanzado en 1993 y adaptar la versión inglesa de *Mononoke Hime*, la película de Hayao Miyazaki distribuida por Disney en Occidente, y que le valiera un premio Nebula a la mejor adaptación.



## Bibliografía

A continuación, la bibliografía de *The Sandman*, la serie original, sin ninguno de sus derivados indirectos, ni series o miniseries ambientadas en su universo y que se hicieran a continuación para aprovechar el éxito comercial de la serie. En Español la serie fue publicada en su momento por la extinta editorial española Zinco, cuya edición se encuentran agotada, aunque la editorial española Norma ha comenzado a reeditarlos y esa reedición es la que se incluye aquí.

### THE SANDMAN

- 1.- *Preludes and Nocturnes* (Nº 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7). Edición en español: *Preludios y Nocturnos* (Ed. Norma)
- 2.- *The Dolls House* (Nº 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16) Edición en Español: *La Casa de Muñecas* (Ed. Norma)
- 3.- *Dream Country* (Nº 17, 18, 19 y 20)
- 4.- *Season of Mists* (Nº 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 y 28)
- 5.- *A Game of You* (29, 30, 31, 38, 39, 40, 50 y Special #1)

- 6.- *Fables and Reflections* (32, 33, 34, 35, 36 y 37)
- 7.- *Brief Lives* (Nº 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48 y 49)
- 8.- *World's End* (Nº 51, 52, 53, 54, 55 y 56)
- 9.- *The Kindly Ones* (Nº 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68 y 69)
- 10.- *The Wake* (Nº 70, 71, 72, 73, 74 y 75)

### DEATH

- 1.- *The High Cost of Living*
- 2.- *Time of Your Life*



# Candidate for Goddess

Por Ricardo Perez

## Tratando de montarse a la diosa

# 女神候補生

THE CANDIDATE FOR GODDESS

**T**ras el fenómeno que protagonizara Neon Genesis Evangelion durante los 90's, muchas productoras japonesas se sumaron a la moda de revitalizar el legendario género de la ciencia ficción animada dotándola de un aspecto más profundo y adulto.

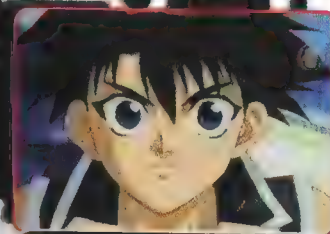
Acompañando esta tendencia, llegó a las pantallas japonesas de NHK el 10 de Enero de 2000 Megami Kouhosei, mejor conocida en Occidente como Candidate for Goddess y recientemente estrenada en nuestro país en las pantallas de Locomotion. Su argumento nos sitúa en el futuro, en el año 4088. Para ese momento, la Tierra ha sufrido el ataque de una misteriosa forma de vida extraterrestre a la que llaman Victim (unos seres gigantes parecidos a los Angeles de Evangelion ya que nunca tienen la misma anatomía), por lo que la humanidad se vio forzada a instalarse en colonias en el espacio. Para el comienzo de la serie, en el año 5030, el Planeta Zion se ha convertido en el último refugio de la raza humana ante los ataques alienígenas. Para combatirlos y evitar que terminen de hacer garcha a todos, los humanos han creado 5 robots de batalla llamados Ingrids, a los cuales también se los conoce como Goddess ya que poseen forma femenina.

La historia se desarrolla concretamente dentro de GOA (Goddess Operator Academy), una nave espacial que navega sobre Zion y actúa como academia de entrenamiento para los posibles futuros pilotos de



las Goddess. Sin embargo, estos mechas también precisan de un técnico que asista al piloto desde GOA a la hora de la batalla, por lo que a cada jovencito candidato a piloto le será asignada una candidata a técnico (las cuales siempre son de sexo femenino), con el fin de que ambos

formen un equipo sincronizado y capaz desde el comienzo del entrenamiento. La idea es que los candidatos, los cuales deben tener entre 14 y 16 años y poseer un extraño tipo de sangre clasificado EO, aprendan a manejar durante los 3 años que dura el entrenamiento su



ZERO ENNA



KIZNA TOWRYK



HIEAD GNR



LOS DEMAS



LAS TÉCNICAS GODDESS

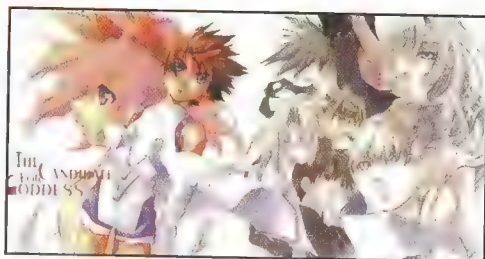


EX, una habilidad/energía especial que es imprescindible para llegar a ser piloto ya que se libera durante la batalla aumentando el poder de combate de las Goddess.

El protagonista, Zero Enna, es el candidato a piloto número 88, y su técnica asignada es Kizna Towryk (Kizuna en el doblaje), una chica que posee orejas de gato y con la cual formara la clásica parejita del anime ("nos llevamos para el orto pero el amor es más fuerte"). A pesar de que ellos serán el duo protagonista de Candidate for Goddess, también los rodea un gran surtido de personajes secundarios pertenecientes a GOA, desde los demás candidatos y sus técnicas asignadas hasta los mecánicos, los entrenadores y los pilotos actuales de las Goddess. Dentro de esta galería de personajes se encuentra el candidato número 87 y

rival del protagonista, llamado Hiead Gnr (sí, es su apellido, no un error de escritura), un pibe que parece ser "el hermanito no reconocido de Rei Ayanami" ya que además de haberle robado su diseño con pelo gris y ojos rojos, es igualito a ella en carácter ya que no se ríe ni por putas y todo el día anda con cara de culo. Como se observa a simple vista, Candidate for Goddess presenta algunos clásicos clichés de las series de ciencia ficción y no parece ofrecer demasiado de nuevo para ver. A pesar de ello, lo bueno de este nuevo anime que llega a nuestras pantallas es que ofrece un panorama diferente del tema, y se centra en la vida de los candidatos a pilotos, pasando a un segundo plano la batalla entre los Victim y las Goddess. Otro detalle llamativo es el de incluir a las técnicas de sexo femenino, las cuales par-





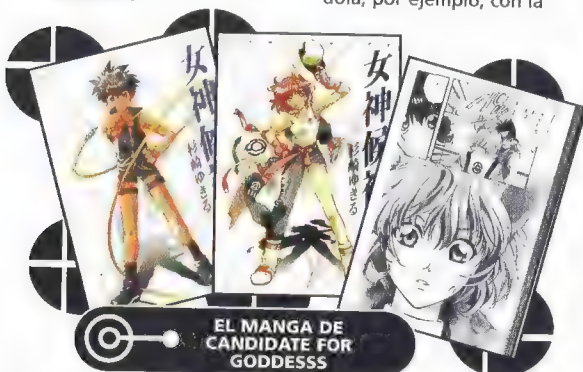
MIIIIAAUUU!!!

ticipan de la acción pero en otro plano, sin perder por ello su protagonismo en la serie ya que son tan importantes como los pilotos. A esto hay que sumar algunas facetas introspectivas de los personajes y pequeños flashbacks en los que recuerdan hechos de su pasado (ya que cuando ingresan a GOA se les borra parte de la memoria para aumentar su nivel de sincronización con la unidad Goddess), dándole así el aspecto adulto que la serie requiere para llamar la atención. Sin embargo, llegados al final de la serie, muchos de sus misterios quedan sin resolver y la trama prácticamente inconclusa. Esto se debe a que cuando el anime finalizó (el 27 de Marzo del 2000) el manga en el cual se basa la historia aún continuaba serializándose y los productores del anime prefirieron dejar todo colgado, sin darle un final tangible, con la esperanza de hacer una continuación algún día. Los 12 capítulos televisivos

que componen Megami Kouhosei fueron producidos por IKIF+ y Xebec (la rama televisiva de Production IG), conocida por ser la responsable de la versión anime de Martian Successor Nadesico. De hecho, dentro del staff de Candidate for Goddess hubo varias personas que habían trabajado anteriormente en Nadesico, por lo que la ambientación resultará llamativamente similar. Sin embargo, y a pesar de lo que se pueda pensar a inicialmente por su similitud de estilos, el diseño de personajes no lo realizó la misma persona que lo hiciera en Nadesico (Keiji Goto), ocupando el puesto en cambio Shinichi Yamaoka. La dirección corrió a cargo de Mitsuru Hongo (Outlaw Star), el diseño de las Goddess es de Shingo Takenaka, y el de los Victim de Junya Ishikaki. La serie también incluye animación en 3D, la cual no está todo lo bien realizada que podría haber estado comparándola, por ejemplo, con la

de Blue Sub 6. Como ya hemos citado, existe una versión manga de mismo nombre en la cual se basó la serie televisiva, esta historietista está realizada por Yukiru Sugizaki. Ahora que ya contaba en su haber con dos moderados éxitos: la adaptación a comic de Brain Power y DNAngel (una historia de amor onda las de Katsura pero de corte shojo), ambas ya finalizadas. El comic de Candidate for Goddess, en cambio, aún continúa serializándose hoy día en la revista Comic Gum de la editorial Wani Books y ya lleva editados hasta el momento 5 tomos recopilatorios.

Locomotion viene emitiendo este anime desde comienzos de Julio dentro de su nuevo ciclo Anime Loving, todos los Lunes a las 23:00 hs con repetición los Viernes en el mismo horario. El doblaje se realizó en México bajo supervisión del canal, no presenta alteraciones con respecto a su versión original en japonés salvo varias pifiadas de nombres (cosa que no es rara ya que los padres de los personajes parecen haber castigado a sus hijos poniéndoles los nombres más fuleros que encontraron) y alguna que otra desprolijidad que daría a entender que hicieron el laburo más a los pedos de lo recomendable...



EL MANGA DE  
CANDIDATE FOR  
GODDESS

# Locomotion

Por Juan Quiroga

Todas las películas todas

## Locomotion



Desde que la nueva administración de Locomotion, con Rodrigo Piza a la cabeza, tomó el control del canal allá a mediados de 1999; se pudo asistir a un fenómeno con muy pocos precedentes: el estreno continuo de grandes cantidades de películas de animación.

Hoy día en la televisión argentina hay cientos de horas semanales ocupadas por animación, increíblemente el porcentaje de ellas dedicado a películas es prácticamente ínfimo, siendo los ciclos Japanimotion y Animafilms de Locomotion el único refugio permanentemente que existe en la actualidad para este tipo de realizaciones.

Afortunadamente por lo menos el catálogo de películas que tienen estos dos ciclos es bastante nutrido. De hecho tal ha sido la cantidad de estrenos que el hacer artículos individuales de cada una de las cosas que han pasado se volvió imposible. En Lazer hemos cubierto algunas de ellas en notas, pero la gran mayoría permaneció ignorada. Ante las demandas de los lectores por saber algo más de estas películas se decidió realizar esta nota donde se da un pantallazo de cada una de ellas, explicando sus orígenes, año de producción, si está basada en un cómic, si tiene continuaciones o precuelas que no se hayan visto y dando precisiones sobre cuan fiel a la versión japonesa han sido al momento de traducirlas al castellano. Junto a, por supuesto, una síntesis del

argumento general. Todo esto le permitirá a los lectores darse una idea de cuales que no hayan visto todavía tienen ganas de ver así como también comprender mejor el contexto y orígenes de las que sí ya hayan visto y les gustaron. Se ha clasificado a las películas en tres grupos. Primero hemos listado los OVAs (Original Video Animation), o sea aquellas producciones que fueron realizadas en Japón para ser comercializadas directamente en video. Este tipo de producto suele tener mejor animación que las series de tv y también poseer argumentos más originales y jugados ya que están apuntando a un público más selecto y fanático de la animación. Como segundo grupo hemos puesto a las pelícu-

las, entendiéndose por ellas a las obras realizadas expresamente para ser estrenadas primero en cines, invariablemente estas son las animaciones que cuentan con el mayor presupuesto y su calidad y perfección suele ser mucho más alta que el promedio. Por último tenemos un breve apartado sobre lo que denominamos Animación Experimental, incluyendo allí las animaciones hechas con técnicas y estilos no tradicionales. Por supuesto como toda lista recopilatoria esta no es perfecta y algún que otro título se nos ha quedado afuera, pero en un futuro no muy lejano cubriremos aquellas producciones que nos faltan junto a las nuevas que se vayan incorporando.

## Los OVAs

**SHUTEN DOJI**  
 \*4 episodios  
 \*50 min. c/u  
 \*Autor: Go Nagai  
 \*Producción: Nippon Columbia  
 \*Lanzamiento en Japón: 1989-1991

Miniserie de 4 OVAs semi-autoconclusivos, basada en un manga que Go Nagai (autor de Mazinger Z y Cutey Honey) realizó a principios de los '80s.

Un Oni entrega un bebé en cuidado a una joven pareja por 15 años, luego de los cuales promete pasar a buscarlo. El joven es llamado Shutendo Jiro, quien pasado ese tiempo comienza a tener problemas al dudar de su origen. Sorpresivamente un misterioso culto de Onis empieza a perseguirlo temiendo que sea la reencarnación de Shuten Doji, una suerte de dios que tiene la capacidad de acabar con ellos. Shutendo atravesará el tiempo y el espacio para resolver el misterio de su propio nacimiento y encontrar la manera de acabar con quienes lo acechan.

Shuten Doji se emite doblada al castellano, siendo este trabajo realizado en base a la traducción de la editora de videos norteamericana ADV Films bajo el nombre "Shuten Doji: The Star Hand Kid", aunque con los títulos totalmente en japonés (Se menciona esto como detalle ya que las ediciones de ADV tienen traducidos todos los títulos al inglés). Argumentalmente nada fue alterado en el proceso pero visualmente es la más afectada por las primeras políticas de emisión de Locomotion. La gran cantidad de desnudos existentes han sido tapados con molestas barras negras y, pese a ahora haber cambiado sus políticas de emisión des-censurar este anime les requeriría un trabajo de edición que no piensan hacer de momento. Se pasa dentro del ciclo Japanimotion en dos partes. Un sábado dan los capítulos 1 y 2 y al siguiente los dos restantes.



**ELICIA (Elicia: The Ship of God)**  
 \*4 episodios  
 \*40 min. c/u  
 \*Producción: JVC/Jam Creation / J.C. Staff  
 \*Lanzamiento en Japón: 1992-1993

En un tiempo y espacio lejano, los habitantes de una tierra conocida como Megaronia descubrieron las ruinas de una perdida civilización. Usando la tecnología de aquella, Nabosu Rey de Megaronia, conquistó todas las tierras. Muchos años pasaron y ahora el libro sagrado del mundo de Eija ha sido reencontrado y con él las leyendas de una misteriosa y poderosa embarcación. Ahora la princesa Crystal de Megaronia emprendió una búsqueda por recobrar el barco y sus armamentos. Lo único que logrará separar a Crystal de concretar su plan será un pequeño grupo de piratas encabezados por la valiente Eira. Espadas, magia y tecnología formarán el misterioso y fantástico cuento del enfrentamiento entre Dios y el Demonio en Elicia. Los cuatro episodios se emiten en dos partes dentro del ciclo Japanimotion. Un sábado van dos y al siguiente los otros dos restantes.

No hubo alteraciones argumentales, siendo el doblaje al castellano realizado en base a la traducción de la empresa ADV Films y no presentando alteraciones con respecto a lo visto en Japón.



**BURN UP W**  
 \*4 episodios  
 \*25 min. c/u  
 \*Directores:  
 Katsuhiko  
 Kochiba y  
 Sumio Uetake

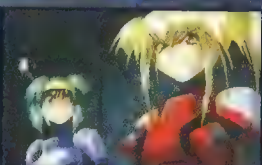
\*Diseño de personajes: Yoshinari Yamashita  
 \*Producción: AIC/MRC  
 \*Lanzamiento en Japón realizado entre el 21-08-1997 y el 21-09-1998

Cabe señalar que este título cuenta con una precuela llamada simplemente "Burn Up" realizada en 1991 por las mismas compañías. Un OVA de 45 min. que argumentalmente nada tiene que ver con esta parte, salvando las similitudes temáticas. Locomotion no lo ha emitido, ni planea hacerlo.

Burn Up Warrior basa su trama en la lucha de Ryo, Lilica, Nanvel y Maki, un grupo de chicas policía muy tetonas dentro de una organización especial contra el crimen organizado. La trama central habla de una de estas organizaciones que planea infiltrar una nueva droga virtual que no deja alteraciones físicas como lo pueden hacer las reales. Dentro de esto, se presentan varias historias autoconclusivas. Los capítulos 1 y 2 son pura joda, siendo el primero un intento por satisfacer las exigencias de unos traumatizados terroristas que tienen como rehenes a todo un lujoso hotel (una pantalla del anteriormente mencionado grupo para realizar su plan), y el segundo, la búsqueda de una ídolo virtual perdida por efecto de la droga. Este tema muestra una muy ajeosa parodia del EVA-01 de la serie Evangelion. Los caps. 3 y 4 contrastan notablemente, ya que presentan una situación muy seria. Un policía sufre graves consecuencias psíquicas por abuso de la droga virtual, desatando una matanza dentro del cuartel donde trabajan Ryo y cia. Es justamente ese el verdadero plan de la organización criminal, que si bien será desbaratado logran escapar. Luego de esta serie de OVAs se hizo con los mismos personajes una serie de TV de 13 episodios llamada Burn Up! X (Excess) que Locomotion está emitiendo en forma semanal.

Los 4 OVAs que conforman esta miniserie son emitidos juntos cada dos o tres meses dentro del ciclo Japanimation. Es de los primeros que emitieron, conllevando varios puntos negros. Para dar una sensación de película, el canal solo dejó un opening al inicio (exactamente el correspondiente al segundo capítulo) y un ending al final. Los demás han sido eliminados. El primer capítulo tiene un desnudo, censurado por el canal, que aunque suene pajero es gracioso comentar: la escena muestra uno de los desquiciados pedidos de los terroristas que consiste en que una famosa cantante haga bungee jumping (tirarse desde lo alto de un rascacielos, puente, etc. sujetándose de una sogá) totalmente desnuda. Las tetas de la chica, antes de descender, se mueven hacia arriba y hacia abajo. Y la barra negra que tapa los pezones la acompaña al mismo ritmo.

A pesar de que el canal la anuncie como Burn Up W, fue doblada al castellano como "Las Guerreras Cibernéticas" (!?!?) nuevamente basándose en la traducción realizada por la editora de video norteamericana ADV Films, aunque los créditos salen en japonés. Versión de lo señalado es un fiel doblaje de la versión japonesa.



### VIRGIN FLEET (Shōjo-tai Kantai Virgin Fleet)

\*3 episodios  
 \*30 min. c/u  
 \*Producción: AIC/Beam Entertainment  
 \*Lanzamiento en Japón: 1997

En Japón, una serie de chicas poseen un poder especial conocido como energía gígal. Las jóvenes que pudieron obtener buen control del mismo han sido vistas exhibiendo habilidades telecinéticas muy poderosas que destruyeron grandes objetos y ganaron una guerra. 15 años después del cese del fuego, ha aparecido un nuevo brote de la misma. Sin desperdiciarlo, se enlistan a todas las chicas en una academia naval especial que forme parte de la élite Virgin Fleet. Eso sí, como requisito indispensable por supuesto no tienen que haber garchado nunca, o sea, ser vírgenes. La trama se centra en una de estas chicas, Shiokaze Umino, quien se debate entre el amor a su novio o su fidelidad al Virgin Fleet. La emisión de estos OVAs por Locomotion fue inicialmente un tanto obsesiva, pues se estuvo emitiendo indiscriminadamente en los ciclos Japanimation y Animafilms casi una vez por mes! En su primera pasada, el título tenía una voz en off diciendo "El Escuadrón de las Doncellas". Luego de esta Locomotion la ha eliminado, aunque no pudo hacerlo a lo largo de los capítulos. Aquí se encuentra el mayor error de esta traducción: Llaman doncellas a las chicas vírgenes. Algo totalmente inexplicable, considerando que el doblaje no fue realizado para un público infantil. Debido a esto, un par de chistes perdieron la gracia. Fuera de esto es un doblaje fiel de la versión japonesa.



### BIRDY THE NIGHT

\*4 episodios  
 \*30 min. el primer cap., 25 min. los tres restantes  
 \*Autor: Masami Yuuki  
 \*Guión: Chiaki Konaka/Yoshiaki Kawajiri (cap. 4)  
 \*Diseño de personajes: Kumiko Takahashi  
 \*Diseño de mechas: Yutaka Izubuchi/Yoshinori Sayama  
 \*Música: Kou Otari  
 \*Producción: Madhouse/Bandai Visual/Shogakukan  
 \*Lanzamiento original realizado entre 25-07-96 y 25-02-97

En un tiempo y espacio lejano, los habitantes de una tierra conocida como Megaronia descubrieron las ruinas de una perdida civilización. Usando la tecnología de aquella, Nabosu, Rey de Megaronia, conquistó todas las tierras. Muchos años pasaron y ahora el libro sagrado del mundo de Eija ha sido reencontrado y con él las leyendas de una misteriosa y poderosa embarcación. Ahora la princesa Crystal de Megaronia emprendió una búsqueda por recuperar el barco y sus armamentos. Lo único que logrará separar a Crystal de concretar su plan será un pequeño grupo de piratas encabezados por la valiente Eira. Espadas, magia y tecnología formarán el misterioso y fantástico cuento del enfrentamiento entre Dios y el Demonio en Ellcia. Los cuatro episodios se emiten en dos partes dentro del ciclo Japanimation. Un sábado van dos y al siguiente los otros dos restantes. No hubo alteraciones argumentales, siendo el doblaje al castellano realizado en base a la traducción de la empresa ADV Films y no presentando alteraciones con respecto a lo visto en Japón. Se basa en un manga de Masami Yuuki, el autor de Patlabor.





**YAKUMO YATSU**  
 \*2 capítulos  
 \*30 min. c/u  
 \*Autor: Natsumi Itsuki  
 \*Producción: Bandai Visual  
 \*Lanzamiento original: 25-10-97 y 25-11-97

Takeo Nanachi, un estudiante, concurre a Izumo para retornar una legendaria y misteriosa espada a un templo. En el mismo conoce a Kuraki Fuzuchi, perteneciente a una familia líder de una escuela de artes marciales. Ambos emprenderán una búsqueda de otras espadas legendarias, a través de la cual Nanachi se irá percatando de sus poderes ocultos. Tanto este como



Fuzuchi son reencarnaciones de una medium, quien tenía la habilidad de comunicarse con los dioses, y de un famoso espadachín respectivamente. El manga original que Natsumi Itsuki serializó en la revista Lala de la editorial Haksensha comenzó a serializar en 1992, ha finalizado hace poco más de un año, apareciendo el 13° tomo recopilatorio en Febrero de 2000. Los OVAs en cuestión sólo adaptan el primero de estos.

El doblaje es correcto y sin alteraciones. Locomotion emite ambos OVAs junto con el corto Glassy Ocean cada dos meses dentro del ciclo Animafilms. Debido a su final bastante abierto y a que han dejado solo un opening y un ending (al principio y al final respectivamente), hubo tel evidentes que pasaron solo uno de los dos capítulos.



**SUIKODEN**  
 \*45 min.  
 \*Autor: Hitoshi Yoshioka  
 \*Productor general: Negishi Hiroshi  
 \*Producción: JVC  
 \*Lanzamiento en Japón: 1993

A comienzos del siglo 21, Tokyo fue destruida por un devastador terremoto. Sin su centro de gobierno e industria, Japón se vio virtualmente anarquizada, su gente en guerra civil. En un Tokyo donde el crimen y la decadencia prevalecen, Taketeru Sugá busca a su hermana perdida. Lo que él no sabe es que él es la reencarnación de Soko Kohogi, el líder de los 108 heroes chinos que recibieron la protección de las estrellas para combatir a las fuerzas del mal en la llamada "Gran Batalla". Las estrellas protegerán nuevamente a Taketeru en su lucha por rescatar a su hermana de las manos de los malhechores de la ciudad.

Suikoden se dobló al castellano a partir de la traducción realizada por ADV aunque con los títulos en japonés. No hubo alteraciones. Locomotion la emite junto a Power DoLLS cada tres o cuatro meses dentro del ciclo Japanimation.



En el año 2535, después de décadas de represión policial instrumentada por el gobierno terrestre, el pueblo de la colonia Omni intenta declarar su independencia del tirano del planeta Tierra. Mediante una fuerte acción militar, la rebelión parece haber fracasado. Sin embargo, adaptando tecnología utilizada en deshabitadas naves espaciales, los rebeldes introducen una nueva era de combate. Ahora, cinco años después, el futuro del planeta Omni es defendido por unas jóvenes pilotos, las Power DoLLS.

Los capítulos son autoconclusivos, presentando dos historias y tiempos diferentes del grupo, habiendo un drástico cambio en el diseño de personajes de uno a otro. Ambos OVAs se emiten doblados al castellano a partir de la traducción realizada por ADV, bajo el estúpido título "Las muñecas del poder". El primer OVA se emite con títulos en inglés y el segundo con títulos en japonés. Locomotion los pasa junto a Suikoden cada tres o cuatro meses dentro del ciclo Japanimation. Una escena del primer capítulo está censurada, más precisamente donde una de las Power DoLLS se está duchando y una tremenda barra negra le tapa las tetas.

**POWER DO LLS**  
 \*2 capítulos  
 \*30 min. c/u  
 \*Autor: Kogada Studio  
 \*Producción: Armic (1998)

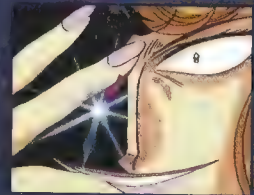


**SUKEBAN DEKA**  
 \*2 capítulos  
 \*55 min. c/u  
 \*Autor: Shinji Wada  
 \*Producción: Haksensha/JVC Project  
 \*Lanzamiento en Japón: 21-04-91 y 21-07-91

Una de la más aclamadas obras de Shinji Wada, Sukeban Deka (cuya traducción sería chica rebelde) cuenta sobre Saki Asamiya, quien desde su salida del reformatorio deberá cumplir arriesgadas misiones como detective secreta, contra malvadas organizaciones. El manga original fue publicado en Japón dentro de la revista Lala de

la editorial Haksensha entre 1976 y 1983 compilando 22 tomos, es por esto que los OVAs (realizados casi quince años después de iniciada) tienen ese aspecto tan anticuado, a pesar de su excelente animación. Estos solo adaptan la primera de las historias desarrolladas en el comic, en la cual Saki sale del reformatorio juvenil para convertirse en detective secreta a cambio de que no maten a su madre encarcelada. Deberá infiltrarse en el oscuro mundo del crimen organizado en la secundaria, tres hermanas mandan donde antes lo hacía ella y quieren obtenerlo todo. Una fama, otra dinero, la tercera el mundo.

Doblada al castellano a partir de la traducción de ADV sin alteraciones, conserva los títulos en japonés y fue denominada como "Sukeban Deka, policía secreta". Locomotion la emite cada tres o cuatro meses dentro de su ciclo Japanimation.





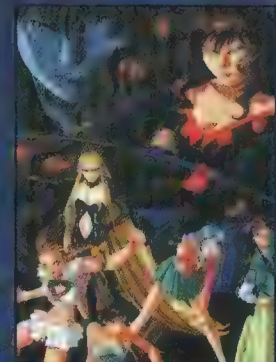
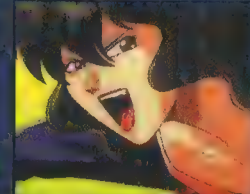
**TENAMONYA VOYAGERS**  
 \* 4 capítulos  
 \* 30 min. c/u  
 \* Producción: Studio Pierrot/Bandai  
 Lanzamiento en Japón: 1998

Comedia, Ciencia Ficción y Robots gigantes conforman Tenamonya Voyagers. Ayako, una profesora novata, y Wakana, una estudiante, tienen que regresar a su casa en la Tierra luego de que la escuela en la que estaban en el planeta Meldonia quebró. Conocen a una inusual chica llamada Paraila y deciden hacer el viaje juntas. Paraila no es una chica ordinaria, es la jefe en el sindicato internacional del crimen conocido como Jaokai. Con la policía y el sindicato detrás de ella, Paraila continúa su loca carrera hacia la Tierra con Ayako y Wakana, quienes están medio preocupadas ahora ya que son consideradas secuaces de Paraila. Tenamonya Voyagers fue el primer anime que Locomotion emitió subtulado del japonés. Un trabajo bien realizado, pero lamentablemente apreciado por pocos. Sucede que en su primera emisión (09/12/00) el sistema de subtulado tenía muchos fallos, siendo solo visto por quienes poseen la señal oeste del canal (la que erróneamente pone DirecTV) en los últimos minutos de la serie. En Marzo volvió a pasarse, pero ciertos problemas con la señal este (que es la que llega a los cables argentinos) impidió que esta mande subtítulos, por lo que nuevamente los que tienen DirecTV fueron los únicos que pudieron verlos. Actualmente el problema ya está solucionado, así que de no mediar ningún nuevo inconveniente, la próxima emisión de Tenamonya Voyagers será sin problemas. Cabe señalar que la duración completa de esta serie supera las dos horas habituales de Japanimation, por lo que la programación al finalizar esta se atrasa media hora.



**COMPILER**  
 \* 3 capítulos  
 \* 25 min. los dos primeros y 50 el último  
 \* Autor: Kia Asamiya  
 \* Producción: Kodansha/King Records/MOVIC  
 Lanzamiento en Japón: 1994

Compiler está basado en un manga que el popular autor Kia Asamiya (Nadesico, Silent Möbius) realizó mensualmente entre 1991 y 1993 para la revista Afternoon de Kodansha. Cuando un mundo 2D descubre la existencia de nuestro universo, mandan a dos chicas Domni-Matrices a preparar nuestro mundo para la integración total; pero al ser liberadas de su plana existencia, Assembler (quien construye) y Compiler (quien destruye) descubren que hay cosas más divertidas que conquistar el mundo. Digamos que se las pasan de joda hasta que vienen a cagarlas a pedos. En manga, esta historia tiene continuación en "Assembler OX", donde Asamiya se toma más para la joda al gulón y mete cargadas a la cultura japonesa y a varias otras series conocidas. Incluso se dice que Naoko Takeuchi realizó un par de diseños conceptuales para Asamiya. Locomotion estrenó Compiler el 10 de Marzo pasado dentro de Japanimation. Se emite en japonés con subtítulos en castellano, aunque en su primera emisión no salieron en la señal para Argentina por problemas con el satélite.



**AIKA (AKA AKA)**  
 \* 7 capítulos + 1 especial  
 \* 30 min. c/u  
 \* Animación: Studio Fantasia  
 \* Guion: Kenjichi Kanemaki/Katsuhiko Nishijima  
 \* Diseño de personajes: Noriyasu Yamauchi  
 \* Diseño de mechas: Hiderumi Kimura  
 \* Director: Katsuhiko Nishijima  
 \* Producción: Bandai Visual  
 \* Lanzamiento en Japón: 1997/1998

La historia se sitúa en el año 2036, 20 años después de un terrible terremoto que no solo eliminó parte de la humanidad sino también parte de la Tierra, sumergiéndola algunos metros bajo el agua. Desde ese punto se crean un equipo de agentes especiales denominados Salvager, que aspiran a recuperar documentos importantes que se encuentran sumergidos y pueden llegar a revelar secretos del gobierno. Estos equipos no son sólo apoyados por este, sino también son iniciativa de poderosas empresas privadas. La protagonista principal es Aika, una Salvager considerada de las mejores que existen. Locomotion emite Aika por Japanimation en dos partes (mitad un sábado, mitad al siguiente) totalmente subtulada del japonés. Esto sí se pudo apreciar en todos los sistemas de cable ya que entonces andaba bien el sistema. Lamentablemente el canal se comió el capítulo cuatro al calcular mal los tiempos de emisión. Con tandas de cinco minutos de duración, estiraron 3 OVAs a la duración de 4. Cosa que dejaba uno de los capítulos totalmente afuera. Ese fue el caso del mencionado cuarto capítulo, la primera vez que se emitió. Respecto al especial, Locomotion lo emitió luego dentro de la maratón Contributor's Weekend.



**SABER MARIONETTE J. (SIN GIRL SABER MARIONETTE J.)**  
 \* 3 capítulos  
 \* 30 min. c/u  
 \* Autor: Satoru Akahoru  
 \* Producción: Studio Junior/Bandai Visual (1995)

La historia se sitúa en el reino de Romana, 100 años después de los eventos de Saber Marionette J. La sociedad ya tiene un buen porcentaje de mujeres de carne y hueso pero las marionettes no han desaparecido y todavía hay muchas, inclusive varias con el famoso circuito Otome, sobre todo en familias adineradas y en la realeza. Aquí nos encontramos con Lime, Bloodberry y Cherry. Básicamente se cuenta la toma del poder por parte de un malévolo hijo-clon del Rey actual de Romana y el intento de este villano de asesinar a su hermano, llamado simplemente Junior, a quien protegen las tres marionettes mencionadas. Esta fue la primera realización del universo Saber Marionette, aparecida antes que toda la saga J. Los tres OVAs se emiten doblados muy cada tanto dentro de Japanimation. Las únicas alteraciones consisten en la traducción innecesaria de algunos nombres y términos.



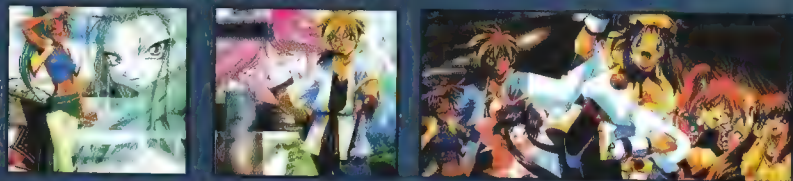


### SABER MARIONETTES (1 y 2 OVAS)

**5 capítulos**  
**30 min. c/u**  
**Autor: Satoru Akahoru**  
**Producción: Studio Junior/Bandai Visual**  
**Lanzamiento en Japón: 1997**

Continuando exactamente en el punto donde concluyeron los sucesos de Saber Marionette J, aquí hay mucha más comedia, al tiempo que sí no se vio la serie de tv, no se entiende absolutamente todo, a la vez que arruina en cierta forma el final de la misma. La trama arranca mostrando cómo Otaru junto a sus marionettes han puesto un restaurant y Faust (que ahora es bueno) les encaja a sus marionettes para que aprendan a hacer algo más que pelear. Para complicar las cosas, una séptima marionette con circuito Otome emerge desde el mar, su nombre es Marine. En principio todo transcurre bien, pero Marine lleva un secreto guardado que ni ella misma recuerda. Cada capítulo es una historia autoconclusiva, con la trama anteriormente mencionada como base. Se destaca el esfuerzo puesto por la productora japonesa en hacer distintas presentaciones innovativas, llegando incluso a realizar una con chicas disfrazadas de los personajes.

La serie está doblada al castellano a partir de la edición japonesa, se emite en Japanimotion (en dos partes, tres OVAs un sábado y tres al siguiente). No hubo más alteraciones que las partes en Saber R.



### NINJA RESURRECTION (Makai Tensho)

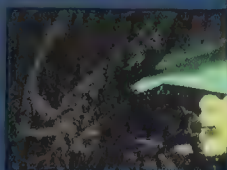
**2 capítulos**  
**40 min. c/u**  
**Autor: Yamada Futaroh**  
**Producción: Amuse/Phoenix**  
**Lanzamiento en Japón: 1997**

La estremecedora y escalofriante promoción que el canal realizó para estos OVAs es realmente impactante ya que realiza toda una evocación de los conflictos entre religiones que vivió la raza humana en los últimos años desde el holocausto de Hitler. Esta relación viene a que la historia de Ninja Resurrection está basada en un suceso histórico real japonés, narrado algo más libremente.

Hacia el año 1600, el clan Tokugawa ha prohibido la práctica del cristianismo en Japón temiendo una posible invasión cultural. Esta práctica desde entonces fue llevada en secreto, liderada por el hijo de Dios, Shiro Amakusa. Su muerte es el objetivo de los Tokugawa, quienes envían al ninja Jubei Yagyu para asesinarlo. Pero cuenta la leyenda que si alguien se interpone en el camino del hijo de Dios, reencarnará como Satanas para la destrucción total. En el primer capítulo se suceden los enfrentamientos entre clanes, mientras que en el segundo se muestra algo más alegremente la vida y pasado de Jubei Yagyu.

Ninja Resurrection es un nombre totalmente inventado por la compañía norteamericana ADV con el fin de disfrazarlo de continuación de la muy exitosa Ninja Scroll (título que también es inventado) aprovechando la similitud de nombres entre los protagonistas y en cierto modo la temática, siendo esa afortunadamente la única alteración.

Locomotion la emite dentro de Japanimotion subtitulada DEL INGLÉS!!! Aunque en este caso el doblaje no es tan malo como el de Rail of the Star, pierde el sentido el por qué se emite subtitulada en este caso cuando el objetivo del mismo es escuchar el audio original japonés. El primer capítulo tiene todos los títulos en japonés, leyéndose el logo original "Makai Tensho", mientras que el segundo están completamente subtitulados al inglés, y de logo principal aparece "Ninja Resurrection", tal cual la edición de ADV.



### BLUE SUBMARINE N° 6

(Blue Submarine 6)

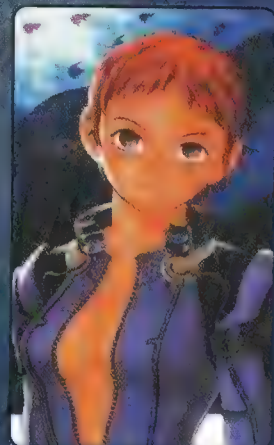
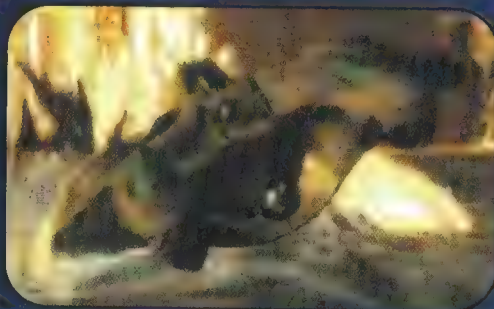
**4 capítulos**  
**30 min. c/u**  
**Autor: Satoru Ozawa**  
**Director: Maeda Mahiro**  
**Diseño de personajes: Range Murata, Takuhiro Kusanagi**  
**Diseño de mechas: Shoji Kawamori, Mahiro Maeda, Ikuto Yamashita**  
**Producción: Bandai Visual/Toshiba/EMI/Gonzo**  
**Lanzamiento en Japón: 1998**

Es el final del siglo 20. La humanidad creó una organización internacional llamada Blue que tiene como misión resolver los conflictos internacionales que han estado ocurriendo en el mar. De continuar desarrollándose, estos problemas crecerán cada vez más, hasta llegar a un punto en el que no habrá poder humano que pueda detenerlos. La única solución que existe a esta altura es enviar desde Japón al "Blue Submarine n° 6", pero primero, habrá que convencer a la única persona capaz de estar al frente de la misión: Tetsu Hayami.

Para encontrar a este sujeto, la Organización decide mandar a Kino Mayumi y Schindler Deadson, dos de sus miembros. Al analizar bien la situación, ambos deciden que la única forma posible de convencer a Tetsu Hayami para que regrese a la organización Blue es realizándole una buena oferta. Luego, por más propuestas que le hacen, no consiguen convencer a Tetsu quien, cansado de la insistencia de Kino y Schindler, les dice que es inútil tratar de persuadirlo pues no está interesado, ni lo estará.

Cuando desalentados Kino y Schindler regresan al Blue Submarine n° 6 son bruscamente atacados por la fuerza anfibia de Jung Zonedike. Al volverse la situación incontrolable, se presenta Tetsu Hayami quien los salva del brutal ataque y les informa que aceptará la misión siempre y cuando esté al mando de todo. Los motivos de su brusco cambio de decisión son desconocidos totalmente.

Blue Submarine sin lugar a dudas es una de las producciones más impactantes que emite Locomotion dentro del ciclo Japanimotion, máxime considerando el apoyo que este le brinda, pasando junto a ella un making off de 25 minutos de duración. La emisión del canal está muy bien armada. Los OVAs se pasan con tandas sólo entre capítulo y capítulo y no hubo alteraciones. El doblaje al castellano se realizó directamente de la edición japonesa.



**OH MY GODDESS!**  
 (TV) (Manga) (OVA)

\*5 capítulos  
 \*25 min. c/u

\*Autor: Kosuke Fujishima  
 \*Director: Hiroaki Gooda

\*Diseño de Personajes: Hidenori Matsubara  
 \*Producción: AIC (1993)

\*Lanzamiento original realizado entre 21-02-93 y 17-03-94

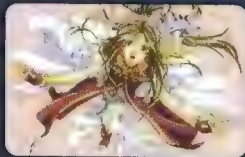


Keiichi, un estudiante universitario, marca un número erróneo por el cual invoca a Belldandy, una diosa que le otorgará un deseo. Pensando que es joda, Keiichi le pide que se quede con él para siempre. El

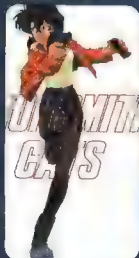
deseo es aprobado y desde entonces Belldandy se quedará con él, aunque con ciertos problemas que deberán solucionar. En capítulos posteriores, aparecen las dos hermanas de Belldandy: Urd y Skuld, quienes compartirán el templo donde se establecieron como vivienda.

Esta miniserie de OVAs es una adaptación del manga homónimo de Kosuke Fujishima serializado en las páginas de la revista Afternoon de Kodansha, aunque solo adapta los capítulos más trascendentales de este. El doblaje al castellano se realizó a partir de la traducción realizada por ADV bajo el título "Mi Diosa" aunque conserva los títulos en japonés. Locomotion la emite en dos partes dentro del ciclo Animafilms. Primero se emiten tres capítulos y a la semana siguiente repiten el tercero junto con los dos últimos (En caso de emitirse dentro de una maratón, van los cinco de corrido). Al ser de los primeros títulos que estrenó el canal, quedó sólo un opening al inicio y un ending al final.

Existe también de Oh My Goddess una serie de tv con los personajes en super deformed (actualmente emitida por Locomotion) y una exitosa película para cine que se estrenó recientemente en Japón.



Rally Vicent y Minnie May Hopkins, a cargo de una armería, son sobornadas por un agente policial para cumplir arriesgadas misiones contra peligrosos criminales a cambio de no acusarlas de evasión de impuestos. Las chicas le irán tomando el gusto, de tal forma que su enfrentamiento con criminales sea algo personal. En extremo suavizada, esta adaptación del manga original de Kenichi Sonoda (serializado en Afternoon de Kodansha y recopilado en 8 volúmenes) toma los primeros capítulos de este para llevarlos a la animación. Fueron doblados al castellano a partir de la traducción realizada por ADV, conteniendo títulos en inglés al inicio y en japonés al final. Locomotion la emite cada tres o cuatro meses dentro del ciclo Japanimation y sólo se ha realizado una insignificante censura. Un pezón de la teta de una chica que aparece en un monitor de computadora es tapado con un cuadrado negro, pero prácticamente es imperceptible. Al ser de los primeros títulos que pasó el canal, se ha dejado sólo un opening al inicio y un ending al final.



**ROBOMITH CATS**

\*3 capítulos  
 \*25 min. c/u

\*Autor: Kenichi Sonoda  
 \*Director: Takeshi Mori

\*Producción: Kodansha/VAP/TBS

\*Lanzamiento original 01-11-95, 01-04-96 y 01-09-96

**AKIRA**

\*124 minutos

\*Autor: Katsuhiro Otomo

\*Realización: Akira Committee

\*Producción: Bandai Visual

\*Estreno en Japón 16-07-1988

En el 1988 hubo un experimento llevado a cabo por el Coronel que trataba de medir el poder mental de uno de sus "niños psicóticos". Este experimento resultó en una explosión del tamaño de una mini-supernova que destruyó por completo a Tokyo y comenzó la tercera guerra mundial. Treinta y dos años después (2019 D.C.), se levanta sobre las ruinas de la capital de Japón, Neo Tokio. Allí una banda de delincuentes juveniles motorizados, liderados por Kaneda, encuentran a un niño (con exagerado aspecto de viejo) llamado Takashi. El forma parte de los niños psicóticos y daba accidentalmente a Tetsuo, amigo de Kaneda, con sus poderes. Llegó el ejército y se lleva a Takashi, y ya que están también se llevan a Tetsuo. Después de esto se realizarán varios experimentos para despertar sus habilidades psíquicas. Mas hecho porque una vez adquiridas estas habilidades el pibe empieza a matar a diestra y siniestra, jurando vengarse de sus compañeros, y hasta de su amigo Kaneda, celoso por ser el líder de la banda. Pero también, y gracias a otros niños que se encontró en el laboratorio, tiene celos del más poderoso de ellos, Akira.

Akira fue el responsable de la gran explosión que destruyó Tokyo y se encuentra enterrado bajo tierra en estado criogénico. Por supuesto que a Tetsuo no se le ocurre mejor idea que ir a despertarlo. El Coronel, temiendo una nueva explosión busca la ayuda de Kaneda y de algunos miembros opositores al Coronel para destruir a Tetsuo. Pero el pibe se banca todas las que le tiran y para peor empieza a perder el control sobre sus casi infinitos poderes causando una terrible devastación. Así que ahora parece que necesitarán al propio Akira para matar a Tetsuo. Se basa en un exitosísimo manga de Katsuhiro Otomo serializado en la revista Young de Kodansha entre 1982 y 1990 y recopilado en 6 volúmenes gigantes. Akira fue nuevamente doblada al castellano por encargo de Locomotion, a pesar de existir otro doblaje también mexicano con un cast de voces similar y sin censuras. Locomotion la emite cada uno o dos meses dentro del ciclo Animafilms.



## Las películas

**RAIL OF THE STAR**

\*80 minutos

\*Director: Toshio Hirata

\*Producción: TV Tokyo/JVC

\*Diseño de personajes: Yoshinori Kanemori

\*Lanzamiento en Japón: 1995

Rail of the Star está basada en la novela homónima de Konayashi Chitose, donde se relatan las memorias de una chiquita de nombre Chiko que vive en Corea durante la ocupación japonesa en la segunda guerra mundial. En el transcurso de la película, se muestra a la familia de Chiko haciendo sacrificios típicos en época de guerra tales como racionar la comida y ocultarse ante los ataques armados. Luego, quedando en una zona ocupada por rusos, intentan escapar hacia la zona norteamericana en busca de su libertad. Con Rail of the Star sucede el mismo lamentable caso de Ninja Resurrection. Se emite con audio en inglés (doblaje por cierto, muy malo) con subtítulos en castellano. Se pasa cada uno o dos meses dentro del ciclo Animafilms y no presenta cortes ni alteraciones, más allá de las realizadas por ADV. En adición, luego del ending aparecen una serie de placas con los créditos de la película en inglés.



**GHOST IN THE SHELL**  
(Koukaku Kidoutai: The Ghost in the Shell)

\*82 min.

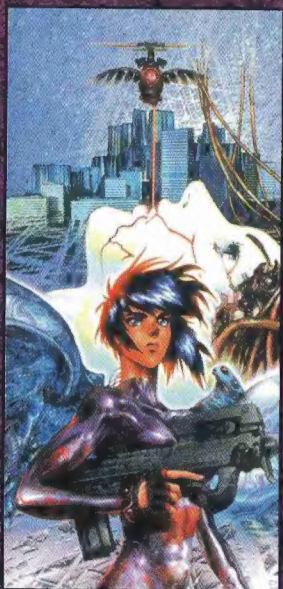
- \*Autor: Masamune Shirow
- \*Director: Mamoru Oshii
- \*Diseño de mechas: Shoji Kawamori
- \*Guión: Kazunori Itoh
- \*Música: Kenji Kawai
- \*Producción: Manga Entertainment/Bandai Visual
- \*Estreno en Japón: 18-11-1995

Corre el año 2029 y el mundo está limpio de fronteras gracias a una vasta red informática. Los seres humanos han comenzado a fundirse (literalmente) con las nuevas tecnologías. El espía perfecto del futuro no es humano, no posee un cuerpo y puede recorrer libremente la autopista informática, tomando lo que quiera, manipulando la información y las mentes (el Ghost (en inglés: fantasma) es el "alma" de los que han modificado su cuerpo, incluido su cerebro, que pueden acceder a la red global). Este espía es el Puppet Master, creado secretamente por el Ministerio de Asuntos Externos. Todo va bien hasta que a este agente virtual llega a la conclusión que es una forma

de vida independiente, "nacida en un mar de información", y pide asilo político y derecho a una existencia física.

Comienza así la carrera para impedir que Puppet Master encuentre un cuerpo en el que albergarse y pueda escapar. El espía cibernético amenaza al Ministerio con revelar su creación ilegal (que es él mismo) al Departamento Interno de Investigaciones, quienes no están seguros de creerle, pero declaran su caso como una amenaza de prioridad "A" contra la seguridad. Una guerra discreta pero violenta se desata entonces entre las dos agencias para ver quién captura primero al escurridizo Puppet Master. Lo que el Departamento Interno desconoce es la habilidad de Puppet Master para seducir a sus agentes humano-cibernéticos, que se ven forzados a cuestionar su propia validez como seres humanos. Uno de estos agentes es el Mayor Motoko Kusanagi, que, enviada a medir la verdadera amenaza del terrorista virtual deberá decidir que hacer cuando este le propone fusionarse con ella, ofreciéndole la libertad absoluta de ser uno con la ilimitada red informática a cambio de la posibilidad de que él exista fuera de la misma red. La película es una co-producción británico-japonesa y adapta de forma bastante libre el manga de Masamune Shirow que se serializó en la revista Young de Kodansha y fue recopilado en un único tomo. Shirow esta por sacar en estos momentos la versión recopilada de la continuación de Ghost In the Shell titulada Man Machine Interface, la cual comenzó en 1997 pero por un perfeccionismo maniático todavía no autorizó la edición compilada. Se habla también de una posible nueva película.

Ghost in the Shell se emite doblada al castellano, utilizando el mismo doblaje que se pudo apreciar en anteriores comercializaciones en video en Argentina. Locomotion la emite cada dos o tres meses dentro de su ciclo Animafilms sin censuras ni modificaciones.

**SUPER DIMENSIONAL  
FORTRESS MACROSS: DO  
YOU REMEMBER LOVE?**  
(Che Jiko Yozai Macross:  
Ai Oboetemasuka?)

\*115 min.

- \*Argumento: Studio Nue/Artland
- \*Directores: Noboru Ishiguro/Shoji Kawamori
- \*Diseño de personajes: Haruhiko Mikimoto
- \*Diseño de mechas: Kazutaka Miyatake, Shoji Kawamori
- \*Música: Kentaroh Haneda
- \*Producción: Big West/MBS/Shogakukan
- \*Estreno en Japón: 21-07-1984

Esta película es una reinterpretación de los principales sucesos de la serie original de TV de Macross (vista aquí como la primer generación de Robotech). Hikaru Ichijo comienza en la película ya como militar, y las fuerzas Zentradi están fuertemente divididas en dos bandos (Zentradis - hombres y Meltrandis - mujeres), viviendo una eterna lucha. También se descubre que, si bien los Zentradi son una raza guerrera ampliamente superior a la de los humanos, ellos eran a su vez dominados por otra cultura, ya extinta. Esto sucedió durante miles de años, siendo el fin de esos seres superiores puramente bélico. Habían perdido los rastros de su cultura, cuyos vestigios se encontraban a bordo del SDF. Al igual que en la serie se llevará a cabo una lucha entre Zentradis y Terrestres. Sin embargo, el poder de una canción, podrá hacer que los Zentradis cambien de opinión y recuerden quizás el más oculto de sus recuerdos... el amor. La película fue nuevamente doblada al castellano por encargo del canal y se emite cada uno o dos meses dentro del ciclo Animafilms, aunque tuvo también una pasada dentro de Japanimation. No hay censura ni modificaciones.



La película inicia sus acontecimientos tres o cuatro años después de finalizada la serie de TV. La legendaria tripulación del Nadesico se ha disuelto y retirado a sus vidas personales. Akito y Yurika supuestamente están retirados y en familia junto a Ruri, pero al parecer han muerto en un accidente aéreo. Ruri es ahora la capitana del nuevo Nadesico: Nadesico-B. Dos nuevos personajes aparecen, siendo oficiales subordinados a Ruri: Yakasugi, una chica un poco masculina, y Haley, un joven. Luego de la gran guerra, la Unidad Espacial Terrestre, la fuerza militar que Nergal y el Nadesico desarrollaron, ahora está bajo las órdenes de las fuerzas combinadas armadas de Jovian y la Tierra. Ellos han construido una serie de bases espaciales que rodean la Tierra.

La película se emite fielmente doblada al castellano de la versión japonesa cada uno o dos meses dentro del ciclo Animafilms. Es una pena que haya sido emitida antes que la serie de TV (Que podría llegar a pasarse recién este año en Locomotion) debido a que está estrechamente ligada con esta producción.

**MARTIAN SUCCESSOR  
NADESICO: PRINCE OF  
DARKNESS**  
(Yuugeki Uchuu: Senkan  
Nadesico: Prince of  
Darkness)

\*115 min.

- \*Autor original: Kia Asamiya
- \*Director: Tatsuo Satou
- \*Diseño de personajes: Keiji Gotoh
- \*Diseño de mechas: Mika Akitaka
- \*Producción: Xebec/Movic/Sega
- \*Estreno en Japón: 08-1998

## Animación experimental

Uno de los grandes aciertos de Locomotion es haber adquirido algunos cortos de anime experimental. Noiseman y Glassy Ocean tienen la particularidad de coincidir tanto en el autor (Shigeru Tamura) como el director (Koji Morimoto). Lamentablemente ni están promocionados!!! Veamos las particularidades de cada uno:

**GLASSY OCEAN**  
\*25 min.  
\*Autor: Shigeru Tamura  
\*Dirección: Koji Morimoto  
\*Producción: Bandai Visual  
\*Lanzado originalmente el 14-11-98

Glassy Ocean narra muy profundamente el pensamiento de un hombre navegando en un bote, imaginándose cómo sería el océano de estar hecho de vidrio. De los tres es el que más se salva ya que al menos figura en la programación de Animafilms cada vez que se emite. Por cierto, forma parte de dos paquetes de emisión. Puede emitirse junto a Yakumo Tatsu o a Flatworld (una brillante película de animación inglesa realizada mezclando maquetas con animación). Está doblado al castellano bajo el título "Océano Glaciar". Glassy (vidrioso en teoría) = Glaciar??? Después nos quejamos del manejo de inglés que tienen los japoneses...



**NOISEMAN SOUND INSECT**  
(Onkyo Seimental Noiseman)  
\*15 min.  
\*Autor y director: Koji Morimoto  
\*Producción: Bandai Visual (1997)

Uno de los trabajos más laureados de Morimoto, formando parte del Studio 4°C (junto al cual ha participado de películas como Memorias o Spriggan). Este corto se desarrolla en el futuro, en una ciudad llamada Cahmpoon. Un científico ha creado una forma de vida sintética llamada Noiseman, con la cual planea borrar la música que viaja a través de las ondas de sonido, convirtiéndolas en cristales. Un grupo de chicos se rebelarán a su tiranía poniéndole trabas a su plan.

Acá el desastre. No solo se emite totalmente en japonés, carente siquiera de subtítulo alguno. Se emite cada muerte de obispo y

nunca se anuncia!! Es una lastima porque la calidad de realización que presenta Noiseman es incluso mayor que algunos de los títulos de Japanimotion. Noiseman se emite cuando se les cantan las pelotas a los programadores de Locotomía, el segmento especialmente dedicado a la animación experimental del canal, que va todos los días en distintos horarios.



**PHANTASMAGORIA**  
\*Cortos varios  
\*Autor: Shigeru Tamura  
\*Producción: Bandai Visual (1999)

Phantasmagoria relata diversas historias cortas desde un punto de vista bastante particular. Al igual que Noiseman, Phantasmagoria se emite dentro de Locotomía sin ningún tipo de promoción especial. Pero a diferencia de la primera se emite más seguida y es más fácil de engancharla. Sale subtitulada al castellano y portugués simultáneamente.



## Ultimos estrenos del canal

Los últimos estrenos de Locomotion son justamente los primeros títulos del prestigioso estudio Sunrise que se emiten en el canal. Ambas obras, Dirty Pair y City Hunter, coinciden en ubicarse entre las más numerosas en cuanto a partes hechas. No obstante, sólo se podrá ver muy poco de ellas. Básicamente Locomotion adquirió las películas de cada serie para emitirse dentro del ciclo Animafilms en japonés con subtítulos en castellano, sin alteraciones. He aquí los detalles.

Un clásico de fines de los '80 basado en cinco series de novelas y adaptadas, cronológicamente, en una serie de TV de 26 episodios, el OVA Affaire of Nolandia, la película Project Eden, una miniserie de OVAs de 10 capítulos y el OVA Flight 005... Incluso los autores norteamericanos Adam Warren y Toren Smith realizaron una adaptación a comic para la editorial Eclipse. La trama en general narra las aventuras de una dupla femenina de detectives perteneciente a una agencia privada creada con la intención de ayudar a combatir el crimen y la delincuencia en un futuro problemático. Las chicas si bien se hacen nombrar como "Lovely Angels" para el resto de la gente son el "Dirty Pair" puesto que al mejor estilo Slayers terminan destruyendo cualquier lugar por el que pasan. Locomotion comenzó a pasar en Agosto la película Project Eden y en Octubre vendrá Flight 005 Conspiracy.

Afortunadamente estas producciones son autocontenidas y no están ligadas argumentalmente a las otras partes de la saga. Como dato adicional se puede mencionar que hacia 1994 Bandai Visual emprende la realización de tres nuevas series de OVAs de 6, 5 y 5 episodios respectivamente denominadas Dirty Pair Flash, con un completo rediseño y actualización de personajes y situaciones.



### CITY HUNTER

\*Producción: Sunrise  
\*Autor: Tsukasa Hojo  
\*En Locomotion se emiten: Magnum with Love and Fate (película 85 min. estrenada en cines japoneses el 17-06-1989), Bay City Wars y One Million Dollar Conspiracy (dos películas de 45 min. emitidas conjuntamente en Japón el 25-08-1990)

Una de las sagas japonesas más prolíferas, que dio lugar a 35 volúmenes de manga, dos novelas, cuatro series de TV (140 capítulos en total), tres especiales de TV, tres películas animadas y una de acción real. El argumento, común a todas sus partes, cuenta que Ryo Saeba junto a Kaori, hermana de su fallecido mejor amigo, laburan en una agencia de detectives, ocupándose de los casos más insólitos que puedan presentarse. Ryo es excelente como tal. Gran inteligencia y deducción, puntería perfecta, blablabla... Pero tiene el defecto de perseguir a cualquier mina fuerte que se le cruce por delante, provocando los clásicos gags de este tipo de obras. Como siempre aparecen los clásicos "amigos en acción": Umibozu, ex combatiente de guerra experto en armamento pero con una inmensa fobia a los gatos, y Saeko, agente policial que en todo momento intenta que Ryo colabore con ella. Las películas en cuestión tienen su buena dosis de humor, y destacan intrigantes argumentos que envuelven misteriosas relaciones y ataques terroristas.



**DIRTY PAIR**  
\*Producción: Sunrise/Studio Nue (película)/VAP (OVA)  
\*Autor: Haruko Takachiko  
\*En Locomotion se emiten: Project Eden (película 80 min. estrenada en 1987) y Flight 005 Conspiracy (OVA 55 min. aparecido en Japón el 25-01-1990)



# lazer mail

**Carta a: Av Centenario 234, Casilla de correo N° 42 Cp 1642 - San Isidro, Bs As**  
**E-mail: lazer@editorialivrea.com - Web Page: www.editorialivrea.com**

Sí, este correo tiene dos miserables páginas. Por esta vez la sección más popular de Lazer está reducida solo a esta pequeña extensión. ¿Que Paso? Simplemente que al momento de diagramar este número habia sufrido una gran desilusión amorosa que me dejó sumergido en un estado depresivo muy grande, lo cual me llevó a considerar que no iba a ser capaz de hacer esta sección cuando es de 9 páginas me obliga a prácticamente encerrarme a laburar en mi casa por 5 días seguidos y requiere un enorme esfuerzo mental y emocional. Todo eso era algo que no estaba en condiciones de hacer en mi estado depresivo, de hecho ni siquiera era capaz de estar en mi casa donde habia vivido con mi novia (con todos los recuerdos que eso implica) y me encontraba "refugiado" en lo de un amigo. En otras palabras, friamente tuve que tomar la decisión de limitar por esta vez el Lazer Mail lo más posible así como también limitar mi participación en la redacción de notas de este número.

Desgraciadamente uno no puede bajarse del mundo y esperar a estar mejor, el trabajo no espera, las cuentas no esperan y hay mucha gente que depende de vos, por lo tanto lo único que puedo hacer es tratar de poner esfuerzo y ser realista sobre lo que vas a estar en condiciones de hacer y lo que no. Por suerte encontré gran apoyo en todo el grupo de Ivrea, especialmente Pablo Ruiz, Javier Heredia, Javier Saravia, Paula Ventimiglia, Eduardo Di Costa y Agustín Gómez Sanz. A todos ellos les quiero agradecer desde estas líneas por bancarme en esta complicada etapa y sacar esta Lazer adelante. Al momento de escribir esto se podría decir que ya estoy más normal y estoy viendo algo parecido a la luz al final del túnel. Como de costumbre de toda gran crisis se sale más maduro, más fuerte, más en sincronía con el alma etc etc... pero llega un punto que uno tiene las pelotas llenas de salir "mejor" y desearía por una vez en la vida ser simplemente feliz. Realmente estoy en un punto donde estoy bastante cansado de "aprender de la vida" y aunque sea por un tiempo quisiera simplemente dejarme llevar por la corriente y disfrutar. Aun así lo que estoy notando es que eso parece que es algo que mi yo interior no tiene intenciones de dejarme hacer e inmediatamente me empuja a seguir metas complejas y profundas. En fin... de mi etapa más amarga les queda la bastante melancólica editorial de este número que escribí en un día donde realmente me costaba encontrar un sentido a un montón de cosas. Bueno, suficiente de todos estos mambos míos, simplemente quería explicarles por qué esta Lazer carece de una versión posta de su sección más popular y característica. De cualquier forma no se preocupen que en el próximo número vuelvo con los tradicionales correos de 8 o 9 páginas por los que esta revista es famosa. De momento me sumergiré en las profundidades de mi mismo e intentaré comprenderme un poco más.

Realmente desde la última Lazer han pasado un millón de cosas y siento como si hubiera sido hecha hace siglos... De las novedades con Editorial Ivrea pueden enterarse en una página que le hemos dedicado íntegra al tema llamada Ivrea

Nows. Como verán allí comenzaremos a distribuir nuestras revistas en España, haremos una pequeña reestructuración en nuestra línea manga debido a la crisis económica, hemos terminado nuestra nueva página web y nos preparamos a sacar dos títulos nuevos de manga muy grosos (en unos 15 días diremos cuáles son en la página web). Además de eso estamos trabajando con lo de la convención de comics Expo Comics & Anime y estamos laburando intensamente en último detalles para editar videos de anime en Argentina en versiones tanto dobladas como subtuladas (los primeros saldrán antes de fin de año). Seguimos expandiéndonos como pulpos... conquistaremos un mundo? Honestamente me importa tres carajos en este momento... solo puedo entusiasmarme por lo entretenido que sea cada proyecto y los desafíos que implique. Nada como una desilusión amorosa para darse cuenta de lo extremadamente irrelevantes que son cosas como dinero, poder, fama etc etc. Realmente se puede hacer un bello rollo con todo eso y meterse en el culo porque no te llenan en lo más mínimo la vida. Ah... la vida es tan simple, por qué mierda nos empeñamos en complicárnosla dándole importancia a cosas superficiales? Estaremos tratando de tapar huecos? En fin... no me extrañaría que todo esto que estoy sintiendo se reflejara en las próximas Lazers...

Ahora sí, basta de chachara y vamos a las poquitas cartas de este número, seleccionadas en base a unas 500 que lei de las casi 3000 que llegaron (record absoluto). De todas formas los autores/as de las 2500 restantes no se preocupen que nomás me sienta bien del todo las leo y seguro que publico algunas en el #24.

**- Lz-23-01**  
**Leandro: Hola... ¡Hola! ¿cómo estas? Espero que andas un poco mejor que yo...**

Lo veo jodido a menos que hayas sufrido algún accidente que te dejo sin las piernas, el examen de HIV te acabe de dar positivo, una morsa genéticamente manipulada para tener el tamaño de un elefante a haya cagado con diarrea encima o hayas sido condenada a almorzar con Mirtha Legrand por el resto de tus días...

**¿la razón de mis penas? Bueno, te cuento, el otro día me quedé a dormir en lo de mis primas y a la noche, como no tenía sueño me dispuse a buscar algún libro para leer... encontré uno llamado "Taza de chocolate caliente para el alma", este libro cuenta historias que te dejan un mensaje de amor en el corazón (los que lo leyeron seguro me van a entender)**

Quiero creer que NINGUNA otra de toooodas las personas que leen Lazer ha leído tal libro...

**¿y por ahí, doy vuelta una página y leo: "¿a quién le harías tu última llamada telefónica? Adelante, ¿Qué estas esperando?"**

Hum... tendría que llamar a unos cuan-

tos a ponerlos y decirles que me paguen lo que me deben de una vez... decirle a una amiga que el novio le mete los cuernos... a mi abuela que detesto como cocina... a los del lavadero que me llamo Leandro y no Pedro como insisten en ponerme... hummm... es difícil elegir... ^ ^

**y ahí me cayó la ficha... por ahí mañana me muero y no le dije... tantas personas cosas que quiero decir, pero no es mi culpa, la sociedad te impone que te vas a morir de vieja (o viejo) y no te das cuenta que la vida es un flash y que no hay vuelta atrás, que si se te presenta una oportunidad y no la aprovechas, jamás la tendrás de nuevo, y como siempre posponés las cosas para mañana, cuando en realidad no sabes si vas a tener un mañana. Y ahí es cuando me agerra la congoja y me pongo a pensar, quien soy, que hice, que no hice, y me arrepiento de un montón de cosas que pude haber hecho y de un montón de cosas que hice que no tendría que haber hecho, no por el qué dirán, sino por mí. Por eso creo que como la vida es una sola hay que vivir, pero haciendo la de uno, y no viviéndola por los demás... por que de última, la única persona que siempre va estar con vos y nunca te va a jugar de atrás, ni cagar ni nada, no hay de otra... ES UNO MISMO...** Gracias Leandro, por tener un lugar donde desahogarme (sin tener que pagar una sesión en lo de un psicólogo, solo el tiempo que tarde en mandar el mail, jeje) bueno, gracias de nuevo, por hacer que mi vida sea un poco más alegre...

**Valeria Rojo**  
**Mar del Plata (Bs As)**

**Alegre la vida de alguien??? Horror... cómo puede hacer eso? No lees mis editoriales bajonantes? Mis traumas en el correo? Los problemas del mundo que cuentan los lectores? A ^ En fin... hablando en serio, creo que por más lindo que parezca uno no puede vivir como si se fuera a morir mañana porque muy probablemente haría ml cagadas. Muchas cosas para que salgan como uno quiere necesitan tiempo y encontrar el momento oportuno. Si nos apuramos pueden salir para el orto. Eso sí, tampoco es cuestión de quedarse esperando por siempre porque sino es la misma mierda, se pasa el momento y también todo sale para el orto... Por cierto, tengo mis dudas sobre si uno realmente juega a favor de uno mismo muchas veces, y además, realmente se puede encontrar gente que no te va a cagar.**

**- Lz-23-02**  
**Hola Leandro y compañía como les balla? Yo acá estoy en la asquerosa y pestilente ciudad de Laferrere, el peor lugar del mundo para vivir.**

Che, cuántos "peores lugares del mundo" hay en este planeta??? Ya tengo unas 300 cartas de gente que clama vivir en ese lugar, y siempre está una ciudad diferente...

**Estoy con la peor resaca de mi vida, debe ser porque es la primera. Casi ni me acuerdo de lo que hice anoche, pero jamás pensé que era capaz de tragar**

tanto tequila. En fin, hoy me levanté y pensé "a Rolo Puerto hace rato que no lo veo en la tele" pero también pensé que me estoy volviendo un cursi bárbaro. Desde que se termino la extraña relación que tenía con la persona que todavía amo, no dejo de hacer cursilerías: escucho a Bon Jovi y a Prince, me mamo, mando mails a revistas de manga, anime y la corrupción del mundo con mis peores lloriqueos y lamentaciones, me quedo horas enteras mirando por la ventana; y sueño con ella, sueño todas las noches con ella. Creo que con el animo como lo tengo estoy perfecto para una maratón de Evangelion seguido de su correspondiente película y de la escena de la muerte de la mama de bambi, y el capitulo de Saber J en que muere tigrasa. Lolo Lexotani, como estas! Lolo, era eso nada mas. No se si habrás leído mi otro mail, si no lo hiciste te conderezo a vivir en forma de mosaico de la cocina de una mujer que murio hace dos años haciéndose una ensalada de chaucha y zanahoria rallada; porque postea quisiera que lo publicues. Ahhhh me mueroooo! hola nauseas, como están! Bueno, los dejo y les recuerdo que es más fácil que un tomate sea perita y no que una pera sea tomateito. Sabias que... vomitando en ángulo perpendicular al nivel del agua del Inodoro, hay un número 8945362312850987 \*5 menos de probabilidad de que los pedazos de comida se te metan en la nariz? yo acabo de descubrirlo. Si no publicas Ah my goodness voy a ir a tu remilpata editorial y le voy a cagar a patadas a vos, y a todos esos pelotudos culo rotos que te sirven fielmente día y noche. Estas avisado. Y le voy a cortar a tu novia que se achuchamos Morrisey, jajajajajal alguien vio ese video? la puta que lo remilpato, ese tipo es una masa, tiene cara de caricatural hoy cuando llegue prendí la tele y me vi mirando a vos, no se si por los efectos del alcohol o por la cara de reputado de ese androginio con manija en la cara. Te juro que haciendo uso de la media neurona que me quedaba, cambie el canal al grito de "que te coja un microtome con hepatitis y tos convulsa, pedazo de soplanucas patético!" Loco sinovico a todos tus lectores a que incluyen en sus mails insultos a ese tipo a ver si logramos que no pasen mas ese video pedorro que atenta contra la moral y las buenas costumbres. aguantate la sumbia villera! jajajajal dias mio, que pedazo de mierda que se volvió la Argentina. Cumbia villera, por dios, que aberración. A veces me sorprende lo fácil que es lavarle la cabeza a la gente. Esto negro compran cualquier poronga, compran. Jajajaja bye.

**Pablo Newman**  
**Laferrere (Bs As)**

Che, no me lo insultes al Leo García que era amigo de uno de los que hasta la comiquería que yo tenía... cuando recuerdo que me llevaron a ver alguno de sus recitales cuando no lo conocía nadie unos 6 años atrás y me pareció muy zafalo. Eso sí, te admito que tiene una cara de chanchito Porky fumado que se cae... Mencionas otra carta tuya... será esta de acá abajo?

**- Lz-23-03**  
**Leo Leandro, me publicarias lo siguiente: Tal vez hoy mires el reloj desde la cama y sean las doce, y pienses en lo mismo que yo, pero espejado. Tal vez te des vuelta hacia la izquierda, y mires las páginas de tu nuevo destino y pienses "ya paso", igual que yo. Seguramente cuando le pasas el plumero a la mesita de luz te acuerdes de aquella calle, aquella noche, aquella plaza, aquel calor, aquel circuito de papel con todos tus datos, aquella charla... y tal vez no. Es raro, pero siento que daría mi vida con**

tal de morirme. Sin vos me falta un pedazo de personalidad: levante nomás mi alma, rota ya no la quiero. Yo todavía no coordino bien mi mente y mi alma, viste lo complicado que es que se lleven bien? Sabias que .... todas las chicas que me siguen lo hacen porque me ven un gran parecido con Agustina Cherri, y eso las excita? Se me va la sangre y tengo frío, y en la línea dos el Teto Medina me habla de no se que perros amaestrados provenientes de Japón. No tiene demasiado sentido eso que haces de mentirme descaradamente y decirme que me quieres, pero de a ratos. Se me acerca el destino y no tengo ni una limosna para darle, Laura, no me dejaste ni el recuerdo de haber sido feliz. Pero no puedo dejar de vivir a tu sombra, y eso me vuelve un desahuciado, mal que me pese. Sabias que... doce de cada siete brasileros se llama el culo parado en la cama de la casa de la suegra? Sabes bien que si no estuviera muriendo, igual me moriría simplemente de pena, porque las flores que me regalaste son de papel, y creo que nunca voy a poder verlas crecer. Y la única foto tuya que tengo te la saque de prepo, y si alguna vez me dijiste que me amabas, te retrastaste en 48 horas. Y lo mismo cuando dijiste que era tu ángel y que me adorabas y que era muy dulce y que querías vivir conmigo y que gracias por la ayuda, y gracias por estar y gracias por ser como yo y que me amabas y que yo te quiero. Sin transición. Que dolor, mariposa, porque yo todavía miro la puerta y espero. Y ayer fue 17 y no hubo ni una palabra conmemorativa, sin embargo yo no me olvidé. No me olvide de la escalera de emergencia aquel otro 17, ni de la plaza Borges, ni del río aquella noche, ni de tu barrio a la madrugada ni nada. Me acuerdo de todo en perfecto orden cronológico. No sabes como duele el silencio, mariposa. Sabias que... Los caniches africanos tienen las pelotas cuatro veces mas peludas y grandes que sus congeneres de otras partes del mundo? En fin Laura, este mail es para vos, aunque no te lo haya mandado a vos. Sabes que estoy loco y mi forma de decir las cosas no es la convencional, pero eso no quita que sienta las cosas como el resto de los mortales, eh. Se que no sirve de nada, igual. Pero que bueno que alguien lea esto y se sienta Identificado o por un momento un desconocido me comprenda, o alguien diga "pobre pibe, esta quemadísimo" o " no sabia lo de los caniches africanos...". Enamorarme de vos fue la forma mas triste y difícil de no lograr nada. Sin embargo me voy a enamorar de vos en todas mis próximas vidas, tal vez en alguna logre que me quieras. Una vez que empezas a rebajarte y mendigar ya no parece tan malo. Sucede que no hay demasiado espacio fuera de la propia mente para expresarse. Y aun así a veces no se entiende ni uno mismo. Sí, tengo necesidad de decir cosas todo el tiempo, pero trato de no usar siempre la palabra, que no es más que un vil reemplazo de lo autentico, y encima se las lleva el viento. Sabias que... en el año 2046, un meteorito causara la desaparición de los trajos de baño, y la humanidad se vera obligada a ir en bolas a la playa, y volver temprano al hotel para sacarse la arena del orto con una cucharita de las de te? Bueno, que te sea leve y me despido, no sin antes recordarles a todos que ocupen el lugar de Dios, que no pidan lo que les pertenece, tomenlo sin permiso y que no le crean a los políticos... esos bastardos deben desaparecer! Y hombres: no les crean a las mujeres, el único ser capaz de decir mentiras hasta cuando esta caido. Yo me reía de los boludos que sufren por una mina, y hoy lo unico que quiero es morirme. Asi que, atentil

Gracias señor Oberto por darme un espacio para gritar. No tomes limonada rocié antes de dormir, ni mezcles la sandía con el vino. Y saca la basura antes de las doce. Sabias que... Bon Jovi siempre desinfecta con jugo de papaya las boquillas de enema para su gato Alberto? Pablo Newman

Hummm.... life sucks (sometimes)

**- Lz-23-04**  
**Querido staff de Lazer en general (Belgrano) y Leandro en particular: El motivo de mi carta es que invente un chiste y quiero compartirlo con todos ustedes,ahí va: "Si Masami Kurumada abriera una cadena de tiendas de ropa ¿Como se llamaría?" vos ahí preguntas ¿cómo?.. "se llamaría... SAIINT C&A" (Imaginar redoble y platillazo de remate)...**

Ni nuestro mismísimo Javier Heredia podría haber hecho un chiste tan malo...

Bueno, se que es muy malo, pero ¿no te provoca ni una sonrisa debido a lo estúpido que es?...¡vamos! Ahí te van una pregunta: ¿A que se debe que en la mayoría de los anime, de un capítulo a otro, cambia la estética de los dibujos, la animación, etc? Fácil, se debe a que son hechos por distintos estudios de animación. Como cada estudio tarda unas 6 semanas mínimo en hacer un capítulo de media hora, las productoras cuando hacen una serie de tv le encargan los capítulos a unos 6 o mas estudios de animación diferentes para que los hagan y así poder mantener un ritmo semanal de estrenos. De esta forma, por ejemplo el estudio A se encargaría de hacer los caps 1, 7 y 14, mientras que estudio B el 2, 8 y 15.

Bueno, me presento(un poquito tarde): soy Luciano Abel Baraglia, tengo 19 años y muchas ganas de mojarla... Dejo mi dirección para que me escriban (y si no pa' que mierda va ser?)fanáticos de manganime, bandas sonoras, videojuegos, o quien se le cante las pelotas: M.Leguizamon 76 -C.P.1766 - Bs As

"y muchas ganas de mojarla"... ah, vos pibe sos todo un poeta...

Eh? Ya se acabó? Bueno, para compensar a lo mejor el próximo correo lo hago de 12 o más páginas... o si no podría sacar una Lazer entera de mails... ^ ^ (tengo que largar los ácidos)...

Será hasta la próxima, donde prometo de una reputísima vez hacer un correo gracioso y contarles un par de anécdotas interesantes que me quedaron pendientes de cuando fui el mes pasado a Barcelona (bello lugar donde me enfermé y estuve 3 días en un hotel de mierda con 40 grados de temperatura viendo canales en catalán...).

No hay consejos esta vez, un saludo a todos y gracias por comprar Lazer

**- LEANDRO OBERTO**

**ATENCIÓN:**  
**EL STAFF DE LAZER ESTARA FIRMANDO AUTOGRAFOS Y CHARLANDO CON LOS FANS EN LA COMIQUERIA GENESIS DEL SHOPPING SHOWCENTER DE HAEDO**

**SABADO 8 DE SEPTIEMBRE**  
**DESDE LAS 14 HORAS**

**MAS INFO EN NUESTRA WEB PAGE**

# IVREA NEWS

A fin de mantener correctamente informados a nuestros lectores que no tienen internet reproducimos a continuación algunas noticias importantes sobre nuestras publicaciones que anteriormente solo fueron publicadas en nuestra web page [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)

## LA CRISIS ECONOMICA ARGENTINA OBLIGA A CAMBIAR EL PLAN DE PUBLICACIONES DE IVREA (VER DETALLES)

El aumento de costos de producción debido a aumentos de impuestos a productos básicos como el papel, la caída en la facturación publicitaria, los retrasos en los pagos por parte de algunos distribuidores, el IVA a las revistas y otros factores externos causados por la crisis económica desatada por el inepto gobierno de De la Rúa, nos han obligado a replantearnos las metas para este año y hacer una reestructuración a fin de no poner en peligro a la empresa.

Seguimos firmes, eso sí, en la idea de no cancelar nunca ninguna publicación de comics sin antes llegar a su último capítulo, por lo cual les aseguramos que no deben tener en que alguna de las series que están comprando vaya a dejar de publicarse. A continuación detallamos la situación publicación por publicación:

- **Slayers:** el #2 ya está a la venta, concluyendo la serialización de la totalidad de los episodios correspondientes al tomo unitario japonés de Hajime Kanzaka y Rui Irazumi, el cual fuera la primera serie manga de Slayers que se publicó en Japón. Dependiendo de las ventas decidiremos si hacia fin de año iniciamos o no la publicación de Slayers Special, el más reciente y copado manga de la serie, ambientado en la juventud de Lina junto a Nagha.

- **Sakura:** Pese a los aumentos de costos y demás quilibrios esta serie anda fenómeno en ventas y se la re-banca, así que seguirá saliendo puntualmente todos los meses con el precio y calidad de siempre. El #3 ya está a la venta.

- **Ranma:** el #24 saldrá en Septiembre tal cual como es ahora, pero luego de ahí la serie cambiará de formato a 200 páginas y se dividirá en dos colecciones, una continuando la actual y otra publicando los episodios más adelantados que nunca fueron adaptados al anime. Este cambio está en actualmente negociándose con la gente de Shogakukan y en cuanto lleguemos a un acuerdo informaremos en la web todos los detalles.

- **Lazer:** Bueno, por supuesto que sigue firme ahí y sin problemas. Esta revista también se la re-banca, así que seguirá saliendo cada 2 meses o 6 semanas (como nos salga...) como siempre, sin ningún cambio de ningún tipo.

- **Macross:** El #8 saldrá en Octubre tal cual como es hoy día y a partir de ahí continuará saliendo normalmente cada dos meses, su conclusión está prevista para el #16, el cual se publicará a finales de 2002.

- **Fushigi Yugi:** el #7 saldrá en Septiembre y a partir de ahí continuará saliendo normalmente y tal cual como es hoy día cada 2 meses.

- **Ultra:** el #5 será el último y saldrá hacia fin de año conteniendo las conclusiones de Anita y Convergencia. Esta revista si bien vende más que muchos de los mangas que publicamos tiene unos costos de producción tan grandes que pierde una bocha de guita y nos hace un agujero que en la situación actual no podemos bancar. La idea actual es replantearse la

publicación y sacar una nueva encarnación de ella para España y Argentina a partir de 2002.

**Saber Marionette J:** ver artículo aparte.

Bueno, eso es básicamente lo que hemos tenido que decidir luego de un minucioso análisis serie por serie. Como verán y considerando la crisis extrema actual no es tan malo. De producirse algún tipo de reactivación en Argentina que repercuta en una mejora de la situación financiera gustosamente volveremos, por ejemplo, a sacar mensualmente las revistas que han pasado a bimestrales.

Pero no todas son pálidas, estamos concluyendo una negociación por dos títulos muy grosos de la editorial Shueisha y confiamos en que su salida (programada para Octubre el primero y Noviembre el segundo) reactive un poco el mercado de los manga por estos lados (realmente son MUY grosos...)

Como pueden ayudarnos a superar esto:

1) Compre las novedades siempre en el mismo lugar (esto evita que haya que sobreimprimir las revistas) y preferentemente en kioscos o comiquerías serias que no se vayan a fundir (ej: si en una ciudad chica ponen una comiquería y está termina vendiendo el 90% de los comics que se vendían en esa ciudad, si se funde los que compraban ahí nunca más van a poder conseguir los comics en kioscos porque los kiosqueros se van a haber convencido que no vendían y nunca más traerán... esto ya pasó varias veces).

2) Compre números atrasados que les falten aprovechando que por unos meses publicaremos menos títulos, esto nos dará ingresos adicionales que nos ayudarán a superar la crisis.

3) No se hagan drama si los mangas no salen tan seguido, piensen que en Japón los tomos recopilatorios salen de forma irregular y series como Sakura que aquí publicaremos en 1 año, salieron allá a lo largo de más de 4 años.

## SABER MARIONETTE J SERA PUBLICADO EN ESPAÑA Y ARGENTINA POR EDITORIAL IVREA

Saber Marionette J ha sido seleccionado por Ivrea para ser el primer título manga que se distribuya tanto en España como Argentina. Mediante contrato con Kadokawa Shoten, Ivrea ha obtenido los derechos de publicación para ambos territorios. La edición será tal cual como estaba prevista para Argentina (ver detalles más abajo), teniendo en España un precio de tapa de 1100 Pesetas y en Argentina de \$ 5,50.-. Debido a la reciente bestial suba de costos en Argentina, la impresión de los libros se realizará en España, país donde está previsto su lanzamiento para principios de Septiembre, mientras que en Argentina saldrá a principios de Octubre (se envía por barco). La traducción de todas formas, permanecerá de "vos" y con giros argentinos tal cual como todas las demás. Saber Marionette J: Una impactante serie a cargo de Satoru Akahori y Kysuke Kotonoshi que reinterpreta la historia narrada en el anime homónimo que se emite tanto en Argentina como en España a través de Locomotion. El manga es básicamente mucho más cómico y realista que el anime, explotando de forma más adulta lo que implicaría la existencia de una sociedad sin mujeres reales y donde en reemplazo se han

creado robots de aspecto femenino destinados a satisfacer al hombre. La serie está llena de desnudos y referencias sexuales, pero no por eso deja de lado su trama central de ciencia ficción, la cual se desarrolla muy veloz y dinámicamente debido a que este manga tuvo en Japón una duración de sólo 5 volúmenes recopilatorios. La edición argentina del manga se hará de una forma distinta a la tradicional de Editorial Ivrea: Saber Marionette J saldrá publicada en sólo 5 volúmenes de unas 200 pags, exactamente iguales a los japoneses. O sea cada tomo de Ivrea contendrá un tomo japonés íntegro. El tamaño también será igual al de los tomos recopilatorios japoneses de Saber Marionette J, lo cual en la práctica significa que serán unos centímetros más "petisos" pero casi igual de anchos que los actuales. Cada tomo argentino incluirá unas 8 páginas a color igual que como tienen los tomos japoneses de la serie. El sentido de lectura en este caso será el original japonés como en Evangelion. Aunque en esta ocasión no es debido a una exigencia del autor sino a una nueva política de Editorial Ivrea -tras conocer las opiniones de sus lectores al respecto- por la cual se ha optado por publicar de aquí en más un 50% de las series nuevas en el sentido de lectura japonés y un 50% en el sentido de lectura occidental.

El precio de tapa de cada tomo será de \$5,50.- (cinco con cincuenta) en Argentina y 1100 Pesetas en España, saldrán mensualmente a partir Septiembre (en España) y Octubre (en Argentina) en kioscos y comiquerías de todo el país. Siendo la serie de un total de sólo 5 tomos, se podrá tener la colección completa en muy poco tiempo... (no más esperas, gente!!!) Buena, bonita, barata, corta, con sexo, páginas a color, lectura japonesa y tamaño original japonés: la edición perfecta!!! Ahí por si fuera poco esta será la primera edición que se haga del manga fuera de Japón, todo un honor!

## YA ESTA FUNCIONANDO A FULL (FINALMENTE) LA NUEVA WEB PAGE DE IVREA

Aleluy!!! Finalmente están terminadas y funcionando como debe ser todas las secciones de nuestra nueva página web. En ellas encontrarán una guía muy completa de nuestras publicaciones pasadas, presentes y futuras que los ayudará a tener un panorama completo de qué publicamos sin tener que ir viendo y buscando número por número en kioscos y comiquerías. Además, esta nueva encarnación de la página incluye nuevas secciones dedicadas al download de imágenes y videos relacionados con las publicaciones de Ivrea así como también una actualización del listado de todas las comiquerías del país. A continuación una breve descripción de lo que encontrarán: Dentro de las secciones de cada revista se pueden ver nombre de los capítulos y páginas interiores para cada uno de los números de todos los mangas y una guía detallada de notas para el caso de Lazer. La sección Novedades, por su parte, muestra todo lo que está disponible en los kioscos en este momento. Entre las nuevas secciones de la página se encuentra Entertainment, de donde podrán bajarse fotos de eventos argentinos y del staff de las revistas así como también wallpapers de nuestras publicaciones. En poco tiempo más se incluirán también videos en esta sección.