

## CAPITULO 7

EN UN PAIS PERDIDO QUE A NADIE LE INTERESA, UNA VALIENTE EDITORIAL LUCHA POR EVITAR SER DEVORADA POR LAS RATAS. TODO ES DIFICIL PARA NUESTROS HEROES. CONSEGUIR PAPEL ES UNA HAZAÑA, COBRAR UNA LUCHA, VENDER UN DESAFIO, USAR LA PLATA DEL BANCO UN INFIERNO, GIRAR GUITA PARA PAGAR LOS DERECHOS A LOS JAPONESES IMPOSIBLE...

PARA PEOR TODOS LOS INSUMOS PARA HACER UNA REVISTA: (PAPEL, FOTOCROMIA, TINTAS) SON IMPORTADOS Y SE HAN DISPARADO DE PRECIO A LA PAR DEL DOLAR.

PERO NO SE DARAN POR VENCIDOS Y DESDE LAS PENUMBRAS CONTINUARAN LUCHANDO A LA ESPERA DE UNA MEJOR SITUACION CON TODO LISTO PARA VOLVER A LA CARGA EN CUANTO HAYA UNA MINIMA ESTABILIDAD EN ESE CORRUPTO PAIS. ES UNA EPOCA DE MIERDA Y EXTREMO CAOS, PERO CONFIAN EN QUE SUS LECTORES SABRAN COMPRENDER Y QUE HABRA LUZ AL FINAL DEL TUNEL. DE ESTA FORMA POCO A POCO EN EL FUTURO PODRAN IR RECOMENZANDO A PUBLICAR TODO LO QUE ESTABAN SACANDO. MIENTRAS TANTO SEGUIRAN VIENDO COMO LA PRENSA Y TELEVISION MIENTEN DESCARADAMENTE SEGUN SUS INTERESES, COMO LOS POLITICOS DEMUESTRAN QUE NO SERIAN CAPACES DE APROBAR NI PRIMER AÑO DE ECONOMIA Y COMO GRANDES EMPRESARIOS ARGENTINOS QUE HAN SIDO LOS PRIMEROS EN LLEVARSE LA GUITA AL EXTERIOR SE LLENAN AHORA LA BOCA HABLANDO DE LO "MALAS" QUE HAN SIDO LAS EMPRESAS EXTRANJERAS QUE INVIRTIERON EN NUESTRO PAIS Y LO BUENOS QUE SON ELLOS...

PARA ESTAR AL DIA DE LAS AVENTURAS DE NUESTROS VALIENTES VISITE  
[WWW.EDITORIALIVREA.COM](http://WWW.EDITORIALIVREA.COM)

GRACIAS.

EDITORIAL  
**IVREA**

EXPOCOMICS

# LA ER

# 25

\$ 4,50.- ARGENTINA

IVREA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

EN ARGENTINA EL PAPEL Y LA TINTA SON IMPORTADOS POR ESO AUMENTA EL PRECIO DE TAPA

EL BOOM DE LOS DISFRACES!

- LA SERIE Y SU DOBLAJE
- LA PELICULA Y LOS MANGAS
- MEGA NOTA DE 18 PAGES

# COWBOY BEBOP





Leandro Oberto  
Editor

### Los diarios de mi vida...

Hace un par de meses recomencé a escribir los diarios de mi vida tras una pausa de casi tres años. Luego de esta afirmación, la pregunta más común sería "Y por qué llevas diarios de tu vida?"

Básicamente porque es extremadamente útil para tener una visión realista de tu vida. Si bien la sociedad tiene el prejuicio de que un diario personal es un poco "querido diario, hoy senti que blablabla", la realidad es que los que lo llevamos en general lo hacemos más que nada para tener una ayuda memoria que nos permita comprender mejor nuestra vida y así tomar decisiones más acertadas en el futuro. Lo normal es que cada noche me dedique a describir todo lo que hice en el día y si tengo tiempo y ganas le agregue un poco de lo que me anda pasando por la cabeza, tipo qué planes tengo o qué pienso de ciertas cosas.

Empecé con esto a los 15 años (hoy tengo 26), y cada vez que releo alguno de los viejos diarios me doy cuenta de como uno tiende a desvirtuar un poco las cosas, acordarse de sólo los aspectos positivos de algunas etapas y de sólo los negativos de otras. Obviamente esto no es bueno y te puede llevar a mandarte o repetir cagadas. Un diario con su lectura te da la posibilidad de recordar con mayor precisión lo bueno y lo malo de cada etapa, haciéndote ver cosas que tu mente dejó de lado por alguna razón. A veces duele encontrar ciertas cosas y uno piensa "cómo pude ser tan boludo", otras en cambio te encontrás que etapas que recordás como malas tenían cosas muy positivas.

Es una tarea que requiere paciencia y constancia, algo que es difícil de mantener, sobre todo en medio de crisis personales o laborales, pero si uno es capaz de poner huevo y hacerlo termina siendo una gran satisfacción y una herramienta muy útil para la vida.

# news

## GASARAKI, LA GRAN APUESTA DE LOCOMOTION PARA ESTE AÑO, SE ESTRENA EN MARZO EN VERSION SUBTITULADA



Locomotion confirmó recientemente que en Marzo estrenará finalmente la esperadísima serie Gasaraki. Este anime viene precedido por un enorme éxito de audiencia y crítica tanto en Japón como en gran parte de Occidente, por lo que se espera que se convierta en uno de los platos fuertes de la temporada televisiva 2002 en Latinomérica. Si bien esta serie animada había sido adquirida por la mencionada emisora hace ya un año (en la convención Natpe del 2001), diversas razones hicieron que su ultra esperada presentación se pospusiera una y otra vez. Afortunadamente la espera acabó ya están incluso disponibles los horarios en que lo emitirán en Argentina: de Lunes a Viernes a las 16, 21:30 y 1:30 hs. Este anime de 26 episodios, producido por la compañía Sunrise y TV Osaka, se emitió originalmente en Japón entre el 4 de Octubre de 1998 y el 28 de Marzo de 1999. Sus creadores fueron Hajime Yodate (uno de los padres de Cowboy Bebop) y Ryosuke Takahashi, quien fue además el director de la serie. Además, entre el lujoso staff de producción se pueden nombrar a Yutaka Izubuchi (Yamato, Patlabor) a cargo del excelente diseño de mechas, y a Shuko Murase (Gundam Wing, Argentosoma) en el diseño de personajes. En Japón, casi en simultáneo con la serie de tv, se publicó el manga de Gasaraki a través de la editorial Kadokawa Shoten; dicho comic se serializó en el Shonen Ace y estuvo realizado por el artista Meimu, siendo luego recopilado en 4 volúmenes. Gasaraki es un anime de ritmo lento, profundo y muy complejo en el cual si bien principalmente la ciencia ficción se funde con la política todo el tiempo, no se queda sólo en eso, sino que aborda otros tópicos bastante diferenciados. Un ejemplo de esto son las constantes referencias a las tradiciones japonesas, como el Teatro Noh o el Kabuki. Ambientada en un futuro cercano, la historia presenta a la familia Gowa; ellos son los dueños de una de las fábricas más grandes del mundo en lo que respecta a armamento. Aunque la trama se centra en Yushiro, el cuarto y menor hijo de los Gowa, quien está llamado a convocar a Gasaraki y alterar para siempre con eso el destino de la humanidad (qué carajo es Gasaraki?...misterio...). Como contrapunto de Yushiro aparece un ente en forma de minita, quien invade su mente y al principio de la serie lo hace fracasar en su misión. La acción luego deriva hacia una guerra que se lleva a cabo en Oriente Medio, en la cual uno de los países involucrados es comandado por un tipo que hasta se parece a Saddam Hussein y todo!!



## EL STAFF DE LAZER CHARLARA CON EL PUBLICO Y FIRMARA EJEMPLARES EN EL TOWER RECORDS DE CABILDO Y JURAMENTO

El Sábado 2 de Marzo a las 18 hrs el staff de Lazer e Editorial Ivrea se presentará en el Tower Records de Cabildo y Juramento (Belgrano, Buenos Aires). El evento se llevará a cabo en el corner Madfans (una comiquería situada en las entrañas de la disquería) y se prolongará durante varias horas. Los redactores de Lazer charlarán con el público que se presente, responderán preguntas, se sacarán fotos y firmarán ejemplares. Una buena oportunidad para dialogar serenamente fuera de una convención.



# EDITORIAL IVREA

### LAZER # 35

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
Av. Centenario 234, C.C. 32, San Isidro  
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable  
Pablo Ruiz

ISSN 0329-9028 - 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 © 2002 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 Pilar  
18 de Febrero de 2002 - Printed in Argentina

# LAZER

Editor en Jefe  
Leandro Oberto

Jefe de Producción  
Pablo Ruiz

Jefes de Redacción  
Agustín Gomez Sanz  
Marcelo Vicente

Coordinación Editorial General  
Javier Heredia

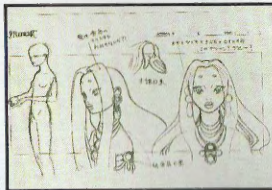
Coordinación Diseño Grafico  
Paula Ventimiglia

Staff de Producción,  
Investigación y Redacción  
Gabriel Greif, María Yepes,  
Javier Saravia, Juan Ignacio Quiroga,  
Ricardo Perez, Sabrina Abalos,  
Pier Brito y Romina Galotta

## ANIMATRIX LA PRECUELA ANIME DE "THE MATRIX"

Para ir calentando a los fanáticos antes del estreno de Matrix II los creadores esperan lanzar a finales de este año o principios del próximo 10 episodios de "Animatrix". Este proyecto surgió de la cabeza de los hermanos Wachowski, fanáticos declarados del anime, como forma de poder contar todos los sucesos previos al primer film, es decir la guerra entre humanos y robots, el primer tipo que "despierta" y otros hechos intermedios.

El film original "Matrix" se estrenó en 1999, convirtiéndose en un éxito no sólo entre espectadores sino entre los propios profesionales del medio audiovisual, es así como muchos artistas japoneses y americanos se contactaron con los creadores para proponerle proyectos relacionados. La primer muestra de esto surgió en el propio sitio web de The Matrix, en donde además de muchas ilustraciones de dibujantes reconocidos de comics, guionistas como Neil Gaiman (Sandman) postearon historias originales ambientadas en el mundo del film. Con la intención de narrar toda la historia previa al film, el productor Joel Silver propuso que se realizara una serie animada ya que mostrar, por ejemplo, una guerra mundial entre humanos y robots que termina con el cielo ennegrecido iba a costar una asquerosidad de guita. Muchos estudios de animación japonesa ya están involucrados, incluyendo a Mad House (Sakura). También lo están autores de la talla del director Yoshiaki Kawajiri (Ninja Scroll, Vampire Hunter D), con una historia original; Mahiro Maeda (Blue Submarine No. 6), que va a encargarse del episodio sobre la guerra Humanos vs. Máquinas; y Takeshi Koike que hará "World Record", una historia sobre un hombre que se suelta "mediante su fuerza física". Se suponía que Square Pictures (Final Fantasy) también estaría relacionada en un episodio, aunque al parecer ahora no estaban en una buena situación económica como para sumarse al proyecto. Las dos películas que siguen a The Matrix son "The Matrix Reloaded", que se espera para finales del 2003 y "The Matrix Revolutions" para el año siguiente.



Yoshiaki Kawajiri



## POPOLOCROIS : UN ANIME ESTRENO MATUTINO DE CARTOON NETWORK

El pasado 3 de Diciembre Cartoon Network estrenó "Popolocrois" en el más que choto horario de Lunes a Viernes a las 7:00 de la mañana. Esta serie cuenta la historia de Hue, la cual es transportada a otro mundo, donde la magia es algo común. Ahí conoce al Príncipe Pietro, cuyo reino está amenazado por el demonio Gamigami. "Popolocrois Monogatari" (La historia de Popolocrois) nació originalmente como juego RPG producido por Sugar & Rockets y S.C.E.I. en el año 1996. Este juego fue el primer gran éxito de la (en ese momento nueva) consola Play Station, convirtiéndolo a su creador, Yousuke Tamori, en toda una celebridad entre el público femenino.

El anime basado en sus personajes comenzó a emitirse el 4 de Octubre de 1998 en TV Tokyo, y fue producido por la empresa Bee Train. Luego de terminados sus 26 episodios se lanzó otro juego llamado Popologe que continuaba justamente la historia de la animación, ubicándose dos años después del final de la serie. Este juego fue también un éxito comercial por lo que fue continuado por Popolocrois II (como para que la gente no se confunda) y se espera que para mediados de este año "Popolocrois III: Hajimari no Bouken" (Comienza la Aventura) salga para la consola Playstation 2. La versión latinoamericana de Popolocrois está doblada directamente de la japonesa y no presenta alteraciones de ningún tipo, escuchándose incluso las canciones de opening y ending en su idioma original.

## NUEVO COMIC DE TRANSFORMERS "TRANSFORMENSE Y AVANCEN!!"



Hace unos meses Hasbro anunció que Dreamwave Productions había obtenido los derechos para publicar material gráfico basado en Transformers (comics, posters, calendarios, telares, trading cards, etc.). La nueva empresa comandada por Pat Lee, que alcanzó la fama por su título Warlands, venía desde hace rato golpeando puertas de diferentes productoras para realizar comics sobre series animadas viejas como G.I. Joe, Transformers, Thundercats e incluso He-Man. Con los famosos robots transformables consiguieron finalmente su objetivo. El primer número del nuevo comic de Transformers está programado para Abril de este año, y salvo por unas pocas ilustraciones que aparecieron en la revista Wizard, el resto se mantiene en absoluto secreto. Estos nuevos productos basados en series viejas, como ser el nuevo comic de G.I. Joe y este mismo de Transformers, se deben a una nueva política de Hasbro que mediante una sub-empresa (Hasbro Consumer Products Worldwide) está tratando de sacar una mayor rentabilidad de la gran cantidad de patentes intelectuales que tienen archivadas. Es por esto que no sería sorpresa que otras series viejas de esta empresa reaparezcan en los próximos años.



## ALICE 19TH EL NUEVO MANGA DE YU WATASE, LA AUTORA DE FUSHIGI YUGI

Luego de que su título anterior "Imadoki", que se serializaba en la publicación quincenal Shoyo Comics de Shogakukan terminara a principios de este año, Watase tardó la ínfima suma de 3 revistas en aparecer con un nuevo manga. Alice 19th comenzó a publicarse en el número 14 del Shoyo Comics, el pasado 20 de Junio y viene apareciendo regularmente cada dos semanas. Cuenta la historia de una chica llamada Alice Seno (a la que deben haber cargado mucho en la primaria), la cual vive a la sombra de su perfectita hermana Mayura. Un día X, Alice ve a un conejo a punto de ser atropellado por un auto y se lanza a salvarlo, y justo cuando lo toca una luz lo envuelve a ambos. Al mismo tiempo Alice es salvada del mismo auto por Kyo Wakamiya, un compañero de Alice en el club de arquería. Alice está recontra enamorada de Kyo, pero después descubre que su hermana Mayura también, así que se resigna a que ella se quede con el chico (como con todo el resto de las cosas) y se va llorando. Justo en ese momento se encuentra con el mismo conejo del principio, que se transforma en un ser mágico que le promete cumplir todos sus deseos (suena conocido no?!). Es muy significativo el cambio en la forma de dibujar que tuvo Watase en estos últimos años, llegando en este punto a tener un estilo muy similar al de Katsura, aunque parece que con las historias sigue por el mismo camino de siempre. Actualmente ya hay un tankoubon recopilado y ya pasó los 18 capítulos serializados en Shoyo Comics.



## FRUITS BASKET LA COMEDIA ROMANTICA DE MAS EXITO EN JAPON

El pasado 5 de Julio TV Tokyo comenzó a emitir, la adaptación animada de uno de los mangas más exitosos de los últimos tiempos en Japón: Fruit Basket. Creado por Natsuki Takaya, Fruits Basket se serializa desde mediados de 1998, en la publicación quincenal de la editorial Hakusensha "Hana to Yume", llevando ya más de 8 tomos recopilatorios y varios premios en su haber. Cuenta la historia de Toru, una chica de secundaria la cual, luego de la muerte de sus padres, se va a vivir sola a una carpa en un terreno aparentemente abandonado. Resulta que el terreno en realidad pertenece a Yuki Soma, quien no sólo vive en esa propiedad, sino que además es compañero de curso de Toru. La pobre chica le explica su situación a Yuki y a su primo Shigure, los cuales aceptan que ella se mude a la casa que ambos comparten, a cambio de que lave y cocine. Hasta ahí la cosa viene fácil, pero se va al re-carajo cuando un tercer miembro de la familia Soma llega a la casa. El recién llegado pariente es un pibe con pelo naranja llamado Kyo, que después de tropezarse y caer en los brazos de Toru... se transforma en un gato (santa surgiente del gato ahogado Batman!!). Resulta que los miembros de la familia Soma tienen una maldición por la cual cuando son abrazados por un miembro del sexo opuesto (que no sea de la familia) se transforman en animales del zodiaco chino. Es así como al rato una increíble Toru transforma a Shigure en perro y a Yuki en rata. Al parecer, cualquiera que vea esto, automáticamente pierde la memoria sobre el hecho, asegurando que nadie sepa de esta maldición, pero por alguna razón Toru no lo olvida. Finalmente los tres parientes aceptan quedarse con la chica, la cual por supuesto ya tiene enamorados a su compañero Yuki y a Kyo. Estos dos aparte de pelearse por la chica, se llevan mitológicamente mal, ya que según cuenta el propio manga, la leyenda dice que la rata engañó al gato para que éste no fuera a la reunión de animales y por eso no existe el signo "Gato" en el zodiaco chino.



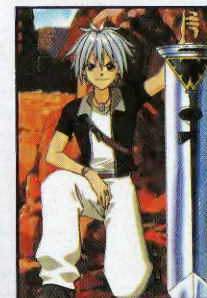
## STAR WARS EPISODIO 2 EL ATAQUE DE LOS CLONES (...Y DE N'SYNC?)



El nuevo film de la saga de Star Wars está casi listo y con miras a estrenarse a finales de este año o principios del próximo. En este segundo capítulo se va a ver a un Anakin más crecido y mucho más creído, mostrando su romance con la princesa Amidala y cómo de a poquito se va cebando. A diferencia del primer film, que para cuando se había estrenado, la gente ya sabía casi todo lo que pasaba, quien moría, quién era el malo, etc, esta vez se está logrando mantener el secreto un poco más. La gran sorpresa del reparto, y que quedó confirmada con el trailer es la aparición de Christopher Lee, como el nuevo malo de espada roja, Count Dooku (aunque no se sabe más nada del personaje). Christopher Lee es una leyenda del cine, y conocido como el más famoso Dracula de la historia, el cual protagonizó en The Horror of Dracula de 1958. Otra figura que también causó revuelo entre los fanáticos fue la aparición de Fett, no por Boba Fett, sino por Jango Fett, el padre del legendario cazarrecompensas y el cual usa la armadura original que su hijo luego copia. Pero sin duda lo que alegró más a los fans de Star Wars no fue la aparición de otro personaje ni nada por el estilo, sino el anuncio de que alguien NO iba a aparecer... los N'Sync!! Al parecer a Lucas no se le había ocurrido mejor idea que meter al quinteto como extras en un par de escenas, pero en cuanto esta información se filtró, poco menos que millones de amenazas de muerte llovieron tanto al Rancho Skywalker como al grupo. Finalmente, el manager del grupo tuvo que anunciar que no iban a aparecer, no sea cosa que en el próximo concierto los maten a sablazos láser de plástico.

## RAVE, EL ANIME TOP DE ESTOS MOMENTOS EN JAPON

Octubre es uno de los meses del año en los cuales más series animadas se estrenan en Japón; y de la catarata de animes que han tenido su reciente premiere en el mes mencionado, Rave es sin dudas uno de los que más se han destacado y que mayor cantidad de adeptos ha cosechado en este corto tiempo transcurrido. Su estreno se produjo concretamente el pasado Sábado 13 de Octubre en el horario de las 17.30 hs en el canal 6 de la señal TBS. A cargo de la producción se encuentra el afamado Studio Deen (el mismo de Estás Arrestado!) y como miembros destacables del staff de producción pueden nombrarse al diseñador de personajes Akira Matsushima (el de Rurouni Kenshin) y al compositor de la música Kenji Kawai (Blue Seed, Ranma 1/2). La historia de este anime cuenta que Dark Bring es una piedra milenaria con el poder de la oscuridad, y su antagonista es la Rave, la única piedra sagrada capaz de detener el poder de Dark Bring. Hace 50 años en una terrible batalla entre las dos, la población humana se redujo a la mitad; luego de esto, Dark Bring fue a parar a un lugar desconocido y Rave se dividió en varias piezas que se esparcieron por el mundo. En el presente, un grupo llamado Demon Cards planea conquistar el mundo con el poder de Dark Bring y la única persona capaz de detenerlos es Shiba, el Rave Master. Este ha salido en búsqueda de fragmentos diseminados de Rave para reconstruirla, y en su peregrinaje se topa con un chico llamado Haru. La cosa es que Shiba muere asesinado por gente de los Demon Cards y Haru termina heredando el cargo de Rave Master; y junto con su espada Ten Comands (la única que puede controlar el poder de Rave) comienza su lucha contra la siniestra organización. La serie televisiva de Rave está basada en un popular manga, cuyo creador es Hiro Mashima y que se serializa desde 1999 en la revista Shukan Shonen Magazine de la editorial Kodansha. El comic va a la fecha por su volumen recopilatorio 13 y también se está publicando con singular éxito en Taiwán, Singapur, Korea y Tailandia.



## PSYBUSTER, SIN PENA NI GLORIA POR LOCOMOTION

El género de la ciencia ficción y los robots gigantes ha sido desde siempre uno de los favoritos del público latinoamericano. Por eso llamó la atención la escasa repercusión y los malos comentarios que ha despertado entre los fanáticos, la emisión del anime -estrenado el pasado 3 de Septiembre- Masou Kishin Psybuster (no se llama Cybaster, no insistan!) en forma subtitulada por la señal Locomotion. Esta serie televisiva de 26 episodios realizada por las compañías Ashi Production y Bandai Visual, se emitió en Japón a través de TV Tokyo originalmente entre el 3 de Mayo y el 25 de Octubre de 1999. La historia cuenta que con el paso del tiempo la Tierra se ha ido contaminando peligrosamente debido a la negligencia de los humanos; entonces, una organización llamada DC se está encargando de limpiarla, tratando de retornarla a su aspecto original. Ken Ando (el protagonista) es un pibe que intenta por todos los medios ser parte de esta corporación, a pesar de que a su viejo la idea no lo convence para nada. Pero de repente de una serie de agujeros negros que se forman luego de una extraña explosión, un robot (Psybuster) emerge y comienza a enfrentarse a esta organización ecológica. De todos modos, a medida que avanzan los capítulos se descubre que el papel de los héroes y los malos es demasiado confuso en este anime, ya que en realidad hacia el final DC se revela como una intrigante organización militar y Psybuster -con su piloto Masaki- vino a esta dimensión para evitar que el mundo paralelo al que pertenece (llamado Las Guías) colisione contra la Tierra. La cosa es que Ken de a poco se va dando cuenta de la verdad y junto con varios miembros del DC que desertan, se dispone a enfrentar a la misteriosa corporación terrestre. Psybuster en realidad nació en 1991 como parte de un popular video juego de estrategia creado por la empresa Banpresto llamado Super Robot Taisen, en el cual se combinaban además mechas y personajes de distintos animes de todas las épocas como pueden ser Gundam W, Macross ó Mazinger Z. Este juego con el correr de los años se volvió cada vez más exitoso y en la actualidad cuenta con más de diez continuaciones del original para diversos sistemas como Game Boy, Playstation y Dreamcast.



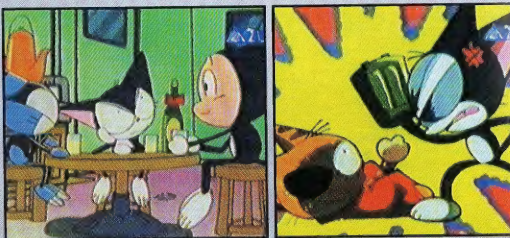
## NIGHTWALKER, UNA DE VAMPIROS EN EL SEGMENTO ANIME LOVING DE LOCOMOTION

Ya se sabe perfectamente que si hay algo que se le puede criticar a Locomotion, es el pésimo manejo que hace de las promociones de las series estreno. Uno de los últimos programas en sufrir esto fue Nightwalker, que para peor, al ser emitido dentro del segmento Anime Loving -Lunes y Viernes a las 23 hs.- contó todavía con menos publicidad de la habitual. A pesar de esto, desde su premiere en formato subtítulo el pasado Lunes 3 de Diciembre (junto con Eat-Man 98), Nightwalker viene sumando en Latinoamérica una más que interesante legión de fanáticos. La trama de este anime bañado en sangre y envuelto en el misterio presenta a Tatsuhiko Shido, un detective privado del Japón moderno que toma casos calificados en primera instancia como asesinatos extraños. Lo que la población no sabe es que estos asesinatos tienen algo en común: unos demonios conocidos como Night Breed. Entonces Shido junto con su secretaria (que está recalcante con él) Riho Yamazaki y una mujer policía llamada Yayoi Matsunaga recorrerán las calles para poder resolver esos crímenes. Pero conforme avanza la historia se descubre que Shido esconde el secreto de ser un vampiro de unos 300 años (casi la edad de Mirtha Legrand!); asimismo se revela que detrás de los Night Breed está Cain, un vampiro bisexual super poderoso que justamente fue quien convirtió a Shido en vampiro y le borró toda su memoria. El objetivo de Cain es que Shido retorne a su lado, a lo cual éste no sólo se negará sino que hará todo lo posible por eliminarlo a él y a todos sus demonios que infestaron la ciudad. Esta serie televisiva fue transmitida originalmente en Japón bajo el nombre Mayonaka no Tantei -Nightwalker (traducido como Nightwalker -El Detective de Medianoche) entre el 4 de Julio y el 23 de Septiembre de 1998. Fueron 12 episodios producidos por la compañía A.I.C. y emitidos por el canal TV Tokyo.



## CYBORG KURO-CHAN EN ARGENTINA POR PARTIDA DOBLE: EL ANIME POR AZUL TV Y LOS MUÑECOS EN TU JUGUETERIA

Hacia mucho tiempo que en nuestro país una serie animada japonesa no se estrenaba directamente en televisión abierta, es decir sin pasar primero por el filtro del todopoderoso cable. El anime que logró quebrar esa larga racha fue Cyborg Kuro-chan (también conocido como Cybercats), cuya reciente premiere el pasado 22 de Octubre se produjo dentro del ciclo Azul Toon de la emisora Azul TV. Lo que tal vez llamó más la atención fue que esta serie había sido doblada escasos meses atrás por el estudio Intertrack de México, por lo que al momento del estreno en Argentina sólo había sido presentada en Latinoamérica en los países de Venezuela (por Televen) y Chile (por ETC TV). En cuanto a la historia, si bien es bastante plana con las clásicas situaciones estereotipadas de los animes para chicos, no deja de ser entretenida y por momentos alcanza extremos bizarros y delirantes. La trama presenta a Kuro, un gato normal de barrio hasta que cae en las garras del Doctor Go; una vez que sucede esto, el loco científico experimenta con el minino y lo transforma en un poderoso gato cibernético para que lo ayude a conquistar el mundo. Pero algo sale mal y Kuro (que significa "negro") logra sacarse el transmisor que lo hacía obedecer las órdenes del tordo y consigue escapar. Aunque de ahí en más, vivirá con esa doble personalidad, tratando de evitar que el Doctor Go lo recapture y protegiendo a sus abuelos adoptivos. En Japón este anime comenzó su andadura catódica por TV Tokyo el Sábado 2 de Octubre de 1999, la cual a la fecha no se ha detenido; esto implica que allá ya cuenta con más de 100 episodios emitidos. Originalmente Cyborg Kuro-chan nació como un manga creado por Naoki Yokouchi y publicado en la revista mensual Comic Bon Bon de la editorial Kodansha (orientada para chicos de primaria); en la actualidad va por su tomo recopilatorio número 10 y no tiene final en puerta. Volviendo a Argentina, variados modelos de juguetes de esta serie ya se encuentran disponibles en las jugueterías; son simpáticos y de precios accesibles. Aunque a pesar de que en las promos de tv aparecen en el packaging original japonés de la compañía juguetera Tomy, los que en realidad se venden acá lo hacen con el pedorro nombre de Kuro-chan Cibernético (eso sí, bajo licencia de Hasbro).



## SALIO EN JAPON TOKI MEKA, UN NUEVO MANGA DE NAOKO TAKEUCHI, LA AUTORA DE SAILOR MOON

Toki Meka es el nombre del más flamante comic realizado por Naoko Takeuchi, es decir la artista mundialmente famosa por haber sido creadora de ese hit de la puta madre llamado Sailor Moon. Luego de su promociónada boda el 6 de Enero del '99 con Yoshihiro Togashi (autor de Yu Yu Hakusho y Hunter x Hunter entre otros éxitos) y tras tener un hijo con él, Naoko retorna al ruedo con un one-shot de 60 páginas lanzado el pasado mes de Septiembre. La publicación que lo editó fue la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha, o sea la misma donde también se serializara originalmente la propia historieta de Sailor Moon. El título Toki Meka es un juego de palabras que deriva de la contracción surgida entre los términos "tokimeki" (latido del corazón) y "meka" (mecha), en virtud del cual puede notarse que este nuevo manga plantea la historia de un robot con corazón (la gran Astroboy). En efecto, la trama presenta a Hoshiko Ikase, una pendeja genio con aspecto de nerd que una noche oscura y tormentosa decide crear a una poderosa chica robot, a la que bautiza Meka Hanayori. Pero el problema es que Meka-chan no termina de entender del todo a los humanos por lo que las confusiones y los toques de comedia estarán presentes a lo largo de la historia. Claro que además como todo shojo que se precie de tal en la trama será importante la aparición de Tsubasa Takeda, un compañero de clases de Hoshiko por el que ella se sentirá atraído. Un dato divertido es que el diseño que Takeuchi hizo para Tsubasa, está claramente inspirado en el estilo de dibujo que tiene su marido.



## ALFREDO CASERO HACE FUROR CON SHIMA UTA, UN TEMA DANCE EN JAPONES

En los últimos meses un videoclip obligado de los canales de música fue el nuevo single de Alfredo Casero: "Shima Uta". Esta canción es en realidad un cover, siendo originalmente compuesta por "The Boom"; un grupo que se formó en 1986 en Kofu (una ciudad a unos 100km de Tokyo). Esta banda se caracterizó por mezclar géneros como ska, pop y rock. El tema pertenece a su disco Shishunki, y su nombre ("Shima" = "Isla" / "Uta" = "Canción") es un término que se usa para designar a la música tradicional de Okinawa. La canción, compuesta en 1992, es justamente una licencia que el grupo se tomó de su estilo característico para experimentar con este tipo de música en particular. Las composiciones originales de la isla de Okinawa son significativamente diferentes a las demás de Japón; ya que a diferencia del resto del país, esta zona tuvo mucha influencia de China y la Polinesia. La canción fue un éxito gigantesco, con un millón y medio de copias vendidas, y despertando una "shima-uta-mania" (sobre todo el género, no sólo la canción) a lo largo de todo Japón, algo tan jodido e inesperado como sería poner de moda la chacarera en nuestro país. La letra habla sobre la flor del Deigo, la cual florece entre los meses de Mayo y Junio, época en que suelen ocurrir tormentas terriblemente fuertes en la isla. Esta imagen de tormenta también se compara con la ocupación que sufrió Okinawa durante la guerra, hecho que fue particularmente fuerte en esa zona por cómo la población tuvo que refugiarse en las plantaciones para huir de los soldados. La versión de Alfredo Casero, que canta en un perfecto japonés, es el primer corte de su último CD "Cassaerius"; y es el único en este idioma. El Disco también incluye "Cómo Te Diré" (un clásico de Sandro), "Amores Locos", "I Remember You", "Pizza Conmigo" y "Mi Combi". El video clip está bastante bien filmado, e incluye varias partes animadas imitando estética anime, aunque con dibujos bastante chotos. Desgraciadamente estas cosas pierden efectividad por la excesiva carga de imágenes mezcladas, (el grupo, imágenes fijas, diseño 3D, efectitos de luz, y más) que lo terminan volviendo medio ensalada. La "historia" que cuenta es algo a la Titán A.E., mostrando la destrucción y reconstrucción de un planeta similar a la Tierra, algo no relacionado directamente con la canción.



## CONCLUYO EXITOSAMENTE EN JAPON EL MANGA DE FURIKURI - FLCL

A pesar que al final sólo habrían de editarse dos volúmenes, con eso le alcanzó a la adaptación al comic de Furikuri para posicionarse cómodamente entre los más vendidos de los últimos tiempos en el ultra competitivo mercado japonés de las historietas. Acaso por el vanguardista artwork de su autor -Hajime Ueda- ó quizás porque el manga contaba con algunas diferencias respecto a la famosa miniserie de 6 OVAs de Gainax, la cosa es que el comic de Furikuri se volvió casi inesperadamente muy popular en el archipiélago nipón.

Serializado en la revista Magazine Z de la editorial Kodansha, el primer tankoubon de Furikuri de 172 páginas salió a la calle el 23 de Octubre del año 2000; en tanto que el segundo y último (de 195 págs.) estuvo disponible a partir del 23 de Agosto del año pasado. Como dato interesante se puede agregar que los tomos presentan algunas páginas a color realizadas por computadora muy originales.

La historia vuelve a presentar a los personajes de los OVAs, es decir a Naota, Haruko y Mamini entre otros. Naota Nandaba es un chico que piensa que nunca nada va a alterar su aburrida vida, hasta que una extraña chica a bordo de un (scooter) Vespa llamada Haruko irrumpió violentamente en su existencia. De pronto la trama se va de mambo como por ejemplo que de la cabeza de Naota empieza a salir un robot gigante y que Haruko (una alienígena) termina viviendo de prepo en la casa de los Nandaba. Aunque de a poco el resentimiento que Naota

tiene por Haruko se irá transformando en amor, situación que se aclarará cuando él comience una nueva vida de aventuras como piloto de robots de combate.

Además del manga y de los 6 OVAs de GAINAX, Furikuri también cuenta con una serie de tres novelas escritas por Youji Enokido.



## MAS PELICULAS GROSAS EN LOCOMOTION DURANTE FEBRERO Y MARZO

Locomotion continúa apostando fuerte a la emisión de los mejores largometrajes y OVAs de todo el mundo. A fin de no perderse las (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:

**3 Feb:** Dirty Pair: Project Eden; **10 Feb:** Virgin Fleet; **17 Feb:** Wallace & Gromit; **3 Mar:** Rail of the Stars; **10 Mar:** Akira; **17 Mar:** Nadesico: Princess of Darkness; **24 Mar:** Tale of Shim Chung.

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

**2 Feb:** Burn-Up Warrior; **9 Feb:** Aika (parte 2); **16 Feb:** Pia Carrot (parte 1); **2 Mar:** Ellicia (parte 1 y 2); **9 Mar:** Ellicia (parte 3 y 4); **16 Mar:** Power Dolls y Suikoden; **23 Mar:** Virgin Fleet.

- **Japanimotion** de los Martes a las 22 hrs:

**5 Feb:** Ninja Resurrection; **12 Feb:** Pia Carrot (parte 1); **19 Feb:** Saber Marionette R; **26 Feb:** Sukeban Deka (parte 1); **5 Mar:** Gunsmith Cats; **12 Mar:** Aika (parte 1); **19 Mar:** Aika (parte 2); **26 Mar:** Birdy the Mighty.

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

**6 Feb:** Dirty Pair: Flight Conspiracy 005 y Yakumo Tatsu; **13 Feb:** The Making of Flatworld, Flatworld y Robert Creep; **20 Feb:** Oh! My Goddess (parte 1); **27 Feb:** Oh! My Goddess (parte 2); **6 Mar:** City Hunter: Magnum With Love and Fate; **13 Mar:** Vampiros en la Habana - Torpedo; **20 Mar:** Ghost in the Shell. **27 Mar:** Juego de Niños - Glassy Ocean.



Oh! My Goddess se emite en Febrero dentro de Animafilms

## ZOIDS YA SE EMITE EN ARGENTINA

En una jugada un tanto inesperada, Canal 7 decidió estrenar en Enero, dentro del programa Pulgas en Vacaciones, el anime Kijū Shinsekai Zoids. Asimismo la presentación de esta serie televisiva infantil vino acompañada en nuestro país de los juguetes que la compañía Hasbro lanzó para Occidente. Zoids en estos momentos en Japón viene arrasando con todo, por lo que en este mundo globalizado, era previsible que la región de América Latina más temprano que tarde también habría de formar parte de ese fenómeno originado en el otro extremo del planeta. Como consecuencia de esto el anime de Zoids comenzó a emitirse en Latinoamérica hace algunos meses, siendo en concreto el vecino país de Chile el primero en estrenarlo. Si bien en este territorio el debut se produjo en televisión abierta por el canal Chilevisión (el 17 de Septiembre del año pasado), posteriormente también se inició la transmisión de Zoids en el cable a través de la señal ETC TV. La historia de esta serie de ciencia ficción gira en torno a un chico huérfano llamado Van, el cual un día es atacado por una especie de bicharraco de metal -un Zoid- y su piloto. Escapando de ellos, llega de repente a unas viejas ruinas donde encuentra un pasaje secreto y al entrar descubre una cámara bastante extraña en la cual en el centro se aloja un huevo. La cosa es que del interior de este saldrá un Zoid salvaje al que Van bautiza Siik y que se convertirá en su inseparable compañero de aventuras.

En Japón Zoids -que fue producido por Xebec- empezó a emitirse por el canal TBS el Sábado 4 de Septiembre de 1999 en el horario de las 18.00 hs, y concluyó su exitosa primer temporada el 23 de Diciembre de 2000 totalizando 67 capítulos. De todas formas una continuación titulada Kijū Shinsekai Zoids- Zero, comenzaría a transmitirse por la misma emisora el 6 de Enero de 2001, la cual a la fecha no ha terminado.

Como datos adicionales se pueden agregar que este anime está basado en un manga de Michiro Ueyama (también creador de Kaiki Keisatsu, Sai Police) publicado en la revista Coro Coro de la editorial Shogakukan y que la versión doblada al español fue realizada en Chile por el estudio DINT (la cual afortunadamente mantuvo el excelente opening original japonés).



## SAKURA TAISEN CAMINO A LATINOAMERICA

La distribuidora Televis Entertainment ha confirmado por estos días que la serie televisiva de Sakura Taisen (cuyos derechos le pertenecen desde hace varios meses) es el próximo anime que van a mandar a doblar al idioma español. Si bien todavía no están definidos los actores que van a intervenir en el doblaje, lo que sí se sabe es que este se va a realizar en el estudio Technoworks de Chile, es decir en el estudio del cual Televis es dueña. En Japón, Sakura Taisen (también conocido en occidente como Sakura Wars) es uno de los títulos que en los últimos años más ha pegado. Nacido inicialmente como un video juego creado en 1996 por la compañía Sega y basado en una historia de Ujii Hiroi, con el tiempo su popularidad ha ido en crescendo a punto tal que a la fecha cuenta con trece continuaciones; un dato interesante es que quien diseñó los personajes para este simulador fue Kosuke Fujishima (creador de Estás Arrestado! y Oh! My Goddess). En cuanto a la serie televisiva, fueron 26 episodios que se emitieron originalmente en Japón por la señal TBS entre el 8 de Abril y el 23 de Septiembre del 2000. Además, en el campo de la animación se han producido dos series de OVAs y un largometraje de 80 minutos estrenado en los cines nipones el 22 de Diciembre del año pasado.

La historia de Sakura Taisen está ambientada en el Japón de 1920. Luego de una gran guerra contra unos demonios, la humanidad ha desarrollado la tecnología necesaria para enfrentarlos en caso de que vuelvan. El arma principal que se concibe es la Armadura Espiritual Uba, la cual fue creada por las Industrias Kanzaki y que funciona con la energía espiritual del piloto. Pero sucede que al principio la única persona capaz de utilizarla es Sumire, la nieta del viejo Kanzaki; de todos modos con el correr de la trama un total de seis chicas formarán el escuadrón especial (el Team Sakura) que le harán frente a los acechantes demonios que se abaten nuevamente sobre Tokyo.



# Cowboy Bebop

Por Agustín Gómez Sanz  
y Marcelo Vicente

Make my day...

カウボーイ  
COWBOY BEBOP  
ビバップ

**A**nunciada durante casi 2 años, finalmente Cowboy Bebop llegó a las pantallas de Locomotion y empieza así a hacer furor en Argentina. No hay mejor momento, pues, para hacer un extenso repaso a una de las series más importantes de toda la historia del anime.

Para finales los años noventa las tardes televisivas de anime en la tv abierta japonesa estaban pasando por un punto bastante bajo, gracias a que la mayor parte de las series que ocupaban este espacio eran particularmente infantiles, de géneros repetitivos o directamente remakes de series viejas. Es en este entorno, más específicamente en Abril de 1998, que hace su aparición Cowboy Bebop. Esta serie terminó de confirmar la propuesta (iniciada por productos como Evangelion o Escaflowne) de que un anime puede ser terriblemente exitoso, comercial y obtener fama internacional sin necesidad de tener una duración de dos mil episodios; lo único que importa es que sea un producto de calidad y por sobre todo original.

Desgraciadamente un producto tan innovador como CowBe (toda serie japonesa que se precie tiene que tener una abreviación) tuvo muchos problemas para llegar a la TV abierta japonesa, siendo censurada y recortada.

El año anterior a su emisión unos chicos asesinaron a una profesora embarazada bajo, según ellos, "influencia de las series de tv"; hecho que sumado al episodio epiléptico de Pokémon de



Diciembre del '97, terminó convirtiéndose a los canales de aire en borreguitos temerosos, reacios a poner en sus pantallas cualquier cosa que tuviera cuchillos, armas o sangre. El caso particular es que Shinichiro Watanabe, su creador y director, había presentado una obra de 26 episodios en la que los tiros y las piñas eran tan

comunes como los corazoncitos y estrellitas en un capítulo de los ositos cariñosos. Obviamente Tv Tokyo, que si bien pasaba mucho anime ya era el canal más cuidadoso en este tema, nunca iba a aceptar emitirla así porque sí.

Es así como desde el 3 de Abril de 1998, todos los viernes a las 6 de la tarde,



SPIKE SPIEGEL



JET BLACK



FAYE VALENTINE



ED  
(Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV)



EIN

llegaban a la pantalla chica de TV Tokyo 12 episodios censurados que duraron apenas hasta el 19 de Junio.

Lo peor de todo era que ni siquiera eran los doce primeros, sino que eran el 2, el 3, del 7 al 15 y el 18. Sin embargo estos doce capítulos sirvieron para demostrar que se trataba de un producto excelente, y que sin duda valía la pena pagar para ver el resto. Finalmente se realizó un "capítulo extra" para al menos completar una temporada de 13, emitido el 26 de Junio de ese año; donde se mostraban imágenes de eps anteriores y junto a canciones nuevas, los cuatro personajes filosofando sobre la vida. Lo único importante de este episodio era la oración final que anunciaba: "This Is Not The End. You Will See The Real Cowboy Bebop Someday!", que comunicaba a los fanáticos que los contratos para el lanzamiento de la serie en video y su emisión por el canal Satelital WOWOW ya estaban en curso.

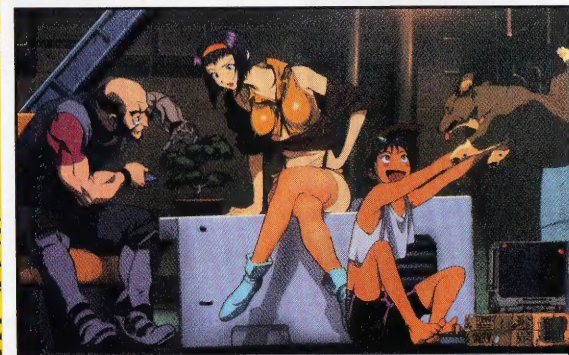
Es así como el 25 de Agosto del mismo año salía a la venta el episodio 0, que en realidad era un preview de lo que vendría más adelante y varias entrevistas al staff de creadores.

Dos meses más pasaron, y finalmente el 23 de Octubre de 1998 WOWOW estrenaba la serie completa sin censuras, terminando



de pasar los 26 episodios el 23 de Abril de 1999. Fue recién después de su estreno en el canal satelital que empezaron a comercializarse las versiones en Video/LD/Dvd.

Algo que sorprendió a la mayoría de los fanáticos, fue descubrir que el tan esperado primer episodio (que no había sido emitido por tv abierta) no mostraba ningún tipo de reunión de los personajes; sino que directamente empezaba con un caso como cualquier otro. Aún pasados ya cuatro años de su emisión original, su popularidad en Japón no descendió en lo más mínimo, al punto de que una película para cines se estrenó apenas el primero de Septiembre del año pasado (para más detalles ver sección película).

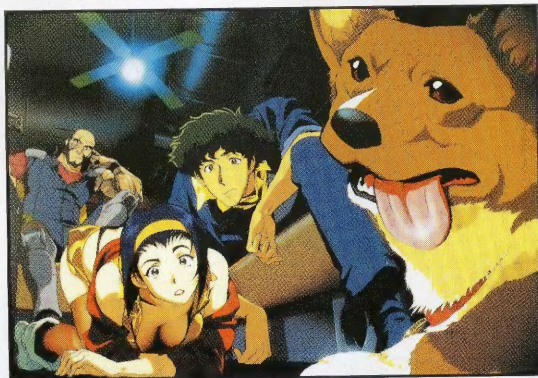


"Che, esto se fuma?"



Cowboy Bebop es el hijo favorito de un grupo "elite" del anime, todos conectados gracias a la productora Sunrise. Esta productora es instantáneamente asociada con series de Robots Gigantes (todo lo de Gundam, Macross Plus, Escafowne, Outlaw Star, entre muchísimos otros); pero sin embargo tiene una buena parte de series sin mechas que no siempre se le recuerdan (City Hunter, Dirty Pair, etc.). El grupo en cuestión que se hace mención fue el responsable de los ya clásicos Macross Plus y Escafowne, planteándose esta serie de tv como si otra saga de OVAs de tratase. Semejante presupuesto para producción sin duda iba a requerir que los respaldara alguien con muuuchos yen en el bolsillo, es así como se asocian con Bandai (la

compañía juguetera No.1 de Japón). El grupo de creadores, liderados por Masahiko Minami (productor) y Shinichiro Watanabe (director), estaba cansado de hacer series sobre robots y decidieron volcarse por una historia humana, pero la cooperación de Bandai obviamente exigía poder hacer modelos de plástico para armar, por lo que terminó siendo ubicada en un espacio futurista (y así poder comercializar maquetas de las naves). El diseño de estos mechas estuvo a cargo de Yamane Kimitoshi, colaborador en la creación de todos los robots de Escafowne, que decidió volcarse por un corte más retro y no tan super-tecnológico-perfecto. El aspecto visual está cuidado hasta el más mínimo detalle, con escenas completamente pen-



VICIOUS

JULIA

LAS TETAS DE FAYE

EL CULO DE FAYE

LOS CONDUCTORES DE HOT SHOT

sados y diseñados (hasta la lata de gaseosa que aparece en un escritorio al fondo) de manera especial para cada episodio. Incluso el afamado Shoji Kawamori (creador del Valkyre entre muchos otros mechas míticos) se encargó de diseñar toda la estética de las puertas hyperespaciales.

Los personajes de CowBe recuerdan muchísimo a los de Lupin III, en los que confiesan haberse basado a la hora de diseñarlos. Lupin es Spike y Jigen es sin duda Jet (misma barba puntiaguda y todo). Sin embargo, el aspecto que más intentaron recuperar de la serie de Monkey Punch no fue el físico de los personajes, sino la atmósfera cómica general de ésta. Al igual que Lupin III, el protagonista tiene ese aire de despreocupado con todo bajo control; y (más que nada) nunca termina con una ganancia tan grande como para dejar de necesitar de robar/capturar al próximo premio en el capítulo siguiente. Es así como Cowboy Bebop no tiene una trama que conecta todos sus capítulos, sino que es casi completamente episódica. "Casi completamente" ya que en realidad sí existe un fino hilo que une todo y es, según su propio creador, el karma de cada personaje. Todos tienen un pasado por resolver, del cual se van a ir dejando pistas a lo largo de cada historia y eventualmente se ve su resolución por



Yoko Kano cagándose de risa y los mil integrantes de "The Seatbelts" en acción



separado hacia al final de la serie. Otra cosa que tiene en común Cowboy Bebop con Lupin III, y que necesita un párrafo aparte, es la atmósfera musical. Para esta producción a la ya muy afamada Yoko Kano, responsable de joyas musicales como las bandas de Macross Plus y Escafowne, se le dio luz verde para experimentar cuanto quisiera. El nuevo estilo de

Jazz eléctrico y Blues, tan alejado del clásico Pop o el Metal que gobierna el 90% de los soundtracks actuales, resultó tan importante para la serie que terminó condicionando muchos de los episodios e incluso el mismo nombre de la serie. El término "Bebop" es un estilo particular de Jazz que fue algo así como una revolución en la música de los '30 y '40; el cual a su



Algunos de los muchos Soundtracks de Cowboy Bebop. (De Izq. a Der.) "Music For Freelance", "No Disc" y "Vitaminless"



vez fue retomado durante la renovación en el rock de los '70.

Para llevar a cabo semejante producción musical Yoko Kano formó especialmente un grupo conocido como los "Seatbelts" (con más de 24 personas!), con los cuales compuso una infinidad de temas que se recopilaron en la invidiable suma de ocho CDs. En cada tema se puede ver un gran talento a la hora de conceptualizar los diferentes estilos de las muchas personalidades del jazz y el blues como Miles Davis, Charlie Parker, John Coltrane, Burt Bacharach, Ella Fitzgerald o Bessie Smith. El grueso de las canciones

se compusieron con mucha anterioridad a la creación visual de la serie, usando la música como base para las diferentes escenas. El opening "Tank!" es sin duda la muestra principal de la estética general de Cowboy Bebop, un tema de Jazz que más hace acordar a la presentación original de la vieja serie de Jonny Quest o incluso al de Misión Imposible, que a una serie anime de ciencia-ficción. Esta mezcla de estilos es la punta de lanza para lo que será el resto de la serie, que tanto argumental como visualmente se vale de un rejunte de elementos culturales muy variados y en su mayoría



"Dale lindo que se te acaba el turno."

no japoneses. Al punto que los títulos y eye-catch están en Inglés como texto principal y también en japonés, pero como texto secundario.

Esta mezcla de culturas está presente incluso dentro de la historia, con la presentación de un "mundo" totalmente diferente en cada episodio. Incluso el famoso saludo de llegada a las naves cuando pasan por las puertas espaciales se hace en diferentes idiomas dependiendo del lugar visitado (japonés, inglés, cantonés, etc.). Degradadamente esto quedó traducido siempre al castellano en la versión que pasa Locomotion quitándole mucha gracia... Las múltiples influencias que recibieron los creadores se ven claramente en cada episodio, y como si fuera poco no pierden oportunidad de comentarlas en cuanta entrevista pueden (ver sección especial de influencias para cada episodio). Sin duda Cowboy Bebop al igual que el Jazz "Bebop", es algo totalmente nuevo, nacido tanto de la originalidad como la mezcla de otros géneros; y, esperamos, que al largo plazo, tenga la misma cualidad revolucionaria en la industria del anime.



Ubicada en el sistema solar, en el año 2071, CowBe muestra un mundo en el que la Tierra fue desolada por un accidente relacionado con las puertas hiperespaciales construidas en el 2021. Estas mismas puertas fueron las que le permitieron a la humanidad expandirse por todo el sistema, colonizando Venus, Marte, las lunas de Júpiter y muchos asteroides. El crimen interestelar creció de manera abrumadora, y las fuerzas policiales perdieron mucha de su autoridad. Es por esto que el gobierno decide volver a instaurar el sistema de recompensas del viejo oeste americano. Jet Black (un ex militar) y Spike Spiegel (un ex mafioso) se dedican a vagar por el espacio a bordo de la nave Bebop, ganándose la vida como cazarecompensas. En su camino, diferentes personajes se van sumando a la fuerza a la tripulación de la nave: Ein, un perro genio; la traicionera Faye Valentine y Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV (Ed para los amigos), una hacker experta de no más de 12 años. Cada personaje tiene un pasado que de alguna forma afecta su situación actual y con el pasar de los episodios cada uno va resolviendo su "karma"



hasta que finalmente son liberados. En el caso de Jet, es el accidente que le costó su brazo y su renuncia al ISSP. Faye no tiene memoria alguna sobre su pasado, sólo recuerda haber despertado de un estado de criogenia con una deuda médica gigantesca. Ed fue abandonada por su padre hace muchos años. El caso sin duda más importante es el de Spike, basado en su relación con Julia y Vicius, su comarada en el grupo mafioso Red Dragon y su "muerte" pregunta cuando decide abandonar esta organización. Es justamente en los dos últimos episodios cuando Spike decide volver a enfrentar a su amigo/enemigo y resolver las cosas de una y vez para siempre.



ET BLAC

SPIKE SPIEGEL

SPIKE SPIEGEL

## La película:

Cowboy Bebop: Tengoku no Tobira (Las Puertas del Cielo) - "Knockin' On Heaven's Door"  
Estrenada en Japón el 1-09-2001

La película no es ningún tipo de continuación de la serie o intento de contar todo de nuevo, sino que se trata de una aventura como podría haber sido cualquier episodio de TV, salvo que dura 120 minutos (algo pocas veces visto en un film de animación). Los cinco personajes principales están presentes y en este caso la recompensa que están tratando de obtener es la de Vincent Volaju, un ex-militar que se suponía muerto desde hace muchos años. Vincent es responsable por un ataque terrorista en Marte, que luego de matar a 500 personas con la



explosión esparce un virus mortal que elimina a muchos más. Mientras Spike y su grupo tratan de conseguir la gigantesca recompensa de 300 millones de woolongs ('hurones' en la versión doblada) se cruzan con Electra Ovillo, una ex-pareja de Vincent, con habilidades marciales a la altura de Spike, ahora dedicada a apresarlos. Spike se va a Marruecos y descubre la vinculación de una empresa farmacéutica en el atentado, mientras que Faye consigue descubrir la identidad del asesino gracias a un tape que hizo por casualidad. Sin embargo nadie sabe que el tiempo se les está acabando, ya que Vincent tiene algo muy siniestro preparado para Halloween y sólo faltan un par de días...

Algo curioso de esta fiesta de Halloween es que aparentemente en el futuro perdió completamente el aspecto terrorífico para convertirse en un desfile del tipo navideño. El film es una versión mejorada de todos los aspectos buenos de la serie, animación de primera, peleas espectaculares, luchas entre naves

mejoradas, música sublime. Todo hecho por la misma gente, pero a un nivel mucho más superior al previo. Nuevamente los diseñadores tomaron especial cuidado a la hora de armar los diferentes ambientes, yéndose hasta Marruecos a andar en camello, sólo para poder representarlo con un 100% de exactitud (sanateros corruptos, los versos que les mandan a los productores para irse de joda!).



Este Vincent no será pariente de Bin Laden?



## Influencias

Como se comentó en el cuerpo principal, cada episodio está influenciado por películas, libros, discos, temas musicales e incluso iconos culturales tanto de Japón como del resto del mundo. La mayoría de los títulos están inspirados en canciones de rock, que incluyen a Aerosmith, Queen, KISS, pero sobre todo a los Rolling Stones. El personaje de Spike está fuertemente basado en Bruce Lee, por lo que las referencias a sus films también son muy comunes. La siguiente es una lista de las influencias más claras que se notan en los diferentes episodios y en la película, aunque no necesariamente son las únicas.

### CAP 1: ASTEROID BLUES

Por un lado tenemos la influencia musical Antonio Carlos Jobim. La referencia más clara es visible en el personaje de Asimov (nombre de un famosísimo escritor de ciencia-ficción) y en las escenas de tiroteos en el bar, tomadas del film "Desperado" (La balada del Pistolero). La escena final de la pareja baleada por la policía está tomada del film "Bonnie & Clyde".



### CAP 2: STRAY DOG STRUT

El título deriva de la canción "Stray Cat Strut" del grupo "Stray Cats". De Bruce Lee en este caso tenemos dos films: uno se nombra directamente cuando Spike usa los nunchaku y es "Way of the Dragon". El segundo es más importante ya que también es la base del personaje buscado. Tomando la pelea entre Bruce Lee y Kareem Abdul-Jabbar (el famoso basquetbolista) en "Game of Death" se hizo este capítulo de Spike vs. Abdol Hakim (incluso Hakim era el nombre del personaje que hacía el basquetbolista en el film).



### CAP 3: HONKY TONK WOMEN

Si bien el título es de una canción de los Rolling Stones, está a su vez basado en una canción más vieja llamada "Honky Tonk Man". La referencia a la leyenda de 'Poker Alice' es en efecto cierta, fue una famosa jugadora en Dakota a finales del 1800. Esta imagen se trae porque hay un film llamado 'Poker Alice' con Elizabeth Taylor en la que la protagonista se enamora de un cazarrecompensas (duuuuhhhh!!).

También está muy influenciado por la película "Ziggy Stardust And The Spiders From Mars", un film sobre el último recital de David Bowie bajo el nombre Ziggy. Además de todo esto se nombra muchas veces al famoso jazzista Charlie Parker.

### CAP 4: GATEWAY SHUFFLE

Este episodio tiene sutiles referencias a una película de Cary Grant llamada "Monkey Business", que trata sobre un suero que rejuvenece. Además hay una clara referencia a los grupos ecologistas actuales como Green Peace.

### CAP 5: BALLAD OF FALLEN ANGELS

Las escenas de acción están sacadas del film "A Better Tomorrow" de Jhon Woo y la imagen de Spike que sale volando a través del ventanal es una referencia a "The Crow". La parte en que Faye descubre al tipo con la garganta cortada en la ópera es de la película "Marathon Man".



**CAP 6: SYMPATHY FOR THE DEVIL**

Título de una de las más controversiales canciones de los Rolling Stones.

**CAP 7: HEAVY METAL QUEEN**

Basado más que nada en la película "Convoy". El personaje del tipo bajito y de anteojos no es otro que la versión anime de Woody Allen.

**CAP 8: WALTZ FOR VENUS**

Al principio del episodio la gente del avión está viendo algo casi igual a "Tom & Jerry" y los tres criminales que intentan secuestrar el vuelo son Heuy, Louie y Dewey, los tres sobrinos del Pato Donald. Las clases que le da Spike a Roco están inspiradas en escenas similares de la película de Bruce Lee "Enter the Dragon".

**CAP 9: JAMMING WHITH EDWARD**

El título está tomado de una canción de los Rolling Stones, mientras que la escena del satélite es una clara referencia al diálogo con la super-computadora HAL-9000 de la película "2001 Odisea en el Espacio".

**CAP 10: GANYMEDE ELEGY**

Una clara referencia a Baker y Poncharelo de "CHIP's"; además se nombra el cuento americano de "Rip Van Winkle".

**CAP 11: TOYS IN THE ATTIC**

El título es de Aerosmith. El resto es más que obvio: Alien, El Octavo Pasajero.

**CAP 12: JUPITER JAZZ (PARTE 1)****CAP 13: JUPITER JAZZ (PARTE 2)**

El ambiente general es una referencia al film "Blade Runner". Los recuerdos de Gren están basados en "Lawrence de

Arabia", y cualquiera podría decir que también hay una gran referencia a "The Crying Game" (Je!).

**CAP 14: BOHEMIAN RHAPSODY**

Título de la más que famosa canción de Queen.

**CAP 15: MY FUNNY VALENTINE**

Título de una canción de los '30 compuesta por Miles Davis y cantada por la reconocida Ella Fitzgerald. Esta canción es la que usa el personaje de Bacchus para nombrar a Faye.

**CAP 16: BLACK DOG SERENADE**

Este episodio en realidad es un homenaje al género del film noir (cine negro), y los creadores nombraron como influencias específicas películas como "M", "Touch of Evil", "Batman" (la primera nada más), "The Crow", y "Le Cercle Rouge".

**CAP 17: MUSHROOM SAMBA**

En este capítulo se ve una gran referencia al cine de acción protagonizado por negros (conocido como género "blaxploitation") cuyos máximos exponentes fueron personajes como Coffy y Shaft. Todo el ambiente desértico está basado (según el propio Watanabe) en el film "Paris, Texas".

**CAP 18: SPEAK LIKE A CHILD**

El título es una canción de Paul Weller. En este episodio se hace referencia a la leyenda de Taro Urashima. Un personaje está viendo un episodio de "Beverly Hills 90210".

**CAP 19: WILD HORSES**

El título es de los Rolling Stones y las batallas aéreas son un tributo a la película de Miyazaki "Porco Rosso". También se hace referencia al ícono americano del Baseball, Babe Ruth..

**CAP 20: PIERROT LE FOU**

Basado en el film de Godard del mismo nombre, también hay una referencia a la canción "On the Run" de Pink Floyd. La imagen de la sangre sobre una baldosa blanca es una copia de la marca distintiva de Stanley Kubrick..

**CAP 21: BOOGIE WOOGIE FENG-SHUI**

Claramente influenciado por el film "The Blues Brothers". El Feng-Shui es una disciplina china que trata sobre el control de las corrientes de energía positiva y negativa según la distribución de los objetos en un espacio.

**CAP 22: COWBOY FUNK**

El malo "Ted" está basado en el asesino americano conocido como el "Unabomber" (Ted Kaczynski). El episodio es un homenaje a los films de vaqueros (Spaghetti Western), con indios (aparecen en la fiesta), duelos, un personaje lléndose al atardecer y la siempre infaltable bola de pasto al viento. Se hace referencia a dos figuras importantes de Japón y USA: Se nombra a Wyatt Earp una legendaria figura del viejo oeste americano y al final, cuando el otro cazarecompensas pasa de disfrazarse de vaquero a samurai, se autoproclama Musashi, igual que el legendario Musashi Miyamoto.

**CAP 23: BRAIN SCRATCH**

El grupo fanático esta fuertemente basado en el culto suicida "Heaven's Gate" y el personaje de Londres es el criminal Marshall Applewhite (el líder del culto).

**CAP 24: HARD LUCK WOMAN**

Título de una canción de Kiss. Referencia al film "Cool Hand Luke".

**CAP 25: THE REAL FOLK BLUES 1****CAP 26: THE REAL FOLK BLUES 2**

Por un lado tenemos la mención de la historia de la Nieve del Kilimanjaro. La frase final de la serie: "YOU'RE GONNA CARRY THAT WEIGHT." es de la canción "Carry that Weight" de los Beatles.

**KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR :**

El título es de una canción de Pat Garret (que después tocaron los Guns & Roses). Las influencias más visibles son "Fight Club" y "Kid A" de Radio Head. También pueden verse referencias a "Hannibal" en el personaje de Elektra y su relación con Vincent, y al film "Harry el Sucio".



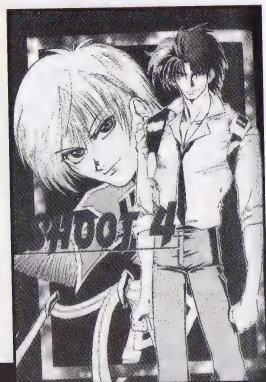
# Los mangas y las novelas

Cowboy Bebop no cuenta con una, sino con dos series de comics editadas en su momento en Japón, aunque la verdad es que lamentablemente habría que aclarar rápido que si hablamos a nivel grafismo, entre las dos no llegan a hacer una (entiéndase: son una cagada). La primera historieta de Bebop fue realizada por Hajime Yatate como guionista y por Cain Kuga como dibujante; publicada por la editorial Kadokawa Shoten y serializada en la revista mensual Asuka Fantasy DX, este comic se editó entre Septiembre de 1997 y Junio de 1998. Asimismo estos capítulos habrían de recopilarse en dos tankoubons, que fueron lanzados al mercado japonés el 1º de Mayo y el 1º de Octubre del '98 respectivamente, formando parte de la colección Asuka Comics DX. Un dato curioso es que estos dos tomitos fueron denominados "Shooting Star Bebop", apareciendo en un extraño segundo plano el propio nombre de Cowboy Bebop. Si bien los personajes que aparecen en estas historias son los mismos del anime, la



Shooting Star Bebop

trama es diferente si la comparamos con la serie televisiva; a grandes rasgos se puede decir que el enemigo en este manga es la organización criminal Dragon Head -liderada por un penedojo de 13 años llamado Scorpion- en vez de los de Red Dragon. Pero aunque la historia zafe, hay que decir que el diseño de las viñetas en general y de los personajes en particular es verdaderamente chotísimo, casi a nivel amateur. El peinado de Spike -para dar un ejemplo- en vez de parecerse a un arbusto como



en el anime, se parece al del Increíble Hulk después de la tos convulsa. Originalmente, es decir cuando este comic se serializaba en la Asuka Fantasy DX, la serie se canceló de imprevisto (no tan de imprevisto si se considera su calidad) en el capítulo ocho; después cuando se lanzó el segundo tankoubon, se incluyeron dos capítulos más para tratar de redondear la historia. La segunda serie de comics ambientada en el universo Bebop comenzó a publicarse en Japón en Octubre de 1998, serializándose a



Manga de Cowboy Bebop realizado por Hajime Yatate y Yutaka Nanten



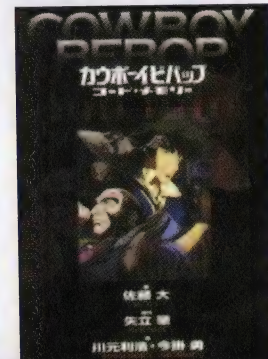
modo de capítulos autoconclusivos y originales, también en la revista Asuka Fantasy DX de Kadokawa Shoten. Aunque en esta oportunidad el guionista Hajime Yatate estaría acompañado -obviamente- por otro artista, que en este caso fue la dibujante Yutaka Nanten; asimismo, Shinichiro Watanabe (el director del anime de Bebop) y el Sunrise Second Studio también formarían parte del proyecto. Como parte de la colección Asuka Comics De Luxe, con el correr del tiempo 3 tankoubons fueron lanzados al mercado japonés. Con respecto a la trama de esta segunda etapa en la historieta de Bebop, se puede decir que aunque aquí no aparezcan personajes clave de la serie animada -caso Julia y Vicious-, igual tiene un poco de onda y se deja leer. Pero en cuanto al diseño de personajes, es bueno aclarar que si bien se parece un poquito más al del anime, la calidad gráfica en general sigue siendo una garcha (Y. Yatate siguió pegando con los dibujantes...). El primer tomo recopilatorio estuvo disponible el 8 de Abril del '99, en tanto que el segundo (con capítulos publicados originalmente en la Asuka Fantasy DX entre Marzo y Septiembre de 1999) apareció en Noviembre del mismo año. Finalmente, el tercer y último volumen (con los capítulos editados en la Asuka Fantasy DX entre el periodo Noviembre '99-Marzo '00) salió a la venta en Japón el 10 de Abril del 2000. Pero esto no sería todo sino que con motivo de la presentación del largometraje Knockin' On Heaven's Door, el pasado 1º de Septiembre del 2001 Kadokawa Shoten habría de editar un libro unitario de 590 páginas (la Biblia!!) denominado Cowboy Bebop-Perfect Series en el cual se compilaba todo el

manga que fue dibujado por Yutaka Nanten. Además de contar con la clásica guía de la historia y un poster del film, la sorpresa fue que este tomo venía con un nuevo manga de 50 páginas llamado Monkey Magic; esta reciente historieta también se publicó en el mismo mes de Septiembre en un número extra de la revista mensual Shoujo Teikoku. Hecho el repaso a las dos series de comics de Bebop, conviene hablar un poco de las novelas. La primera en aparecer fue Cowboy Bebop: Wild Man Blues, también publicada por Kadokawa Shoten aunque como parte de la colección Kadokawa Sneaker Bunko. Los realizadores de esta novela, editada el 1º de Abril del '99, fueron el omnipresente Hajime Yatate (historia) y Michiko Yokote (narración); en tanto que las ilustraciones quedaron en manos de Koji Osaka y Kimitoshi Yamane. Con respecto a la trama es un tanto pedorosa; gira en torno a Ein a quien Spike debe ir a rescatar y blablabla. La otra novela que existe titulada Cowboy Bebop Code Memory- apareció el 10 de Septiembre del 2001, el autor es Dai Sato (al fin no figura Yatate!) y la editó Sony Magazines. La trama es una reinterpretación de la historia contada en el episodio 9 del anime (Jamming With



Cowboy Bebop Perfect Series

Edward). En este caso Radical Edward es un chico que por culpa de un experimento al que fue sometido, su mente vaga desde entonces en la red de computadoras. Como consecuencia de esto, un día hace contacto con un programa de monitoreo de las telecomunicaciones de la Tierra llamado D-135, al cual Edward por seguridad le quiere pasar todos sus conocimientos. Esto se lleva a cabo gracias a la ayuda de una hacker llamada Bibi, la cual al saber que pronto la mente de Edward iba a desaparecer (una vez que trapasase su memoria), le pide a éste que le preste su nombre ya que ella en realidad no tenía un hijo. El pedido es concedido por lo que a partir de ese momento la chica pasará a llamarse Radical Edward, se cortará el pelo y hará contacto con la Bebop.



Las dos novelas: Wild Man Blues (Izq.) y Code Memory (Der.)

# El doblaje

A pesar de que el de Cowboy Bebop fue sin dudas uno de los estrenos del año si hablamos de animación, esto lamentablemente se vio opacado en buena medida por el pobre y poco fiel doblaje -realizado en México- que el estudio Art Sound hizo de esta serie. A propósito, el hecho que Locomotion emitiera Cowboy Bebop doblado y no subtítulo no pasó desapercibido para los fanáticos de Latinoamérica.

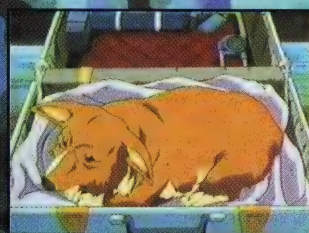
Muchos se preguntaron por qué carajo había sucedido esto cuando todos los últimos anime estrenos del canal habían sido transmitidos subtítulos; y la respuesta es muy simple: sucede que Locomotion había adquirido a esta serie de tv hace bastante tiempo (en Enero del 2001) y la había mandado a doblar en ese entonces, cuando aún el tema del subtítulo estaba en etapa experimental. Por lo que cuando finalmente se decidió emitirla, se optó por la lógica de pasar la versión que ya tenían en su poder; obvio que los tipos no iban a volver a gastar gaita y tiempo en hacer una nueva versión



de Cowboy Bebop subtítulo. Hecha esta aclaración, hay que decir que sin dudas la gran cagada en este doblaje pasa porque no se respetaron en demasiados casos los diálogos originales japoneses. Este hecho no parece deliberado, como se detalla más adelante, sino que es producto de gente inexperta en el idioma japonés a la hora de traducir y que en vez de pensar se pusieron a mandar fruta. Esto lógicamente trae confusiones de todo tipo y las historias de varios capítulos no terminan de cerrar; así que si



"Maldita Internet 3, cada vez menos pornografía"



"Yo te lo puedo explicar, querida!"

mientras leen esto caen en la cuenta de que no entendieron del todo algún(os) episodio(s) de Bebop, no se preocupen porque ustedes no eran los huecos/as. Otro moco presente en esta versión latinoamericana de Cowboy Bebop es que toda puteada ó grosería dicha fue suavizada (báh, esto último siempre ocurre con las series que pasa Locomotion a excepción de South Park y Villas Crapston). Como sea, es una pena porque se pierde la gracia y la esencia de la serie.

A continuación y para graficar un poco la cosa, va un ejemplo donde se alteró de forma alevosa la fidelidad de los diálogos ponjas. En el capítulo #5 "Ballad Of Fallen Angel", cuando al final Spike está en cama todo vendado como una momia y la llama a Faye (quien cantaba una canción), para decirle al oído "Te confundí...No eras tú", la reacción de ella -lo surte mal y se va toda ofendida y colorada- es absolutamente inexplicable para el televidente latinoamericano. En cambio en la versión original, en la misma escena lo que Spike le dice a Faye podría traducirse como "Cantás desafinada", por lo que la reacción de ella en ese caso es más que justificada. Con respecto a los episodios que se hacen difíciles



Spike y Viciosa en su época de mafiosos

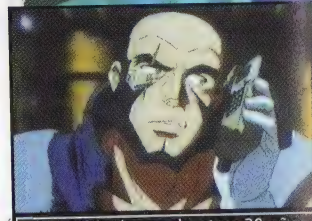
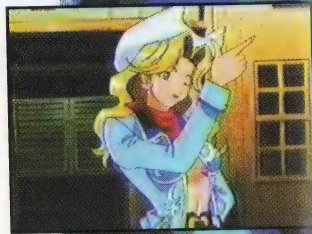
de comprender, se puede citar entre otros al #15 "My Funny Valentine". Aquí un trío de estafadores trata de cagar a una confundida Faye que se acababa de despear en la cama de un hospital del futuro; lo que en la versión latina omite decir es que uno de estos chantas -Withney Hagas Matsumoto- se presenta ante Faye como su abogado (que supuestamente la quiere ayudar) y que él es aliado del Dr. Baccus y la enfermera. Otro capítulo que no se entiende un carajo es el #14 "Bohemian Rhapsody". Acá un genio del ajedrez de 98 años lla-





mado Jugador X (Chessmaster Hex) planea una venganza desde hace medio siglo ya que él de joven había sido uno de los creadores de Las Puertas, pero había sido despedido por sus superiores al advertir una falla en el sistema que los directivos se habían negado a admitir. De todos modos en el presente (cuando la venganza está a punto de consumarse) esto pone en una encrucijada a los ejecutivos de Las Puertas ya que si saltaba la ficha, ellos iban a quedar re mal parados, por lo que dudan en si inventar algo o no para hacer boleta al viejo. La cosa se resuelve cuando Jet negocia con los ejecutivos para que no se metan con el Jugador X, alegando que la tripulación de la Bebop conocía bien cómo había sido la

historia y que llegado el caso iban a salir en defensa del viejo (el cual además jugando al ajedrez se había hecho amigo de Ed). Asimismo también mandaron fruta en el episodio #10 "Ganymede Elegy"; cuando Jet se encuentra con su ex, ella en un momento le dice "Lint (su actual novio) es mi tercer hijo" ...Cualquiera!!!. Lo que en realidad ella le dice a Jet es que con Lint ya tienen tres hijos. No podés...El chiruso que tradujo esto, tomó como máximo dos clases de japonés! Desafortunadamente también está mal traducido el final del capítulo #13 "Jupiter Jazz (parte 2)" en el momento que el shaman habla con el pen-dejo; y lo peor es que este diálogo tiene una extrema importancia al final de la



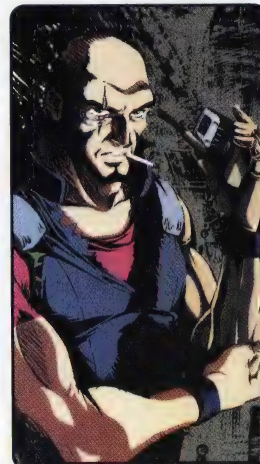
"Increible, luego de otros 30 años Racing Campeón nuevamente"



serie. Lo que en la versión mexicana se dice es "Ahora las estrellas no se callan nada. El guerrero viene...la batalla está cercana". Pero lo que en realidad lo que en el original japonés se dice es: "La estrella cayó...El guerrero ya ha finalizado su batalla en algún lugar de este planeta"...Igualito, no? Qué hijos de puta!! Bueno, mejor la cortamos acá sino como se imaginarán los errores de traducción podrían ocupar páginas enteras. Pero para finalizar con los puntos oscuros de la emisión de Locomotion se puede decir que es una exageración el hecho de meter 3(!) cortes por episodio. En cuanto a

los aspectos positivos que se pueden nombrar, se destacan los usuales que maneja el canal, es decir: absoluta nitidez (de audio e imagen) en la transmisión, la emisión de un saque (completa y ordenada) de la serie, el respeto absoluto por los nombres originales, y que tanto el opening, el ending como todos los avances del siguiente episodio quedaron al menos visualmente intactos. Con respecto a las voces elegidas para la versión latina, en la mayoría de los casos no encajan con la personalidad de los personajes; por ejemplo la voz original de Faye es bastante más grave y seductora, y la de Spike es mucho más gruesa y agresiva. Pero a pesar de todo, se nota que por lo menos los actores pusieron ganas a la hora de realizar el laburo; si después le hacen decir cualquier verdura, ese ya

no es un problema de ellos. Los roles principales quedaron en las manos (en las gargantas mejor dicho) de Genaro Vásquez (Spike), quién ha puesto su voz en el pasado a diversos personajes como por ejemplo Darien/Tuxedo Mask y Kelvin de Sailor Moon (ambos hasta el cap. 65), al Androide 17 de Dragon Ball Z y a Zongsted de Saber Marionette R. Alfonso Ramirez (Jet) anteriormente interpretó a Aldebaran/Tauro y a Dócrates en Los Caballeros del Zodíaco. Por último Elsa Covian (Faye) dio vida en su momento a Oliver Atom (Los Campeones), Maria (Burn Up W) y la madre de Ash (Pokémon).



"Suerte que no te perdí a vos, Manuela"

ACTORES DE DOBLAJE

Spike Spiegel.....	Genaro Vasquez
Jet Black.....	Alfonso Ramirez
Faye Valentine.....	Elsa Covian
Ed.....	Isabel Martiñon
Julia.....	Dulce Guerrero
Vicious.....	Marcos Patiño
Judy.....	Mónica Villaseñor
Punch.....	Enrique Mederos
Antonio.....	Rolando de Castro
Carlos.....	Jesus Colin

## Repercusión internacional de Cowboy Bebop

### COWBOY BEBOP 1



### COWBOY BEBOP 2



### COWBOY BEBOP 3



### COWBOY BEBOP 4



Serie completa en VCD

Cowboy Bebop fue desde su concepción un anime bastante particular. Desde el mismo momento que se emitía originalmente en Japón allá por el año '98, en el resto del mundo se fue corriendo la bola que esa serie para nada era una más del montón; todo lo contrario, reunía un conjunto de factores que la hacían irresistible para todo aquel que viera un episodio. Es por eso que ni lerdos ni perezosos, numerosos fansubs alrededor del planeta procuraron conseguirla y la fueron vendiendo a los ávidos fans que se iban multiplicando de una manera asombrosa. Esto último viene a cuenta de que cuando con el tiempo Cowboy Bebop comenzó a comercializarse de manera "legal" fuera de Japón, literalmente ya era conocido por toda la comunidad de fanáticos del manga y el anime alrededor del globo. De todos modos y por obvias razones, fue el continente asiático el primero que

transmitió a través de sus cadenas televisivas el anime de Cowboy Bebop; prácticamente todos los países de la región lo hicieron, siendo Malasia y Singapur algunos de los lugares en donde más pegó. Asimismo, la segunda serie de mangas (la de Yutaka Nanten) se publicó -además de los territorios recién citados- en China y Hong Kong. Europa también tuvo lo suyo; Cowboy Bebop se emitió de manera exitosa en varios países como por ejemplo en España, Francia, Bélgica e Italia. En la Madre Patria fue la señal satelital Buzz la que lo transmitió; además Dynamic Iberia editó en video (VHS) la serie completa. En cuanto a Francia y Bélgica, fue el Canal + el que emitió a este anime en versión doblada entre Septiembre del 2000 y Abril del 2001; asimismo Dynamic Visions lanzó para estos países la serie completa en formatos VHS y DVD.



Edición yankee de la serie en video



Tapas de la edición española de videos

Para finalizar con el continente europeo, en Italia Cowboy Bebop fue exhibida por la MTV, y en lo que respecta al mercado de los videos, la serie fue editada en su totalidad en formato VHS por Dynamic Italia. En este país se encuentra además en publicación desde el Octubre pasado el manga de Bebop (la versión de Yutaka Nanten) por parte de la propia Dynamic y como parte de la colección Guns Special. Y para concluir con esta vuelta al mundo en 80 líneas, también Estados Unidos se encuentra por estos días bajo la fiebre Bebop. Por un lado, el comic (también la versión de Nanten) comienza a publicarse en Febrero por la editorial Mixx, y por el otro el anime se emite desde el pasado 2 de Septiembre a la medianoche por Cartoon Network en un segmento especialmente creado que se llama Adult Swim. Pero ya se sabe que siempre el de USA es un caso "aparte". En esta oportunidad los "reyes de la libertad" dan una vez más la nota, ya que a pesar del horario nocturno que le asignaron a la serie, se cortan imágenes (violencia extrema, chorros de sangre, etc.). Pero sin dudas lo peor es que sacaron 3 episodios enteros (en concreto el 6, el 8 y el 22) poniendo la excusa que el ocasional televidente puede asociarlo con los atentados que sufrieron el año pasado. Cartoon lleno.



Model Kits de Faye y Spike, y obviamente de Faye solita



# VEGETAFANSUB DISTRO

NO SABES DONDE CONSEGUIR LO QUE ANDAS BUSCANDO? QUERES TENER LO MAS NUEVO? ENTONCES ENTRA EN

WWW.VEGETAFANSUB.COM

VIDEOS

CD'S

TODO EL MECHANISING

MODEL KITS

ART BOOKS

VISITANOS Y ASOMBRATE!!!



VEGETA@VEGETAFANSUB.COM  
VEGETAFANSUB@HOTMAIL.COM



ANIME DEL TOPO GIGIO:  
OTRA DE LAS SEÑALES DE QUE EL APOCALIPSIS SE ACERCA

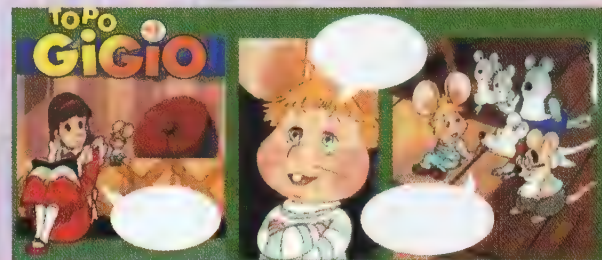
¡¡iii!! No es una joda, la absolutamente incomprensible fama mundial (en toda Latinoamérica, USA, Europa, Asia e incluso algunas zonas de Africa) que tuvo el ratón feminoide llevó a que en Octubre de 1988 se produjera una serie sobre el Topo en el país del sol naciente. Realmente era necesario gastar celuloide en semejante aberración? Cómo puede ser que el títere de una rata con orejas de gomaespuma alcance fama mundial?! Sería el tono subliminal de su voz?  
Esta verdadera joya de la animación llamada "Yume miru Topo Gigio" (El sueño del Topo Gigio, o algo por el estilo) fue producida por Nippon Animation bajo la batuta de Koichi Motohashi, cuenta cómo Topo (así lo llaman) estrella su nave en el planeta Tierra luego de salir en una misión espacial. El tema parece ser que este ratón en realidad viene del futuro donde, además de haberse mutado para el carajo con una cabezota así y perder la cola, varios animales evolucionaron al nivel de inteligencia humana y conviven diariamente como si de otra raza se tratase. El accidente en su nave produce que el pobre Gigio llegue sano a su mundo natal pero 400 años antes, o sea justo en esta época. A través de los 34 episodios que forman la serie se cuenta cómo se hace amigo de un grupo de ratones que vive en su antiguo/futuro barrio (Santa Catalina), y en especial de un ratoncita llamada Mimi, mascota de una tal Jean; al mismo tiempo que lucha contra un grupo de gatos organizados. Una especie de "Fivel mogo en el Planeta de los Simios".



"Che, laucha de mierda, escondete que viene el bobero!"



"Hola, soy el Re-Topu Gigio..."



Pastillas de boludol concentrado marca Gigio, las favoritas de De la Rúa



Increible! En Brasil hicieron un anime book de la serie japonesa...

# Mahotsukai tai!

Por Marcelo Vicente

## Se me languan los trabas

A pesar de su popularidad en Argentina y el mundo, el tópicos en los animes de la comedia con chicas lindas poseedoras de poderes mágicos ya empieza a resultar algo cansador. La constante reiteración de personajes, esquemas y situaciones con episodios casi calcados entre sí, hacen que incluso el más radical de los fanáticos considere la posibilidad de explorar en otras regiones del divertimento. Pero aunque esto sea una tática verdad, de vez en cuando sí aparece alguna serie de este género que realmente vale la pena y que hace cagar de risa al televidente por más que no sea muy original.

Este último sin dudas es el caso de Mahoutsukai tai! (también conocido en occidente como Magic User's Club), un anime muy famoso en Japón y en el resto del Sudeste Asiático que sorprendió en su momento gratamente por la calidad de su humor imperecedero y por el abordaje más que entretenido de las llamadas relaciones sexuales tabú. Mahoutsukai tai! nació originalmente en 1996 como un shonen manga creado por Sham Neko y publicado por la editorial Kadokawa Shoten.

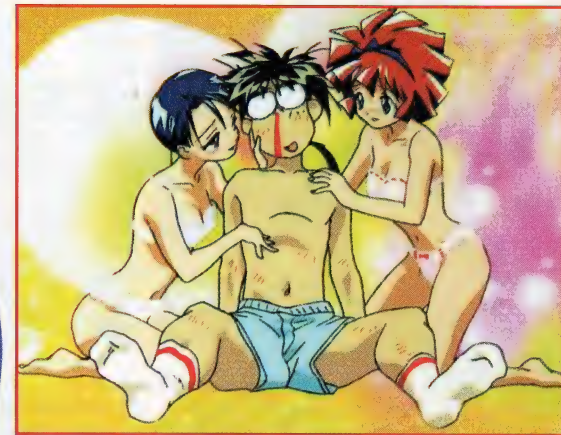
El éxito del comic provocó que casi de inmediato las compañías Bandai Visual y Triangle Staff se asociaran para llevar a cabo una versión animada de esta historia. Entre los destacados realizadores se pueden nombrar al director Junichi Sato y al diseñador de personajes Ikkuo Itou, recono-

# 魔法使いTai!



cidos profesionales que en el pasado habían cumplido idénticos roles en Sailor Moon. Finalmente un total de seis OVAs serían lanzados al mercado japonés, aunque un detalle para resaltar es que contrariamente a lo habitual, estos capítulos serían bastante más zarpados que la historieta. La historia de los OVAs de Mahoutsukai tai! cuenta

que un día unos alienígenas (los Tsurinage) llegan a la Tierra, y aunque las fuerzas de la U.N. los enfrentan no pueden derrotarlos. Pero estos feos extraterrestres con apariencia de robots en realidad no vienen a destruir al planeta, sino que tratan de coexistir en paz con los humanos; a pesar de esto no dejan de ser unos invasores, por lo que la gente



decide expulsarlos. Es por eso que a tal fin en Tokyo se crea un club de magia cuyos cinco miembros asisten a la secundaria Kitanohashi.

El club es fundado por un pibe llamado Takeo-kun y es secundado por su "amigo" Ayanojou (quien está enamorado de Takeo). El resto de los componentes del grupo son todas minitas: Sae, Akane, Nanako (la enamorada de Ayanojou). La acción se centra entonces en la lucha de estos chicos principiantes por rajar a los alienígenas de la Tierra mediante el uso de la magia. Y por supuesto que en el medio de la trama se forman dodecágonos amorosos y se generan decenas de situaciones hilarantes como por ejemplo que a los personajes les empiece a doler el culo después de estar volando cierto tiempo en la escoba. Es probable que el equipo de realizadores aprovechara las libertades del formato OVA para hacer un montón de cosas que se les ocurrieron mientras se encargaban de Sailor Moon pero que no pudieron desarrollar debido a las restricciones del target y horario televisivo.

El éxito de estos capítulos hizo que en 1999 se realizara una serie televisiva continuando los sucesos narrados en los OVAs.

La propia Triangle Staff produjo 13 episodios que se emitieron por la señal satelital WOWOW entre el 7 de Julio y el 6 de Octubre de ese año. En cuanto al manga, finalmente se recopiló en 3 tankoubons: Pero eso no sería todo sino que un nuevo comic de Mahoutsukai tai! en versión shojo, basado en la serie de tv y creado por Tami Ohta, comenzaría también a editarse en la revista Asuka Fantasy DX de la editorial Kadokawa Shoten; esta segunda historieta a la postre se compilaría en 4 volúmenes.



# Expocomics & Anime

Autobiografía

Luces y sombras de  
10 días ciclotímicos



## Introducción

Marcelo Vicente  
Redactor de Lazer

**F**inalmente el tiempo había llegado. Tras varias idas y venidas, la nueva convención anual nacida con el objetivo de reemplazar a la deshilachada y agonizante Fantabaires debía entrar en escena. De esta manera la flamante Expocomics & Anime iba a cargar con el peso de no solo agrupar las historietas, la animación y al género fantástico en toda su extensión, sino que también debía ser entretenida para el público asistente en general. Lo logró? Pasen y lean... Concebida entre cuatro socios, lo cual es también decir Librerías Entelequia, Editorial A4, la distribuidora La Revistería y Editorial Ivrea, esta nueva convención tuvo lugar en la ciudad de Buenos Aires, concretamente en el predio La Rural entre el Viernes 23 de Noviembre y el Domingo 2 de Diciembre pasado. Contó con invitados especiales tales como Juan Gimenez y un infinito abanico de artistas argentinos que permanentemente tenían un lugar donde charlar con el público y firmar ejemplares.

En cuanto a la concurrencia esta fue aproximadamente de 60.000 personas a lo largo de los 10 días que duró el evento. Desde estas páginas se había insistido mucho en los últimos años que Fantabaires así como venía hasta ese entonces iba camino a su lenta pero inexorable desaparición. Toneladas de errores y horrores hicieron que sus últimas ediciones fueran un verdadero dolor de huevos y en extremos caóticas, a punto tal de estar a segundos de lisa y llanamente suspenderse en el caso de la edición del año 2000. De hecho las cuatro empresas que ahora organizan Expocomics & Anime fueron las que salvaron las papas en aquella oportunidad (léase las que al final terminaron poniendo la guita para que se haga).

Peró organizar un evento de tal magnitud no es para nada fácil. Infinitades de reuniones con todas las partes involucradas hace que se necesiten varios meses de preproducción y que los inconvenientes aparezcan indefectiblemente uno detrás de otro. Por supuesto que además el tema

# EXPOCOMICS & ANIME



económico es insoslayable; no se descubre nada al decir que nuestro país estaba al momento de realizarse la nueva expo (Noviembre del 2001) mucho más para el orto de lo que estaba en el 2000. Alguna vez Borges definió a la Argentina como "ese extraño país que siempre puede estar peor"...Carajo, cuanta razón que tenía. Otra cosa interesante para comentar es que muchas buenas ideas quedaron en el camino por causas ajenas a los organizadores. Por ejemplo uno de los comentarios más recurrentes de los que asistieron a la convención fue "Eh che, esta vez no trajeron a nadie grosso de invitado. Aunque sea hubiesen traído al de Star Trek". Pero lo que no sabían es que en su momento se había llegado a un



acuerdo para que esa leyenda viviente que es Haruhiko Mikimoto (uno de los padres de Macross/Robotech) estuviera presente en la exposición. El tipo venía, no tenía historia, pero la pagada fue que debido a un cambio de fechas en la realización de Expocomics al final no pudo venir. Por compromisos previos no podía abandonar Japón hasta el día 1º de Diciembre; por lo que considerando lo interminable que es un viaje de Japón a la Argentina (casi 40 horas de viaje), el chabón hubiese llegado hecho re mierda y a última hora del día de clausura de la convención. Hubiera sido una verdadera locura y una total falta de respeto hacia él. Pero bueno, nadie dice que para la próxima edición de Expocomics & Anime esta clase de cuestiones no puedan concretarse.

Como quedó dicho la feria abrió sus puertas el día Viernes 23 de Noviembre. Lamentablemente esa tarde hubo un enemigo inesperado: el mal clima; la verdad es que cayeron soretes technicolor, lo cual arruinó la entrada triunfal al predio de la "estrella" de la exposición, o sea el Batimóvil original de los 60's, hecho que debió posponerse hasta el día siguiente. El desubicado aguacero también trajo aparejado que mucha gente que pensaba venir, optara por quedarse en su casa y mirara la convención cómodamente por tv aunque sea de a fragmentos y en distintos



programas; a propósito de esto, el día de la inauguración se hicieron presente varios medios masivos de comunicación, como los noteros de América, Space, Canal "a", Magic, Rock & Pop, Clarin, Azul tv etc. El ambiente en general de ese primer día fue bastante frío (y húmedo). Para tratar de poner un poco de onda, en una carpa montada especialmente afuera del recinto, el grupo rosarino Kenshin no Densetsu interpretó algunas coreografías con la música de los openings y endings de los animes más conocidos. Otro evento más que interesante ya en días posteriores fue cuando la banda Leprechaun subió en más de una oportunidad al escenario de la carpa para tocar en vivo varios covers, entre ellos populares temas de animes. El público deliró con Leprechaun cuando interpretaron los openings en japonés de Mazinger y Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco).

La feria también contó con una galería en la cual estaban permanentemente exhibidas numerosas celdas de animación originales de las series de tv japonesas que más pegaron en nuestro país caso Sailor Moon, Dragon Ball, Robotech y Sakura; esto último fue todo un hallazgo porque una muestra de estas características en Argentina era algo totalmente inédito. Pero además, esta galería incluía trabajos originales de artistas nacionales de la talla de Solano López y Alcatena entre otros;



formas  
de 65 días  
hacer  
caro que tar  
EVENTO  
38

claro que tampoco faltaron páginas originales de comics de los más famosos superhéroes norteamericanos (Batman, Superman, etc).

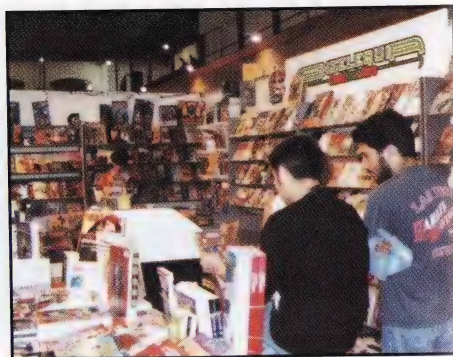
También en un espacioso sector estaban ubicadas varias mesas para que se desarrollaran juegos y torneos oficiales de Magic y Pokémon. Asimismo en el primer piso del recinto había una sala de proyección en la cual no solo se exhibió anime sino también series estreno norteamericanas, como por ejemplo la más reciente temporada de X-Files. Y ya que se menciona el primer piso, allí también estaban ubicados los diversos puestos de los fanzines que dijeron presente en Expocomics & Anime.

Los stands visualmente y en productos fueron mucho más atractivos que en años anteriores, también hubo una variedad muchísimo más grande de expositores, los cuales superaron olgadamente los 60.

También hicieron su entrada por primera vez en convenciones de comics stands de canales de tv como Magic Kids (que hasta transmitió desde la convención) y Locomotion, así como importantes cadenas onda Tower Records.

Retornando a los eventos especiales de Expocomics & Anime, en dos oportunidades se llevaron a cabo sendas charlas interactivas entre el público y parte del staff de Editorial Ivrea; los temas centrales fueron la revista Lazer y la línea manga que edita la empresa. Pero sin dudas los momentos más trascendentales de la convención en cuanto a movilización de público, se produjeron los dos Sábados, es decir los días en que se realizaron los ya célebres concursos de disfraces que organiza Editorial Ivrea.

Fueron dos días al palo. Desde temprano muuuucha gente de todas las edades carac-



terizada de una cantidad inverosímil de personajes charlaba y circulaba por los pasillos, y también muuuucha gente de civil daba vueltas mirando y comprando productos. Luego de una nerviosa y semi-caótica inscripción al aire libre de los participantes (que entre los dos certámenes sumaron la cifra descomunal de 400 personas), se llevaron a cabo los populares concursos.

La carpa estallaba. Al verla desbordada en su capacidad, la gente de seguridad optó por levantar la partes laterales para que el evento pudiera ser presenciado desde afuera por más personas. A pesar de todo, esto es empujones, las asfixiantes ráfagas de olor a huevo y a chivo, los proyectiles y los teledirigidos gargajos para todo el temerario que se atreviera a pisar el escenario (sólo faltaron los gases lacrimógenos), la fiesta en ambos días increíblemente terminó en paz. De más está decir que las estrellas fueron los participantes, algunos de los cuales denotaban un laburo re-grosso de producción en caracterizarse como el personaje que habían elegido.

Respecto al público se nota que va agrandándose año a año convocando a más gente del segmento 20-30 y poco a poco equiparando en cantidad a las mujeres con los hombres. En 1996 eran menos del 5%, hoy día, especialmente los fines de semana, las féminas llegan comodamente al 50% del público. Expocomics & Anime bajó la persiana el Domingo 2 de Diciembre, y fue muy bueno observar que el movimiento a lo largo de ese día fue casi similar al de un Sábado (o sea, fue un quilombo). Claro, mucha gente vino a gastarse sus últimos patacones sin saber que ese mismo Domingo la economía argentina se desbarrancaba -corralito mediante- definitivamente hacia el abismo.

En resumen, Expocomics & Anime siendo su primera edición tuvo un saldo muy positivo, si la economía argentina acompaña y se usa correctamente la experiencia adquirida su futuro puede ser muy prometedor.



**Debería estar conforme, pero no lo estoy...**

**Leandro Oberto**  
Organizador

Pudimos hacer una convención que atrajo a 60.000 personas en medio de una crisis económica sin precedentes... Se podría decir que cumplimos el objetivo, en consecuencia yo debería usar esta nota para elogiar interminablemente a Expocomics. Pero no lo voy a hacer. Aunque hay mil justificativos muchas cosas no salieron como quería y soy el primero en criticarnos y estar disconforme.

Pero una crítica útil es sólo aquella que tiene un conocimiento claro de las opciones que existen y no propone cosas utópicas.

Soy una persona que cree firmemente en que la comunicación clara y sincera es vital para el éxito de cualquier proyecto. De matrimonios a sociedades pasando por empresas y grupos de amigos se cagan muchas veces por falta de comunicación. Es por eso que decidí dedicar esta columna a (en vez de a autoelogiarnos) responder y comentar con tranquilidad algunas de las preguntas, críticas y opiniones que más escuché a lo largo de los 10 días de Expocomics & Anime. Como cualquier persona a veces nos mandamos cagadas, pero hay muchas otras donde simplemente pasan cosas sin que uno las elija y porque son la única opción posible. Considero que realmente vale la pena hacer el esfuerzo de tipear todo lo que viene a continuación siendo Lazer una revista de alcance casi total a la gente relacionada con los comics, leída por amantes de Ivrea, enemigos de Ivrea, dueños y vendedores de comiquerías, artistas, editores colegas y distribuidores.

En otras palabras, quiero oír sus opiniones, las de todos ustedes, quiero aprender de las críticas que nos hagan para poder mejorar. No somos perfectos ni nos creemos perfectos, como dije yo soy mi más grande crítico siempre, pero para que me sirvan realmente los comentarios que nos hagan es necesario que entiendan un poco los condicionamientos que se tiene, así nos pueden hacer sugerencias realistas y por ende realmente posibles de llevar a la práctica. Así que les pido que lean todo esto y luego nos escriban con sugerencias.

**Cuál es tu balance?**

En medio de la peor crisis económica de la historia argentina logramos hacer una enorme convención que tuvo cobertura en muchísimos medios, con la que no nos fundimos y de la cual la gran mayoría de los asistentes y expositores salieron conformes o razonablemente conformes. No se regalaron stands como en Fantabaires, el aspecto era más prolijo, hubo stands de canales de televisión por primera vez, la cantidad de gente que vino fue igual a Fantabaires pese a la crisis... Se podría decir que se cumplieron las metas que nos habíamos fijado los 4 organizadores, sin embargo yo en lo personal tenía objetivos adicionales como lograr atraer gente nueva a esto de las convenciones y ofrecer una serie de actividades novedosas y variadas para los asistentes. En ese aspecto lo que vi son las mismas caras de toda la vida y lo que le ofrecimos a los asistentes a grandes rasgos fue más de lo mismo, con la única excepción de que estaba ligeramente mejor organizado y más acorde a los gustos de los fanáticos del anime (que parecen ser el 85% de los consumidores de comics hoy día). Pero tanta obsesión con el anime no es

necesariamente algo bueno. De todas formas Roma no se construyó en un día dicen... 365 días atrás ninguno de los organizadores habíamos pensado jamás en trabajar en algo así ni teníamos experiencia alguna en todo este complicado negocio. Es de suponer que si logramos esto considerando nuestra inexperiencia y que estábamos en medio de una crisis económica como esta, con esfuerzo, autocrítica, tiempo para pensar y una situación ligeramente más positiva de la economía, entonces deberíamos llegar a alcanzar las metas que mencioné y otras como abrir el abanico de eventos a cosas no relacionadas con el anime. Creo que adquirimos muy valiosa experiencia en este primer intento.



**Por qué eligieron una fecha no del todo cómoda como la del 23 de Noviembre al 2 de Diciembre, época en la que hay muchos exámenes?**

En Buenos Aires hay pocos centros de convenciones y por ende conseguir fechas para hacer un evento no es algo fácil. Las mejores fechas y lugares están siempre tomados de antemano por convenciones de larga trayectoria y éxito asegurado.

La Rural es por lo fácil de acceder (hay subtes, trenes y colectivos a patadas) el más solicitado de los predios de convenciones (además del más caro). Nos vimos en la situación de elegir entre hacer Expocomics & Anime en una buena fecha o en un buen predio. Unánimemente consideramos que una clave importantísima para el éxito era que fuera fácil llegar y optamos por tomar La Rural en las fechas estas que eran las únicas disponibles. Para elegir unas fechas idílicas hubiéramos tenido que hacer el evento en lugares como el Predio Retiro, que está en una zona de mucho más difícil acceso y es menos conocido por la gente.

**No es caro \$ 6 la entrada? No iría más gente si fuera más barata?**

Al lado nuestro, en otro pabellón de La Rural, había una convención de autos. La entrada valía \$ 9, fue casi el doble de personas que a Expocomics & Anime. Por otro lado hay dos problemas. Siendo los cuatro organizadores las empresas más importantes de los comics acá y las que más metros cuadrados para stands compraban en las convenciones, la cosa es que no te queda mucha gente a quien venderle stands caros. Para colmo, en una crisis económica como ésta las posibilidades de vender mucho son bajas, así que no le podés cobrar muy



caro el alquiler del espacio a nadie si querás que venga a poner un stand. En consecuencia la única opción que te queda para recuperar el dinero invertido en alquiler el predio, hacer publicidad, alfombrar, poner luz y sonido y armar los eventos son las entradas.

Pero este no es el único problema. Desgraciadamente esto es Argentina y las entradas no sólo sirven para recaudar, sino que también como filtro. A más cara una entrada menor posibilidad de que entre gente con la única intención de hacer bardo o robar en los stands.

En este caso no fue por esto, pero si en un futuro se puede bajar el costo de las entradas lo más probable es que igual haya que pagar una entrada alta, sólo que luego una parte de eso podrías usarla para comprar en los stands (ej. que la entrada valga para comprar \$3 en cualquier stand).

### Si criticaron que Fantabaires les cobrara la entrada a los disfracados, por qué se las cobraron ustedes en Expocomics & Anime?

Lo que criticamos fue que en la edición 2000 (y sólo en la 2000) se les cobrara, siendo el caso que en esa edición terminaron siendo lo único atractivo de la convención a falta de cualquier otro evento o proyección mínimamente atractiva u organizada. En Expocomics & Anime teníamos el Batimóvil de los 60's, la exposición exclusiva de celuloides de anime traidos de Japón, proyecciones permanentes de anime subtitulado especialmente para el evento, bandas tocando en vivo covers de anime, más de 60 stands realmente bien armados y con mercadería interesante, artistas argentinos firmando todo el día, stands de canales de tv que sorteaban premios, etc, etc. Con ese despliegue, haya disfracados o no, la convención se mantiene en sí misma y vale la pena pagar para entrar. Ir al cine a ver una película de unas dos horas un sábado vale más de \$7, por esa misma plata Expocomics te ofrece 10 horas de entretenimiento (ok, ponle que te embolés en sólo 2 horas, pero igual sigue siendo un precio aceptable en comparación). Por otra parte, habla un gran problema, donde ponés la raya de a quién dejás entrar gratis? Es lo mismo un Bumblebee transformable que un chabón que caza una remera roja y unos jeans y dice que se vaya? A quién dejás pasar gratis y a quién no? De todas formas pienso que a los que concursan sí debería dárseles en el futuro alguna ventajita o reconocimiento como señalan entradas gratis para otro día o algo así. Veremos si lo podemos hacer el próximo año.

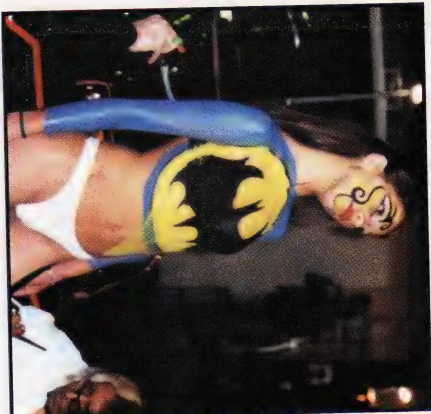
### Por qué estaba cerrada la parte de exposición del stand de Editorial Ivrea?

Lo que pasó fue que cuando se largó la convención nos dimos cuenta que había constantemente problemas por todos lados del Predio y cosas que necesitaban gente que las organizará. En consecuencia debíamos estar saliendo a cada rato y el nunca teníamos la suficiente gente de Ivrea en el stand como para poder atender esa zona normalmente.

Mucha gracia no nos hizo tener un stand gigante al que no deliramos pasar y se debería pedir los productos como en un kiosco... El año que viene, ya con más experiencia al respecto seguramente le encontraremos una solución.

### Qué opinás del público de los concursos de disfraces? Esos que escupían, tiraban huevitos y bardeaban...

Al igual que en los cacerolazos que vendrían, siempre hay una enorme masa de gente tran-

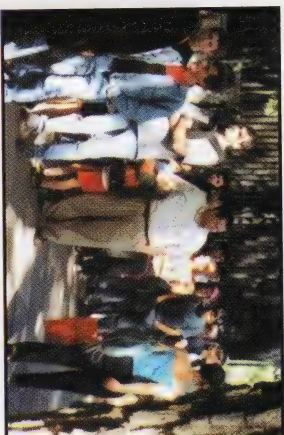
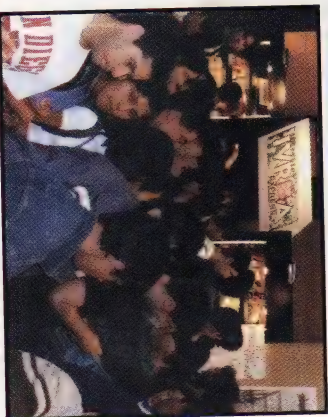


quila (más del 90%), y un grupito de gente de mierda que sólo va a hacer quilombo y a la que nada le va a gustar, no importa lo que les pongas. A mí me chupá tres huevitos si me gritan "puto", "corrudo", "hijo de puta" o me tratan de escupir, es mi laburo y siempre me queda el consuelo de que cada uno de los que están bardeando para estar ahí pagó una entrada que va a mí bolsillo. Lo que sí da bronca es que se lo hagan a los pobres chicos y chicas que concursan. Es triste como gente que tiene las pelotas u ovarios bien puestos como para disfrazarse y subir a un escenario sean agredidos por cobardes que se ocultan entre una masa de gente y que, solos seguramente se cagarían hasta las patas si tienen que enfrentarse a alguien. Es el mismo tipo de "persona" que rompe vidrios de negocios con piedrazos, pero eso sí, con la cara tapada de tan machos que son...

Yo sabía del peligro de un descontrol así si no se armaba un escenario adecuado con medidas de seguridad más fuertes. Un malentendido en la planimetría cagó las cosas a un último momento, pero el año que viene todo va a estar finalmente bien organizado y se podrá de una puta vez dejar a la gente calma y normal. Es la mayoría, disfrutar de los concursos como debe ser y sin tener que andar perdiendo tiempo en echar a esa gente de mierda.

### No era muy chica y pedorra la sala de proyecciones?

Sí, ese creo que fue el mayor error. No se suponía que iba a ser así, pero terminó quedando de esa manera por varias fallas de todo tipo. Es lo primero que se debe corregir el año próximo.



### Por qué no trajeron más autores?

Porque esto era Argentina 2001. No había un mango para traer a nadie. Además, no queríamos hacer la gran Fantabaires que se gastaría la vida en traer mil artistas buenos pero que le interesaban a sólo unas decenas de personas y luego quebrar por haber gastado demás en eso.

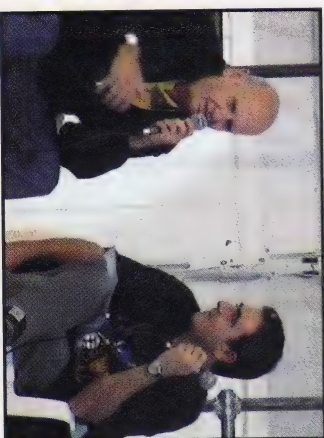
Trajimos a todos los artistas argentinos y trajimos al famoso Juan Gimenez que fue entrevistado por Eduardo de La Puente. Nos hubiera gustado traer a mas gente, se estuvo a punto de traer a Harujiko Milkimoto, que ya había aceptado venir desde Abril, pero un problema de fechas de último momento lo impidió. Y esto fue una suerte porque los contratos que si hubiera podido venir en este momento estaríamos puteando porque la convención nos hubiera dado perdidas. Cuando la economía argentina este más normal lo primero que haremos es traer artistas.

### Qué pasó que no estuvo Camelot?

Problemas de último momento ajenos a Expocomics le impidieron venir a la convención mas famosa de Buenos Aires. De todas formas nos apoyó y se comprometió a estar el año próximo.

### Por qué había tanta cola para entrar los Sábados?

Parece que las convenciones de comics siguen un patron distinto de asistencia de gente con respecto a las demás convenciones que se hacen. Según lo que te dice la gente, que lleva décadas y décadas organizando muestras en La Rural, el Domingo viene mas gente que un Sábado y en la semana tenés un 50% de la gente que va un Sábado. Acá la cosa parece que no funciona así. El Sábado va 600 veces más gente que un Viernes y el Domingo viene menos de un tercio de lo que va un Sábado. En 2 días Sábado vino casi la mitad del total de gente que asistió a Expocomics. Con ese patron tan distinto a lo que nos dijeron "los que



sabían" era imposible estar preparado y en consecuencia se desbordó la capacidad de venta de entradas. El año próximo, con esta experiencia tomaremos las medidas necesarias para disminuir las colas, cosa que pudimos atender un poco el segundo Sábado y que hubiera alcanzado si no hubiera venido el doble de gente que el primer Sábado...

Me cago en las estadísticas.

### Por qué no hay latas de gaseosa y comida barata adentro de las exposiciones?

Por lo que vi, lo preciosos son los stander de cualquier shopping o bar de la zona. Si lo que quieren es una lata a precio de supermercado o puesto de panchos, lo veo utópico. De todas formas, todo lo que es gastronomía lo pone siempre La Rural, no teniendo influencia los organizadores sobre precios, servicio o productos. Lamentablemente es una condición que te ponen todos los centros de convenciones, te dicen: "yo te alquilo el predio, pero el negocio de la gastronomía es siempre mío".

### Expocomics & Anime es un Fantabaires mejorado? Qué opinan de la gente que hablaba del evento como Ivreaibaires, Obertobaires o cosas así?

Sé que la comparación es inevitable y sé que hay gente que se divierte comparándome con el mítico José. Pero realmente no creo que valga la pena dar vueltas sobre el tema. De acá a unos años se van a haber olvidado de Fantabaires y ya no se harán más comparaciones. Lo importante es que siga habiendo convenciones de comics en Buenos Aires y que la gente siga conforme. Sé que suena a respuesta de político, pero lo cierto es que no tengo nada más que decir. Respecto a lo de Ivreaibaires y demás, ya sea cuando es con esos términos o hasta cuando lo hacen con algún insulto es un halago para la gente que formamos Editorial Ivrea, pero es sumamente injusto para con los demás organizadores. Ivrea es sólo el 25% de Expocomics & Anime. Entelequia, La Revista y A4 son igual de responsables e importantes que nosotros a la hora de organizar y tomar decisiones.

### Qué opinás de tus socios?

Es la primera vez que me sorprende gratuitamente de un grupo de gente tan grande. Tanto la gente de La Revista, como los de A4 y los de Entelequia demostraron ser laburadores e inmensos y pusieron el hombro siempre que hizo falta para sacar las cosas adelante. También todos fuimos capaces de escucharnos mutuamente y respetar las opiniones de los demás. En síntesis: es un excelente grupo de trabajo con quienes esperamos hacer más cosas.





**La vida en el stand de Locomotion**

**Ricardo "Tati" Pérez**  
Expositor y redactor de Lazer

Cuando el Domingo 2 de Diciembre Expocomics & Anime cerró sus puertas, no pude dejar de sentir una cierta nostalgia. Durante los últimos 10 días realmente había disfrutado estar en el stand de Locomotion y saber que cuando llegara la próxima mañana no iba a tener que salir corriendo para La Rural me causaba un cierto vacío (al menos eso sentía hasta que el sueño me hizo cambiar de parecer). Pero más allá del cansancio, Expocomics & Anime cumplió con mis expectativas en cuanto a lo que una convención del género debe ser. O sea, si bien se cometieron algunos errores y muchos fueron con la esperanza de ver mucho más, la convención logró al menos sacarnos el sabor amargo que Fantabaires nos estaba dejando en la boca años anteriores.

En cuanto a mi trabajo como expositor, las cosas que me tocaron vivir estuvieron muy lejos de las que tenía en mente antes de que comenzara la expo. Pasó de todo: gente que se tiraba al piso para ver los mismos capítulos de Cowboy Bebop que yo ya podía relatar de memoria tras verlos ininidad de veces, fans capaces de entregarme a su hermana más chica a cambio de merchandising del canal, y hasta una mina que me propuso mostrarme el corpiño a cambio de que me sacara mi remera de Locomotion y se la dé (cosa que lógicamente hice, aunque la remera hoy sigue siendo parte de mi placard).

Los primeros días transcurrieron con bastante tranquilidad en el stand. Lo único que hacíamos eran dos sorteos diarios por productos del canal. Afortunadamente el Domingo surgió la idea de usar los videojuegos de la página web para ganar los pads, llaveros y biromes que teníamos. Así comenzó una nueva moda que duró hasta el último día: "venite al stand de Locomotion y sumate a la Big Pad Manía: matá 30 OVNIs y llevate un Pad del canal", tal y como rezaban los altavoces. Eso sí, existía una ventajita para las chicas que podían llevarse el premio matando sólo 20 OVNIs (que contrariamente a lo que muchos pensaban, no era por



Locomotion

machismo u oportunismo, sino porque generalmente no se animaban a jugar e incluso había que invitarlas e insistirles para que lo hicieran). El premio cambiaba según el día y además los participantes podían llevarse un premio extra si superaban los 60 OVNIs derribados (40 para las mujeres). A partir de ahí todo cambió: el stand estaba lleno constantemente y la gente realmente parecía envidiarse con el "Ufo Attack!" (el juego en cuestión), pasándose algunas horas enteras jugando sin parar. Para el final de la convención habíamos entregado aproximadamente más de 1000 pads, 500 biromes y 600 llaveros.

Los fines de semana eran un caos total, llegando el stand a desbordar de gente por momentos. Realmente no se podría haber atendido a la gran cantidad de fans de no ser por la ayuda de algunos amigos que voluntariamente me dieron una mano (aprovecho para agradecerles a Guille, Adrian y Pinky). Sin embargo, y a pesar del quilombo, estos eran los días más entretenidos ya que los disfrazados que venían al concurso de Ivrea le daban otro aire a la convención, volviéndola mucho más atractiva.

Los días de semana eran totalmente diferentes. Se notaba mucho más la presencia de parejas de novios (generalmente uno de los dos mirando con cara rara lo que al otro le resultaba sumamente fascinante), padres con sus hijos (algunos extraños casos donde los fans no eran los chicos sino sus progenitores)



y algunos pocos rateados que aprovechaban la excusa para venir. Sin duda eran los mejores días para conocer gente nueva y charlar tranquilo con los visitantes.

En general la gente que se acercaba al stand, si no era para jugar o pedir una postal de anime gratuita ("Akira, Nadesico o Burn-Up"), lo hacía para realizar tres preguntas básicas que contesté miles de veces: "Cuándo llega Locomotion a Cablevisión?"; "Cuáles van a ser los próximos estrenos del canal?" y la infaltable "Me regalás un poster?" mientras me señalaban ansiosos una costosa gigantografía de Evangelion imposible de despegar de su panel (tampoco faltaron los que me proponían llevársela con panel y todo). Y si bien siempre hay un peso que deja de preguntar para simplemente comenzar a ponerse molesto, la gran mayoría lo hacía con buena onda.

Ya para el segundo Sábado tenía ganas de terminar el día con algún evento grosso en el stand, en lo posible algo en lo que pudieran participar los disfrazados. Así surgió la idea del "Anime Parade", o sea, un concurso de baile en parejas. Más que nada lo que quería hacer era un experimento: ver si los disfrazados



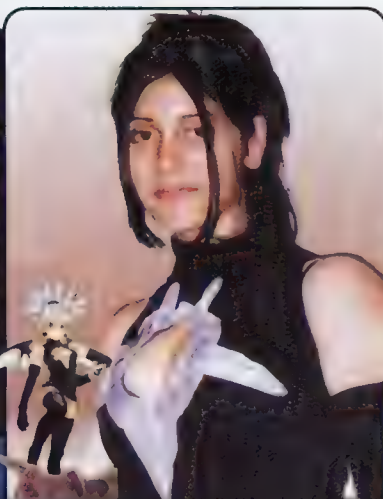
tenían la suficiente onda como para engancharse y bailar sin importar el ridículo, o por el contrario, eran demasiado nerds como para divertirse con algo así. Si bien la idea era buena y logramos que se inscribieran más de 20 parejas, el evento tuvo que suspenderse a la mitad debido a que los equipos del stand no daban para tanto. Y a pesar del descontento del público cuando lo suspendimos, creo que todos (tanto la gente como nosotros) nos quedamos con una sensación de "fue una garcha que podría haber estado mucho mejor, pero es un buen comienzo". Y quien dice, tal vez en un futuro podamos hacerlo mucho mejor... después de todo y a pesar de que salió mal, fue muy divertido.

En general las críticas que leí o me hicieron del stand fueron de buenas para arriba, la mayoría agradecidos por la buena onda con la que los trataron y los premios que se llevaron (en ese orden, lo cual es mejor aún). Esto me da la certeza de que en general el stand de Locomotion cumplió las expectativas de la mayoría de los visitantes y el tiempo que perdieron visitándolo no fue en vano.

De Expocomics & Anime me queda, además de la gran cantidad de cosas que me llevé y la experiencia de sobrevivir tomando 2 litros de Coca-cola diarios, la grata sensación de haberme divertido trabajando y la gran cantidad de gente nueva que conocí (tanto fans como otros expositores). Esto sin contar, por supuesto, la posibilidad de ver nuevamente a viejos amigos a los cuales rara vez me encuentro, salvo en este tipo de citas obligadas del fandom.



SHADOW LADY



Nombre: Carla Mariel Buzza  
 Edad: 16 años.  
 Procedencia: Belgrano.  
 Ocupación: Estudiante (3to año).  
 Estado Civil: Recientemente de novia.  
 Series Favoritas: Evangelion, Utens y Fushigi Yugi.  
 Grupos Favoritos: Dire Straits, Meradona, Redolau.  
 Hobbies: Ver cine, cantar y bailar, sacar fotos.  
 Bebida Favorita: Coca-cola, Blue Curazao y Cerveza.  
 Comida Favorita: Las pastas, en especial los sorrentinos.  
 Frase Favorita: Yo no te odio porque al odio, es un sentimiento, y yo por vos no siento nada.

CICLON BLUE RIDER



Nombre: Héctor Eduardo Saldaña  
 Edad: 28 años.  
 Procedencia: Laferrere.  
 Ocupación: Desocupado.  
 Estado Civil: Soltero.  
 Series Favoritas: Robotach, Mazinger, Captain Mariokk.  
 Grupos Favoritos: Depeche Mode, Seru Giran, La Ley.  
 Hobbies: Tocar la guitarra, dibujar, manualidades con papel.  
 Bebida Favorita: Jugo de naranja, Pepsi, mate.  
 Comida Favorita: Raviolos con tuco.  
 Frase Favorita: Vivir con miedo es vivir a medias.

BUMBLEBEE



Nombre: Roberto Ance  
 Edad: 20 años.  
 Procedencia: Tortuguitas.  
 Ocupación: Trabaja en un restaurante.  
 Estado Civil: Soltero.  
 Series Favoritas: Evangelion, Dragon Ball, Spirtigan.  
 Grupos Favoritos: Charly García, John Williams (Star Wars).  
 Hobbies: Dibujar, manualidades en yeso.  
 Bebida Favorita: Sprite.  
 Comida Favorita: Milanesas con papas fritas.  
 Frase Favorita: Las frases de Irma Jusid (de Todo x \$2).

SABRETOOTH



Nombre: Silvio Presentado  
 Edad: 28 años.  
 Procedencia: Quilmes.  
 Ocupación: Empleado en Yoani comics.  
 Estado Civil: soltero y tranquilo (es mejor).  
 Series Favoritas: X-Men, Furi Kuri, Macross.  
 Grupos Favoritos: Todo lo que sea denos: DJ Denos, The Stone Island Band.  
 Hobbies: Ver cine, fan de Los Simpsons.  
 Bebida Favorita: Cerveza Quilmes.  
 Comida Favorita: Pizza.  
 Frase Favorita: D'oh! (tipo Homero).

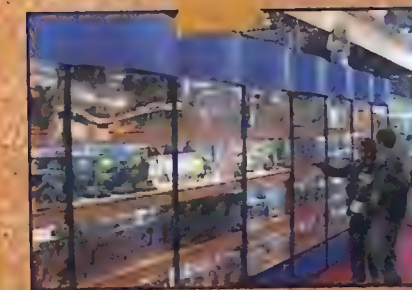
EXPOCOMICS & ANIME  
 EN IMAGENES



Ejemplo a seguir: En vez de cagarse a trompadas entre sí, los de Rocfanime y Vegeta Fansub se hicieron amigos y ahora trabajan juntos



Terminó la convención!!



# EXPOCOMICS & ANIME EN IMAGENES

Los disfrazados reincidentes



Fantabaires 2000   Expocomics 2001   Fantabaires 1999   Expocomics 2001



Fantabaires 2000   Expocomics 2001   Fantabaires 2000   Expocomics 2001

Más disfrazados copados



Un Osama Bin Laden que parecía un Rey Mago (el próximo disfraz de mal gusto será Hitler?)



Finalmente Shuri y Ryoga confesaron su mutuo amor



Mazinger después del cacerolazo



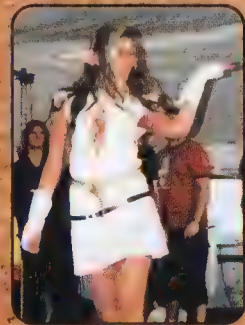
Bati-papá, con bati-hijo, y el bati-bebenoentendunoracamequiorir



El momento en que Iori se levantó la pollera pasará a la historia



Angulo invertido



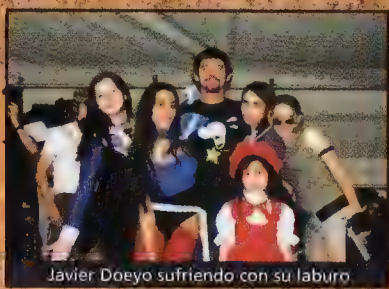
No me peguen, soy Shinji!!



# EXPOCOMICS & ANIME EN IMAGENES



De izq. a der: José (Enteleguía), Marcelo (Revistería), Javier (A4). Nuestros socios en Expocomics



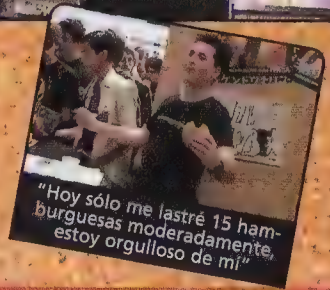
Javier Doeyo sufriendo con su laburo



Agustín pasando vergüenza con Leprechaun



Atendido por sus dueños



"Hoy sólo me lastre 15 hamburguesas moderadamente, estoy orgulloso de mí"



Paulita Ventimiglia (diseñadora de Lazer) en su sesión de fotos Wella



Edu al principio de Expocomics

Edu al final de Expocomics

mucho cariño y cuidados (tratamientos de ser posible pero no sabemos si exclusivamente) para ser feliz. Aparientemente, algunas personas se la tiran de los cuernos por el mal carácter y temen perderse, encariñándose (como un perrito abandonado) con cualquiera que le tire un hueso



El señor arquitecto Gabriel Greif



El maravilloso arte del Body Painting. Un médico a la derecha, por favor!!



Agus manoseándose con EL la canción



Javier montándose a Pablo en el asado-party de fin de año



Toro trabajando a tres manos, como siempre



Marceío Vicente de Lazer finalmente confesó su identidad secreta



Jorge Ruiz en el asado-party de fin de Expocomics



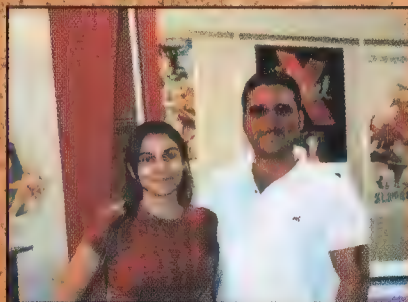
El equipo argentino de Dragon Fall:  
Vegetal con su gran amigo  
Dany "El rey del arroz con pollo"



Pablo haciéndose el modelito,  
Paula y Javier cagándole la foto



María Yepes acosando sexualmente  
a sus lectoras



"Chopper" invitando a Paulita  
a su cama solar privada



Javier toqueteándose con  
Eduardo De la Puente



La identidad secreta de Batman:  
Carlitos Balá



Shrek sacándose una foto  
con su idolo Pablito Ruíz

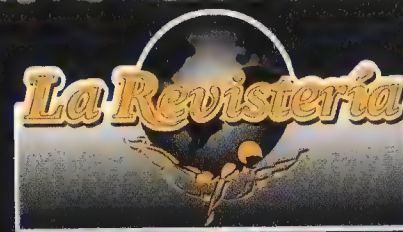


## EN EPOCA DE CRISIS APUESTE A LOS COMICS, UN RUBRO QUE TODAVIA CRECE

(PRACTICAMENTE NO CERRARON COMIQUERIAS PESE A LA CRISIS)

- LIBROS DE ILUSTRACIONES
- REVISTAS IMPORTADAS
- MANGA
- COMICS
- CARTAS DE MAGIC
- MUÑECOS
- POSTERS
- TRADING CARDS

## Y APUESTE AL MEJOR DISTRIBUIDOR



[www.larevisteria.com.ar](http://www.larevisteria.com.ar)

VENTA MAYORISTA: ULRICO SCHMIDEL 5620 (1440) CAP. FED.  
TEL./FAX: (54-011) 4642-5130/4643-0010/ e-mail: info@larevisteria.com.ar

# Clover

Por Agustín Gómez Sanz

Mangacine

## CLOVER

**S**i bien Guerreras Mágicas y Sakura, las obras más conocidas del grupo CLAMP en nuestro país, son relativamente convencionales y se limitan a ser versiones inteligentes de géneros clásicos; este equipo de cuatro mujeres originarias de Osaka es famoso en Japón, no sólo por ser superventas sino por su versatilidad. Eso incluye hacer obras experimentales apuntadas a un público netamente adulto. Actualmente está repartiendo su tiempo entre Lawfull Drug, una obra vanguardista y Chobits, su primera incursión al género de "Chico solo con chica artificial enamorada". Ambas publicadas en revistas apuntadas a universitarios y trabajadores. Sin embargo, una de las obras adultas de CLAMP más cautivantes es sin duda Clover.

Con este comic se propusieron lograr (según afirman ellas mismas en entrevistas) una experiencia lo más cinematográfica posible. Tanto cuadros como globos están meticulosamente distribuidos, logrando un efecto de montaje casi similar al de un film. Cada página es un verdadero trabajo de diseño gráfico en sí misma, usando tanto dibujos como espacios en blanco para lograr cada esquema particular.

Otro aspecto muy llamativo es el trabajo de "la banda sonora" si se le puede llamar así. Tanto el contenido como la ubicación de los diálogos están alternados con partes de una canción que suena de manera repetitiva durante cada tomo, casi



como música de fondo. Esta canción, de la cual nunca se conoce la melodía (por supuesto), es el eje que lleva la acción de la historia, mostrando los sentimientos ocultos de la protagonista. También hay que mencionar que es curioso como en Clover las onomatopeyas no están hechas a mano, sino que están realizadas con fonts digitales, para quitar cuanto rastro de comic tradicional se pueda.

Esta obra contó con Mokona Apapa nuevamente en los dibujos sobre guión de Nanase Ookawa. Mokona, que anteriormente había realizado Rg Veda, Magic Knight Rayearth, y X; esta vez muestra un estilo mucho más despojado, casi sin fondos y con contadas tramas, básicamente en puro blanco y negro. Para aumentar la atmósfera cyberpunk todos los objetos tienen una cierta cuali-



dad mecánica, incluso la ropa, a la que le agrega en cuello, mangas y botones diferentes accesorios metalizados.

La historia por su parte es un drama adulto, sin buscar ningún tipo de situación "linda" o graciosa (ni a palos va a haber un super deformed... y la Tokyo Tower tampoco aparece!!). La trama se desarrolla en un mundo futurista donde la tecnología está muy avanzada, aunque la estética general es más de la época del '50, creando anacronismos típicos de muchas películas famosas de ciencia ficción. El argumento más que nada se centra en los Clovers (Tréboles), un código creado por la milicia para catalogar chicos con poderes especiales. Cuanto mayor la cantidad de hojas del

trébol, mayor el poder del chico.

Este manga vio la luz junto con la revista mensual de Kodansha "Amie" ('amigo' en francés) en Febrero de 1997. Esta publicación fue diseñada para apuntar a las chicas, ahora más adultas, que en su infancia habían crecido leyendo el Nakayoshi (que significa también amigos, pero en japonés), otra publicación mensual de esa editorial muy famosa por haber incluido a Sailor Moon, Magic Knight Rayearth, Card Captor Sakura y muchos otros mangas Shōjo conocidos. El nuevo mensuario tuvo mucho éxito en un comienzo ya que además de Clover, contenía otros mangas adultos realizados por muy famosos historietistas, incluyendo a Naoko Takeuchi (Sailor Moon). Sin embargo el resto de los títulos que publicaba fueron perdiendo potencia y, sólo teniendo a Clover para mantener su circulación, no logró mantenerse y tuvo ser cancelado en Julio de 1998. De lo publicado en el Amie se recopilaron 3 tankoubon, aunque un cuarto tomo fue publicado en Agosto de 1999 sin haber pasado por una publicación mensual previamente, algo sumamente infrecuente en Japón. Estos tomos marcaron una cierta innovación en la industria del manga, ya que eran de un



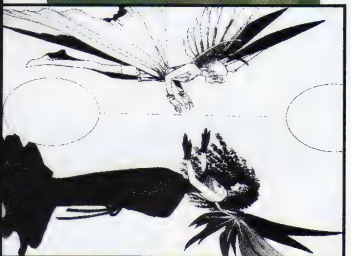
formato que rara vez se había visto en un comic (sólo usado en unos pocos artbooks); además de estar recubierto en papel vegetal transparente, con texturas que se empalmaban con la tapa y contratapa. En estos cuatro tomos se veía desarrollada la historia, aunque no narrada de forma secuencial, sino que se ubicaba en un punto arbitrario del tiempo según el personaje que se analizaba en cada tomo:

- En los dos primeros tomos se plantea la introducción y también el desenlace de la historia que une a Kazuhiko y Suu. Un ex-militar retirado al que por razones secretas se le encarga llevar a una misteriosa chica a un parque de diversiones abandonado.





Tapa de la revista Amie e imágenes del manga en tomos avanzados



- En el tercero, la trama vuelve un año atrás en el tiempo, mostrando el pasado de Oluha, amante de Kazuhiko, y los eventos que la llevaron a su posterior muerte.

- En el cuarto y último tomo el argumento va incluso más atrás aún, mostrando el pasado de Ran y Gingetsu, amigos de Kazuhiko que lo ayudaron durante los primeros tomos.

Además de estos cuatro tankoubon y una gran cantidad de merchandising, existe un video-clip animado que muestra su única aparición en anime hasta el momento. Esta animación fue producida por el estudio Madhouse (encargado de hacer Sakura) y contó con el diseño de personajes de

Yuuki Nobuteru (X, Lodoss, Alita) y dirección de Kosaka Kitaro (Mononoke Hime). El video en sí sólo fue visto en Japón, apareciendo a modo de trailer antes de la película de Card Captor Sakura en 1999.

Clover es sin duda una de las expresiones más altas del talento del grupo CLAMP hasta la fecha.

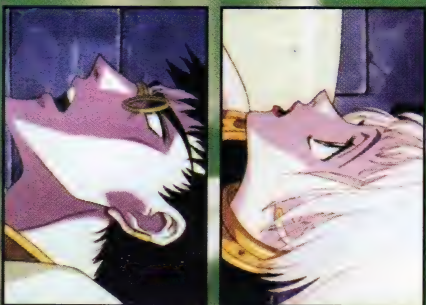
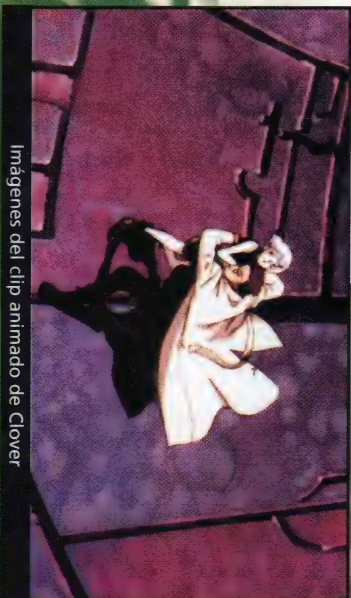
Recientemente ha sido publicado en castellano por Editorial Ivrea, respetando al 100% la calidad, formato y detalles de lujo del tomo original, o sea: tinta metalizada, formato grande, páginas a color en papel, ilustración y sobrecubierta en papel vegetal. Actualmente se encuentra disponible el primer tomo en comiquerías de todo el país, esperando que los otros 3 que componen la obra aparezcan a lo largo de 2002.

Un detalle interesante para mencionar es que si

bien la obra está desarrollada de forma completa en los cuatro tomos editados en Japón, las autoras afirmaron que todavía piensan agregar en un futuro incierto al menos un tankoubon más (probablemente con el pasado de alguno de los personajes secundarios).



Tomo #1 de Ivrea, idéntica a la edición original



Imágenes del clip animado de Clover

新世纪福音战士  
EVANGELION

ORIGINAL  
IVREA



EL MANGA  
VUELVE EN  
2002

MS

# ¡NO PODES!

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



## ENRIQUE IGLESIAS: DE LATIN LOVER A FIAMBRE LATINO

Todos los que hayan visto el último video de Enrique Iglesias "Héroe" se estarán preguntando la misma cosa: ¿Cómo hizo el hijo de puta para conseguir que Jennifer Love Hewitt aceptara aparecer con él y encima haciéndole un lavaje de estómago con la lengua durante medio video???

Suponemos que se debe haber gastado todos sus ahorros y convencido a sus productores de que la pareja iba a ser un éxito. El problema fue que lamentablemente se quedó sin presupuesto y cebó haber contratado a algún lavaplatos hollywoodense para que le escriba el guión y le dirija la versión yankee. Al tiempo que debió conseguir para la versión latina a algún director mexicano borracho, quien sólo pudo ser convencido de que filme el video si lo podía hacer en las mismas escenarías en las cuales estaba haciendo su película autobiográfica...

Solo de esta manera se explicaría el por qué no se entiende un carajo de qué se trata el video ni por qué el malo de turno, en este caso encarnado por un Mickey Rourke en traje negro (que por lo muerto debe haber cobrado menos que un extra), se pelea con el pobre Enrique y al final lo van a buscar un montón de ambulancias.

Ahora lo bizarro viene acá: En la versión yankee: con una mera trompadita de Rourke Enrique se caga muriendo... Sin embargo, en la versión latina: le encajan varios golpes, lo cagan a patadas y le dan con un palo en el estómago, pero el Enriqueito como buen macho latino, no se muere...!!! Cómo puede ser eso???

Qué manía de mierda que tienen los yankees de siempre tener que dejar una moraleja!! "La violencia genera violencia", "Juego de manos, juego de villanos", "Si te transás a Hewitt te va a cagar a palos hasta un Rourke venido a menos con cara de borracho y te vas a cagar muriendo!!"

Pero en la versión en castellano lo quisieron hacer ver como que si sos latino y cantás en español te la re-bancás, sos re-macho y te pueden cagar a palos que no importa...

Como será entonces la versión en inglés del video Suerte de Shakira (desconocida en el país)? Se la monta un caballo? Al final en vez de tirarse al agua sale volando? O se van con Antonito de la Casa Rosada en helicóptero cagándose de risa con una valijita llena de plata?



Versión yankee: con una mera trompadita de Rourke, Enrique se caga muriendo...  
Versión latina: le encajan varios golpes, lo cagan a patadas y le dan con un palo en el estómago pero el Enriqueito como buen macho latino no se muere...!!!

## PROPAGANDAS ITALIANAS BATEN NUEVOS RECORDS DE PALERISMO

Los famosos son famosos por sus ruinas, sus artistas, sus pastas y... su palerismo!

Es bien sabido que allá hasta un chabón de 70 años se siente insatisfecho si no se echa por lo menos 3 polvos por semana. Estas características por supuestos repercuten en todos los ámbitos de la vida y el comercio imaginables... Y las publicidades no son la excepción! A lo largo del último año han salido algunas propagandas que ya son tan pero tan pajareras que resulta difícil tomárselas en serio... pero de todas formas en ciertos casos quedas tan feliz con la publicidad que te dan ganas de comprar el producto aunque sólo sea para agradecer a la compañía por haberte deleitado con esa imagen que usaron en la publicidad...

A pesar de todo, esto no es un gran secreto ni tampoco se trata de creativos publicitarios muy innovadores: Una mina en bolas (especialmente estas minas) te vende un buzón acá y en la China y recurrir al pajarismo de la gente (hombres y/o mujeres y/o gays) parece dar siempre buenos resultados.

"El mejor descubrimiento, después del sexo..."  
Incredible! Te venden un BMW con ese slogan!

"Y... Dame unas aspirinas, unos forros, un valium, vaselina y supositorios"

Bionutry Center  
El centro profesional  
de nutrición y bienestar

"Cacho, si no encontrás el martillo, probá con éssstai!"

La rubia tomaba fría y la negra bien caliente..."

Curva perfecta.

"Si ves para el culo, acá está la solución a tu problema..."

"Veni traeme ese críque, papito..."

-Era el 3ro B?  
-Por las dudas toca todos

# Pia Carrot

Por Marcelo Vicente

## Marche una grande de muzza...!



Es seguro que si se realizara una encuesta entre todos los fans de la animación (no solo japonesa) en Argentina y en toda Latinoamérica acerca de cuál es la mejor señal televisiva en la materia, como claro ganador resultaría el canal Locomotion. Es justo que así sea, ya que la gente de esta emisora han sido los que más se han calentado por conseguir y transmitir para la región, series animadas que con el correr de los años se han transformado en íconos mundiales, como el caso de Evangelion, South Park y Cowboy Bebop. Pero bueno como nada ni nadie es perfecto (excepto nosotros los de Irueta, obvio v. ^) los de Locomotion también a veces se mandan sus cagadas; una de las más habituales es que estrenan programas sin haber difundido previamente una misera propaganda del mismo (bah, por no decir que en general al tema promoción lo manejan para el reverendo orto). A propósito de esto, uno de los lamentables casos es el de Pia Carrot the Youkosoi! (Bienvenidos a Pia Carrot!), una entretenida comedia romántica con algunos ligerísimos toques eróticos que tuvo su premiere en nuestro país y en toda América Latina el pasado Sábado 8 de Diciembre dentro del aclamado segmento Japanimation. Se la pudo apreciar en versión subtitulada aunque con algunos inconvenientes como la desaparición de los subtítulos por momentos. Sí bien históricamente en Japón, cuando una empre-



sa decidía realizar un nuevo anime lo más usual era que eligiera un exitoso manga en el cual basarse, este concepto con el correr de los años ha ido mutando. En este sentido, en los tiempos que corren a las historietas se han sumado otras opciones como por ejemplo las novelas, los juegos de rol y los de computadoras/consolas. Justamente las versiones animadas que existen de

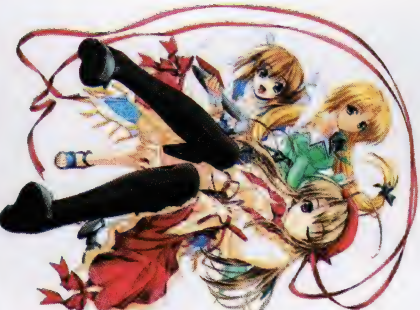
Pia Carrot no están adaptadas de un comic, sino de un conocido y homónimo juego para adultos (un simulador en el cual el participante podía enmarse hasta con 9 minas diferentes). Originalmente creado por la compañía Cocktail Soft, este super exitoso juego hardcore estuvo disponible para la versión japonesa de Windows 95 y de la NEC PC FX. Asimismo la



presión llevada a cabo por los fanáticos de este simulador, acerca de que querían ver un anime de Pia Carrot pronto daría sus frutos. De este modo, la productora Pink Pineapple especializada en el género hentai: recogería el guante y lanzaría en 1997 una excelentemente animada saga que constaba de 3 OVAs de 30 minutos cada uno. Un dato patético que vale la pena mencionar de estos capítulos es que cuando se editaron en USA, el doblaje al idioma yankee lo realizaron conocidos actores porno como Gina Ryder e Inari Vachus (Me corro...Me corro...Me corro...Abhhhh!!!). Por otro lado, y ya abandonando el anterior terreno "buro, chabacano y soez", el 12 de Marzo de 1998 la empresa Kinle Imagine Develop (KID), había de lanzar al mercado nipón la versión -última inocua por cierto- del juego de Pia Carrot he Youkosoi! para Sega Saturn. Este fue exitoso pero ni a patos llegó a los niveles de ventas del original, ya que todo gráfico referente a relaciones sexuales explícitas fue eliminado (un principio básico de la economía dice que a más XXX más \$\$\$); además incluía todo un batallón de nuevos personajes con el que la gente no se llegó a identificar de todo. Pero bueno, así como hubo una versión light del juego (la de Sega) también hubo una versión "apta para toda la familia" del anime, y esta fue la que emitió Locomotion. Realizados en 1999 por la empresa Beam Entertainment, estos 6 OVAs llamados Pia Carrot he Youkosoi! 2 DX, no tienen nada de hentai sino que cuentan como mucho con algunos chispazos eróticos como por ejemplo alguna minita que aparece en lencería y efímeros party-shots. Esto sembró el desconterro entre la gente que vio estos capítulos en Japanimation,



porque muchos ni siquiera estaban enterados que existía esta versión soft del anime; y hasta se llegó a afirmar -erroneamente- que la propia gente de Locomotion los había censurado. Además para terminar de completar este flor de quiliombo, resulta que en Japón la compañía NUTECH también en 1999 anime en versión hentai -también fueron 3 OVAs llamados Pia Carrot 2- de la historia del juego de Sega. Es decir que de la historia y los personajes creados para el simulador de Sega, existe un anime en versión soft (la que paso Locomotion) y otra hentai. Volviendo a los OVAs que se emitieron en





Japanimotion, la historia de estos episodios lanzados en Japón directamente al mercado de los videojuegos, era en extremo fiel a la que se desarrollaba en el juego de Sega. Koji Maeda es el clásico estudiante de secundaria cuyo objetivo durante las vacaciones de verano es conseguirse un laburo, para así poder hacerse de unos mangos extras. Afortunadamente para él, es aceptado para trabajar en el restaurant Pia Carrot; pero una vez allí, Koji se dará cuenta que son sólo miras las que atienden por lo que las contusiones, los enredos y las malinterpretaciones estarán presente a lo largo de toda la historia.

Aunque la cuestión principal pasa entonces por saber con cual de todas se termina quedando Koji el 28 de Agosto, es decir el día que simbólicamente termina el verano para los ponjas.

A simple vista se nota que el argumento es un tanto pedorro, pero recordemos que la historia está basada en un juego así que no hay demasiadas vueltas para darle. Como contrapunto el hecho de que aparezcan tanto en el opening como en algún tramo de los episodios, los protagonistas de otro

anime como es Digi Charat. Además la animación y colorado están bastante bien logrados lo que la convierte en algo digno de ver. En Japón, la fiebre por Pia Carrot no se ha detenido; juego de esta miniserie de OVAs, nuevas y mejoradas versiones de los juegos han sido reallizadas. En este sentido entre otras se destacan las recientes versiones 2.5 de Dreamcast y la 2.2 de GameBoy Color, en la cual las aventuras transcurren siempre alrededor del restaurant pero ahora en vacaciones de invierno.



**Vení, animate a conocernos...  
te vamos a volar la cabeza**

- Ciencia Ficción
- Suspense
- Fantasía
- Terror
- Humor
- Erotico
- Bizarro
- Animacion
- Special Effects
- Merchandising
- Muñecos
- Libros
- Comics
- Manga
- Anime
- Posters
- Magazines
- Trading Cards

# Entelequia

Talcahuano 470

Juramento 258

Tel: 4371-0886  
Capital Federal

COMICBOOKSTORE - Tel: 4788452

Belgrano

WWW.entelequiaonline.com.ar - entelequia@infovia.com.aa

# Ghost Sweeper Mikami

Por Marcelo Vicente

## Aceptamos Patacones...

# GS 美神

Seguramente el género que menor penetración (que linda palabra) ha tenido en Latinoamérica si nos referimos a los anime, es el denominado de terror-entendase espíritus y monstruos-. Desde la pasada década, es decir cuando estallara en la región el fenómeno masivo de las series japonesas, muy pocos anime correspondientes a este género han sido estrenados; y en la actualidad, como honrosas excepciones podrían solo citarse a Silent Möbius y Blue Seed. Esto no deja de llamar la atención, el puesto que en Japón, el del horror es uno de los tópicos más frecuentes a la hora de dar comienzo a un nuevo manga ó serie televisiva.

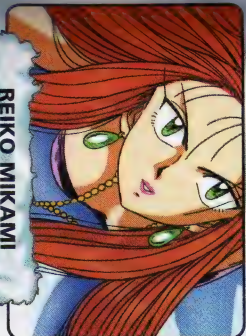
La intro anterior viene a cuenta de que esta tendencia pareciera que poco a poco comienza a revertirse. Sin dudas el estreno de Ghost Sweeper Mikami (aquí emitida como Gaza Fantásmas Mikami), apunta positivamente en esa dirección. Aunque bueno, habría que reconocer que este anime también tiene mucho de comedia, lo cual provoca una mixtura de géneros bastante interesante y por demás entretenida.

En ese contexto entonces, la presentación de esta serie se produjo en Argentina el pasado 1º de Septiembre a través de las saturadas pantallas del canal Magic Kids, en el marco de la ya mítica renovación general de la emisora. GS Mikami es uno de los varios anime que como hacía tanto tiempo que estaba doblado al español y no llegaba, ya se



pensaba que nunca iba a verse en nuestro bendito país.

Originalmente en Japón, GS Mikami nació en 1992 como un manga creado por Takashi Shiina, serializado en el semanario Shonen Sunday de la editorial Shogakukan (revista de la cual salieron enormes hits como por ejemplo Ranma 1/2, Detective Conan, H2 e Inu Yasha). Su título completo era GS Mikami-Gokuraku



REIKO MIKAMI



TADAO YOKOSHIMA



OKINU-CHAN



"Te quieroooooooooo..."



exaltaba un poco más la personalidad de los protagonistas; pero tanto las historias como el particular diseño de personajes (con ojos enooooormes) creado por Shiina se respetaron al máximo. A propósito de la trama, cuenta que en los tiempos modernos por culpa de los nuevos edificios levantados en las ciudades, los fantasmas se han quedado sin lugares donde habitar, es por eso que se la pasan vagabundando y haciendo cagar en las patas a los infortunados ciudadanos. Ante tal cuadro de situación, un nuevo trabajo (el de cazafantasmas, obvio) es creado.

Reiko Mikami -sí, Mikami es su apellido-, una mina pelirroja sexy y zorra cuya única finalidad en la vida es hacerse millonaria, ve en esa flamante ocupación el medio ideal para lograr su propósito; claro que además de ser una emprendedora, es talentosa para la cuestión esa de andar cazando feos monstruos por ahí. Entonces decide instalar una oficina y se pone a trabajar como ghost sweeper cobrando cachets astronómicos a cada cliente que solicita de sus servicios. Pero en esta tarea no estará sola, sino que contará con la asistencia de un pibe llamado Tadao Yokoshima.

Este chabón, el cual piensa que el trigo es bueno pero la "paja" es mejor (largá la puñeta hermano), se convierte con el correr de los

capítulos en casi un esclavo de Mikami, y la hija de puta lo exprime a más no poder -le paga alrededor de 2.50 pesos (ó dólares diría Cavallo) la hora-, pero todo tiene una explicación: Yokoshima se rebaja tanto porque para el muy pajero el sueño de su vida es ver a Mikami en pelotas, así que hasta laboraría gratis para ella con tal de pasar el mayor tiempo posible a su lado.

Junto a ellos dos, completando el trío de cazafantasmas estará Okinu-chan, una mimita amable ex-fantasma (¿!) que a pesar de su aspecto tiene 300 años, y a la cual la perra de Mikami le paga 22 centavos por día! (maldiva negra explotadora). Okinu-chan está enamorada en secreto de Yokoshima... Resumiendo, GS Mikami podría definirse

"Puedo frotarte MI cremita en tu espalda..."

como una extraña mezcla entre el film Ghostbusters y la serie Moonlighting. De todos modos y saliendo del argumento, el anime de G5 Milkami no le llegó a la historieta ni siquiera a los talones si hablamos en términos de popularidad. Si bien como quedó dicho, la serie de tv estaba fiel-

mente basada en el manga, acaso la pobre animación (que parece más de los 80's que de los 90's) y los pobres dibujos conspiraron en forma más que importante para que el anime fuera solo modestamente exitoso. Así como al cumplir 45 episodios al aire, el 6 de Marzo de 1994 la serie animada de G5 Milkami se despediría para siempre, con un sabor agri dulce, de las pantallas niponas.

Aunque a fines del mismo año '94 se estrenaría en los cines un largometraje - notablemente mejor animado que la versión televisiva- de 60 minutos llamada La Resurrección de Nosteratu, el cual narraba un tomo del manga que no se había adaptado en la serie televisiva. A

propósito del comic, a pesar de que a lo largo de los años continuó con una temática similar a la inicial, su marcha triunfal no se detuvo y tras acumular la friolera de 39 volúmenes recopilatorios (los ya célebres tankobons) concluyó en Noviembre de 1999.



Poster de la película



Imágenes del manga

A través de los 7 años de la historieta de G5 Milkami-Gokuraku Daisakusen!! se editó en Japon (casi siempre en el top-ten de ventas), su autor parodió a numerosas series como por ejemplo Ultraman, Black Jack, Cyborg 009, y hasta al film Alien. Como un dato adicional se puede agregar que existe otro manga realizado -a mediados de los 90's- por Takashi Shilna fue (Yuu) Shilna Hyakkaten; este se compiló en 3 tomos.

Retomando a la serie animada, la bastante zafra versión que se pudo ver por esta parte del mundo, fue hecha en México en el año '98 y el estudio que lo dobló fue Audiomaster 3000 (el mismo que dobló a Ranna 1/2). Por suerte el producto básicamente no fue alterado así que es un reflejo bastante fiel de lo que se vio en Japon en su momento. Eso sí, tanto las letras del opening como del ending fueron inventadas y como era de esperarse están muuy ligeramente basadas en las originales; asimismo algunos chistes zarpaditos fueron suavizados/estupidizados. Como contrapartida y como punto a favor, hay que decir que todas las placas originales donde

aparece el título de cada capítulo en japonés y los eyecatchs se respetaron; también es agradable ver además que en los créditos aparece todo el staff que participó del doblaje al español (menos laburo de investigación!).

Paradójicamente la presentación y ending no son nada los originales del todo, puesto que les insertaron en algunas partes imágenes de capítulos. Las voces seleccionadas, afortunadamente, en general están correctas y se ajustan a la personalidad de los personajes.

La actriz que dobló a Milkami fue Conny Madera (también interpretó la segunda voz de Haruko Akagi en Slam Dunk), quien afortunadamente no hace honor a su apellido (que chiste pedorro) y hace un buen trabajo. En lo que respecta a los pocos países latinoamericanos que emitieron en su momento a este anime pueden citarse obviamente México, Chile y Colombia. Respecto a la emisión de Magic Kids se debe criticar que haya metido una vez mano a sus tijeras y sacara escenas de Milkami en pelotas o donde Yokoshima la manosea. De cualquier forma esta 98% intacto.

ACTORES DE DOBLAJE

- |                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| Reiko Milkami          | Conny Madera          |
| Tadao Yokoshima        | Moisés Mora           |
| Okimu-Chan             | Mariana Ortiz         |
| Miki-kun               | Ruben Leon            |
| Pete                   | Luis Daniel Ramirez   |
| Maestro (Padre) Karasu | Carlos Inigo          |
| Dr. Kaos               | Miguel Angel Santomán |
| Emi Ogasawara          | Gisela Castilla       |
| Blado                  | César Soto            |
| Meiko Rokudo           | Diana Perez           |



EN LUCHA ENCARNIZADA!

VENTA MAYORISTA  
**WARHAMMER & J. DE BOL**  
  
 Tel. (011) 4568-0248  
 e-mail: joc.argentina@overnet.com.ar

**ROSARIO:**  
  
 SAN MARTIN 843  
 LOCAL 15/16  
 GALERIA CALLE DEL SOL  
 Tel. (0341) 4470596  
 AMERICANO - MANGA - JUEGOS DE CARTAS  
 E-MAIL: nurocomic@sinctis.com.ar

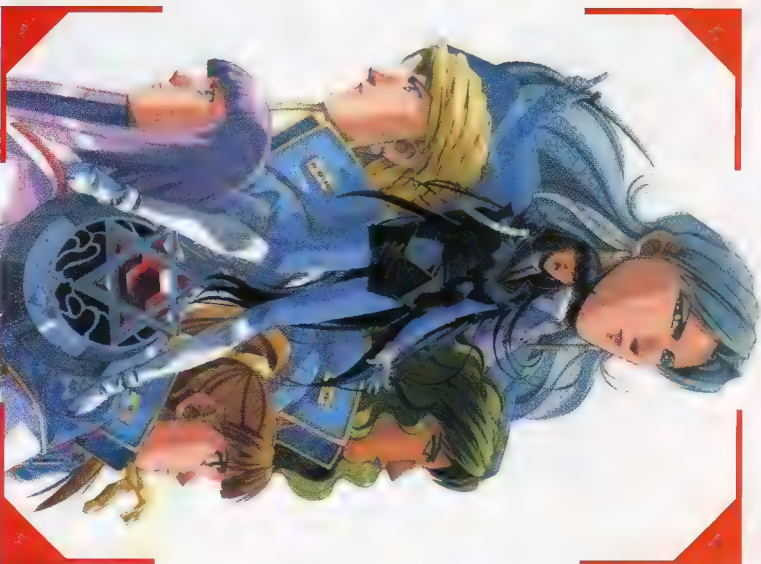
**CAPITAL:**  
  
 RIVADAVIA 5283  
 LOCAL 38/39  
 Tel. (011) 49023653  
 MINIATURAS ORIGINALES - ROL  
 E-MAIL: info@atmosferazero.com.ar  
 www.atmosferazero.com.ar

# Silent Möbius

Por Marcelo Vicente  
con Sabrina Añelos

Shhhhhhh...

## サイレント SILENT MÖBIUS



**D**e a poco continúan llegando a las pantallas de nuestros televisores los diferentes animés basados en mangas del popular autor Kia Asamiya; y quién está detrás de toda esta movida no es otro que el canal Locomotion. De esta manera -al estreno del largometraje de Madeseico el año pasado y al de los OVAs de Compiler hace algunos meses- hay que agregar a la lista la serie televisiva de Silent Möbius, la cual tuvo su premiere en la mencionada emisora el pasado Martes 7 de Agosto. Afortunadamente los directivos del canal de la cabecita (mierda, que feo que suena...), la tienen bastante clara y conocen las preferencias de sus televidentes; esto viene a cuenta de que Silent Möbius puede disfrutarse subtitulada -como todo lo que estrenaron en este último tiempo- por lo que es 100% fiel a lo que se emitió en Japón el año 1998. El de transmitir anime subtitulado no es para nada un detalle menor, ya que se había insistido mucho sobre este tema.

Sin embargo, Locomotion no ha dado pie con bola desde el principio con el subtitulado de las series; y si bien los han explicado mil veces, los inconvenientes de subtitulos que no aparecen persisten con el correr de los meses. La emisión de Silent Möbius es una de las que más se vio afectada por estos problemas técnicos que supuestamente tienen su origen en los cableoperadores locales. Por si fuera poco los benditos subtitulos aparecen casi siempre a destiempo, resumen una

frase en tres palabras cuando en el original japones decían veinte; se mortan líneas enteras del diálogo; hay errores de ortografía... En fin, una soberana porronga; aunque también sabemos de sobra que en cualquier ámbito que sea, el hecho de ser pionero implica también

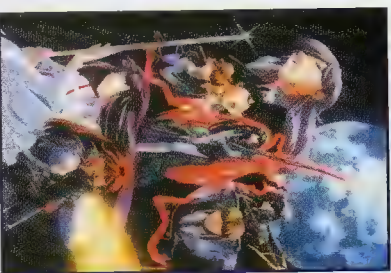
que se cometan errores. Silent Möbius es una serie que cuadra en el terreno de los hechizos sobrenaturales, los monstruos de otra dimensión, la ciencia ficción, y que gozó de un más que considerable éxito en su país de origen. De todos modos conviene comenzar en este punto



una retrospectiva para entender mejor cómo vino la mano. Como quedó dicho, el creador de esta historia es Kia Asamiya, quien tenía 25 años en Mayo de 1988 cuando el comic comenzó originalmente a serializarse en las páginas de la revista mensual Comptiteku de la editorial Kadokawa Shoten. Este era el segundo trabajo como profesional de Asamiya, quien había debutado en la industria como autor un par de años antes en la misma revista con la historietta Vaggrants; y si bien esta había funcionado bien con un volumen de ventas para nada despreciable tratándose de un novato, cuando se publicó Silent Möbius el éxito del flamante manga fue imparable. La estrella de Asamiya comenzaría a brillar en ese entonces para nunca más apagarse. Pero aunque suene raro, tendría que pasar un tiempo bastante largo para que los fanáticos pudiesen disfrutar de esta oscura historia en el campo de la animación propiamente dicho; finalmente Kadokawa y Bandai Visual unirán dinero y esfuerzo conjunto, para llevar a cabo un film que se terminó estrenando en los cines japoneses en Marzo de 1991.

La película, que llevaba el parco título de Silent Möbius -The Motion Picture (la verdad es que no estuvieron muy originales que digamos) fue exitosa a pesar de que la animación no era realmente demasiado fluida, afortunadamente jugaba a favor su duración de 89 minutos.

En 1992 habría de realizarse en Japón una segunda película para cines, pero en este caso los resultados serían menos satisfactorios que la vez anterior: las compañías involucradas en el proyecto a duras penas salvaron en esta oportunidad los costos de producción. El film, muy previsiblemente titulado Silent Möbius 2 -The Motion Picture (se nota



que esta gente no se rompe mucho el mate pensando) fue un semi fracaso y la causa de esto habría que buscarla básicamente en la pobre animación, que según cuentan las malas lenguas fue llevada a cabo en gran parte por animadores coreanos. Ambos largometrajes son muy jodidos de conseguir en occidente, pero si la serie de tv que está emitiendo Locomotion se convierte en un éxito (lo cual es muy factible), la posibilidad de que en el futuro adquieran y proyecten en Latinoamérica los dos largometrajes existentes de Silent Möbius no es para nada descabellada. A pesar del "traspié" de la segunda película, la reputación de Asamiya como artista del manga siguió creciendo; además diversificó sus proyectos y formó el prestigioso Studio Tron. Así que a partir de entonces cualquier otro manga de su autoría que fuera a ser adaptado al anime debía ser co-realizado y supervisado por este Studio. Obvio que el tipo no era ningún bolido y no iba a permitir otra vez que unos incompetentes le





RALLY CHEYENNE



LEBIA MAVELICH



NAMI YAMIGUMO



KIDDO PHENIL



KATSUMI LIQUEUR

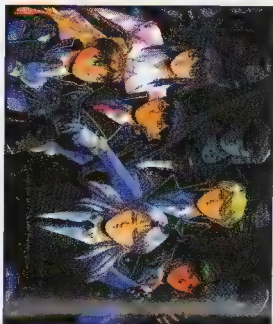


YUKI SAIKO

cagaran gratuitamente sus obras.

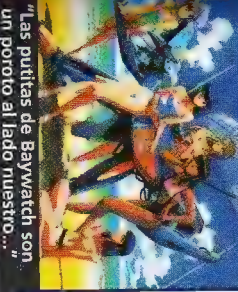
De todos modos la pobre performance del segundo film continuaba siendo para el pobre Asamiya un sapo difícil de tragar, por lo que recién cinco años después -es decir en 1997- el proyecto de llevar a Silent Möbius una vez más a la animación fue tomado de forma. De esta manera Bandai Visual, TV Tokyo, Sosu Agency, la productora Radix y por supuesto el Studio Tron, formaron una compacta sociedad que dio como resultado que el día Martes 7 de Abril de 1998 a las 18.00 hs. se estrenara a través de la citada TV Tokyo la serie televisiva de Silent Möbius. Los resultados fueron esta vez muy buenos y la respuesta de los seguidores del comic fue de una contundente aprobación, ya que además la historia era muy profunda (de hecho por esa época el manga ya iba por su séptimo tomo recopilatorio) y contarla en una hora y media, que es el tiempo que suele durar una película, era virtualmente imposible. La serie de tv -que incluye algunos escenas hechas por C.G.I.- contaría la historia de "cerro", se extendería por un total de 26 episodios y concluiría su exitosa emisión el 29 de Septiembre de 1998.

La trama, sorbrija, depre y con la lluvia ácida cayendo casi permanentemente sobre la superproblada ciudad, nos ubica en el año



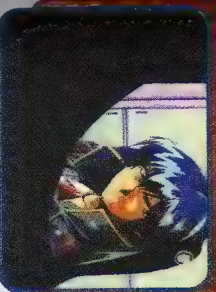
2024. En ese entonces la Policía Metropolitana de Tokyo al verse desbordada ante unos extraños sucesos que venían ocurriendo con bastante anterioridad, decide crear un cuerpo especial de elite para que se haga cargo de la situación: es como se forma el Attacked Mystification Police (A.M.P.), un escuadrón autónomo compuesto sólo por mujeres.

Quien está al mando es Rally Cheyenne -ATENCIÓN no confundir con el pseudónimo cantante borricia- y el resto del personal inicial lo completan Lebia Mavelich (genio de la computación), Nami Yamigumo (sacerdotisa) y Kiddo Phenil, una mina con implantes biónicos que bien podría llamarse Cachó o Roberto, ya que es pura fuerza bruta. Por otra parte, Katsumi Liqueur es en apariencia una chica normal que llega a Japón procedente de Hawaii para visitar a su madre que está internada; pero de pronto Katsumi se verá perseguida por unos siniestros entes que quieren su sangre a como



"Las putitas de Baywatch son un poroto al lado nuestro..."

de lugar. Sucede que en realidad ella es la hija de un poderoso mago llamado Gigeil Liqueur que casi veinte años atrás sacrificó su vida en misteriosas circunstancias para poder cerrar el portal que comunicaba este mundo con el de Nemesis, es decir el lugar donde provienen estos siniestros -que son conocidos como los Lucifer Hawk- y en la sangre de Katsumi está la clave de todo. La cosa es que ella desconocía toda esta historia, pero entonces tras ser salvada varias veces por las chicas de A.M.P. y luego de que su madre se sacrificara por ella, Katsumi decide enfrentar su destino e ingresa también como miembro del escuadrón especial liberando de a poco su gran poder interior. Otra que se sumará es Yuki Saiko, una adolescente clarividente (quedó una rima pedorral). Aunque sin dudas el climax de la serie llegará cuando Katsumi sea consumida por su propio lado oscuro...



Kia Asamiya posee sin dudas un estilo de dibujo inequívoco que cualquier advenedizo puede distinguir a simple vista. No obstante, este estilo ha ido modificándose con el paso de los años: cuando comenzó allí por los 80's sus diseños eran los estándares de esa época, es decir: caras redondeadas, pelos batidos onda sauvage, vestimentas llamativas, etc.

Luego las características pasaron a ser otras, más salvajes si se quiere, aunque el mayor cambio se nota en los rostros que aparecen mucho más afinados y con estertoras narices puntiagudas (los detractores de Asamiya dicen que las minas que él dibuja parecen trabas). Además de las obras ya mencionadas del Kia, también pueden citarse: Gunhead, Dark Angel, Assembler, Steam

Detectives y Corrector Yui. Además existe una corta precuela del manga de Silent Möbius llamada Möbius Klein, que se serializó en su oportunidad dentro de la revista Comic GAO. Por otro lado, la historia original de Silent Möbius aún se sigue publicando en Japón pero desafortunadamente en cuenta gotas. Es que en los últimos años Asamiya ha repartido su tiempo entre su país natal y Estados Unidos, lugar donde tiene numerosos negocios y obligaciones relacionadas con el mundo del comic y la animación (aunque en realidad por estos días ya se está mudando a América definitivamente). Pero volviendo a la historieta original, en trece años que lleva editándose sólo ha alcanzado la módica suma de diez tomos recopilatorios.



Primera y segunda película de Silent Möbius



## Los problemas del subtítulo

Si bien Silent Möbius es la primera serie con emisión diaria que se emite subtitulada, la cantidad de errores que presenta su traducción es cuanto menos notoria. No sólo los problemas técnicos de siempre (con subtítulos que van y vienen cuando se les antoja), sino que además parece que lo tradujo Montoro Cacho Verdúero! Las cadagadas son mil: desde transformar afirmaciones en preguntas hasta recortar frases o transformarlas de modo que ciertos nombres casi nunca aparecen. Un caso palpable de esto último es con la nave Seamrugg, el proyecto Yiem y el robot Dewey que recién son nombrados en los últimos dos capítulos, por ejemplo frases onda "estaremos en contacto, Dewey nos avisará" quedaron como "estaremos siempre en contacto". Pero lo peor es que parece que ni siquiera



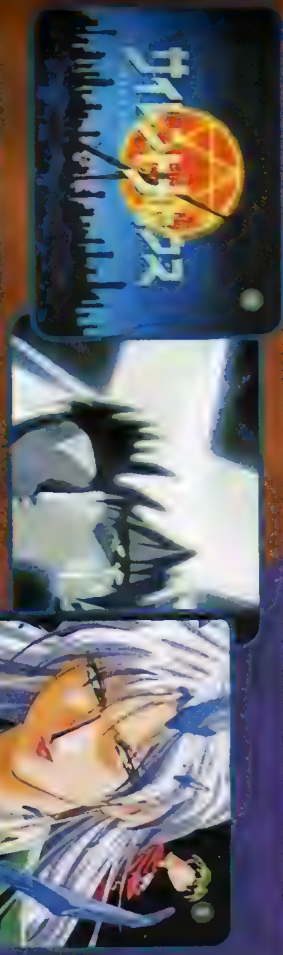
sabían cómo se llamaban los personajes! Desde el inocente cambio de una letra (Leblir/Leblia), hasta groseras transformaciones como llamar "Lique" a "Fuyuka" (la madre de Katsumi), pero sin duda las palmas se las lleva una frase de Rosa Cheyenne... ella llama continuamente a su hermana "Rally-neesan", o sea "hermana Rally", pero en una ocasión los nabongas lo tradujeron como "Larry Mason" ¡¡ quedando más que extraña e incoherente la frase "Me vengaé, Larry Mason"

### SILENT MÖBIUS COOL FACTS:

En el capítulo 14 llamado "Möbius Klein" (llamado así por la cueva de Silent Möbius), hay un crossover con la aparición una de las amigas de Fuyuka, Assembler, quien pertenece a otra obra de Asamiya (Compiler). Si bien en el anime no se explica la relación que existió entre Mana Iozaki y el mago Genvara, en el manga puede apreciarse que fueron novios, y que este se sacrificó para salvarla a ella de las manos del "medium" (algo como lo que hizo Kiddy para salvar a Katsumi)

## Guía de capítulos

- Opening: Kindan no Pansee, por Saori Ishitsuka  
 Endings:  
 Caps. 1 al 19 Silently, por Karen Mok  
 Caps. 20 al 26 Till end of time, por Jason Scheff y Mica Okudo!
- 1- Despertar (Awake)
  - 2- Decisión (Decide)
  - 3- El Tokio secreto (Tokyo Underground)
  - 4- La solución (Brake in)
  - 5- Noche de fiesta (Let's have a party)
  - 6- Lucha sin fin (Megadyne)
  - 7- Detrás de mí (Kagome Kagome)
  - 8- La sucesión (Yes, My master!)
  - 9- El antigua Tokio (Tokyo antiguo)
  - 10- XRP-77 (XRP-77)
  - 11- Alicia en el espacio lógico (Alice in logic space)
  - 12- La maldición de las hermanas (Sister)
  - 13- Categoría IV (Category-IV)
  - 14- Apertura (Möbius Klein)
  - 15- La chica de Kowlloon (Lum Cheng)
  - 16- Laberinto (Labyrinth)
  - 17- Destino (Destiny)
  - 18- Despedida nocturna (Dormi!)
  - 19- Fin del viaje, el reverso de la moneda (Back of a coin)
  - 20- Amor (Love)
  - 21- El lado oscuro de la luna (Dark side of the moon)
  - 22- Oscuro cambio (Crying)
  - 23- Vida de nuevo (Life again)
  - 24- Camino al infierno (Hell road)
  - 25- Cuenta regresiva (Count down)
  - 26- Esperanza del mañana (Tomorrow)



### Cast in voices

Honda Chieko..... Yamano Mami  
 Matsui Naoko..... Katsumi Liqueur  
 Tsuru Hitomi..... Kiddy Phenil  
 Okamoto Misa..... Saiko Yuki  
 Mino Nagahori..... Lebia Maverick  
 Toshiko Fujita..... Rally Cheyenne  
 Koyama Mami..... Iozaki Mana  
 Hiramatsu Akiko..... Lum Cheng

### Equivalencia de nombres

Kenta Compa..... Nanihecho by Mochio  
 Kaito..... Lebir (la llaman así por varios capítulos)  
 Nami Yamigumo..... Lovato - Lovado  
 Kiddy Phenil..... Nemi Yamiko  
 Giffel Liqueur..... Xxy Paha (mamá) Jaja  
 Giffel Licor..... Giffel Licor  
 Lum Cheng..... (parece que le daba duro al 8 hermanos)  
 La nave Spine..... La nave Spine  
 Lique..... Lique (???? estaban fumando, y no precisamente la pipa de la paz...)  
 Proyecto Yiem..... Proyecto ayiem  
 (la mitad de los que veían la serie no relacionaron que cuando Toru decía que era el creador del "proyecto Ayiem" se refería al "proyecto Yiem", que fue el que experimentaba con Yiki...)





Cartas a Ab Centenario... Año de marzo N° 42 Ep 1642 San Pedro, Bs As E-mail: lazer@editorialviva.com - Web Page: www.editorialviva.com

Mamma mia... que pas de mierda que es este. Desde la última vez que sacamos Lazer parece que hiciera una eternidad. Y todo se terminó de ir al recaro o desde ese entonces. Con el coma río, a imposibilidad de girar guita al exterior para pagar derechos, los mítipos cambios de presidentes, cuentes que no te puedes pagar porque no los pagan, a devaluación del fin de crédito, el aumento del 50% del pape y a tinta, a asidas y vueltas en los inentendibles planes de Duhalde... todo sumado convirtió a la tarea de editar en un infierno. Bah, de hecho convirtió al desarrollo de cualquier actividad en Argentina en un infierno. Pero no pienso detenerlos lo que ya saben y sufren diariamente, así que voy a dedicar esta introducción a hablar de cualquier otra cosa. Acá en Lazer, y especialemente en esta extraña sección de correo, siempre sentí que debíamos tocar, al menos un poco, temas más trascendentes y mandados que a mí me y el mundo del entretenimiento. Sin embargo en este momento donde la crisis es tan grande, agobio ante e inescapable, creo que es más útil ayudarles a distraer un poco de los problemas hablando de cosas más trascendentes. ¿o no me viene a la mente para hablar (o escribir para ser más precisos) es algo que por lo simple en todos estos años jamás terminé haciendo: contares que anduve viviendo de anime interesante últimamente. Por que? Porque gracias a mí cosas trabadas, series que no podemos publicar, vacaciones que no te puedes tomar y demás poronga, por primera vez en mucho tiempo tuve tiempo de sentarme a ver un poco de anime como en los viejos tiempos. Fuera de zapp ng televisivo y lo que nos informamos para hacer las notas lo más frecuente es que por el hartazgo y saturación que te produce el estar siempre rodeados de esto pasemos a veces meses y meses sin tener ganas de poner a go en la videocasetera o Dvd y ver anime premeditadamente. De todas formas después siempre llega un momento donde algo te hace click internamente y te das cuenta que extrañas la sensación de coparte con un nuevo. Entonces ves un montón durante un tiempo, te pones al día con todo y por supuesto al final te vuelves a cansar y así llega otra etapa en la que no ves nada hasta que vuelves a extraño y todo se repite una vez más. Digamos que son como ciclos. Por lo que yo en las cartitas que me mandan he notado que no soy el único que soy así y esto parece ser un comportamiento bastante común entre nuestros lectores/as. Bueno, a cosa es que como estoy pasando por una de esas etapas de fanatismo y como realmente creo que mas que nunca es necesario escapar por un rato de una realidad agobiante, quería aprovechar estas líneas para recomendarles a guinas cosas que anduve viendo últimamente.

Karekano. La adaptación al anime de un manga shōjo hecha por la gente de Ga nax hace ya varios años era una de las cosas que más me le tenía y me me distraía, en lo más mínimo. Es una especie de los últimos capítulos de Evangelion todo el tiempo pero narrando una historia de amor en el día. Mucho aspecto psicológico, humor y profundidad. Una

por ciento su lectura fue también afectada... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para...

también, agrávica 'ven, dulos muertos' en (in) e insertaron Smoke on the water... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para...

sopongo. Ya afuera me chistaron como 3 personas que me dijeron un 'agüente x... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para...

pensando que sería lo primero que celebrariamos por ser algo lujoso. Sin... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para... (The Garden) En la historia de... Te acuerdas para...







**EN MOMENTOS DE CRISIS,  
NADA MEJOR QUE REIRSE.  
POR ESO YA SALIO:**



**NO TE ARREGLARÁ LA VIDA  
NITE BAJARA EL DÓLAR, PERO POR LO  
MENOS TE HACE CÁGAR UN POCO DE RISA**

**- Colección completa de sólo 5 tomos**

**- Mucho más zarpado que el anime**

**- Páginas a color - 200 pags**



**SABENOS QUE NO TIENE  
NADA QUE VER PERO LA  
PUSIMOS PARA LLAMAR  
LA ATENCIÓN!!!**

**INDUSTRIAL  
IVR**

Los amigos que hacen de personas que se van a ir, como si fueran un objeto (o la realidad física) tienen que poder hacer parecer a la otra persona de una forma que no es... además una realidad de para él algo que va más allá de los pensamientos, escritos, conductas, juegos que me quedo la quinta que hay frente dos personas cuando están frente a frente ya sea hablando, tocándose, poniendo los brazos al hombro, etc.

No lo digo yo, lo dicen los psicólogos, por que justamente parece ver distinta la cosa, yo que estubo en un tiempo con conductas bien en persona antes de realmente sentir algo. El hecho de que haya llegado a alguien que coincide va a ser un hecho que me hace imposible no tener que salir con estos comentarios. Corroto mucha gente que flasha mal con personas que coincide via e-mails con personas que coincide via e-mails pero en su caso y el de tu novia actual, pero en su caso, debería ser oportuno para meterle un buen día de conversación.

Y hablando de tu novia... encontré tu e-mail a las 8am leyendo a las 7am con la vista ya borrosa encuentro uno de ellos que reproducio aquí abajo:

**12-25-14.** Tiempo afín. Alguien me dijo que la vida es el deber de las cosas que no se estoy dispuesto a hacer...  
**Día 1.** La mesa... Uff, me da Migo. Locomoción aún no está en Multicanal. En una de las mesas del taller de diseño aparece Gendo dibujado. Elogia al Sederono universitario y mucho más cosas a aquel sector.  
**Día 2.** Mito. Mirra más, días después, Sederono hizo la mesa de dibujos animados. Pero yo fui a la hora de la persona, pero yo fui a la hora de la persona, gente se acerca a preguntar. Vicky ejemplo.  
**Día 3.** Aún más. Mis padres de la tarde no perdían el tiempo. No puedo ser menor! Pero no tengo un solo dibujo para copiar. Me acuerdo de la Asuka que dibujé en mi cuaderno... copia de copiar mejor que nada. La gente está interesada por que nada, lo que yo dibujé me gusta. Pero yo dibujé en mi cuaderno... copia de copiar mejor que nada. La gente está interesada por que nada, lo que yo dibujé me gusta.  
**Día 4.** Mito. Mirra más, días después, Sederono hizo la mesa de dibujos animados. Pero yo fui a la hora de la persona, pero yo fui a la hora de la persona, gente se acerca a preguntar. Vicky ejemplo.  
**Día 5.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 6.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 7.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 8.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 9.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 10.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 11.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 12.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 13.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 14.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 15.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 16.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 17.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 18.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 19.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 20.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 21.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 22.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 23.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 24.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 25.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.

**Día 9.** Espectáculo... Cree que ya sería un dibujo y me gustaría en la mesa de dibujos animados. Pero yo fui a la hora de la persona, pero yo fui a la hora de la persona, gente se acerca a preguntar. Vicky ejemplo.

**Día 10.** Información... Mirra me va a decir quien le habló de mí. Riecho un cuadro... Me gustaría que me dijera que yo soy una artista. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista.  
**Día 11.** Ya, bueno, se me vino algo a la cabeza. Bala, según lo que él dice. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista.  
**Día 12.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 13.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 14.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 15.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 16.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 17.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 18.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 19.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 20.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 21.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 22.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 23.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 24.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 25.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.

otro). No me di cuenta de la hora. Me dio la impresión de que yo no era un artista. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista. Me gustaría que me dijera que yo soy una artista.  
**Día 26.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 27.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 28.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 29.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 30.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 31.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 32.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 33.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 34.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 35.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 36.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 37.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 38.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 39.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 40.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 41.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 42.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 43.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 44.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 45.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 46.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 47.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 48.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 49.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.  
**Día 50.** Datos... Se borraron al dibujo. Mientras la gente espera al dibujo.

**-LEONARDO ORBENTO**