

# 27

\$ 5.- ARGENTINA

IVREA

# YU-GI-OH! LAZER

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

HECHO GAROMPA,  
PERO YA ESTA AQUI!

INVASION  
EXTRATERRESTRE  
MEGANOTA DEL CLASICO DE LOS '80S



# GUNDAM WING

- LA SERIE Y SU DOBLAJE • LAS PELICULAS
- LOS MANGAS • EL UNIVERSO GUNDAM



LINKS A PAGINAS CREADAS  
POR FANS CON LA MEJOR INFO

BANDAS SONORAS  
DE ANIME

EL MAS EXTENSO CATALOGO  
DE ANIME EN ARGENTINA  
CON SUBTITULOS  
EN CASTELLANO

MERCHANDISING

¿TE PREGUNTAS  
CUANTO TIEMPO HACE FALTA  
PARA VER TODOS LOS CONTENIDOS  
DE CAMELOT-COMICS.COM.AR...?

...MÁS DE LO QUE TE IMAGINAS.

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152

"envíos al Interior" CONTRA REEMBOLSO. Venta telefónica 4373-2902  
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar

Camelot  
COMICS STORE



Leandro Oberto  
Editor

Siempre  
somos  
libres...

Se dice que los seres humanos tenemos libre albedrío... sin embargo parece que es algo que en el fondo nos aterra o nos repele porque seguimos nos las ingenierías más hacernos creer que no tenemos opciones ante ciertas cosas. Por supuesto es más fácil una vida donde no hay que decidir nada y todo se nos es impuesto por factores externos. Nunca vamos a tener el ramplimiento de haber tomado una decisión errónea o nos vamos a tener que atener a las consecuencias de nuestros actos...

Sin embargo esos remordimientos y esas consecuencias son un precio barato a cambio de la felicidad y la seguridad que nos da ser libres. Aunque no lo queramos aceptar, en el fondo hay muchas veces donde lo que nos enfurece o deprime no es lo que estamos pasando en sí sino la sensación de no poder elegir... de estar atado a algo irremediamente.

Cuando logramos sacarnos el bloqueo mental que nos impide ver que somos libres, o simplemente la oportunidad de ser libres llega por sí solo, uno ve por primera vez las cosas por lo que realmente valen. Puede entender así cuán importantes (o poco importantes...) son cosas como la pareja que tiene, el trabajo, los amigos, familia, etc.

Con Lazer he tenido esa oportunidad de sentirme libre para poder apreciar si valía la pena o no. Después de 5 años de hacerla y consumirme mi energía puede decir "basta", y sentí un gran alivio y felicidad... También comprendí que el mundo no se acababa después de hacer eso... es ahí cuando me di cuenta que en el fondo no quería dejarla, simplemente quería sentirme libre de ella y saber que puedo irme cuando quiero.

Se entiende? No importa, en la práctica lo que les estoy diciendo es que me tendrán rompiéndoles los huevos con más editoriales y correos por un tiempo más... si será hasta que el mundo se acabe o solo unos meses más no lo sé... pero bueno, así es la vida. O así es como debe ser la vida para que uno pueda disfrutar de ella.

A partir del próximo número vuelve el Lazer Mail, pero pienso hacerle unos cuantos cambios y variar un cachito el enfoque... para iniciar esta nueva etapa hemos armado una nueva cuenta de correo: [lazermail@editorialivreia.com](mailto:lazermail@editorialivreia.com). Los que quieran aparecer en el correo deberían escribir a esa dirección... (y sí, acá voy de nuevo...)

# EDITORIAL IVREA LAZER

LAZER # 27

Una publicación Bimestral  
de Editorial Ivrea S.A.  
av. Comodoro Rivadavia 1330 - San Pedro  
Buenos Aires, Argentina

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable  
Pablo Ruiz

Editor en Jefe  
Leandro Oberto

Jefe de Producción  
Pablo Ruiz

Jefes de Redacción  
Aguatín Gómez Sanz  
Marcelo Vicente

Coordinación Editorial General  
Javier Heredia

Coordinación Diseño Gráfico  
Paula Ventimiglia

Staff de Producción,  
Investigación y Redacción  
Gabriel Greif, María Yepsa,  
Javier Saravia, Eduardo Di Costa,  
Ricardo Pérez, Sabrina Abalos,  
Pier Brito y Romina Galotta

ISSN 0339-2028 - Registro de prop. intelectual N° 9688330  
All the trademarks, names and artwork are  
trademarks or registered trademarks of their owners.  
Todos los nombres y marcas registradas en esta revista  
son propiedad de sus respectivos dueños o compañías,  
y aparecen aquí por motivos periodísticos.  
Notas: © 2002 - Editorial Ivrea S.A.

Distribuidora en: Kinépolis Argentina por:  
Pablo Sanztoro, Homero 1048, Capi Fed. (Capital y GBA)  
0154 Luis Sáenz Peña 1832, Capi Fed. (Resto del país)  
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.  
filial en: Montevideo, Ecuador, La Cumbre, Argentina S.A.  
2 de Agosto de 2002 - Primera en Argentina

# news

## MACROSS VUELVE CON UNA MINISERIE DE 5 OVAS DIRIGIDA POR SHOJI KAWAMORI

Los fanáticos del universo Macross/Robotech alrededor de todo el globo están eufóricos a más no poder. La razón de esta locura obedece a que se ha confirmado que va a editarse en Japón una nueva serie, que servirá de preclava a las épicas aventuras espaciales que ya cuentan con una trayectoria de dos décadas. El título de esta esperadísima producción es Macross Zero y va a componerse de un total de 5 OVAs de 30 minutos c/u. Al cumplirse el 20vo aniversario de su estreno original en Japón, la empresa productora Big West decidió que este era el mejor momento para darle una nueva vuelta de tuerca a la longeva historia de Macross. El primer episodio de Macross Zero está programado para editarse el día 25 de Octubre. Pero para ir atenuando la espera, el 25 de Agosto va a ser lanzado un DVD llamado The Macross 20th Anniversary Premium Collection que contendrá un piloto de la nueva saga, un piloto de Macross 3D, diversos clips para juegos de computadora y varias cosas más. Por deseo de los productores muy poco ha trascendido de la trama de Macross Zero. Sin embargo se sabe que la acción se ubicará unos años antes de la historia original, más precisamente en el 2007, ocho años después que la nave alienígena se estrellara en la isla. Tal como narra la serie original, durante esa época el mundo estaba en guerra y casi todos los pilotos veteranos habían muerto en combate. Es por eso que el protagonista de esta historia será un piloto de apenas 19 años llamado Shin Kuroki, quien se estrelló en un F-14 durante un combate entre las fuerzas de la ONU y las de los Anti-unión por el control de la bendita isla (la cual todos creen que contiene secretos tecnológicos muy avanzados). Las dos minitas -clásicas para completar el infallible triángulo amoroso de Macross- son conocidas como Sara y Mao. En cuanto al staff de realizadores de Macross Zero pueden citarse a Takuya Saito (Outlaw Star) como diseñador de personajes, a Chiro Itano como diseñador de los mechas y a Shoji Kawamori (uno de los creadores originales de Macross) como director. Lamentablemente el legendario Haruhiko Mikimoto no interviene en este proyecto.



## CONFIRMADO: LOCOMOTION CAMBIO DE DUEÑOS



A fines de Mayo, un sudor frío recorrió la espina dorsal de más de un fanático del anime en Argentina por causa de un siniestro rumor. El trascendido indicaba que la empresa yankee Nelvana, tristemente célebre en el ambiente por hacer mierda mal cuanto anime cae en sus garras, había comprado un porcentaje del canal Locomotion. Se temió lo peor, es decir que esta compañía fuera a tener injerencia en las futuras adquisiciones y en el armado de la programación. Antes de la compra, que Locomotion transmitiera las mascaradas series de Nelvana sólo era concebible en el peor de las pesadillas o en un universo paralelo, ahora se convertía en una muy posible realidad. De todos modos afortunadamente esto no será así. En un reciente diálogo telefónico mantenido con Lazer, Rodrigo Piza (gerente general de la emisora afincada en Miami) si bien confirmó el traspaso accionario, se apuró en aclarar que la programación no sufrirá modificaciones sustanciales. Aunque adelantó que en Octubre se van a realizar algunos retoques en la grilla, pero que nada tienen que ver con este cambio de propiedad. La mala noticia a cosa fue así: Locomotion era hasta hace poco propiedad de dos socios, es decir Claxson-Cisneros y Hearst Corporation, los cuales tenían el 50% cada uno. Entonces Claxson-Cisneros decidió vender su parte y lo hizo a un poderoso multimedio llamado Corus Entertainment que, entre otras empresas, es dueño de Nelvana. En cuanto al monto de la operación, la millonaria cifra no se dio a conocer. Piza se mostró muy complacido con estos cambios ya que considera que con Corus Entertainment -un coloso que cotiza en la bolsa de New York- Locomotion va a tener, por ejemplo, más apoyo a nivel operativo. Y volvió a afirmar que a pesar de estos movimientos de piezas, tanto el target al que apunta el canal como la calidad de los programas que lo integran en la actualidad, son inamovibles.

## SE CASÓ HIDEAKI ANNO (SERÍA EL PRIMER PASO PARA EL TERCER IMPACTO...)

El pasado 27 de Abril se casó el conocido director de cine Hideaki Anno. Famoso en todo el mundo por haber sido el creador de Evangelion, la ahora esposa de Anno es una empleada de una de las compañías que él fundó, aunque su nombre se mantiene en el anonimato, sólo siendo referida como "Srta. A.". La ceremonia, habilitada para los parientes exclusivamente, se realizó en el Templo Meiji, cosa que cuesta una fantástica suma de quita; y al parecer se convertirá luego en un documental.



## RAHXEPHON: LA SUCESORA DE EVANGELION?

Studio Bones, los niños mimados de la productora Sunrise, volvieron a dar en el clavo. Tras el impresionante éxito de Cowboy Bebop, este año regresaron a la boca (y las telees) de todos gracias a la arrasadora repercusión de Rahxephon, su última producción para la pantalla chica. Estrenada el pasado 21 de Enero en el extremadamente peculiar horario de 1:35 am los Sábados (se ve que le tenían toda la fe los de Fuji TV), lo único que ha cosechado hasta el momento la serie son elogios, al punto de que para muchos es considerada (tras años y años de buscarla) como la auténtica sucesora de Evangelion. Y quien lo dice no es solo la gloriada sino nada más y nada menos que la revista japonesa Newtype, una de las publicaciones más prestigiosas sobre anime que existen en el mercado. La historia da comienzo en el 2015, ubicándonos en la (habitualmente) destruida Tokyo. Para entonces el total de la población terrestre, que es de solo 23 millones, se encuentra viviendo en la capital nipona. Para protegerse (de quién, si están solos?) se ha construido un gigante domo de 150 kilómetros de largo que se cierra en caso de emergencia. El hecho que el domo sea de color rojo hace que la ciudad sea conocida (por quién, si están solos?) como Jupiter-Tokyo. Para que el domo no esté al pedo ha aparecido un extraño gigante llamado Mu (Muuuu), saliendo al cruce la organización militar TERRA de la Alianza Terrestre (alianza de quién, si están solos?). Todas estas preguntas entre paréntesis son develadas cuando descubrimos que en realidad los habitantes de Jupiter-Tokyo hace años que viven engañados (y nosotros minutos que venimos creyéndolo). El año es en realidad 2027, y desde la llegada de MU 15 años atrás el mundo se encuentra devastado y en guerra.

Ayato Kamina, un pibe de 17 años que vive en Jupiter-Tokyo, se ve envuelto mientras va al colegio en un ataque de los robots de MU. Tras salvarse, llega junto a Reika Mishima (una compañera de colegio) a una especie de Templo. Allí Reika canta una melodía que despierta al gigante Rahxephon, el cual sale a combatir los mechas con un poder destructivo inmenso. Por lo visto, Kamina tiene algún tipo de poder sobre Rahxephon, quien además es pretendido por TERRA. Por otro lado hace aparición una nueva raza de humanos de sangre azul conocida como Mulians, a la cual pertenece la madre de Kamina (que dicho sea de paso parece que algo tiene que ver en la llegada de MU a la Tierra y el nacimiento de Rahxephon).

La serie está llena de misterios, los cuales a lo largo de sus 26 capítulos serán develados armando el intrincado rompecabezas. Si bien las similitudes con Eva son muchas (MU=Ángeles, Rahxephon=Eva), estas son únicamente de apariencia, ya que el argumento de la serie dispara totalmente para otro lado. Dentro del staff encontramos al director y guionista Yutaka Izubuchi (Silent Mobius, Gundam, Gasaraki), el diseñador de personajes Akhiro Yamada (Lodoss War, El Hazard), y diseñadores mecánicos Michiaki Sato (Earth Girl Arjuna) y Yoshinori Sawama (Gundam Char's Counterattack, Birdy The Mighty). El tiempo dirá si las predicciones sobre esta serie son acertadas o no.



## INITIAL D YA SE ESTA DOBLANDO PARA SU EMISION EN LATINOAMERICA

Pese a la grave crisis regional que amenaza con arrasarlo todo, la invasión de excelentes animés por suerte parece que está lejos de detenerse en Latinoamérica. En esta oportunidad el turno le ha tocado a Initial D, el cual de acuerdo con lo afirmado recientemente por la gente de la distribuidora Xystus, ya se encuentra en proceso de doblaje en México, trabajo que se está realizando en un estudio del que es dueña la compañía. Si bien aún no ha trascendido de manera oficial el interés de ninguna emisora, se descuenta que esta exitosa serie estará al aire antes de fin de año, o a principios del que viene a más tardar. La historia de Initial D tiene lugar en el apasionante mundo de las carreras de autos.

El personaje central, Takumi Fujiwara, es un pibe que desde los 13 años viene laborando como delivery boy en el negocio yenta de tofu, de su viejo (Bunta Fujiwara). La cuestión es que cada día se da cuenta, Takumi (que ahora tiene 18) fue desarrollando con el correr del tiempo una habilidad muy especial para conducir, y de a poco comenzará a descubrir un profundo amor por los autos y las carreras.

El anime de Initial D se emitió en Japón entre el 18 de Abril y el 28 de Noviembre de 1998 a través de Fuji TV; fueron 26 episodios producidos por la empresa Pastel. Aunque esto sería solo el comienzo de lo debido al éxito de esta primer serie, un nuevo anime (Initial D - Second Stage) habría de transmitirse por la propia Fuji TV, en este caso fueron 13 capítulos emitidos entre el 14 de Octubre de 1999 y el 6 de Enero de 2000. El suceso de este segundo anime derivó en que un largometraje llamado Initial D Third Stage se estrenara en los cines el 13 de Enero del año pasado. Por otra parte es interesante subrayar que el resultado que se obtiene al combinar la animación computarizada (en las carreras) con la tradicional (en el resto de la serie) es superlativo.

Initial D es una creación de Shuichi Shigeno y tuvo su origen en un manga homónimo en 1995; al día de hoy, dicho cómic aún se serializa en Japón en las páginas de la revista Young Magazine de la editorial Kodansha, y ya ha alcanzado su volumen recopilatorio número 24.



## SE REALIZO CON EXITO LA CONVENCION DE COMICS ROSARINA LEYENDAS 2002

Durante los días 17, 18 y 19 de Mayo, tuvo lugar en Rosario una nueva edición de la convención de comics Leyendas, evento que organiza anualmente desde 1999 la comuequía Milenario Comics y la A.H.I. rosarina (Asociación de Historietistas Independientes). Se lleva a cabo también con la colaboración del C.E.C. (Centro de Expresiones Contemporáneas) de la ciudad de Rosario, cuyas instalaciones fueron nuevamente ámbito de encuentro para el coleccionismo, los comics y la ciencia-ficción. La convención contó con proyecciones, mesas de rol, charlas, talleres, clubes de fans e invitadas especiales. Entre ellos Eduardo Rizzo (100 Bullets), Oscar Capristo (Cybersix), Marcelo Frusin (Hellblazer), Rubén Meriggi (Crazy Jack), y Horacio Lalia (Nekrodamus). Mención aparte merecen los espectáculos musicales que, en honor a series de anime, realizaron los grupos Kensei No Denetsu y Do'Ahou No Himitsu, estos y el concurso de disfraces demostraron una vez más tener una enorme convocatoria. Los tres días se desarrollaron de manera festiva, muy rápida, entre gente divertida y curiosa. Un punto a destacar es que se logró pese a la crisis superar la afluencia de gente del año pasado.



## HE-MAN VUELVE A LA TV CON UNA NUEVA E IMPACTANTE SERIE ANIMADA

La nueva versión de He-Man and the Masters of the Universe llegará finalmente a las pantallas del Cartoon Network USA como una película para tv de 90 minutos que se estrenará el 16 de Agosto de este año. A este largometraje televisivo le seguirá una serie de tv. En el primer arco argumental se narrará el nunca antes visto origen del hombre más poderoso del universo; y en los tres primeros episodios de la serie de tv se va a hacer lo mismo con el origen de Skeletor.

El aspecto de los personajes en esta remake estará basado en los diseños de la empresa Forti-Horsmen para los nuevos muñecos que salieron al mercado recientemente. Completando los lanzamientos de esta remake llegará también un comic que publicará la editorial Image a partir de Noviembre próximo.

A diferencia de la serie original de 1983, Adam ya no es una versión con ropa gay y menos como solar de He-Man, sino un adolescente flacuchito bastante conflictuado y con muy mal prospecto de ser un digno rey en el futuro. Además, todos los involucrados en el proyecto aseguraron que esta vez va a haber una sola línea temporal entre los diferentes productos de He-Man y no van a mandar tanta fruta infantil y moralista en sus historias. La animación, por su parte, afortunadamente no correrá a cargo de la pedorísima Filmation (hoy desaparecida) sino que será de Mike Young Productions USA (el estudio detrás de Voltron 3D).



## EDITAN EN VIDEO EN ARGENTINA METROPOLIS, UNO DE LOS MEJORES ANIMES DE LA HISTORIA

Desde su estreno en los cines japoneses el 26 de Mayo del año pasado, la popularidad del film animado Metropolis podría compararse con una gigantesca bola de nieve que no para de crecer, cosechando a su paso enforzados adeptos y excelentes críticas de la opinión pública. Sin embargo lo más remarcable es que este mega éxito no se ha circunscripto sólo al archipiélago nipón sino que ha traspasado largamente sus fronteras y ya a estas alturas, el mundo entero se encuentra hablando maravillas de esta monumental obra. James Cameron (el director de Titanic y Terminator) por caso la ha calificado como "el dibujo animado del siglo".

Metropolis contó con un staff verdaderamente de lujo, en el cual sobresalían el prestigioso director Rintaro (Astroboy, Captain Harlock) y el famosísimo Katsuhiko Otomo (el creador de Akira) quién en esta oportunidad desempeñó el rol de adaptador. Metropolis está basado en un antiguo comic homónimo del ya desaparecido Osamu Tezuka, es decir la persona que los propios propios reconocen como el "dios del manga". Tezuka fue el creador de iconos tales como Astroboy y Kimba. Por otro lado el largometraje además toma elementos de otra extraordinaria película, también llamada Metropolis, que fue realizada por Fritz Lang en 1927 (y que sirviera de inspiración al propio Tezuka al concebir su historieta).

Volviendo al anime, la trama de Metropolis se ubica justamente en una enorme ciudad del futuro, en la cual cohabitaban humanos y robots en una sociedad muy estratificada. En medio de caos creado por las facciones anti-robots, el detective Shirogane Ban y su compañero Ken-ichi, andan tras los pasos del científico rebelde Dr. Laughton para arrestarlo y apropiarse de su última creación: una hermosa joven llamada Tima. Una vez que los encuentra, el detective pronto se da cuenta que el asunto se le va de las manos y está ante un complot de escala épica.

Como quedó dicho, este film retro-futurista de 107 minutos ya ha tenido su auspiciosa premiere en las salas de Asia, USA, Europa y Australia. En nuestro país, si bien lamentablemente no pasó por cines, se encuentra disponible en DVD que ha lanzado la compañía LK-Tel. Asimismo, medios de alcance masivo como el diario La Nación y la revista Noticias, han sacado elogiosos comentarios al respecto.



## MAS ANIME EN VIDEO CLIPS: AHORA PAULINA RUBIO MANEJA LA MOTO DE KANEDA

En los últimos meses pudo verse en las pantallas de los canales de música el nuevo video de Paulina Rubio: Don't say Goodbye / Si tú te vas, el primer corte de su disco Border Girl, placa con la cual piensa dar el ya tradicional pase al mercado anglosajón. En este nuevo album esta chica originaria de México interpreta 12 canciones en inglés y otras dos en español. Sin embargo lo que más llamó la atención por estos pagos del video es que para la secuencia inicial y la final, la mina aparece manejando la moto que Kaneda usa (y atesora) en el mega-clásico de la animación, Akira. La secuencia por supuesto no le llega ni a los talones a la original, aunque la moto está relativamente bien copiada, alterada más arriba (por supuesto); e incluso hace la clásica coleda. Da un poco de pena que se tomaran el laburo de armar semejante escena para después seguir con un video poco imaginativo (la minita bailando en un disco, haciendo coreografía con un grupito, cantando con un cartel atrás, etc.) que poco y nada tiene que ver con ese comienzo. Esperemos que de todas formas esto no se convierta en costumbre porque sería realmente chocante ver a Thalia volando en un Veritech, Natalia Oreiro saltando portaviones en un Evangelion o Shakira contorsionándose como en los ataques de Sailor Moon...



Andá a lavar los platos!!!



Kaneda qué pandulle !!!



Seguro que estaciona para el culo...

## EL NUEVO ANIME DE CAPTAIN TSUBASA YA SE EMITE EN LATINOAMERICA

Como no podía ser de otra forma el 2002, año del Mundial de Fútbol organizado por Corea-Japón, ha sido uno de los mejores para el "Amigo del Balón", tanto en su país natal como en el resto del mundo. En lo que respecta a Latinoamérica la flamante serie animada Captain Tsubasa Road to 2002 se estrenó en Chile el pasado Domingo 2 de Junio en la señal de cable ETC TV, bajo el nombre de Supercampeones. Esta nueva encarnación de Tsubasa y amigos -aparte del balón- fue doblada en México y mantiene los nombres de los personajes ya conocidos en la región (ej. Oliver, Benji, Bruce, etc.). La empresa encargada de la distribución en América Latina es Telexiv Entertainment, pero quién tiene los derechos posta posta para su distribución en occidente es la compañía yankee EnokiFilms USA.

A propósito, esta última empresa ya dobló al inglés esta nueva serie de Captain Tsubasa con el pedoroso nombre de Flash Kicker - Road to 2002, y a Tsubasa le pusieron el más aún pedoroso nombre de Bobby (qué hinchta huevo con ese nombre!). Volviendo a Latinoamérica, Telexiv sostiene que el contrato que firmaron es por 52 capítulos, lo cual resulta raro ya que en Japón cuando selga esta Lazer el anime sólo ira por el episodio 42. Ahora sólo queda sentarse a esperar que alguna de las señales que llegan a Argentina o algún canal de aire se decida a comprar Road to 2002, aunque con el garrrón que nos comimos en el mundial (AFUERA EN LA PRIMERA RONDA, POR DIOOOSSSSSS!!!!) es inverosímil que alguien quiera recordar dicha competencia. Mientras tanto en Japón la serie se mantiene más que bien mostrando luego de la remake de la serie vieja, una remake de las 13 OVAs del mundial, y adaptando de a poco los primeros capítulos del manga Road to 2002; a esto hay que sumarle un juego nuevo de Playstation y uno en preparación para la Gamecube de Nintendo. Por otro lado Yoichi Takahashi, creador de Captain Tsubasa, ha comenzado recientemente un nuevo manga titulado "Hungry Heart" el cual trata sobre (adivinen qué??) un jugador de fútbol que debe dejar el deporte a causa de su violenta forma de juego. Entonces se mete como entrenador de un equipo de fútbol femenino (el bulodo le dicen), pero tiene problemas con los muchachos del equipo masculino que lo molestan todo el tiempo. Esta historieta está siendo publicada en el Weekly Shonen Champion de la editorial Akita Shoten, e incluso ya está planeándose una adaptación al anime. El mundial sin dudas ha reavivado la llama de Captain Tsubasa y afortunadamente planea seguir encendida por mucho tiempo más.

Como quedó dicho, este film retro-futurista de 107 minutos ya ha tenido su auspiciosa premiere en las salas de Asia, USA, Europa y Australia. En nuestro país, si bien lamentablemente no pasó por cines, se encuentra disponible en DVD que ha lanzado la compañía LK-Tel. Asimismo, medios de alcance masivo como el diario La Nación y la revista Noticias, han sacado elogiosos comentarios al respecto.



**"HACK": LA NUEVA CREACION DE YOSHIYUKI SADAMOTO**

El nuevo proyecto del conocido creador de personajes y dibujante del manga de Evangelion; es producto de dos años de planeamiento, y plantea una historia a través de una serie de tv, un video juego, una saga de OVAs y un manga. La historia general se sitúa en el año 2007, luego que el mundo informático se recuperara de un virus que destruyó completamente Internet. Ahora que la web finalmente está reactivada bajo un nuevo sistema operativo, se lanza desde USA un MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) conocido como "The World" (El Mundo), el cual se vuelve tan popular que llega a tener 20 millones de jugadores. Lo interesante de este proyecto es que, como se dijo antes, la historia se desarrolla en partes separadas para cada formato.

La serie de TV, llamada "hack/SIGN", fue estrenada el 3 de Abril de este año en Tv Tokyo, y cuenta sobre Tsukasa, un chico que despierta en el juego, el cual parece estar fallando de alguna extraña manera, y descubre que puede sentir, ver, oler, como si estuviera en el mundo real.

En contraste a estas ventajas, Tsukasa no puede recordar su vida "real" y encima no puede desconectarse; haciendo que vague por el juego virtual en busca de respuestas, mientras es perseguido bajo sospechas de ser hacker.

Este anime es producido por Bandai Visual. El tan esperado juego para Playstation 2 es justamente el fichín "The World" en sí, sólo que no es multiplayer ni online, y estará dividido en cuatro capítulos: "Infection Expansion" (en Junio); "Malignant Mutation" (en Septiembre); "Erosion Pollution" (en Diciembre); y "Absolute Encirclement" (para Marzo del año que viene). Durante el desarrollo del videogame se irá explicando que las numerosas fallas que están sucediendo en ese mundo virtual se deben a un tipo de Inteligencia Artificial que se alimenta de los datos del juego.

Junto con las cuatro partes del videogame se va a incluir un DVD de media hora con un episodio de la saga de OVAs. En este formato se va a mostrar la parte del mundo real que correspondería a esta línea de tiempo, con otros personajes tratando de descubrir el origen de la falla que hace que los jugadores del "The World" caigan inconscientes. En cuanto al manga, se conoce bajo el nombre de "hack/DUSK", y es una suerte de continuación del juego ubicada 5 años después. Yoshiyuki Sadamoto, que todavía está realizando el manga de Evangelion, colabora en el diseño, pero el dibujo en este caso corre a cargo de Rei Izumi. Además se encuentra en su primer etapa de serialización, en la revista mensual COMPTIQ de Kadokawa Shoten, por lo que todavía no llegó a recopilarse en un tankoubon.



El manga: "hack/DUSK"



El anime: "hack/SIGN"



Las OVAs



Los diseños de Sadamoto para el juego.

**VENTA MAYORISTA**  
**DEL CALDO**

Rol - Warhammer  
Tel. (011) 4568-0248  
jocargentina@governnet.com.ar

**CAPITAL**  
**ATMOSFERA CERO**

Rivadavia 5283 - Local 38/39  
Tel. (011) 49023653  
email: info@atmosferacero.com.ar  
www.atmosferacero.com.ar



San Martín 843 - Loc. 15/16  
Galería Calle del Sol - Rosario  
Tel: (0341) 4470596  
Envíos al interior  
ventas@puro-comic.com.ar

Auspiciada a:

**Jan Ken Pon**

Escuchanos los sábados de 22 a 01  
por AZ 92.7 Mhz y toda la semana  
en: [www.jankenpon.com.ar](http://www.jankenpon.com.ar)

# Gundam Wing

Por Marcelo Vicente y Ricardo Pérez

## Aleluya hermanos!!!!

El 1° de Julio de 2002 definitivamente no será una fecha más en lo que respecta a la emisión de anime, no sólo en Argentina sino en toda Latinoamérica. Sucede que ese día "quedará en la historia" como el momento en que al fin, y de una vez por todas, una serie televisiva de Gundam arribaba a las pantallas de la región (gracias a Cartoon Network). Para algún desprevenido esto puede sonar un tanto exagerado, pero la verdad es que de ningún modo se trata de un dato menor, ya que se está ante la presencia de un anime legendario, que para ese entonces ya había dado la vuelta al mundo, y que de manera inexplicable aún no había llegado a nuestras tierras. Hay un popular dicho que lo grafica todo: Gundam significa a la sociedad japonesa lo mismo que Star Trek significa a la sociedad yankee. Si es por números hay también un dato impactante: se han fabricado más model kits de Gundam que la cantidad de habitantes que tiene Japón.

En efecto, aunque en Argentina la extensa saga Gundam sea sólo conocida por los fanáticos de las series animadas japonesas, en su país natal representa en verdad un ícono social y es considerada desde los tiempos pretéritos como un monstruo sagrado de la ciencia ficción; honor que comparte junto a la mismísima Macross (aquí emitida como la primera etapa de Robotech). De todos modos hay que aclarar rápidamente que Gundam Wing es una de las tantas secuelas que

# 新機動戦記 ガンダムW GUNDAM WING



tuvo el anime original realizado a fines de los 70's llamado Gundam a secas. Si bien en estos casos siempre lo ideal es que una serie tenga su estreno por su producción inicial y no por sus continuaciones, en lo que se refiere a Gundam Wing vale decir que gracias a su marcado

carácter autoconclusivo no aparecen mayores baches argumentales. Es decir que puede ser vista tranquilamente por más que no se haya tenido la oportunidad de disfrutar los anime anteriores de la saga. De todas formas si Gundam Wing se convierte en un éxito en América Latina, lo más probable es



que de a poco las diferentes etapas de la serie comiencen a llegar a la región; aunque por supuesto que eso se verá con el correr del tiempo. Un dato anecdótico es que algún tiempo atrás se comentó que el canal América tenía intenciones de adquirir Gundam Wing, pero que finalmente desistió por tratarse de un anime muy caro.

El vasto universo de Gundam tuvo su big bang en el ya lejano 1979. Por esa época en Japón la increíble fiebre que series como Mazinger habían desatado desde principios de la década por el género de los robots gigantes no sólo no se había detenido, sino que se encontraba en uno de sus mejores momentos. En ese particular contexto de euforia, la compañía productora Sunrise decide crear un anime, que se encuadrara dentro del citado estilo. Los hombres claves del proyecto serían tres: el diseñador de mechas Kunio Okawara, el diseñador de personajes Yoshikazu Yasuhiko, y sobre todo el director (e indiscutido alma mater) Yoshiyuki Tomino. Finalmente la serie llevaría el nombre de Kido Senshi Gundam (soldado móvil/mobile suit). La trama comenzaba con el planteo que la Tierra estaba superpoblada; en ese dramático marco, estalla una guerra entre los dos bloques políticos terrestres mayoritarios: los Earthnoids y los Spacenoids.



El protagonista -un pibe llamado Amuro Rei- se ve involucrado en la configuración sin quererlo, y poco después a él le es conferido el manejo del último prototipo de combate, o sea el Gundam. La cosa es que los Spacenoids son forzados a exiliarse en el espacio, donde comienzan a hacer colonias para poder sobrevivir. De todos modos a pesar que de movida se habían planificado 52 episodios, la cifra final ascendería a 43. La razón principal de esta abrupta reducción de capítulos se debió a que el público no respondió del todo como se esperaba, por lo que el ambiente de pronto habría de llenarse de un inconfundible olor a fracaso. Sin embargo hubo algo que atrajo a parte de la audiencia y que permitió que la luz de este anime no se extinguiera





para siempre. Muy probablemente haya sido el adulto manejo de las interrelaciones humanas y la aparición de personajes creíbles y fallibles (nada del típico superhéroe salvatodoquilombo). También es posible que haya influido el trato dado en la historia a los mechas; a los Gundams no se los consideraba como robots mágicos ni divinos sino que simplemente estaban supeditados a las habilidades del piloto y eran sólo armas genéricas hechas en serie no diferentes a lo que es un avión de combate. La suma de estos factores más otros fortuitos seguramente, desembocarían en que en los años subsi-

guientes tres películas se estrenaran con bastante éxito en los cines japoneses; aunque lo extraño fue que estos films eran en esencia meras recopilaciones de la serie de tv. Lo concreto fue que esto bastó para que Gundam no quedara en el olvido sino todo lo contrario, ya que una segunda oleada de fans se sumó entonces a la ya existente. El otro factor decisivo fue su repetición por tv en horario de Lunes a Viernes, en lugar de una vez por semana como en su pase original. Esta captó a montones de fanáticos que se engancharon con su compleja y continuada historia. En pocas palabras: una vez encontrado su público, su llama ya no habría de apagarse jamás.

Esto permitió que nuevos animés de Gundam fueran producidos (en todos los formatos conocidos) a través de los años, y su suceso ya se tornaría imparable. A mediados de los 90's desembarcaría en los televisores nipones una nueva serie: Shin (Nuevo) Kido Senki Gundam Wing (tal es su título completo). Y aunque Yoshiyuki Tomino finalmente no interviniere en el proyecto, un staff más que interesante sería el encargado de realizar este anime. Entre ellos se puede citar al director Masashi Ikeda (Vampire



Hunter), al diseñador de personajes Shuko Murase (Gasaraki, Street Fighter II: The Animated Movie) y al diseñador de vestuario Yutaka Izubuchi (Record of Lodoss War).

Además, él ya citado Kunio Okawara (Votoms) volvería a tener a su cargo el diseño de los mechas. De esta manera, con la obvia producción de Sunrise más la colaboración de las prestigiosas compañías Dentsu Inc. y Sotsu Agency, Gundam Wing se estrenó a través de TV Asahi concretamente el 7 de Abril de 1995. Pero si se toma en cuenta el equipo creativo original de Gundam, seguida se advierte que la mayoría de los nombres han cambiado. Esto se debió a una interesante jugada de Sunrise, empresa que con el tiempo decidió dejar en manos de nuevos talentos de la industria el desarrollo de historias que marcarán un crack en el universo de la serie, y que dejarán su propia visión. La idea de no aburguesarse y de reinventar la trama todo el tiempo, manteniendo a Gundam siempre fresca, definitivamente les salió bien.

Gundam Wing habría de despedirse de las pantallas japonesas el 29 de Marzo de 1996, tras totalizar 49 episodios. Y ese momento sin dudas marcaría uno de los picos más altos en lo que se refiere a la popularidad de este longevo anime. Al punto tal que un par de años después del adiós de Gundam Wing, se lanzó al mercado una miniserie de OVAs de tres capítulos que continuaba los sucesos narrados en la serie televisiva; esta secuela llevó por subtítulo Endless Waltz. Aunque esto no sería todo ya que además, un largometraje que recopilaba estos OVAs fue estrenado en los cines por las 1<sup>o</sup> de Agosto de 1998; el título completo de esta película fue Shin Kido Senki Gundam Wing - Endless Waltz Tokubetsu Hen, e incluía además un plus de 15 minutos de animación extra.

Al día de hoy en su país natal, el nombre Gundam continúa omnipresente en la industria del anime. La prueba está en que durante los últimos años se estrenaron nuevas producciones, que incluso le han dado una importante vuelta de tuerca a la historia ya conocida. Es asimismo remarcable la impre-



"A quién le darías masita primero?? Pasa, pasa..."

sionante cantidad de personas grossísimas que han laburado en las diferentes partes de Gundam en algún momento de estos 23 años. En este sentido se pueden destacar: Shoji Kawamori (Macross, Eスカfold), Syd Mead (Blade Runner), Haruhiko Mikimoto (Macross, Gwambuster), Toshihiro Kawamoto (Cowboy Bebop) y el mismísimo estudio Gainax (Evangelion).

Volviendo a Latinoamérica, Gundam Wing llega de la mano de las compañías distribuidoras Cloverway y Xystus. Estas empresas han demostrado últimamente que se calientan por hacer las cosas bien, apareciendo como antecedente válido el excelente laburo que juntas ya habían hecho por ejemplo con la versión local de Card Captor Sakura. En cuanto a la emisión de este anime por Cartoon Network, la pre-disposición del canal continúa siendo muy buena; estratégicamente ubicado a la tarde entre Pokémon y Rurouni Kenshin, también gozó de una buena promoción previa al estreno. No obstante como lunar puede señalarse que a pesar que en un principio se había anunciado que Gundam Wing iba a tener una repetición nocturna, esto finalmente no sucedió así.



Hero y su espectacular Gundam Zero

## La historia: el comienzo y lo que vendrá

En el futuro, la humanidad decide cambiar una vez más su sistema calendario; en Gundam Wing los años transcurridos ya no se cuentan como "Después de Cristo" sino como "Después de la Colonia". Esto da lugar a que la raza humana ha tomado como comienzo de una nueva etapa en su larga existencia, el momento en que abandonó la Tierra y se instaló, forzosamente, en el espacio, por causas de las continuas guerras que asolaban al planeta (hechos ocurridos en la serie Gundam original). Si bien a estos trágicos eventos le siguieron tiempos de relativa paz, el gobierno de la Tierra -la Alianza- iría corrompiéndose por intereses militaristas y comenzaría al poco tiempo a oprimir de un modo fascista a estas débiles colonias formadas en las estrellas.

Para peyor, Treize Khushrenada, el egocéntrico líder de las fuerzas de elite de la Alianza ha fundado una sociedad secreta llamada OZ (Organization of Zodiac), y su objetivo es tomar el control del gobierno terrestre. Asimismo detrás de todo esto se encuentra la misteriosa Fundación Romefeller, la cual es presidida por Duke Dermail, quien no es otro que el tío de Khushrenada. En el año 195 de esta nueva era, cinco de las colonias deciden llevar a

cabo la Operación Meteoro, la cual consiste en enviar a la Tierra cinco prototipos de mobile suits y realizar actos terroristas contra la Alianza en general y OZ en particular. Cada uno de estos poderosos mechas de combate recibe el nombre de Gundam que está construido de una aleación indestructible llamada Gundanium. Y son pilotados por cinco pilibes de 15 años que fueron entrenados para realizar todo tipo de tareas, por más peligrosas que sean. Ellos son: Heero Yuy, Duo Maxwell, Cuatre Raberba Winner (Cholo para los amigos), Chang Wufei y Trowa Barton; aunque la verdad es que estos no son sus nombres reales sino que son codenombres. De todas formas, los chaboncitos están atrapados como en una especie de juego sinietro, porque sólo saben algo acerca de sus misiones, muy poco sobre sus enemigos y absolutamente nada acerca de sus propios compañeros. Claro que con el correr de la enredada trama, los cinco pilotos irán de a poco haciendo contacto entre sí, alternando alianzas o duelos según el momento. Heero se enfrenta a Zechs Merquise -el mejor piloto de Khushrenada- pero es derribado en la escaramuza; de todos modos sobrevive y es en esas circunstancias cuando conoce a Relena Darlian, o sea la hija del canciller de la Alianza. Heero jura matarla para proteger su identidad (sin dudas uno de los mejores momentos de la historia), pero es algo que por diversos motivos nunca logrará cumplir; en tanto que Relena queda flasheada mal con él y quiere encontrarlo nuevamente a como dé lugar.



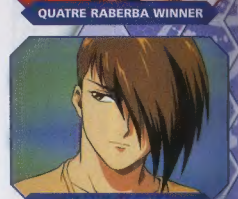
HEERO YUY



DUO MAXWELL



QUATRE RABERBA WINNER



TROWA BARTON



CHANG WUFEI



RELENA DARLIAN



ZECHS MERQUISE



GRAL. DON JOSE DE SAN MARTIN



QUATRE &amp; FRIENDS

En una misión a las colonias el canciller es asesinado por gente de OZ, pero antes de morir le confiesa a Relena que en realidad ella no es su hija sino que fue adoptada; su verdadero nombre es Relena Peacecraft y es princesa del destierro reino Sanc. Poco después también se revela que la identidad real de Zechs es Millardo Peacecraft, príncipe del mismo reino, lo que significa que él es el hermano mayor de Relena. Además las traiciones y los cambios de bando son moneda corriente en esta compleja historia; en este sentido sobresale el momento en que la Fundación Romefeller ordena la ejecución de Zechs.

Asimismo los propios pilotos de los Gundam serán considerados traidores por la gente de las colonias. Esto se da cuando la flota de los nuevos mechas de OZ (los mobile dolls) en vez de combatir los asentamientos, ataca sorpresivamente a las mismas fuerzas de OZ. Las colonias son en efecto liberadas y su engañado pueblo cree que los enemigos en realidad eran los cinco pilotos de los Gundam. Esto ocasiona que los chicos sean capturados y sus mechas destruidos. Sin embargo Zechs va como Millardo reaparece en escena con el objetivo de liderar a las colonias en una rebelión contra OZ.

Un nuevo mobile suit hace su aparición: se trata del Wing Gundam Zero. Esta máquina fue el prototipo

de todos los Gundams pero era muy poderosa y peligrosa por lo que los científicos que la desarrollaron decidieron finalmente no terminarla para que nadie la pudiese usar. Khushrenada en tanto rompe relaciones con la Fundación Romefeller, lo cual desata una guerra interna en las filas de OZ. La resultante de esto es que los dos bandos instalan sus bases en sitios quietos; mientras que las fuerzas de Khushrenada se quedan en la Tierra, las de Romefeller se mudan a la Luna. El conflicto llega a su clímax cuando la fundación decide llevar a cabo la Operación Nova, es decir un ataque total contra la Tierra.

Mientras tanto las colonias ponen en marcha a su brazo armado, el movimiento White Fang. Acudidos por su líder Quince (el mismo que orquestará la Operación Meteoro), el cual decide que Millardo Peacecraft y su Gundam Epyon se conviertan en el estandarte de la causa. En la Tierra la -ahora- reina Relena lleva a cabo conversaciones con la Fundación Romefeller para lograr la paz, pero todo diálogo se rompe por la nueva rebelión de las colonias. La hecatombe, la debacle total se desata cuando tras estos sucesos comienza una guerra final de todos contra todos (donde finalmente los cinco pilotos se pelean juntos), en la cual se decidirá el destino de toda la humanidad.



LOS GUNDAMS

## Los Mangas

Como corresponde a la infinita franquicia que es en Japón, Gundam Wing no cuenta con una sino con la impresionante suma de siete!!! líneas de cómics ubicadas en su timeline. Aunque tal vez llame más la atención el hecho que estas historietas hayan sido lanzadas al mercado por diferentes editoriales, algo que no es para nada común en la industria ponja. Asimismo es interesante decir que la mayoría de estas obras están claramente orientadas al público femenino. Conviene aclarar además que todos estos mangas fueron publicados en simultáneo o con posterioridad a la emisión del anime.

El primero en editarse fue Episode Zero, el cual contaba con el guión de Yoshiyuki Tomino y Hajime Yatate; mientras que los dibujos fueron hechos por Akira Kanbe y Katsuyuki Sumisawa. La trama de este one shot -historieta autoconclusiva- editado por Kadokawa Shoten, narra el pasado de los protagonistas principales a modo de un capítulo por personaje (por ejemplo: DC 187 Duo Maxwell, DC 188 Heero Yuy). Aunque el último segmento denomi-

nado Preventer 5, es dedicado a los sucesos que ocurren al final de la guerra (la etapa de Endless Waltz). Tanto el argumento como el grafismo de este manga son en verdad impecables. El segundo comic en editarse fue también un único tomo publicado por Kadokawa Shoten y llevó por título Gundam Wing: Blind Target. Como en el caso anterior el guión volvió a recaer en los cerebros del tándem Tomino-Yatate, aunque contaron con la asistencia de Akemi Omode; los dibujos quedaron en esta oportunidad en las manos de Sakura Asagi. Los hechos contados en este tankou-bon se ubican después del final de la serie de tv pero antes del comienzo de los OVAs de Endless Waltz. Heero y sus compañeros se ven las caras aquí con un grupo de sobrevivientes de la organización White Fang, que han comenzado nuevamente a cometer actos de terrorismo. En cuanto a la calidad de esta obra en general (de corte shojo, para chicas), hay que decir que también es excelente. A continuación salió al mercado un nuevo one



shot llamado Ground Zero, el cual fuera realizado por Reku Fuyunagi con la obvia colaboración de Tomino-Yatate. Este fue el primer trabajo profesional de Fuyunagi quien hasta entonces se dedicaba a los doujinshis; lamentablemente esto se nota bastante, por lo que la calidad gráfica no es muy buena. De corte shojo, también publicado por la editorial Kadokawa Shoten como parte de la colección Asuka Comics DX, los sucesos de este tomo tienen lugar antes de Endless Waltz. Explica cosas como por qué al Wing Zero de repente le



GUNDAM WING: EPISODE ZERO



GUNDAM WING: BLIND TARGET



GUNDAM WING: GROUND ZERO



creen alas de ángel. Por otro lado aparecen los comics de Gundam Wing que publicara en su momento la editorial Kodansha. La primera colección de estos en ganar la calle se denominó Gundam W (se rompieron la cabeza los muchachos). Esta obra consta de tres tomos recopilatorios cuyo número uno estuvo disponible a partir del 6 de Octubre del '95, el número dos a partir del 6 de Febrero del '96 y el número tres a partir del 2 de Junio del '96. Gundam W básicamente reinterpreta la historia de la serie de tv, aclarando algunos puntos oscuros de la trama. Luego siguió Gundam Wing: Battlefield of Pacifist, un volumen auto-

conclusivo publicado el 6 de Octubre de 1997. Su contenido narra los sucesos acaecidos una vez que la gran guerra ha terminado y una frágil paz se instala en el espacio; sin embargo los cinco pilotos deben volver a reunirse para combatir en el misterioso satélite Vulcanus. La tercer historietita que publicó Kodansha fue Gundam Wing Endless Waltz, cuya trama como su título lo indica, se ubica en la etapa de los OVAs. Una de las colonias autodeclaró su independencia del gobierno de la Tierra, y su líder es una minita que dice ser la hija de Treize Khushrenada. Este trabajo también fue un one shot y salió al mercado el 6 de Agosto de 1998.

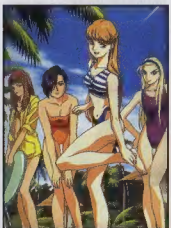
Por último hay que mencionar a Gundam W G-Unit, una colección editada entre 1997 y 1998 que fue finalmente compilada en 3 tankoubons. Esta historia si bien se ubica en la misma línea temporal de la serie televisiva, transcurre en otro lugar (dual story). En cuanto a la trama, se centra en otro Gundam que ha sido robado y oculto, y los protagonistas -los pilotos- son dos hermanos. Como conclusión hay que decir que absolutamente todos los comics lanzados por Kodansha fueron realizados por el dúo Yatate-Tomino en el guión, y por Koichi Tokita en los dibujos; asimismo se habían serializado inicialmente en la revista Comic Bon Bon.

## La versión doblada

El doblaje al español de Gundam Wing se está realizando en México, bajo la supervisión de la compañía distribuidora Cloverway, y quién lo está llevando a cabo es el Estudio Pegaso. Esta empresa es relativamente nueva en estas lides, siendo a la fecha su trabajo más conocido, el doblaje que hicieron de Escaflowne. Como dato adicional vale agregar que el director del Estudio Pegaso es el ya célebre Jesús "Chucho" Barrero, es decir quién diera vida en el pasado a personajes tremendamente arraigados en la memoria de los fanáticos del anime, como Rick Hunter (Robotech), Koji Kabuto (Mazinger Z) y Seiya (Caballeros del Zodiaco).

A priori la versión local de Gundam Wing puede ser catalogada como un tratamiento buena ya que no presenta alteraciones con respecto a lo visto en Japón. Sin embargo, algo que llamó mucho la atención fue que no se seleccionaron actores consagrados para efectuar el doblaje, sino que se optó por un cast de gente conocida pero que claramente contaba con menos experiencia. Esto significa que se corrió un riesgo importante al tomar este trabajo como una especie de "banco de pruebas". Las voces en general son correctas aunque tal vez les falte un poco de expresividad (en especial la de Trowa) y en algunos casos suenen demasiado mexicanas. De todos modos recién van pocos episodios transmitidos por lo que es muy probable que con el correr de los mismos, los actores le vayan agarrando la mano y se mimeticen un poco más con los personajes.

En el plano de lo positivo, resulta muy agradable que para el doblaje se hayan respetado a rajatabla todos los nombres originales japoneses y también los términos específicos como por ejemplo mobile suits; hubiera quedado re choto que a estos los hubieran por caso traducidos como "trajes móviles" (como hicieron los gallegos). Es bueno además que tanto opening como ending hayan quedado visualmente intactos si se comparan con el porja; aunque eso sí, todos los créditos están en inglés (lo cual no es malo ya que así entendemos quién hizo cada cosa). Las canciones, además, se mantuvieron en japonés lo cual es muy positivo. Algunos de los profesionales que están doblando al español Gundam Wing son: Alma Wilhelme (Relena Darlian), es decir quién interpretara también a Hitomi Kanzaki en Escaflowne y a Maya Ibuki



en Evangelion. Benjamin Rivera (Quatre R. Winner) el que prestara su voz para dar vida entre otros a Tetsuo Shima en Akira y a Yoshiki Yagashi en Blue Seed. Y también a José Gilberto Vilchis (Chang Wufei), el mismo que hiciera de Van Fanel de Escaflowne y de Shin en Caballeros del Zodiaco. En tanto que el propio Jesús Barrero y Carlos Becerril se limitan a desempeñar papeles secundarios.



## Actores de doblaje

Relena Darlian.....	Alma Wilhelme
Trowa Barton.....	Ricardo Mendoza
Quatre R. Winner.....	Benjamin Rivera
Chang Wufei.....	José Gilberto Vilchis
Zechs Merquise.....	Enrique Cervantes

## La repercusión internacional

Ya se expresó anteriormente que Gundam Wing es un título ultra reconocido en el mundo entero, y podría decirse que ya ha arribado a todos los mercados que consumen este tipo de productos. Como siempre el más importante en volumen (exceptuando al porja, obvio) es el que conforman el resto de los países del Sudeste Asiático; allí este anime fue estrenado casi en simultáneo con Japón, y desató una fiebre imparable en sitios como Taiwan, Hong Kong, Corea e Indonesia. En dichos lugares también se realizaron sendas ediciones de la serie tanto en DVD como en VHS. Asimismo toda la línea manga de la editorial Kodansha fue publicada en Malasia, Tailandia y Singapur, amén de los países ya mencionados. Estados Unidos es otro de los lugares en los cual la pasión por Gundam Wing se ha manifestado en forma asombrosa. Esta serie televisiva tuvo su premiere en Norteamérica el 6 de Marzo de 2000 por Cartoon Network y es interesante remarcar que allí, se emitieron dos versiones: una suavizada (por la tarde) y otra uncut (por la medianoche). Desde entonces, varios amigos de la parentela de Gundam incluídos los OVAs de Endless Waltz ya han sido transmitidos por la mencionada emisora. Y también muchos de los mangas han sido publicados por la editorial Viz. Por otra parte, la compañía Pioneer ha lanzado a este anime en DVD y VHS. En Europa el panorama es el siguiente. En Italia la serie televisiva tuvo su estreno el 18 de Septiembre del año pasado, entonces emitiéndose los martes y jueves a la mediodía a

través del canal Italia 1 (Mediaset); a la fecha también han transmitido los OVAs, en Inglaterra tanto la serie como los OVAs fueron emitidos por Cartoon Network. En tanto que la edición en VHS corrió a cargo de la empresa Dynamic Italia. En Francia, Gundam Wing no pasó por la pantalla chica sino que directamente fue lanzada en DVD por la compañía Beez; aunque se especula que pronto arribará a los televisores gracias al canal Fun TV. En cuanto al manga, la línea de comics de Gundam Wing de la editorial Kodansha se publicó tanto en la propia Francia como en España. Otro detalle muy importante asimismo es que alrededor del planeta se han vendido cientos de toneladas de juguetes de Gundam Wing.



Los fabulosos muñecos de Gundam Wing.



Los DVDs yankees de la serie

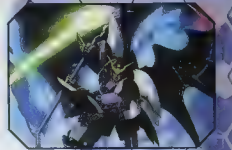
## Los OVA's: Endless Waltz

Gundam Wing - Endless Waltz es una colección de tres OVAs lanzados entre Enero y Julio de 1997 que continúan la historia de la serie televisiva.

Comienza en el AC 196, casi un año después del comienzo de la Operación Meteoro. La Tierra y sus Colonias se encuentran en paz y han constituido un nuevo Gobierno Unido, siendo Helena electa Viceministro. Para promover la paz se ha llevado adelante un programa de desarme tras el cual todas las armas de guerra han sido destruidas. Debido a ellos los G-boys deciden lanzar sus Gundams hacia el Sol, con excepción de Wufei que prefiere quedarse con el suyo. Durante su visita oficial a la Colonia X-18999 Helena es secuestrada por Mariemaia Khushrenada, quien resulta ser nada más y nada menos que la hija de Treize. Ella, decidida a continuar los planes de conquista de su abuelo, declara la guerra al Gobierno Unido. Al mismo tiempo se descubre que X-18999 posee una fábrica clandestina de Mobile Suits que se encuentran preparados para salir al combate Heero y Duo, al tanto del secuestro, envían a



Quatre en una misión suicida a recuperar los Gundams de las cercanías del Sol mientras ellos investigan en X-18999. Llegados a la colonia, no sólo reciben el ataque de Wufei y Trowa sino que descubren que, por lo visto, ambos se han pasado de bando! Por otro lado vuelven a aparecer Lucrezia Noir, Sally Po y el rubiales Zech, ahora miembros de una fuerza militar llamada Preventer que se une a los G-boys para detener a Mariemaia. El problema principal radica en que sin armas, difícilmente la Tierra podrá defenderse del ataque. El combate final tiene lugar en Bruselas, nueva capital del Gobierno Unido, donde finalmente logran vencer a Mariemaia. El staff de los Ovas fue el mismo que el de la serie original salvo por el director Yasunao Aoki (Inu Yasha, Patlabor) y el guionista Katsuyuki Sumizawa (Girl from Paranoia, Inu Yasha The Movie, Dragon Ball Z). Además de los 3 OVAs, se estrenó el 1 de Agosto de 1998 una película para cines llamada "Endless Waltz The Movie" (muy original, por supus) la cual era una recopilación de los OVAs más un par de escenas de animación nuevas.



## Las demás series de Gundam y como se relacionan sus historias

Si bien Gundam Wing es el caballo de batalla elegido para invadir Occidente, la saga Gundam lleva más de 20 años de presencia casi ininterrumpida en Japón. Esto hace que sea considerada la "Star Trek" nipona, claro está, por la gran cantidad de producciones que se han realizado de la misma, las cuales suman aproximadamente 200 horas de animación. Dentro del vasto universo de la saga encontramos series de televisión, Ovas, películas, novelas, mangas, videojuegos (que incluyen sus propias historias las cuales suelen servir de lazo entre una serie y otra), especiales de live-action y una enoóoorme cantidad de merchandising de todo tipo que hizo rico y poderoso al Sr. Bandai. Los diferentes animés de Gundam centran su argumento en distintas etapas dentro de un conflicto bélico entre las colonias espaciales y la Federación Terrestre, conflicto que por lo visto parece ser eterno. Sin embargo, a pesar de que siempre hay razones económicas políticas por las cuales ambos bandos se encuentran en combate, para los protagonistas de las diferentes series la batalla es un asunto personal. Ellos tienen sus propias motivaciones a la hora de combatir, las cuales van más allá de la magnitud de los hechos. Familia, amigos, romance, honor, lealtad; todos los protagonistas de las Gundams tienen algo propio por lo cual pelean. Otro punto de interés sobre este tema es que no siempre los roles de los bandos son los mismos. A lo largo de la saga estos se irán invirtiendo y los que antes parecían los buenos se transformarán en los



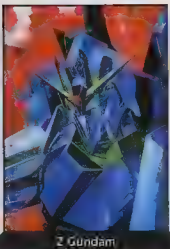
malos y viceversa. Lo que se trasluce de todo esto es que al igual que en las guerras de verdad en el universo Gundam no hay realmente buenos y malos, sino que eso dependerá del punto de vista que nos presente cada serie por medio de su protagonista y de cómo vive éste la guerra desde el rol que le toca jugar en ella.

La saga Gundam se desarrolla en el futuro, durante el UC (Universal Century - Era Universal). Para esa época el 80% de los humanos (que sumaba 11 billones) se encuentran viviendo en un total de 7 colonias espaciales cercanas a la Luna y la Tierra llamadas Sides. A pesar de que al principio se vivieron años de gran prosperidad, para el UC 0058 los habitantes de los Sides se sienten oprimidos política y económicamente por el poder de la Federación terrestre, la cual tiene control sobre todas las colonias espaciales. Esto hizo nacer un sentimiento de nacionalidad e identidad propia entre los habitantes de los Sides, los cuales comenzaron a hacer pública su enemistad contra la Federación. Ese año el Side 3 declara su independencia, fundándose en su lugar la República de Zeon. Las negociaciones entre la Federación y la República de Zeon comenzaron a ser cada vez más tensas, al punto de que el 03 de Enero de UC 0079 Zeon declara la guerra a la Federación, la cual sería más tarde conocida como "La Guerra de un Año". Zeon cuenta con la ventaja de poseer un nuevo tipo de robots de combate conocidos como Mobile Suits, los cuales son pilotados por una nueva especie de humanos conocidos como Newtypes. Para Abril de ese año, Zeon domina la mitad de la superficie terrestre y entre las pérdidas de la guerra se cuentan la destrucción del Side 5 y de parte del territorio Australiano luego de que una de las esferas de Side 2 saliera de órbita y se estrellara contra la Tierra. La primer serie de Gundam da comienzo aquí, con toda la historia anterior como su contexto. **Kidō Senshi Gundam** (o Mobile Suit Gundam) se emitió entre Abril de 1979 y Enero de 1980, totalizan-



Mobile Suit Gundam

do 43 capítulos. Los hechos se desarrollan durante los últimos 3 meses de la Guerra de un Año. El primer grupo de prototipos Mobile Suit de la Federación, conocidos como Gundams, están siendo testeados en una colonia de Side 7 cuando llega un ataque sorpresa de Zeon. La historia se centra en el combate entre Amuro Rei, piloto Gundam de la Federación; y Char Aznable, el as del combate de las fuerzas de Zeon conocido como el "Cometa Rojo". Más allá de las diferencias entre sus bandos, ellos tienen un asunto personal que solución. Un asunto de polleras, para ser más exactos: la hermana de Char, Sayla Mass, se encuentra del lado de la Federación; y además parece que Amuro se chapa a la minita de su enemigo, llamada Lalah Sune. La misma historia fue luego recopilada en una trilogía de películas estrenadas entre Marzo de 1981 y Marzo de 1982: Gundam I, Gundam II: Ai Senshi Hen (Soldados del Dolor) y Gundam III: Meguriai Uchiu Hen (Encuentros en el Espacio). Entre Marzo de 1985 y Febrero de 1986 se emitieron los 50 capítulos de Z-Gundam, continuando la historia luego de la Guerra de un Año y considerada por muchos la mejor entre las series televisivas Gundam.



Z Gundam

Da comienzo en el UC 0087; la Federación está bajo el corrupto gobierno del dictador Jamitov Hairman. Los Titans, un equipo militar de la Federación que se había encargado de acabar con los grupos rebeldes que quedarán luego del tratado de paz con Zeon, pasa a ser su fuerza de elite. Blex Fora, un Senador de la Federación, forma la AEUG (Anti-Earth Union Group) entre varios grupos rebeldes de las colonias y la Tierra con el objetivo hacer frente al tirano. El protagonista recae sobre Camille Vidan, un piloto de la Federación que luego cambia de bando y se transforma en piloto del nuevo modelo Z-Gundam. Z-Gundam se emitió entre Marzo de 1986 y Enero de 1987, totalizando 47 episodios. La historia da inicio en el UC 0088, exactamente tras el final de Z-Gundam. Jude Ashita, un pendejo de 14 años que vive en Side 1, se ve envuelto en un combate múltiple entre la AEUG, fuerzas de Zeon y pequeños grupos de Titans. Jude tiene facultades Newtype (reflejos aumentados, precognición, etc.) muy avanzadas, por lo que es reclutado por la AEUG para que pilotee el nuevo modelo ZZ-Gundam. En Marzo de 1988 se estrenó en cines Gundam: Gyakushuu no Char (El Contraataque de Char). Para el UC 0093 Char Aznable está dado por



ZZ Gundam

muerto, sin embargo se encuentra riendo sonoramente en algún lugar del espacio mientras planea su venganza definitiva contra la Federación. Luego de lograr el apoyo de algunos grupos financieros impulsa contra la Tierra un asteroide de varios kilómetros de extensión con el objetivo de crear "El Gran Armageddon". Nuevamente se verá cara a cara con Amuro, pero esta vez para saldar cuentas pendientes por la muerte de la minita de Char. Lo que siguió fue una serie de 6 Ovas conocida como **Gundam 0080: War in The Pocket**, lanzados con motivo del festejo por los 10 años de la saga. Comercializados entre Marzo y Agosto de 1989, toman lugar al final de la Guerra de un Año. La Federación escondió en una colonia de Side 6 un

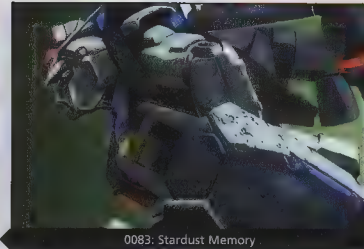


El Contraataque de Char



Gundam F-91

nuevo prototipo de Gundam con el objetivo de que no sea descubierto por Zeon. El que lo encuentra es Alfred Izhara, un pibito que se cree que la guerra es joda y que para lo único que sirve es para salir temprano del colegio. Todo cambiará cuando conozca a Bernard Wiseman, miembro del comando Cyclops de Zeon, enviados a Side 6 para destruir el nuevo modelo. Lamentablemente, la Federación se entera de la misión de Cyclops y están dispuestos a voiar la colonia antes de que el nuevo modelo calga en manos enemigas. Entre medio Alfred descubrirá que la guerra es mucho más terrible de lo que pensaba el muy boludo. En Marzo de 1991 se estrenó en cines la poco exitosa **Gundam F-91**, la cual toma lugar en el UC 0123. Un nuevo grupo militar rebelde llamado Crossbone Vanguard ataca la colonia Side 4. Durante el ataque toman de rehén a Cecily Fairchild, la cual descubre que es nada menos que la hija del líder enemigo. Mientras tanto, su mejor amigo Seabrook Arno se transforma en el piloto del nuevo Gundam F-91 de la Federación, por lo que se volverán a ver durante el combate pero peleando para diferentes bandos. Una nueva serie de 13 Ovas llamadas **Gundam 0083: Stardust Memory**



0083: Stardust Memory

fueron lanzados entre Mayo de 1991 y Septiembre de 1992. La historia toma lugar en UC 0083, o sea entre los hechos de la serie original y Z-Gundam. La Federación se encuentra probando nuevos prototipos Gundam en Australia. Zeon, al tanto del asunto, envía a la flota Delaz a cargo de Aguilé Delaz a investigar en el marco de la Operación Stardust. Aguilé asigna la operación a Anavel Gato, el cual logra infiltrarse en la base enemiga y chorear el nuevo modelo. Kou Ukaki, piloto de pruebas de la Federación, sale en su persecución. Ya en la Luna y con el robot en su poder, Zeon transmite un mensaje donde declara nuevamente la guerra a la Federación alegando el desarrollo clandestino de armas nucleares (prohibidas por un tratado entre ambos bandos).

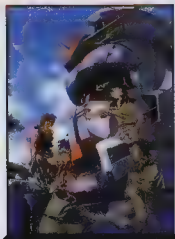


V Gundam



U-Gundam

La historia fue luego recopilada en **Gundam 0083: Last Blitz Of Zeon**, estrenada en cines nipones en Agosto de 1992. El regreso a la TV de la saga fue con **V-Gundam** (Victory Gundam), emitida entre Abril de 1993 y Marzo de 1994 con un total de 51 capítulos. El año es UC 0153. La Federación ha trasladado su base de operaciones a la Luna, y la Tierra se transformó en una suerte de reserva natural donde sólo se puede vivir en áreas especialmente designadas. Mientras tanto, el Imperio Zanscarl toma control del Side 2 y se dispone a recolonizar la Tierra por medio de la fuerza. Hace aparición para combatirlos la Liga Militar (una fuerza cívico-militar), que tiene todas sus fichas puestas en Liso Evin, un pendejo de 13 años que como se crió al lado de un simulador de Mobile Suit (se ve que



Gundam: The 08th M.S. Team

nadie lo quería) pilotoa el nuevo modelo, llamado por supus, V-Gundam. A continuación apareció **Kiddō Butōden G-Gundam** (Mobile Fighter G-Gundam), una serie de TV de 49 capítulos emitida entre Abril de 1994 y Marzo de 1995 con motivo del cumple número 15 de la saga. Sunrise, en lugar de ceremonia de las velas y vals con papá Bandai, prefirió para su niña bonita realizar una serie a puro combate de robots llenos de gadgets (muy en la onda del "Barón Rojo" que emite Locomotion). Nos encontramos en el FC 0095 (Fighter Century, un universo alterno de la saga). Los países de nuestro planeta han fundado colonias en el espacio, y aunque no hay guerra entre ellas, solucionan sus diferencias organizando peleas de Gundams. Para ello utilizan la Tierra, resignada a la triste tarea de ring para colosos mecánicos. A la larga estas peleas tomaron forma de un Torneo donde la nación ganadora recibe el título de "Lider de todas las Colonias". El piloto del



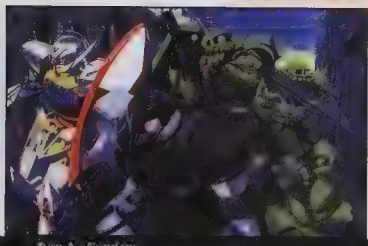
Gundam Wing



poral original de la serie (UC). De esta se hizo en 1996 una recopilación de partes de la serie en 4 videos conocida como "Gundam Wing: Odd Numbers / Even Numbers - Operation Meteor". Los 2 videos de "Odd Numbers" traen escenas de Heero, Trowa y WuFei; y los 2 de "Even Numbers" traen de Duo, Quatre y otros personajes de Wing. Estas recopilaciones incluyen como novedad escenas que quedaron afuera de la serie original como también algunos flashbacks de los personajes. Entre Enero de 1996 y Diciembre de 1998 se lanzó una nueva serie de 12 Ovas llamada **Gundam: Dai 08 MS Shōtai** (Gundam: The 08th M.S. Team). La historia se desarrolla en el UC 0079 durante los hechos de la Guerra de un Año, cuando Zeon tenía bajo su control más de la mitad de la



Turn A Gundam



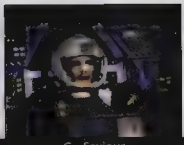
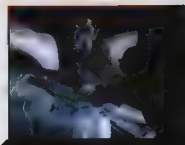
superficie terrestre. Shiro Amada, miembro de la Federación, tiene la misión de infiltrarse en territorio enemigo, más concretamente en el Sudeste Asiático, y realizar maniobras de acecho, ataque y exploración al mando del 08vo pelotón de Mobile Suits. Durante la misión se volverá a encontrar con Aina Sahalin, una piloto enemiga con la cual había tenido un affaire algunos años atrás. La serie es la "NAM - Primer Pelotón" del universo Gundam, con mucha selva, pantano, ataques sorpresa y Mobile Suits que llevan mochilas (H) para su expedición lejos de la base. Todo esto mezclado con un toque de romance la convierten en una de las favoritas para los fans de la saga. La misma historia fue a su vez recopilada y lanzada en forma de película en 1998 bajo el nombre "Gundam The 08th M.S. Team:



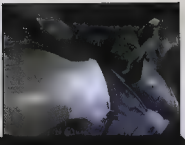
Gundam X

Miller's Report". Una nueva serie de TV de 39 capítulos, **After War Gundam-X**, se emitió entre Abril y Diciembre de 1996. Toma lugar en AW 0015 (After War), una nueva línea temporal. Han pasado 15 años desde que finalizó la 7ma Guerra Espacial, y en la Tierra se vive una época apocalíptica plena de anarquía y regresión tecnológica (tipo Mad Max, para darse una idea). Garrod Ran es contratado para rescatar a Tifa Adil, una de las últimas Newtypes que quedan, de las garras de los Vultures, un grupo paramilitar fundamentalista. A su vez, una fuerza revolucionaria de las colonias especiales hace aparición con intenciones de acabar con los humanos que aún quedan en la Tierra. Solo Garrod, pilotando el Gundam-X, se atreve a hacerles frente. En 1997 se lanzan los Ovas

de Gundam W: Endless Waltz, los cuales a su vez fueron recopilados en forma de película en 1998. De su historia hay un apartado dentro de esta misma nota. Con motivo del 20vo aniversario de la saga, entre Abril de 1999 y Marzo de 2000 se emitió "Y" **Gundam** (también conocida como **Turn A-Gundam**), serie de TV de 50 capítulos. El "Y" (Turn-A) del título es un símbolo matemático que significa "todos los elementos en uno". La serie da comienzo en el CC 2345 (Correct Century, otra vez, un universo paralelo). En la Tierra, por razones desconocidas, se vive en una época de regresión tecnológica muy parecida a los años de la Primera Guerra Mundial. Sin embargo, las colonias se encuentran en pleno progreso científico y años adelantados en tecnología. Los Moonrace, habitantes de la Luna, deciden que son legítimos propietarios de nuestro planeta y reclaman a las autoridades que les permitan regresar a la Tierra. Tras arduas negociaciones y negativas por parte del gobierno terrestre, los Moonrace deciden invadirlo y tomarlo por la fuerza. El protagonista es Rolan Seack, que tras ser enviado por los Moonrace para comprobar si realmente los selenitas (je) son capaces de vivir en el planeta, decide cambiar de bando para defender a



G-Saviour



Gundam Seed

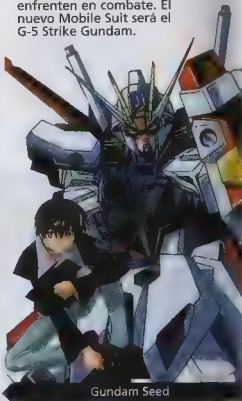
sus amigos terrícolas transformándose a su vez en el piloto del "V" Gundam (y menos mal, porque con puros biplanos difícilmente la Tierra podría soportar el robótico ataque lunar). Sin embargo lo que él realmente desea es que ambas partes puedan encontrar una salida pacífica. De "V" Gundam se realizaron a su vez dos películas: Earth Light, estrenada en Octubre de 2001; y Moonlight Butterfly, estrenada en Marzo de este año. En Junio de 1999 se emitió un especial para TV de Live-Action (o sea, con personas reales) llamado **G-Saviour**. Comienza en el UC 0223, con la fundación de un Congreso a nivel universal con representantes de todas las colonias, ahora transfor-



madas en naciones semi-autónomas. A pesar de ello existe un grupo de rebeldes conocidos como Illuminati que acusan al Congreso de ser la misma mierda tiránica que la antigua Federación. Mark Curran y Cynthia Graves, tras verse envueltos en un extraño caso de corrupción por parte del Congreso, huyen con un nuevo descubrimiento llamado Hydro-Gen a una colonia espacial. Allí se encuentran con un viejo amigo de Mark, Philippe San Simone, el cual pertenece a los Illuminati y les propone unirse a ellos, ofreciéndole a Mark ser piloto del nuevo modelo de Mobile Suit, el G-Saviour. En el 2001 se proyectó en el Tokyo Bunka Kaikan un corto de 23 minutos producido por Sunrise llamado **Gundam Neo Experience 0087: Green Divers**. Generado a base de CG (Computer Graphics) y animación de alta calidad, el corto fue hecho para formato IMAX, el cual es un sistema de semi-realidad virtual que se proyecta a lo largo de 3 pantallas que suman 20 metros de largo en total dentro de una gigante sala de cine en forma de domo. Básicamente aquellos que pagaran la entrada de 1000 yens podrían disfrutar de una simulación de viaje en un crucero espacial de pasajeros que es sorpresivamente atacado por un grupo de Mobile Suits.

Además, entre 1988 y 1991 salieron esporádicamente varios Ovas de SD Gundam, por supuesto, todos ellos animados con bonitos super-deformed de

los más variopintos modelos de la saga. Todos sus argumentos son en joda y no tienen continuidad dentro de ninguna de las líneas temporales. Y como si todo esto fuera poco, en Agosto de este año se estrena una nueva serie para TV llamada **Gundam SEED**. Los protagonistas serán dos pilotos de Gundam de 16 años, Kira Yamato y Asulan Zara. Ellos pertenecen a una nueva especie de humanos conocidos como los "Coordinators" (algo muy parecido a los Newtypes). A pesar de ser amigos, Kira pertenece a los Union Earth Force y Asulan a los Citizen Revolution Force ZAFT, por lo que se verán las caras cuando ambos bandos se enfrenten en combate. El nuevo Mobile Suit será el G-5 Strike Gundam.



## El autor y sus obras



Yoshiyuki Tomino

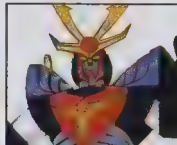
Yoshiyuki Tomino es una de las figuras más famosas dentro del mundo del anime, no sólo por haber vivido toda su vida de la única buena idea que se le ocurrió, sino también por haber participado activamente del nacimiento y desarrollo de la industria. Se recibió de director cinematográfico en 1961, consiguiendo más tarde trabajo en Mushi Productions, el estudio de animación fundado por el mítico "dios del manga" Osamu Tezuka. En 1963 se suma como guionista y asistente de dirección en la primer serie de anime para televisión: "Tetsuwan Atom" (o Astroboy, como es conocida en occidente).

Trabajando para Mushi participó de series pioneras como "Ribon no Kishi" (La Princesa Caballero, 1967), "Ashita no Joe" (Joe del Mañana, 1970) y "Umi no Triton" (Tritón de los Mares, 1972). Cansado de no tener trabajo regular en Mushi, se transforma en una suerte de freelancer. Participa en clásicos de Tatsunoko Productions como "Inzou Ningen Casshan" (1973) y "Hurricane Polymer" (1974), ambas inspiradas en los superhéroes norteamericanos del comic (una tendencia por esos años en esta productora). En 1974 conoce a Yoshiyazu Yasuhiko y juntos dan forma al guión para la

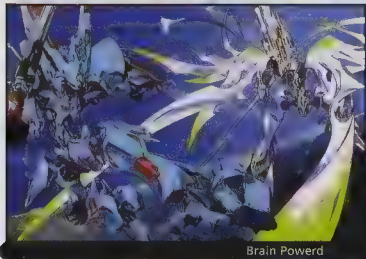
serie de TV "Uchu Senkan Yamato" (emitida en Argentina como Viaje a la Última Galaxia), basada en el manga del genial Leiji Matsumoto. Ese mismo año participa de "Alps no Shoujo Heidi" (Heidi la niña de los Alpes) junto al afamado director Hayao Miyazaki. Todo este trabajo da sus frutos cuando en 1975 la productora Sunrise le ofrece dirigir la serie Yusha Raideen (Raideen el Bravo). A partir de allí se radica definitivamente en Sunrise. Durante los siguientes años se sumó a la popular moda de las series de "Chokuzokas", o sea, las de colaridos robots lutosos que luchan entre sí lanzándose ridículos ataques (tipo Mazinger-Z).

Durante esa época dirige Combattler V (1976), Zambot 3 (1977), Voltes V (1977) y Daitan 3 (1978), participando en todas ellas su co-equiper Yoshiazu Yasuhiko. El hecho de que ninguno de los protagonistas de estas series haya salido sano y salvo de sus roboteros combates le valió a Tomino el apodo de "Zen Koroshi no Tomino!" (algo así como "Matalos a todos, Tomino!"). Lamentablemente ninguna de ellas se emitió en nuestro país debido a que los robots de Toei Animation copaban por aquella época los televisores argentinos.

En 1979 y junto a Yasuhiko da forma a su más grande éxito, por supuesto, estamos hablando de Gundam. Con ella Tomino no sólo llenó de oro las arcas de Bandai sino que también revolucionó la manera de hacer series de robots gigantes, planteando en lugar de la clásica peleita "mecha malo vs mecha bueno", una guerra de magnitudes reales donde los robots, no son otra cosa más que un arma para la batalla. Durante los siguientes años continúa creando y dirigiendo series de robots, entre las que se cuentan Ideon (1980), Blue Gale Xabungle (1982), el clásico Aura Battler Durbine (1983) y Heavy



De izquierda a derecha: Yamato, Combattler V y Zambot 3



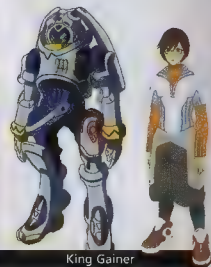
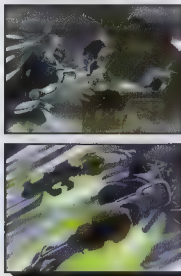
Brain Powerd

Metal L-Gaim (1984). En 1985 dirige Z-Gundam, la primera secuela de su criatura. A partir de ahí larga todo y se dedica de lleno a sus Mobile Suits. Llegado el décimo aniversario de la saga, se cansó de laburar y se dedicó a perder pelo mientras otros directores tomaban su antorcha, por lo que "War In The Pocket", "Stardust Memory", "G-Gundam", "Gundam Wing", "The 08th M.S. Team" y "Gundam-X" sólo contaron con su supervisión. Cansado de rascarse y ya calvo participó en 1992 de la olvidable "Mama wa Shougaku Yon-Nen-Sei" (Mama es una estudiante de 4to grado). Todo cambia en su vida cuando en 1995 hace aparición Neon Genesis Evangelion, el producto estandarte del estudio Gainax.

Por alguna razón, a Tomino no le gustó la nueva "Evamania" y comenzó a criticar la serie en entrevistas, incluso las malas lenguas de la industria cuentan que organizaba fiestas "anti-evangelion". Convencido de que podía hacerle el aguante a Gainax dio forma a "Brain Powerd", estrenada en 1996. A pesar de que contaba con diseños mecánicos de Mamoru Nagano (Five Star Stories) y música compuesta por Yoshio Kanno (Macross Plus, Cowboy Bebop), Brain Powerd no llegó ni remotamente a la altura de Evangelion. Tras el tropezón, dirigió ese mismo año "Garzey no Tsubasa", una serie de 3 Ovas inspirada en el mismo universo que su



vieja Durbine. Por suerte el palo le sirvió para reencontrarse con su criatura, y tras ponerse al día de como iba la historia y descubrir los quilombos temporales que armaron mientras no estaba, dirigió en 1999 la bastante exitosa "Turn A Gundam". El 02 de Julio de este año se estrenó en el canal WOWOW una nueva serie bajo su dirección llamada "King Gainer", la cual por supuesto todavía se encuentra al aire en la isla. Al mismo tiempo prepara lo que será Gundam SEED, la última continuación de la saga a estrenarse este agosto. Pero a no emocionarse, porque Tomino volvió a la vagancia y decidió relegar el puesto de director a Mitsuo Fukuda (Future GPX Cyber Formula).



King Gainer



"Les voy a meter el dedo en el culo a todos."

# ROFCAnime FanSub

presenta:

17/08/02

La última película del maestro

## Hayao Miyazaki

Sen to Chihiro no Kamikakushi  
(Spirited Away)

Además con la misma entrada podes ver lo mas nuevo del Anime en estreno exclusivo:

Siempre Calidad DVD  
Mazinkaiser  
Hellsing  
Ebichu  
R.O.D.  
X TV  
GTO  
Sorpresas

Pantalla GIGANTE  
Idioma Original  
Subtitulos en Castellano

www.ROFCAnime.com.ar

- Sábado 17/8 13hs - Cine Atlas Recoleta - Guido 1952 CF -  
- Entrada: \$6.- en Camelot Comics - Av. Corrientes 1388 CF -  
- Toda la info en www.ROFCAnime.com.ar -

# V: Invasión Extraterrestre

Por Agustín Gomez Sanz

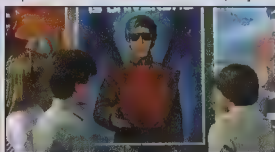
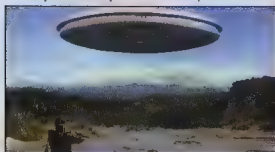
**Tragate esta rata, lagarta!**

Para todos los que crecieron durante la década de los ochenta, la serie "V" fue un hito en la historia de su infancia, el tema de charla obligado al día siguiente en "el cole" y responsable de imágenes (como Diana tragándose una rata entera y el tipo que se arranca la piel mostrando las escamas de lagarto) que quedarán grabadas en la memoria para siempre. "V: Invasión Extraterrestre", como se conoció en Latinoamérica, se emitió en Argentina a mediados de 1985 por primera vez y luego se repitió infinidad de veces a lo largo de estos 18 años que pasaron desde entonces. Esta serie, más allá del impacto que tuvo en los ratings en todo el mundo, marcó además una de las primeras apuestas realmente fuertes a la producción de miniserías en TV e incluso también a los proyectos de ciencia-ficción. Con más de un millón de dólares de presupuesto para cada episodio, Kenneth Johnson (responsable de series como el Increíble Hulk y la Mujer Biónica) se puso a trabajar de creador, escritor, director y productor ejecutivo en un proyecto que mostrara a los EE.UU. bajo un régimen fascista tipo Nazi. Es así como en Mayo de 1983 la miniserie de cuatro horas producida por la



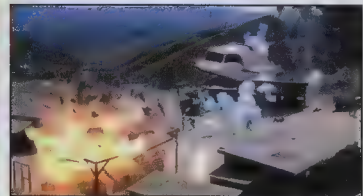
Warner Bros. se emitía en USA por el canal NBC. La serie en sí trataba sobre una raza alienígena, conocida como "Los Visitantes", que llegaba al planeta en sus modestas 50 naves nodriza de 3 km de largo, posándose sobre todos los centros importantes del mundo. Estos visitantes se presentan como pacíficos

habitantes del planeta Sirius IV y, profesando la amistad universal, piden intercambiar tecnología por recursos para su moribundo planeta. Los extraterrestres parecen iguales a los humanos, salvo por el detalle de que en su planeta los gases contaminantes forzaron sus cuerdas vocales, deján-



doles un tono de voz reverberante tipo Megatron. Sin embargo, el héroe y protagonista Mike Donovan, gracias a toda su experiencia como camarógrafo de guerra (Incluyendo Vietnam), sospecha de sus intenciones y se infiltra en una de las naves para desenmascararlos. Como todos saben los aliens resultan ser reptiles gigantes que están raptando a cualquier científico que pueda descubrirlos, reclutando jóvenes para los "Cuerpos de Juventud de los Visitantes" y como bonus lavándole el cerebro a los gobernantes del mundo. Pero lo mejor es que después de todo eso planean llevarse la provisión completa de agua del planeta y de paso empaquetar a la gente como comida procesada. Para el final de la primer miniserie, se desata la guerra entre los Visitantes y la Resistencia, apoyada secretamente por una facción de los aliens conocida como la Quinta Columna. El éxito fue nada menos que arrasador, cosa que alertó a la Warner a producir una segunda miniserie. Las seis horas de "V: The Final Battle" continua-

ban directamente a la anterior, aunque Johnson terminó saliendo del proyecto ya que pretendía que "V" continuara con una serie de películas para TV de 2 horas (igual al formato inicial). Con un nuevo equipo creativo, "V: The Final Battle" llegó a las pantallas de la NBC en Mayo de 1984, manteniendo la temática social (con temas como derechos de aborto, discriminación, la amenaza nuclear, etc.) que había destacado a su predecesora. Esta parte terminaba con el nacimiento del primer híbrido entre las dos especies y el descubrimiento del "Polvo Rojo" (que no es una película porno rusa), capaz de alejar finalmente a los aliens del planeta. Ante otra excelente aceptación del público la NBC decidió cagarse en la parte "Final" del título anterior y pidió una serie semanal, que salió al aire en Octubre de 1984. Es así como terminaron inventando que el dichoso polvo rojo causaba mutaciones en los animales y plantas terrestres, y también necesitaba una temporada de tiempo fría





Mike Dinovani



Diana



Julie



Martin / Philip



Ham Tyler



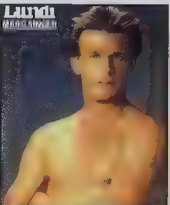
para regenerarse, haciéndolo inofensivo en zona de mucho calor como Los Angeles (donde justamente se desarrolla la acción). Desafortunadamente "V: The Series" ya no tenía la influencia de Johnson y las historias comenzaron a decaer, pareciendo cada vez una telenovela que una serie de ciencia-ficción. El presupuesto para los efectos especiales bajó mucho y se empezó a usar mucho material de la de las dos miniseries anteriores (incluso llegaron a usar escenas de "La Guerra de los Mundos" de 1953). Muchos personajes fueron eliminados, entre los cuales estaba el favorito del público: el mercenario Ham Tyler (Michael Ironside). Como resultado la serie fue cancelada en Marzo de 1985 luego de 19 episodios. El supuesto final (que no lo era) mostraba la llegada de "El Líder", capo de los Visitantes, que ordenaba un cese al fuego y pedía encontrarse con Elizabeth, la híbrida humano-reptil. Aunque si bien quedaba bastante aceptable como conclusión dejaba colgado



El lagarto Juancho

el hecho de que Kyle (el enamorado de Elizabeth) se había metido en la nave junto con ella y que encima Diana había puesto una bomba en ese mismo transporte para asesinar al líder y reconocer la guerra. Se conoce el guión del supuesto episodio 20 que nunca llegó a filmarse, en el que trataba de dársele un nuevo estilo a la serie (ver guía para más detalles).

Por otro lado Michael Straczynski, conocido después como el creador de Babylon 5, fue asignado por la Warner para escribir el guión de una cuarta continuación en 1989 aunque el proyecto fue cancelado por ser muy costoso. Aunque no logró sobrevivir, "V" fue responsable de abrirle la puerta a las superproducciones de ciencia-ficción en TV (ej. el regreso de Star Trek, donde incluso se usaron algunas de las pistolas de los Visitantes), e influyendo fuertemente a todas las producciones del género venideras. Ejemplo de esto es la



Ups! Este se escapó de la nota de Yael de la Lz #261!!



Y quién no tuvo susitos eróticos con esta perra/lagarta??

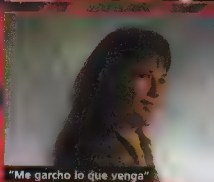
película "Independence Day" donde copiaron la secuencia de la llegada de las naves. También en la actualidad otra serie de Gene Roddenberry (el creador de Star Trek) llamada "Earth The Final Conflict" retoma casi de manera textual el conflicto y los planteamientos de "V" (sólo reemplazando al Nazismo por la onda religiosa New Age). Kenneth Johnson por su parte continuó trabajando en una serie de TV conocida como "Alien Nation" (basada en el film del mismo nombre) y que luego terminó convirtiéndose en una serie de películas para Tv. Esta producción era muy similar a



"Quehijodeunagrandsimapatula! Dónde te compraron la nave y el muñeco?!!!"



Lydia



"Me garcho lo que venga"



Willie / Freddie Krueger



Kyle (Jugadooor)



Elizabeth de pendeja

su concepto previo (imagen de la nave nodriza volando y todo), manteniendo el enfoque en el conflicto social y la discriminación salvo que en este caso los aliens eran esclavos que se unen pacíficamente a la sociedad. En nuestro país, al igual que en el resto de Latinoamérica y parte de Europa, "V" llegó en forma de una gigantesca serie semanal dividida en múltiples capítulos de 1 hora (aunque se la pasó también de a 2 capítulos por noche). El impacto en Argentina fue bastante grande siendo discutida en muchos diarios y programas de Tv. La poca cantidad de merchandising existente (ver sección posterior) se vio trabada por las restricciones de importación, haciendo que los chicos se volcaran a producir sus propios juguetes de "V". Así nació un ingeniosísimo invento: la piel arrancable mezcla de boligoma y cobertura plástica de cuaderno (con una base reptil de marcador por supuesto); así también como una infinidad de navetas de papel con el signo de los Visitantes.

# Guía de producciones

**TV**  
**Miniserie**

2 Episodios de dos horas cada uno  
Emittedos en USA el 1/5/83 y el 2/5/83

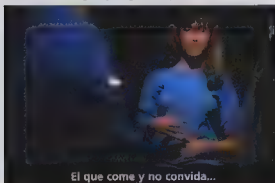
**Parte I**

Los Visitantes llegan a la Tierra en 50 naves nodrizas pidiendo ayuda para restaurar su derruido planeta a cambio de nuevas tecnologías. Luego de llegar a un acuerdo, grandes cantidades de aliens se suman a la población, pero gracias a su actitud amistosa son aceptados sin problemas. Los científicos del mundo comienzan a desaparecer y Mike Donovan se mete en la nave nodriza de Los Angeles para buscar pistas. Ahí descubre que los Visitantes son en realidad una raza de reptiles y que en efecto están tras los secuestros de científicos.

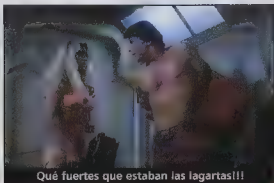


**Parte II**

Donovan es capturado al tratar de volver a meterse en la nave, pero es rescatado por un miembro de la Quinta Columna (rebeldes dentro de la raza alien) que le cuenta sobre los planes de los Visitantes para robar el agua del planeta y llevarse a la gente como comida. El movimiento de resistencia comienza a atacar a los grupos visitantes, capturando armas enemigas y logra su primer victoria.



El que come y no conviada...



Qué fuertes que estaban las lagartas!!!

**TV**  
**Miniserie**

3 Episodios de 2 horas cada uno  
Emittedos en USA el 6/5/84, el 7/5/84 y el 8/5/84.

**Parte I**

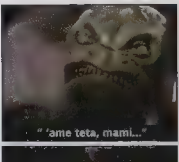
A esta altura los visitantes dominan completamente la Tierra, aunque siguen posando como amigos. Julie, una científica relacionada con los Visitantes pero miembro secreto de la resistencia, le arranca la máscara a John (el comandante reptil) durante un evento televisivo. Diana se lleva a Julie a la nave nodriza.

**Parte II**

Los Visitantes atacan el cuartel secreto de la resistencia, pero esta sobrevive gracias a que fue alertada antes por miembros de la Quinta Columna. Sobre la nave, Diana comienza a lavarle el cerebro a Julie, y es interrumpida por un reptil rebelde disfrazado de Donovan. La resistencia logra destruir las instalaciones que roban el agua de la costa de Los Angeles y Robin Maxwell (la mina que garcho con uno de los Visitantes) tiene a dos bebés híbridos: uno de apariencia humana y otro casi totalmente reptil (esta escena es uno de los momentos clásicos de la serie).

**Parte III**

El bebé reptil de Robin se caga muriendo poco después de nacer, pero su autopsia revela un virus que sirve de base para crear el Polvo Rojo. La resistencia lo libera en cantidades masivas en todo el planeta y las naves deciden huir. Diana prefiere activar la secuencia de autodestrucción y eliminar a todo L.A. antes de irse, pero la resistencia logra desactivarla y de bonus captura a Diana.



"ame teta, mami..."



"Malditas cartas con Anthrax"

**TV**  
**Serie de TV**

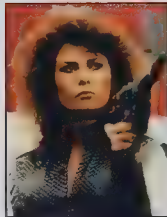
19 episodios de una hora cada uno  
Emittedos en USA entre 26/10/84 y 22/3/85

La serie comienza con "Liberation Day", situado un año después de la victoria sobre los Visitantes. Diana escapa de la cárcel y manda una señal a la flota reptil, que se escondía en el lado oscuro de la luna. Los visitantes atacan de nuevo a Los Angeles y Nathan Bates (un empresario importante y capo de la zona por haber fabricado el virus) hace un trato con ellos: convertir la ciudad en una zona neutral a cambio de no esparcir más polvo rojo.

Todo el mundo está buscando a la bebé Elizabeth, la pendeja híbrido, pero lo que nadie sabe es que ahora la piba es adolescente (después de un año de nacer). Para poder obtener la ubicación de esta chica, Diana le da drogas a Donovan y arma todo un escenario haciendo que él crea que todo lo que pasó hasta ahora fue un sueño. Donovan se resiste y se reencuentra con su hijo, Sean, que ahora es un soldadito de los malos y no lo quiere más (buuuuuu). Diana sella a Los Angeles en un campo de fuerza mientras Charles (el nuevo comandante de la flota) anuncia que va a casarse con Diana. En un capítulo que más parece de Dailias que de una serie de ciencia-ficción, Lydia (la eterna enemiga de Diana) le pone veneno a la copa nupcial de su rival, la cual termina tomando Charles por accidente.

Llega un Inspector General para investigar esta muerte, que termina resultando ser Philip, hermano gemelo de Martin (un Visitante amigo de Donovan). Philip busca a Donovan para vengar la muerte de su hermano pero descubre que en realidad la que lo mató fue Diana y terminan aliándose en contra de los Visitantes (ahhhhhhh).

Justo cuando todos los protagonistas quedan rodeados y están a punto de morir, una voz en el cielo ordena el alto total de las hostilidades. La voz es de "El Líder" que llega a la Tierra para negociar la paz. Todos se reúnen en la nave nodriza y cuando llega el transporte del Líder, Elizabeth se mete en la nave y juntos vuelven al espacio. Kyle, su novio (tiene dos años maldito pedofílico!), desaparece y todos creen que se coló en la nave. Sin embargo Diana les cuenta contenta que puso una bomba en el transporte del Líder para continuar la guerra...



Dos años le duró lo virgen!!

**Miniserie 20**  
**"The Attack"**

Nunca filmado  
A ser emitido el 29/3/85

La nave del Líder se va y Donovan trata de seguirlos, pero Julie lo detiene por miedo a reconocer la guerra. En la nave, Kyle sale de su escondite y ve que está vacío. De repente es transportado a un cuarto oscuro donde ve al Líder, un reptil gigante con cuatro brazos. Elizabeth aparece y le dice que este bicho es "la suma de todo, el completo". Cuenta que hace eones los gobernantes de Sirius IV, por miedo a que alguno de sus habitantes lograra la perfección, rompieron el Anyx (la fuente de todo su poder unido). Una de las piezas del Anyx terminó en la Tierra y, por ser un híbrido entre ambas razas, Elizabeth puede lograr llevar al Líder a la perfección final.

El transporte del Líder descubre sus planes y encarga a todos los rebeldes y lanza un ataque final contra la Tierra. Kyle aparece de repente en la cárcel junto a Donovan, Julie y Willie (el alien medio bolladito). Todos juntos escapan, pero en medio del quilombo Diana mata a Julie (17).

Philip los ayuda a escapar de la nave, y su transporte se estrella en la Tierra. Elizabeth se materializa y trata de ayudarlos pero el Líder la hace desaparecer. Nuevamente en el cuarto oscuro el Líder descubre sus planes de conquista; ella elige rebelarse contra él y con mucho esfuerzo logra transportarse.

Otra vez en la Tierra, Hank-Tyler hace su regreso triunfal (lo habían sacado de la serie hace mucho) y los rescata de la nave estrellada. El Líder hace contacto con Diana y le dice que Elizabeth se llevó todos los secretos de los antiguos junior con el aparato para encontrar el Anyx. Si ella lo encuentra podría convertirse en algo superior a todos ellos y la Tierra ganaría la guerra. Diana descubre sus planes de conquista; ella elige rebelarse contra él y con mucho esfuerzo logra transportarse.

Con todos estos cambios argumentales, el programa pasaría a convertirse en una especie de road-show (tipo el Fugitivo o Brigada A), con los protagonistas yendo de lugar en lugar buscando el bendito coso este y Diana persiguiéndolos.

J. Michael Straczynski, el creador de Babylon 5, escribió seis guiones diferentes para una posible continuación de "V". Este es el argumento final, que igual nunca llegó a ser filmado por ser muy caro, cancelando todo el proyecto en Junio de 1991.

Continuando al último episodio visto por el público (el 19), los Visitantes aprovechan el caos del fuego para hacer un nuevo ataque final a la Tierra eliminando a casi todos los rebeldes. Willie es ejecutado mientras que Donovan es herido y llevado al planeta de los Visitantes. La nave de Lydia explota y Diana es transferida a otro puesto (o sea, eliminamos a todos los actores de la serie vieja).

Elizabeth, es llevada al mundo de los Visitantes... para ser viviseccionada frente a la comunidad médica. Cuando la cortan sus "energías cósmicas" hacen explosión cual bomba atómica volando de cuajo todo el departamento de líderes reptiles. La acción pasa entonces a ubicarse cinco años después con el planeta nuevamente bajo el control de los Visitantes.

En Chicago un grupo de la resistencia liderado por Damon Mallory, se junta con Ham Tyler (el único personaje que sobrevivió de la serie) y contactan a otra raza alien, enemiga de los Visitantes: los "Outsiders": los "Bichos en realidad son de la misma raza reptil, salvo que abandonaron el planeta madre hace siglos por ser pacifistas. Estos bichos traen un arma super potente que se llama el pacifismo en el culo) que desgraciadamente cae en manos enemigas, pero Tyler se sacrifica y antes de morir la dispara contra la nave nodriza destruyéndola.

## Merchandising

El merchandising de esta serie resultó ser sorprendemente poco, especializándose más que nada en novelas relacionadas con la serie. Aparentemente esto se debe a que la serie estaba pensada para un público más adulto, aunque es una lástima ya que fue un éxito entre los chicos. Las novelas en cuestión fueron nada menos que 16, publicadas entre 1984 y 1988. Editadas por Pinnacle, dejó solo a la primera el trabajo de cubrir los eventos de "V" y "V: The Final Battle", haciendo que las otras 15 fueran historias totalmente originales. Las 15 novelas contaban sobre diferentes historias que ocurrían justo después del polvo rojo hasta el final de la serie, teniendo algunos personajes de personajes conocidos y otras siendo absolutamente originales (como ser el caso de un tipo que va a Japón para infiltrarse en un grupo de Visitantes expertos en artes marciales). También adaptando esta parte de la saga estaban los comics producidos por DC. Los 18 números cubrían solo las aventuras de los personajes originales, y fueron editados entre Febrero de 1985 y Julio de 1986 (hasta se llegaron a publicar en Argentina). Pero sin duda lo que merece un punto aparte especial son los muñequitos. Cómo puede ser que no hayan sacado los muñecos de "V"?!!?! Lo único que existe es una figura tipo Ken con uniforme de Visitante y cara arrancable para mostrar al lagarto. No había pibe que no hubiera estado dispuesto a entregar un riñón a cambio de tener esos muñequitos tipo G.I. Joe con los que jugaba Sean Donovan al principio de la serie, pero desgraciadamente nunca salieron a la venta. En España se usaron esas matrices para hacer figuras de goma (de esas que no tienen articulaciones y al final el alambre les termina saliendo para afuera) que supuestamente incluían a un Soldado, Diana, Mike, y Julie; pero no se parecían en nada a esos personajes. Lo único que sí salió y llegó a nuestro país, aparte del álbum de figuritas y el video juego para Commodore 64, fueron unos vehículos repintados de blanco, y con el símbolo Visitante, que eran una truchada total (la camioneta era la misma que la de Brigada A).

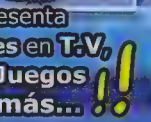
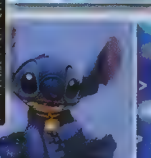
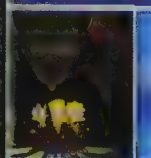
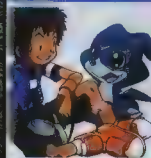
El único más o menos logrado fue una moto Visitante con el corredor en uniforme, que después terminó siendo repintado para un millón de series diferentes.



EDICIONES AIXA



Todos los meses **GRAFFITI** te presenta  
 los mejores espectáculos, las Series en T.V.,  
 las últimas novedades en Videos Juegos  
 lo más reciente de la música y mucho más... !!



# ¡NO PODES!

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



## INAUGURAN EN JAPON

UNA FACULTAD PARA SER PORNOGRAFO

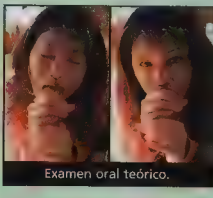
Así como se escucha: En Japón abrieron una facultad cuyo objetivo final es obtener el título de Director de Cine Pornográfico. La "universidad" está en el distrito de Roppongi en Tokyo (algo así como la zona roja acá). El capo de los profesores es Fujii Tomonori, el creador de la película porno más popular en Japón: "Sentakuya Ken-chan" (Ken, el Empleado de la Lavandería). Hasta ahora sólo se aceptaron 8 estudiantes, ya que la facultad es muy selectiva con los alumnos y además es bastante cara (porque hay que pagarle a los actores porno que actúan en las clases).

Editorial Ivrea pudo hacerse de un cronograma de los cursos de la porno-facu:

- "Gulón: esa cosa inútil".
- Materia opcional, no necesaria para recibirse, 1 día de cursada.
- "Cómo convertir nombres de películas normales en nombres porno".
- Materia obligatoria, dos veces por semana por 3 años.
- "Iluminación: o cómo prender la luz de la casa prestada"
- "Musicalización: todo lo que puede hacerse con un órgano y un bajo"
- "Posturas extrañas: todo lo que puede hacerse con un órgano abajo"
- "Casting: más es mejor"
- "Cámara: cómo acercarse lo suficiente sin recibir un pizajo"
- "Dirección de actores: cómo convencer a una actriz de que haga lo que no quiere y cómo motivar a un actor a que haga lo que no puede"
- "Montaje: la ropa puesta va al principio, la acabada va al final..."
- "Nutrición: la dieta de las proteínas"
- "Efectos especiales: el yoghurt, nuestro gran amigo"
- "Maquillaje: 101 técnicas de depilación"
- "Producción y Planificación: una caja de viagra nunca viene mal"



Una mano en la manija y la otra...



Examen oral teórico.



Los profesores apoyan constantemente a sus alumnos



"Me quedé estudiando toda la noche"

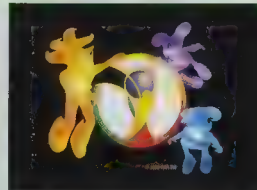


"Cómo era mi línea?? AHHH KYYAA!!"

## LOS DIBUJITOS DE LAS MASCOTAS DEL MUNDIAL!

(Subasta: ¿querete de emulida?)

Este pedorrísimo mundial nos dejó de todo (de hecho nos dejó afuera): arbitrajes que en el futuro serán conocidos como "el robo del siglo" (caso del coreano Young Jo Kim en Brasil-Turquia y el del egipcio Gamal Ghandour en Corea-España, ambos dignos de morir en la silla eléctrica), fracasos históricos (Francia, Uruguay, Portugal), estrellas que brillaron por su ausencia (Figo, Zidane, Veron) y extrañas rarezas de buen fútbol (caso Turquía y Senegal que se ganaron el cariño de los argentinos inmersos en su nube de bronce y venganza). Pero para aquellos que lo notaron, este Mundial también nos dejó tres mascotas con una calidad de computer-graphics digna de "Hoota & Snoz". Así es, a pesar de que muchos se entusiasmaron con la idea de que tal vez nuestro querido amigo del balón Oliver

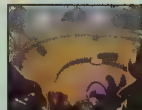
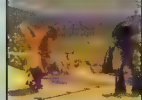


Atom (llamado Tsubasa Ozora en Japón porque allí hablan distinto) fuera elegido mascota del Mundial, la FIFA prefirió presentar tres tridimensionales soretitos de colores que se ríen todo el tiempo llamados Spheriks (marche un control antidoping ahí!).

Pero en un arranque de originalidad, y para que no queden en el olvido como el león Willie y el gauchito argentino, les inventaron una historia y todo!! Resulta que Ato, Nik y Kaz (tales sus nombres) viven a su vez en un mundo de soretitos que queda en el cielo llamado Atmozene. Allí disputan partidos de fútbol conocidos como Spherikball donde juegan contra otro equipo de soretitos (pero malos) llamados Nulmospheriks. Lo mejor de todo es que al final el delirio, les resultó tan copado que decidieron hacer una serie de 26 capítulos basado en los torneos de Spherikball, donde los Spheriks y los Nulmospheriks se batirán a duelo para decidir quién será la mascota del Mundial (vuelvan, dibujitos de Dieguito Maradona & Friends!!).

Si hasta acá no se rieron preparéense para darse la cabeza contra la pared, porque lo peor es que a pesar de la gran industria del anime que posee Japón, los que terminaron haciendo la serie fueron los de Furry Creatures, un estudio de animación... tatannnn: Romano!! Y las mascotas tampoco las crearon los asiáticos, sino la empresa londinense Interbran.

Pero tranquilos, porque con un poco de suerte (Jorgito Contreras mediante), esta será otra de esas series que nunca, nunca veremos por aquí... menos de 28 veces al día...



## POE' QUE ESTOS MUÑECOS SON CULTE... JOER!!

LOS MUÑECOS SON CULTE EN 10-15 PAISES

No señor!! Qué se creen?! Que sólo en los países sudacas tenemos muñecos asquerosamente truchos de calidad todo x 2 pesos?? No!! Europa gana por afano!! Si nosotros nos burlábamos de lo pedorros que eran los muñecos de Panma, hay que ver esta joyita directamente importada desde España: De más está hablar de la calidad de los detalles, ya que salta a la vista que los quisieron falsificar con moldes de una copia de una copia de... (y así por unas 8 o 9 degeneraciones). Este inteligentísimo proceso resultó en una Rei con cara de cagajo y los cachetes de Lilita Carrío. Asuka por su parte parece la hija de Mirtha Legrand después de una inyección de cortizona. Ambas con una atractiva tajada en el medio, que por cierto no se puede teminar de juntar completamante.

Los hijos de puta te ponen el mismo Evangelion pintado de azul y rojo para parecer el 00 y el 02; en poses encorvadas que los hacen parecer cansados y tristes; y con el mismo efecto de "el mago me cortó al medio y no me volvió a juntar"... Encima son tan nabos que los ponen con el personaje equivocado!! Desgraciadamente no tenemos imágenes, pero hay otros 2 sets: uno con Mistao y Pen-Pen, y otro con Gendo (o sea Misato con barba) y un Angel (Pen-Pen pintado todo de negro y con un círculo rojo en el centro), todos cortados al medio.



# Blood: The Last Vampire

Por Agustín Gomez Sanz

## Resolviendo el enigma de Saya

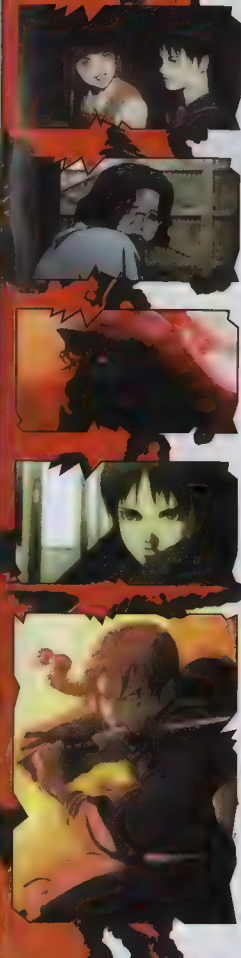
# BLOOD

**D**e tanto en tanto surgen proyectos de anime que por su espectacularidad y su guardismo terminan siendo catalogados como clásicos casi instantáneamente después de su estreno, "Blood: the Last Vampire" es uno de ellos. Inicialmente este film llamó la atención de los medios gracias a su aspecto técnico. Por un lado se destacaba que era la primer película en tener diálogos mezclados en inglés y en japonés, con un cast americano de voces seleccionadas por el propio grupo japonés. Por otro lado, y más importante, Blood era la primer producción para cine realizada de manera totalmente digital; esto significaba que luego del proceso de dibujo en lápiz, todo el resto se hacía dentro de una computadora. Production I.G. era precursora en este campo, habiendo probado esta técnica con Blue Sub, gracias a la cual la utilización de película sólo es necesaria para grabar el producto final. Sin embargo toda esta atención sobre el aspecto técnico desapareció luego de la primer proyección, ya que la calidad de animación excedió tanto los standards tradicionales que terminó opacando los logros tecnológicos. Sin duda Blood fue un producto de animación superior, incluyendo secuencias de animación al inicio que cualquiera podría confundir con material de archivo documental real. Pero desgraciadamente un punto le jugó en contra para terminar de conquistar al público masivo.



El film extrañamente no explica la situación previa, el origen del protagonista, sus motivaciones para actuar como lo hace y muchos otros aspectos necesarios desde el punto de vista argumental. Básicamente, el espectador tiene la sensación de estar viendo un capítulo re-hyper-grosso de una serie de la que no sabe un carajo.

Esta falta de información que ayuda a comprender la trama, se debe a que el proyecto Blood no es sólo una única producción para cine, sino que forma parte de un gran conjunto mediático que cubre manga, video games, novelas y libros. Visto como un todo la historia tiene un poco más de significado, aunque en



realidad nunca se llega a entender perfectamente. El thriller fue estrenado el 18 de Noviembre del 2000 y tuvo una duración de apenas 48 minutos. El concepto original de Blood pertenece a una novela de Mamoru Oshii, quien sirvió además de colorista al proyecto ya que tiene una estrecha relación con el estudio de filmación (por ser director de Ghost in the Shell y los films de Patlabor, todos de Production I.G.). Dirigida por Hiryuki Kitakubo, cuenta la historia de Saya, una chica con uniforme de marinera, que además de tener una fuerza sobrehumana, carga una legendaria espada japonesa con la que se dedica a eliminar vampiros. El argumento se ubica en la base militar estadounidense de Yokota (Japón) durante 1966, en plena guerra de Vietnam. Ante el informe de extraños suicidios dentro de esa comunidad, Saya es enviada a investigar haciéndose pasar por una estudiante del instituto de la base donde van los hijos de los militares. Los vampiros en este caso no son del tipo tradicional, que mueren con la luz, las estacas y el ajo; sino que más bien son una especie de bestias inmortales llamadas "chiropterans" que pueden tomar forma humana. La película cuenta sobre la investigación, el descubrimiento de que hay bichos en el instituto y cómo Saya los elimina... y nada más. No se sabe por qué ella trabaja para el gobierno americano, qué es ella específicamente para tener esos poderes especiales, de dónde salieron los bichos, nada. Es justamente por estas grandes faltas de información que se hace necesario tener en cuenta el resto de los elementos del proyecto para darle luz a los eventos de la película. De entre las tres novelas (que además incluyen ilustraciones), la que más se destaca es por supuesto la original: "Blood The Last Vampire: La Noche de Las

Bestias", editada el 30 de Octubre del 2000, escrita por Mamoru Oshii. Esta se ubica en 1969 cuando problemas en una manifestación estudiantil llevan a que el "Proyecto de Inmortalidad" sea investigado. Este proyecto es justamente la base de todo el conjunto de producciones. Las otras dos novelas: "Blood The Last Vampire: La Sangre Llora" de Enero del 2001, y "Blood The Last Vampire: Shantai Efirmero" de Junio del 2001; ambas escritas por Junichi Fujisaku, son otros dos "episodios" similares al film, en donde no se cuenta mucho más. El manga editado en un único tomo en Mayo de 2001 se llamó "Blood: The Last Vampire 2000", y por ser la última de las producciones es donde justamente se explicaron muchas de las interrogantes principales de toda la saga. Estuvo a cargo de Benkyo Tamaaki, un artista hentai (porno) que en este caso incluyó un par de escenas medio zarpaditas de Saya con otra mina. Esta vez la trama se desarrolla en el Tokyo moderno, ya no sólo con la amenaza de los chiropterans sino también con otras como son los propios compañeros de secundaria y patotas de motociclistas. Este manga ya fue publicado en castellano por Editorial Ivrea en España y



pronto saldrá también acá una edición argentina (traducida de vos). El juego de video para PS2 es algo similar a un film interactivo con muchos finales posibles, también ubicado en el Tokyo actual. Está dividido en dos capítulos que se vendieron por separado (aunque el mismo día: 21/12/00) y es la segunda fuente importante de información. El jugador se pone en el lugar de un estudiante de 17 años, que desde hace años escucha voces en su cabeza y tiene extraños sueños. La mayor parte de información viene gracias a un reportero llamado Oka, que durante 5 años viene investigando el proyecto.



Imágenes del juego de Play Station 2

mada "la original" (sumado al título de la serie) podría ser la prueba definitiva de que es el último vampiro real y los chiropterans son los bebés clonados con la información del libro. En 1923 junto con el gran terremoto de Kanto los chiropterans invaden Japón. Ya que esta raza tiene huesos huecos y piel extensible pueden transformarse para adquirir una forma igual a la humana.

Para 1966 (la película) Saya trabaja para la organización americana que la provee de fondos ilimitados para eliminar a los chiropterans. Tres años después suceden los hechos de la novela original. En 1989 el personaje del video game sufre graves

heridas durante una inundación en Tokyo y se toman medidas extremas para mantenerlo vivo (le encharcan sangre de vampiro). Desde 1995 Oka se cruza con la primer pista del Proyecto (una foto de Saya) y comienza a investigar. Para el año 2000 Saya combate a los bichos en pleno Tokyo (el juego y en especial el manga). Es entonces cuando finalmente descubre su verdadero origen (ni ella misma lo sabía, pobre boluda). Aún con tantos misterios develados, la saga todavía tiene trama para mucho más, y teniendo en cuenta el éxito masivo de todos los productos, una nueva obra no parecería ser algo tan improbable después de todo.

Tomando en cuenta todas las producciones de Blood se puede armar una línea de tiempo bastante compleja: El primer evento conocido data de 1906, durante la invasión de Napoleón en Europa se encuentra un libro perteneciente a una familia importante, en donde se habla de un plan para lograr un ser inmortal combinando sangre humana y vampírica. Una organización secreta se hace cargo del proyecto y descubre el nombre de Saya. Para el 1900 se descubre que sangre de Saya fue utilizada para clonar bebés. Tomando el hecho de que Saya es comúnmente lla-



Imágenes del manga de "Blood: The Last Vampire 2000" que publicará Editorial Ivrea

# Su Llegada es inminente..... EVANGELION #14!!!

新世紀  
EVANGELION

14

YOSHIYUKI SADAMOTO - GAINAX IVREA

# Yu-Gi-Oh!

Por Marcelo Vicente

## Abarajame el monstruito!

### YU-GI-OH!

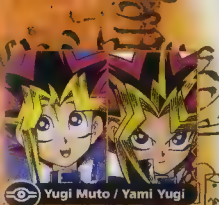


**C**rónica de un estreno anunciado. Tal y como se venía comentando en Lazer desde hace algún tiempo, finalmente el hiper exitoso anime Yu-Gi-Oh! desembarcó en las pantallas argentinas y latinoamericanas. Aunque si bien la inminencia de la presentación era conocida por los fanáticos locales, lo que sin dudas sorprendió fue que el tan esperado estreno llegara de la mano del imprevisible canal Nickelodeon. Esta emisora enfocada en los Estados Unidos hasta ahora no había pasado ninguna serie animada japonesa, sino que su (muy moderado) éxito en América Latina se apoyaba en programas no tradicionales como Ren & Stimpy o Rugrats. La cosa es que como reza el popular dicho "más vale tarde que nunca", Nickelodeon decidió sumarse a decir verdad bastante a destiempo - a la lista de canales de cable que transmiten anime a modo panregional. Esto último es intrínsecamente muy destacable que ocurra, y es una muestra más del terreno que han ido ganando con el correr de los años las series porjas en las grillas de programación. Pero tampoco se puede obviar que Nickelodeon se está mandando varias y peligrosas cagadas en lo que respecta a la emisión local de Yu-Gi-Oh!

Vale la pena detenerse en este punto. El anime en cuestión tuvo su avant-premiere en la región el pasado Viernes 26 de Abril pero dentro de un programa especial de varias horas de duración que básica-

mente era una entrega de premios muy onda Popstars, de vaya-a-saber-qué-carajo-con-estrellas-que-no-conocia-ni-Dios. Dicho evento ni siquiera aconteció en Latinoamérica sino que encima era "tomado" del Nickelodeon yankee. Esto se traduce que fue un embolo total y lo peor es que nadie habla con

certeza a qué hora finalmente iba a ser el ansiado pre-estreno de Yu-Gi-Oh! El segundo error que puede contabilizarse (que en realidad son varios en uno) tiene que ver ya directamente con la transmisión regular de la serie, que se estrenó de manera oficial el Sábado 4 de Mayo. En concreto, Yu-Gi-Oh! sólo se emite los fines de semana;



Yugi Muto / Yami Yugi



Hiroto, Katsuya y Anzu



Bakura / Yami Bakura



Kaiba



Pegasus J. Crawford

realmente muy poco, así es muy difícil enganchar al ocasional televidente. Desde estas páginas se ha tirado mucha mierda acerca de cómo el canal Magic "quemó" en un abrir y cerrar de ojos los programas emitiéndolos 7 days a week, pero bueno, ambos extremos son malos. Asimismo el horario que le asignaron a Yu-Gi-Oh! -a las 12.30 del mediodía- es bastante chotón, y también hay que decir que va se comieron varios capítulos. Otra cosa que tampoco tiene mucho sentido es que Yu-Gi-Oh! sea transmitido dentro de un bloque especial (y dale con eso, que sea mala!) llamado Slam!, junto con otras series de dudoso gusto y factura como son Cubix e Invasor Zim. Aquí conviene un nuevo paréntesis ya que en esta instancia tal vez quede evidenciado el moco más grande que se está mandando la gente de Nickelodeon (y que está más allá de Yu-Gi-Oh!): creer que pueden manejar la lítil latina del canal bajo las mismas ideas y premisas con las que se comanda el Nickelodeon norteamericano. Grosso error.

Hoy en día el Nickelodeon latinoamericano aún continúa siendo un patético espejo de su versión yankee. Está bien, comenzaron a emitir anime y eso sin dudas es una señal positiva, pero hay detalles que lo dicen todo. Que Yu-Gi-Oh! por ejemplo se transmita para la región los fines de semana al mediodía y dentro de un bloque especial, es ultra típico de USA. Y son cosas que ya están comprobadas que al menos en América Latina no funcionan. Es una verdadera lástima que Yu-Gi-Oh! haya ido a parar a esta emisora, y lo peor es que esto no es todo ya que como se verá líneas abajo las malas para esta serie todavía no terminan. A propósito, la otra gran contra con la que cuenta Yu-Gi-Oh! es que la compañía que la adquirió para

comercializarla en occidente también es norteamericana; se trata de 4Kids Entertainment. Esta empresa asentada en New York tiene el costumbre adular todos los asuntos que compra para "adaptarlos" de acuerdo con la moralina rancia y barata de los yankees (o sea hacen "la gran Sabán"). Pero con Yu-Gi-Oh! esta buena gente ha ido incluso un paso más allá, autoperjudicándose.

Resulta que en Japón, el anime de Yu-Gi-Oh! consta de dos partes: la primera llamada Yu-Gi-Oh! a secas (aunque también se la conoce como Dungeon) y Duel Monsters (nombre de la sec mania!) llamada Slam!. Es válida y necesaria en este punto una retrospectiva. El 4 de Abril de 1998 de la mano de Toei Animation, Yu-Gi-Oh! arribaba a las pantallas niponas a través de TV Asahi, y en ese entonces su éxito fue sólo moderado. Una historia original y un diseño de personajes que llamaba la atención fueron un tanto opacados por la mediocre animación realizada. Un total de 27 episodios serían producidos por lo que el 10 de Octubre del mismo año, Yu-Gi-Oh! se despediría con cierta indiferencia de los televisores japoneses. Aunque tendría una revancha ya que un año y medio después, un segundo anime de Yu-Gi-Oh! (Duel Monsters) desembarcaría en las pantallas porjas; para ser precisos esta nueva serie fue estrenada el 18 de Abril de 2000. Yu-Gi-Oh! se despediría en esta oportunidad las cosas serían diferentes ya que el manga en el cual se basa la historia, había tomado un giro interesante y se estaba vendiendo como pan caliente. Y así fue: este segundo anime de Yu-Gi-Oh! que adaptaba la citada nueva etapa del cómic tuvo un suceso mítico.

Más aún, al poco tiempo se dio el lujo de desbarancar del número uno en lo referente al rating y al mer-

chandising, nada más y nada menos que al mismísimo Pokémon. En este sentido fue clave que gigantes tales como Bandai y Konami se plegaran al producto y comenzaran a lanzar al mercado infinidad de juegos, destacándose los de Gameboy y PlayStation. Al día de hoy se llevan vendidos en Japón más de 7 millones de estas

unidades, además de 3 Billones de cartas del Duel Masters; y se calcula que las ventas globales en lo relativo a Yu-Gi-Oh! ya superaron los 2 Billones de dólares. Volviendo al anime hay que destacar que en esta segunda etapa de la serie hubo un rotundo cambio en el staff de realizadores.

La producción en esta oportunidad corrió a cargo del afamado Studio Gallop junto a NAS, y la emisión se dio a través de TV Tokyo; aunqueafortunadamente el diseño de personajes realizado por los célebres Shingo Araki y Michi Himeno (los mismos del anime de Saint Seiya) se mantuvo para ambas partes. Esta segunda serie aún se encuentra al aire en su país natal (transmitiéndose cada Martes a las 19.30 hs), lo cual significa que alrededor de un centenar de capítulos ya han sido emitidos. En cuanto al éxito continúa en crescendo. Sin embargo, y retornando a la versión de Yu-Gi-Oh! que 4Kids Entertainment "adaptó" para occidente, desafortunadamente hay que aclarar que ellos SOLO contrataron el segundo anime (Duel Masters) e IGNORARON el primero. Las razones que tuvieron para hacer esta mierda fueron varias y merecen ser desmenuzadas. Algo que influyó fue que ambas series contaran con distintos productores. Si bien esto a priori parece una bobulez, lo cierto es que la inflexible burocracia de las compañías japonesas involucradas fue una traba para que 4Kids pudiera adquirir los dos animes por

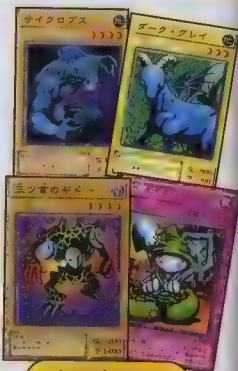


Los juegos para Gameboy color y Playstation 1 y 2

separado y luego comercializarlos como que fueran uno solo.

Por otro lado también es cierto que los yankees no se calentaron mucho en este sentido. Entonces la hicieron corta y optaron por lo obvio: sólo compraron Duel Masters que es más reciente, más exitosa y que cuenta con más episodios -esto último sobre todo- que el primero. Y ni hablar del merchandising, el de Duel Masters es infinitamente superior al de la serie original (factor clave para los gringos\$\$\$\$). Algo importante también fue que el primer anime de Yu-Gi-Oh! resultaba demasiado violento a los ojos de los norteamericanos; claro, que para ellos esto era imperdonable y moralmente incorrecto.

De todas maneras y como se cae de maduro, el resultado de este experimento se adivina como tremendamente azaroso. A pesar que Duel Masters es bastante autoconclusiva, los baches argumentales -en parte solucionados por unos cuantos flashbacks- que se producen al haberse morfiado la módica suma de 27 capítulos son en ocasiones muy notorios. Y si a eso se le suman las caídas que se está mandando Nickelodeon en su emisión latina, va a ser muy difícil que Yu-Gi-Oh! se convierta en estas precarias condiciones en un éxito en la región; aunque como se trata de un verdadero coloso en Japón, convendría ante la duda dejar la puerta entreabierta.



Juego de cartas del Duel Masters



## La historia

Yugi Muto es un pibe tímido, retraído pero que tiene un talento innato que sólo sus familiares y mejores amigos conocen: es un prodigio en lo que respecta al Duel Masters. Esto es una competencia que se parece mucho a un juego de rol -amplificado- y que hace furor entre la pendejada de todo el mundo. El Duel Masters se juega con cartas de diferentes categorías (de poder, de hechizos, de defensa, etc.), las cuales son habitadas por criaturas mágicas y míticas. Cierto día Yugi recibe de su abuelo un extraño y antiquísimo artefacto egipcio llamado Sen Nen Puzzle (Rompecabezas del Milenio en la versión local), el cual nunca había sido resuelto por nadie. La cosa es que Yugi tiempo después se las ingenia para armarlo, y este hecho provocará un drástico cambio en su vida y en su personalidad. A partir de entonces cuando el active este aparato con forma de pirámide durante las batallas del Duel Masters, un alter ego dominará todos sus movimientos, transformándose de esta manera en el temerario Yami Yugi (Yugi Oscuro).



Yugi y su alter ego.



Como es de esperarse su objetivo es convertirse en el "Yu-Gi-Oh!", que literalmente se traduce al español como el "Rey del Juego!" (acá es donde Agustín diría: "Gerardo Sofovich, muérete de envidia!"). Aunque claro que para lograr esto Yugi deberá enfrentarse a poderosos contrincantes en sucesivas batallas. Poco después el alma del pobre abuelo de Yugi es secuestrada por un tal Maximillion Pegasus (Pegasus J. Crawford en el original japonés). Este hombre es el enigmático creador del Duel Masters. De esta manera Yugi se ve obligado a participar en un torneo de Duel Masters organizado justamente por Pegasus, y debe ser el triunfador si es que quiere recuperar el alma de su abuelo (cuyo cuerpo ha quedado en un estado vegetativo). En cuanto al objetivo de Pegasus, éste por supuesto es conseguir el invaluable Sen Nen Puzzle de Yugi. Las instancias de este torneo abarcan del tomo 8 al 15 del manga original. Asimismo la historia egipcia tiene una importancia clave en la trama de este anime. De acuerdo con la antigua leyenda -cinco mil años atrás en Egipto- los faraones solían jugar a

una competencia mágica llamada el Juego de las Sombras que era muy parecida al Duel Masters; aunque había una diferencia importante: en el pasado, en dicha competición, intervenían monstruos verdaderos y no virtuales. El Juego de las Sombras además incluía ceremonias mágicas las cuales eran usadas para menesteres tales como ver el futuro o incluso decidir el destino de las personas.

Pero con tantos poderosos hechizos y feroces criaturas esparciéndose con el tiempo por el planeta, era previsible que tarde o temprano este peligroso juego se les iba a ir de las manos; y así fue, a punto tal que el mundo entero



"QUIERO RETRUCO!!!"



## El doblaje

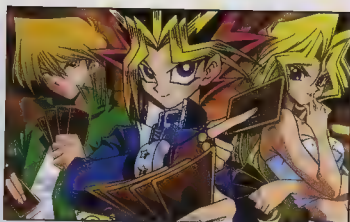
La versión de Yu-Gi-Oh! que Nickelodeon está emitiendo para todo Latinoamérica fue doblada hasta fines del año pasado en México, concretamente en el estudio Audiomaster 3000 (el mismo que adaptara al español animes como Ranma 1/2, Pokémon y Mikami). Si se toma en cuenta sólo el aspecto voces, hay que decir que a grosso modo el resultado es bueno, ya que estas suenan expresivas y se ajustan a las personalidades de los personajes; y a nivel audio, el producto final es impecable. Aunque por supuesto que la gran caída en todo este asunto pasa por las enormes modificaciones de todo tipo que la compañía yankee 4Kids Entertainment -esto ya escapa al doblaje en sí- decidió realizar con

respecto a la obra original japonesa. Para poner blanco sobre negro, los chicos compraron a Yu-Gi-Oh! intacta a los ponjás y entonces la reformaron (o deformaron) casi entera; luego ya esta "nueva" versión fue la que se dobló al español siendo posteriormente vendida a América Latina.

En este punto se puede mencionar entre otras cosas que en este anime se ha reescrito el 85 % de los diálogos, los nombres de casi todos los personajes fueron "americanizados", se hicieron nuevos openings y endings, lo que consideraron "violencia extrema" fue eliminado; se borraron los eventuales kanjis que aparecían en la pantalla, una nueva banda sonora fue compuesta, etc, etc, etc. En síntesis es una reverenda mierda, lo que quedando casi nada de lo que inicialmente se transmitiera en Japón. De pedo a muchas de las cartas se les respetó su nombre original, aunque eso sí, fueron traducidos al español. Como un dato se puede agregar que 4Kids es la compañía que también adaptó -lease cagó- la versión occidental de Pokémon.

Los actores que pusieron sus voces en Yu-Gi-Oh!, son reconocidos profesionales que vienen trabajando en el doblaje al español desde hace varios años. Entre ellos se pueden nombrar a Irwin Daayan (Yugi) quien en el pasado interpretara por ejemplo a Otarú Mamiya en Saber Marionette, a Kensuke en Evangelion, a Spuchan en Soul Hunter y a Dende en Dragon Ball Z. Benjamin Rivera (Tristán) dio vida al primer Ryoga (Ranma 1/2), también fue Shiosaki en Slam Dunk y desempeñó varios roles en Sailor

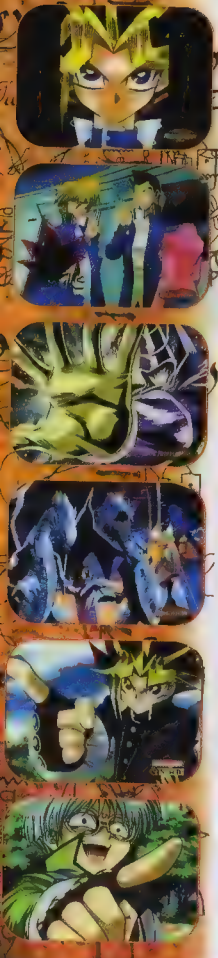
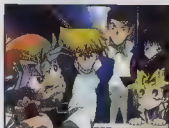
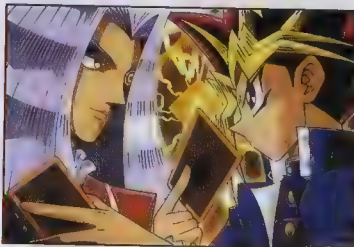
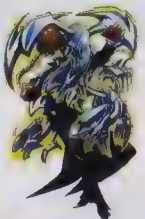
Moon (Príncipe Diamante, Andrew -en la etapa R- y Ojo de Aguila). Otros actores que intervinieron en el doblaje de Yu-Gi-Oh! fueron Carlos Ifiño (Joey) quien hizo de Gosunkugi en Ranma 1/2, y Gabriel Gama (Maximillion Pegasus) que compuso a Brock en Pokémon y a Kuno en Ranma. Además trabajaron Circe Luna (Serenity) es decir Rei en Evangelion y José Antonio Macías (Mako) quien diera vida a Mousse en Ranma y fuera el genial "Jame-me-mes" de Pokémon. Por último hay que citar a Gerardo Vásquez en la narración; Vásquez cumplió idéntica tarea en Pokémon además de interpretar a Meowth. La empresa que tiene los derechos de Yu-Gi-Oh! para Latinoamérica es Televix Entertainment, la cual a la fecha sólo ha adquirido los primeros 87 episodios de la serie. Consultados por Lazer acerca de si en el futuro



estuvo a punto de ser destruido. Aunque afortunadamente un valiente farón tuvo la capacidad de poner fin a esta situación, evitando la catástrofe con la ayuda de siete totems mágicos (uno de cuales era el Sen Nen Puzzle). En los tiempos modernos, estos siete elementos que son conocidos en la versión en español de Yu-Gi-Oh! como Artículos del Milenio, se encuentran repartidos entre varias personas.

Además de Yugi se puede citar a Pegasus con su Sen Nen Eye y a Bakura (el clásico amigo/enemigo de Yugi) con su Sen Nen Ring. Shadii es un guerrero egipcio que castiga a quienes profanan las tumbas y templos de su país; él tiene en su poder el Sen Nen Anhk y el Sen Nen Scale. Por último, la familia Ishtar ha sido la guardiana por incontables generaciones de la preservación de la memoria del farón que

se sacrificó para detener el Juego de las Sombras. Isis Ishtar posee el Sen Nen Tauk, y su hermano Malik Ishtar es propietario del Sen Nen Rod. La antigua leyenda también dice que la persona que tenga en su poder estos siete totems juntos, será la más poderosa del mundo. Bastante más avanzada la trama, Yami Yugi (quien vive dentro del Sen Nen Puzzle) descubrirá que él fue farón de Egipto hace tres mil años.

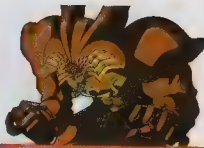




# El manga y el autor



planean comprar más capítulos de este anime, Katherine Kaufman (su vicepresidente) afirmó que en cuanto una nueva tanda de episodios se doble al español, estos van a ser de inmediato adquiridos por Televisión. También, por contrato, deberán pasarla de Lunes a Viernes.



## Actores de doblaje

Yu-gi Muto	Irwin Daayan
Joey Wheeler	Carlos Inigo
Tristan Taylor	Benjamin Rivera
Tea Gardner	Jorge Roig
Abuelo de Yugi	Ricardo Mendoza
Seto Kaiba	Gabriela Gama
Maximillion Pegasus	Circe Luna
Serenity Wheeler	José Antonio Macías
Mako Tsunami	Luis Alfonso Padilla
Comentarista de las peleas	Gerardo Vázquez
Narración	



## Equivalencia de nombres

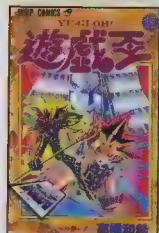
Versión latinoamericana	Original japonés
Joey Wheeler	Katsuya Jounouchi
Tristan Taylor	Hiroto Honda
Tea Gardner	Anzu Mazaki
Mai Valentine	Mai Kujaku
Abuelo	Sugoroku Mutou
Maximillion Pegasus	Pegasus J. Crawford
Serenity Wheeler	Shizuka Jounouchi
Weevil Underwood	Insector Haga
Rex Raptor	Diysaur Ryuzaki
Mako Tsunami	Ryota Kajiki
Panik	Player Killer
Bonz	Ghost Kotsuzuka
Para y Dox	Mei y Kyu



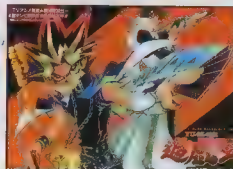
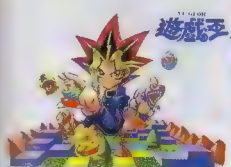
Es un verdadero sacrilegio que a esta altura de la nota apenas se haya mencionado al comic que dio origen a Yu-Gi-Oh! En efecto, esta historieta homónima creada por Kazuki Takahashi, apareció por primera vez en su Japón natal en las páginas de la ya mítica revista Shonen Jump de la editorial Shueisha (cuna de éxitos infernales como Dragon Ball, Saint Seiya y Rurouni Kenshin), en el número 42 del año 1996. Y con el correr de los meses el suceso fue tornándose cada vez más arrasador, lo cual es todo un mérito para el autor quien era prácticamente un desconocido para el gran público. A propósito, Kazuki Takahashi nació en Tokyo el 4 de Octubre de 1961, y desde su infancia se ha reconocido como alguien obsesionado con los juegos. Ya de adolescente comenzó a dibujar mangas como lo hicieron al principio la mayoría de sus colegas, es decir: copiando a sus artistas favoritos. De todos modos las cosas no le resultaron fáciles a Takahashi quien recién firmó un contrato importante a los 30 años. A decir verdad el tipo se cagó de hambre bastante tiempo pero al final se salió con la suya, debido a que sería fichado por la legendaria y todopoderosa editorial Shueisha.

Una vez allí empezó con la

realización de comics cortos, pero la posta fue que pasaron casi desapercibidos para los lectores. Algo decepcionado por ese semi fracaso, decidió a instancias de su editor tomarse un tiempo para recargar las pilas y pensar en una historia ganchera e interesante. No le fue nada mal ya que volvería al ruedo en el '96 con una historieta que lo convertiría prácticamente de la noche a la mañana en famoso, multimillonario (Taka, ¿qué te fumaste?) y que al menos hasta la actualidad sería su obra prima: Yu-Gi-Oh! Como muestra vale el siguiente dato, a la fecha este manga ha vendido solamente en Japón la friolera de 23 millones de copias. El estilo de este comic podría describirse como bastante simple, en extremo angular y con fondos no muy trabajados; pero de todos modos para el lector no deja de ser atractivo visualmente. Las viñetas no aparecen demasiado cargadas, pero hay que tener en cuenta que esta obra está apuntada a un target de chicos de 10 a 15 años. Un punto a favor para Takahashi son los diseños: en la actualidad ya van más de mil que creó para las cartas; estos son excelentes. Como un detalle se puede señalar que lo que en el anime se conoce como la etapa Duel Monsters, en el



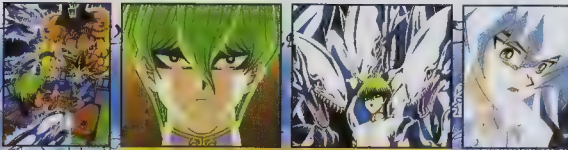
manga este mismo arco argumental es denominado Magic and Wizards. En Japón la historieta de Yu-Gi-Oh! continúa produciéndose a un ritmo semanal (Takahashi cuenta con cinco asistentes), y recientemente -en concreto el pasado 2º de Agosto- salió a la venta el tomo recopilatorio número 29.



### YU-GI-Oh! primer anime

Como ya quedó dicho, el primer anime que se realizó en Japón de Yu-Gi-Oh! nunca fue doblado al español. Esta serie, que contiene el verdadero inicio de la historia, arranca con el nerd de Yugi Muto estando en el colegio tratando de resolver el Sen Nen Puzzle. De repente hacen su aparición Katsuya y Hiroto, dos compañeros bastante barderos con los que Yugi no se lleva muy bien (aunque son los mismos con quienes en el futuro formará un equipo inseparable), e intentan arrebatarle su preciada caja. Afortunadamente es salvado por Anzu, una amiga de su infancia, pero al irse le quedan consigo -sin que Yugi se de cuenta- una pieza del rompecabezas.

Una vez que esta fue recuperada, Yugi finalmente logra armar el puzzle, heredando los ocultos poderes del milenario artefacto egipcio. Un detalle importante es que en esta serie el protagonista sólo se convierte en Yami-Yugi para castigar a la persona que se manda alguna cagada; es como una especie de super héroe justiciero devaluado. También son introducidos en la trama cualquier tipo de juegos (no sólo de cartas). Asimismo en esta serie se explora en profundidad el pasado de casi todos los personajes. Allí por ejemplo se sabe que los progenitores biológicos de Kaiba murieron en extrañas circunstancias, y que su padre adoptivo intentó abusar sexualmente de él. Este anime es bastante violento y adapta fielmente los tankoubons del 1 al 7 del comic.

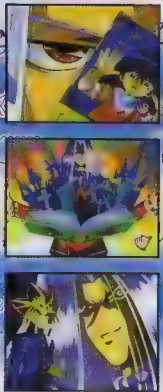


Yami Kaiba aparece en esta primera serie.

### YU-GI-Oh! Duel Monsters

En Duel Monsters el torneo continúa desarrollándose y para Yugi y sus amigos, los enemigos a derrotar en la Isla de Pegasus llamada El Reino de los Duelistas- son cada vez más poderosos y peligrosos. Tiene lugar un nuevo duelo entre Yugi y Kaiba; este pelea para liberar a su hermano Mokuba, cuya alma fue sellada en una carta por Pegasus. Sólo si Kaiba resulta vencedor ante Yugi, tendrá una chance de enfrentarse posteriormente en una batalla contra el creador del Duel Monsters. Al final la revancha se completa: Kaiba vence a Yugi, quien queda shockeado. De todos modos este más tarde recupera sus estrellas perdidas gracias a que Anzu derrota a Mai en un duelo y le cede a su amigo las necesarias para que pueda entrar al castillo de Pegasus. Por otro lado Kaiba es vencido (su alma también es sellada en una carta) por Pegasus. Luego la trama lleva a que en las finales de la competencia se enfrenten Yugi contra su mejor amigo -Katsuya- y la victoria corresponderá a Yugi, el cual de una vez por todas podrá verse las caras con Pegasus e intentar recuperar el alma de su abuelo (junto con las de Kaiba y Mokuba). A pesar que Pegasus puede leer la mente de su contrincante gracias a su Ojo del Milenio, Yugi se las arregla para vencerlo; esto se concreta en el episodio 39 de la serie televisiva. Con la derrota consumada entonces se revelan los verdaderos objetivos de Pegasus: él quería controlar a la corporación Kaiba (que cuenta con el más avanzado sistema de realidad virtual del mundo) sólo para volver a reencontrarse con su fallida amada.

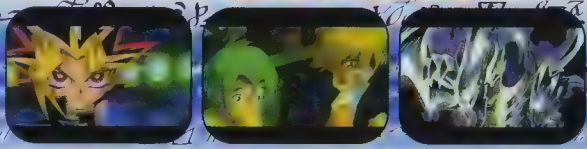
Una vez concluida esta saga es introducida en la historia Rebecca, una joven yankee que es la nieta de Arthur, o sea el mejor amigo del abuelo de Yugi. Asimismo se presenta un nuevo juego: el Duel Monsters Quest. Aunque cabe aclarar que este nuevo y breve arco argumental fue creado expresamente para el anime, por lo que no se encuentra en el manga original.



### La película

Un día un pendejo llamado Shogo que recién está comenzando en lo relativo al Duel Monsters, entra a uno de los negocios que venden estas cartas y compra un paquete. Luego de ser bardeado por otros pibes más grandes que le dicen que es muy chico para entender sobre este juego, el pendejo abre el paquete (el primer que compraba) y para su sorpresa descubre que le vino el Dragón Negro de Ojos Rojos; se trata de una carta rarísima y legendaria.

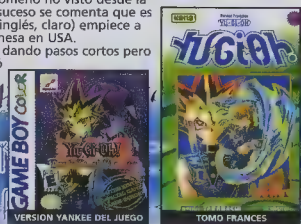
El problema es que ésta en sí misma no le asegura la victoria en las competencias, sino que sólo le otorga un hándicap: si durante las batallas no se actúa con sabiduría, esta ventaja inicial puede ser desperdiciada. Una vez que Yugi y sus amigos se crucen en su camino, Shogo entenderá que para ser un buen jugador debe aprender las técnicas y conocer el poder de todas las cartas, por más que algunas no sean muy fuertes. Pero sobre todo deberá entender que para ser un buen duelista, lo más importante es tener coraje. Lamentablemente si bien este film -de unos 35 mins de duración- cuenta con una buena animación, no aporta demasiado a la historia de Yu-Gi-Oh! Para finalizar, esta película se estrenó en los cines japoneses en Abril de 1999.



### La repercusión internacional

Por supuesto que Yu-Gi-Oh! no es un mega suceso sólo en Japón. El sudeste asiático cayó rendido a los pies de esta obra prácticamente desde sus comienzos, países como China, Tailandia y Corea no sólo transmiten el anime casi en simultáneo con Japón sino que además la edición del manga está también muy avanzada; y ni hablar del bestial éxito de las cartas del Duel Monsters. Después de ellos, Estados Unidos aparece como el lugar donde más se vive la fiebre por esta serie. El anime se estrenó en Octubre del año pasado por el canal Kids WB, y causó un fenómeno no visto desde la época Pokémon; además gracias a este suceso se comenta que es posible que la revista Shonen Jump (en inglés, claro) empiece a ser publicada de forma similar a la japonesa en USA.

Con respecto a Europa, Yu-Gi-Oh! viene dando pasos cortos pero firmes. En Inglaterra el anime se estrenó el pasado Marzo (BskyB y Nickelodeon UK). Asimismo en breve tendrá su premiere en Francia (por las emisoras M6 y Canal +), Alemania (RTL2), Italia (Mediaset) y España (Nickelodeon); por último hacia fin de año este anime podrá verse en las pantallas de Canadá y Australia. El manga, por su parte, fue publicado en países como Italia pero con poca fortuna.



# GENTE AL PEDO



¿Mientras caminas de la estación más concurrida de esta revista? ¿Qué extraño fenómeno sociológico ocurrirá esta vez?? Una madre policia denunciando que le pusimos el torso en la boca a una mujer?? Un pedido de censura, por alegatos de modificar la foto de una corbata para ponerle un mango de paraguas y decir que es para sostener pija impotente?? ¿Quién lo sabe...? La única que se puede hacer es aclarar que nada de esto forma parte de nuestro, es el producto real de la beldad de una organización japonesa de inversiones de cosas inútiles, la Chindogu Society.

## Guau!! Es igualito a caminar en la Luna!!!



Así es!! Ahora puede ahorrar tiempo y energía con este maravilloso invento que le saca la cabeza mientras va caminando al trabajo!! Desagradablemente cumplimos en internet que la máxima velocidad que vas a alcanzar es de una cuadra cada media hora. Además para lograr que tu pelo mojado se seque con esos dos tubitos de mierda y con la presencia que puede llegar a salir durante el camino, vas a tener que caminar unos 400 km. más o menos... Lo bueno es que por lo menos te llena de aire fresco esa cabeza hueca que tienes si te pusiste esto.



## Ahora sé lo que se siente ser madre!!

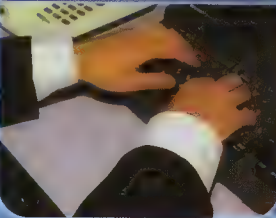


Experimente el milagro del amamantamiento!! Por que darle al bebé una mamadera común, ya ahora usted puede colgarle estos dos papas ajustables y quedar como un completo pelotudo con todas sus dudas de plástico en el proceso!! Eso sí, siempre y cuando te mantengas boca abajo para que la leche quede en la parte del pezón o muerda de goma, porque si no tu hijo lo único que chupa es aire (como en la foto) y se va a pagar un momento de masticación para que mierda le janan. (En las rosas si es claro que obviamente solo un hombre va a usar!!)

**Opcional:** También hay un modelo más fino y largo para los tipos con problemas de eyaculación...

## Te hago un corte de mangal pelotú!!

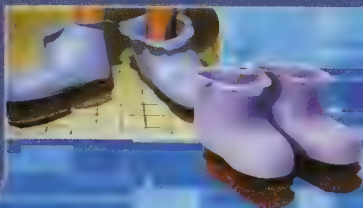
Finalmente ahora usted puede ir desnudo bajo el traje a tu trabajo!! Estas practicasimas mangas falsas harán la apariencia de que está perfectamente vestido. Aunque la verdad cuesta creer que alguien pueda ser tan tonto como para considerarse más cómodo atarse un cacho de tela con un cinturón de cuero al antebrazo que ponerse una puta camisa.



**Advertencia:** El uso de este tipo de mangas hace que tierra hasta el cuello la gente va a notar su falta de camisa por sus sudorosos pelos del pecho o su grasosa espalda.

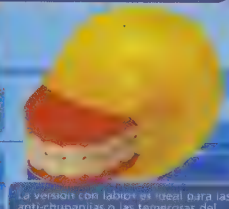
## Diversión para todas las mucamas!!!!

¡¡¡¡¡!!! Finalmente llegó el invento que vimos en todos los dibujitos animados!! Chicos y grandes van a disfrutar con ver quien puede divertirse con la forma más desopulante y de refrigerar el piso!! Y cuán necesario es que quede limpio ya que si piensas lo peor que verán todos las señoras e incluso se paró el viento contra el suelo al tratar de masticarse en pie con estas cosas puestas en un suelo embarrado, y ahora pedacitos de su cerebro quedaron esparcidos por toda la cocina!!



## PAC-MAN cagón, te comés los mocos!!

¿usted es de dentadura sensible? ¿Comar un pedacito de queso le duele la boca como un mar de fencas sangrantes? Su dentadura comienza a duele cuando en una banana? No. ¡¡¡¡¡!!! El nuevo masticador de comida lo hace todo por usted!! Con este dispositivo bámbasica podrá disfrutar su comida hasta volverle un homogeneo maza Caposa y sin molestias que luego podrá fragar elegantemente!! Es práctica porque como comida vomito pero sin la parte de los actos desagradables. Llámeme ya!!



La versión con labios es ideal para las anti-chuponas o de terneros del 'scuti', según que yo te acuerde!!

# Gasaraki

Por Marcelo Vicente

## El pasado presenta el futuro

# ガサラキ

GASARAKI



En Latinoamérica, el universo del manga y el anime continúa recorriendo su camino, evolucionando y expandiéndose hacia diferentes niveles y direcciones, tomando rumbos que en la actualidad se tornan como difíciles de precisar. El inesperado boom que se produjo en la región hace ya unos cuantos años atrás con la meteórica irrupción de series animadas como Saint Seiya (aquí emitida como Los Caballeros del Zodiaco), Sailor Moon y Dragon Ball, aparece hoy como lejano en el tiempo, dejando además instalada la sensación que ha corrido mucha agua debajo del puente.

Pero afortunadamente, dicha evolución trajo aparejada consigo varias mejoras como por ejemplo que los gerentes de programación y/o adquisición de los canales, se emparan un poco más -bueno, sólo un poquito- en el tema y compararan animés de acuerdo con un determinado target de público. Asimismo, la difundida creencia popular que definía a los animés como "esos dibujitos-chinos-que-son-todos-iguales A A" fue de a poco desterándose, y mucha gente comenzó a conocer, admirar y más que nada a respetar una muy poco conocida hasta entonces forma de arte. Resumiendo, se fue armando un cóctel heterogéneo, desaparejo pero aunque suene contradictorio a su vez compacto y masivo, que derivó en el más que interesante presente que vive hoy día el manga y el anime en Argentina en particular y en América

Latina en general. Sin dudas el canal Locomotion, con la acertada emisión de series adultas e inteligentes como Evangelion o Bubblegum Crisis Tokyo 2040, fue crucial para que los ojos de una nueva -y ojialá- definitiva era en lo que a comic y series animadas japonesas se refiere, quedarán de una vez por todas asentados

en la región. Esta intr pseudo filosófica de dos pesos nos ubica en la época actual. Uno de los animés que sin lugar a dudas era esperado con más ansias por los fanáticos locales era Gasaraki. Aunque, como se desprende de lo expresado líneas arriba, imaginar el estreno de una serie animada japonesa de estas características (y de yapa



subtitulada) sólo algunos años atrás resultaba sencilla y llanamente imposible. Ni el más optimista de los fanáticos lo hubiese creído.

Pero una vez más debió ser Locomotion quien recogiera el guante, anunciando la contratación de la serie en Enero de 2001 cuando se celebrara en Estados Unidos el Natpe, es decir una de las convenciones anuales que nuclea a los distribuidores de las series, películas y programas de tv en general, y a los más altos ejecutivos de los canales de la región. Allí se hacen negocios, se cierran la mayoría de los tratos y básicamente de acuerdo con lo que compran, las emisoras pueden definir su programación para el resto del año (y aún más allá)

Con esta adquisición, la evolución de la que se hablaba al principio de la nota sin dudas alcanzaba entonces uno de sus puntos culminantes. La noticia que Locomotion se había quedado con los derechos de emisión de Gasaraki se supo enseguida y corrió a lo largo del continente como reguero de pólvora. Desde ese mismo momento las especulaciones acerca de la fecha exacta de estreno y bajo que condición se transmitiría dicho anime (doblado o subtitulado), estuvieron a la orden del día y se convirtieron en un tópico obligado en las charlas del círculo de fanáticos. Sin embargo con el correr de los meses, y a pesar que el canal ya había determinado emitir a Gasaraki subtitulado, la

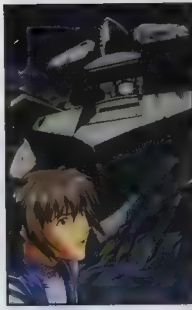


premiere se posponía una y otra vez. La causa de esto se apoyaba en dos cuestiones principales. Una era totalmente buscada a propósito por los directivos del canal. En otras palabras, como diría el gran Carlos Guzmán, los de Locomotion querían patear para adelante lo más posible el estreno de Gasaraki por la sencilla razón de que a lo largo del año pasado fueron presentando varios animés grossos -como por ejemplo Cowboy Bebop- por lo que estrenar ambas series con poco tiempo de diferencia, hubiera sido de verdad una pésima decisión estratégica por parte de la emisora afincada en Miami. La otra razón de la demora de la premier Latinoamericana de Gasaraki se debió a los dichos subtítulos cuya etapa experimental se extendió más de lo previsto.

Finalmente el tan esperado anime tuvo su estreno en América Latina el pasado Lunes 4 de Marzo y en múltiples horarios (aunque no se emite los fines de semana). Esto es todo un honor ya que si se habla de Occidente, esta parte del planeta es la primera en la que Gasaraki se transmite por televisión. Pero lamentablemente como se temía, el sistema de subtítulo que utiliza Locomotion por enésima vez volvió a fallar (ver sección posterior). Desde principios de los 90's la compañía productora japonesa Sunrise -especializada en el género de los Mechas- venía realizando series que de inmediato se convertían en hits mundiales. Ellos fueron en gran medida responsables de los éxitos de animés como la saga de los Gundam, Macross Plus y Escaflowne. Pero 1998 no sería un año más en la vida de esta empresa, ya que por ese entonces se encontraban abocados a la producción de dos series animadas que al poco tiempo de emitirse se convertirían en íconos globales: Cowboy Bebop y Gasaraki. Esta última estaría basada en una corta novela homonimia realizada por Shuko Murase, aparecida esporádicamente en la revista informativa Newtype de la editorial Kadokawa Shoten a mediados de los 90's. Además de Sunrise, Gasaraki al final sería co-productora por TV Osaka y la compañía Yomiko, y para la versión animada se convocaría a Hajime Yatate -uno de los creadores de



Bebop - y Ryosuke Takahashi, para que incorporaran todas sus experiencias al proyecto. Un dato anecdótico es que Takahashi además de finalmente quedar como director de Gasaraki, también es recordado por ser el padre de Armored Trooper Votoms (serie que los ponjas tanto adoran). Pero junto a ellos en el moldeado de Gasaraki se agrupaba un verdadero dream team en el cual sobresalían el propio Shuko Murase (Gundam Wing, el film de Street Fighter II, Argentosoma) como diseñador de los realistas personajes, y el ya mítico Yutaka Izubuchi (Yamato, Record of Lodoss War) y Patlabar (entre tantos otros) en el cargo de diseñador de los también creíbles Mechas. De esta manera en Japón, el 4 de Octubre de 1998 se producía a través de la ya citada TV Osaka el estreno de Gasaraki. De más está



decir que el éxito fue arrollador desde un primer momento, desatándose una fiebre por el género de la ciencia ficción no vista en el archipiélago japonés desde los tiempos de Evangelion. Asimismo este favor se vio claramente incrementado por las reiteradas referencias a la milenaria cultura japonesa, como por ejemplo al Teatro Noh o el Kabuki. A propósito de esto, en Japón no es ningún secreto que Ryosuke Takahashi es una persona muy interesada por todo lo relacionado con la práctica del Shintoísmo. Pero más allá de esto Gasaraki es en esencia un profundo anime de ciencia ficción con mucho de política y permanentes referencias castrenses. Además es bastante

creíble; es decir que a pesar de ser del género sci-fi, aquí no hay invasores del espacio ni nada demasiado fantástico. Muy complejo de movida y con un desarrollo que pareciera lento, daría la impresión que los episodios se suceden uno tras otro sin que nada ocurra. Pero sí se presta la debida atención, el televidente podrá notar que muy sutilmente la historia avanza y los innumerables cabos sueltos que están dispersos en la trama van a poco atándose.

Asimismo es destacable el paralelismo que puede constatarse entre este inusual anime y el Teatro Noh de la vida real. En ambos la acción comienza lenta y paciente, podría decirse que es casi aburrida si es vista por ojos occidentales no acostumbrados a tales espectáculos. Pero enseguida la carga dramática va subiendo por una espiral de sensaciones espirituales, desembocando en un final memorable. En síntesis, Gasaraki es una serie que para entenderla en su totalidad requiere como mínimo verla entera un par de veces; y requiere también de una audiencia madura y pensante. La música que adorna este anime también merece un comentario aparte. Compuesta por Kuniaki Hishima (Spriguan, Master Keaton), combina de manera exquisita instrumentos tan disímiles como lo pueden ser un moderno sintetizador y un primitivo tambor utilizado



desde hace siglos en el Teatro Noh. El opening -Message #9- es un claro ejemplo de esto. La otra referencia más palpable, es decir el ending (Love Song), es más de corte medieval pero igualmente bien elaborada y muy destacable. Al final, 26 capítulos de impecable factura (con una justa y sobria dosis de animación en 3D) serían producidos, por lo que Gasaraki concluiría su emisión en las pantallas niponas el 28 de Marzo de 1999. Volviendo al plano local, es innegable que Gasaraki llega a las pantallas de América Latina precedida por una abrumadora crítica a su favor, no sólo por su emisión en la tv japonesa sino además por la edición de la serie en los formatos LD, VHS y DVD que fuera lanzada en USA por la empresa ADV Films. Esto último implica que Gasaraki desde entonces sea reconocida en todo Occidente. Aunque todavía es un misterio por qué esta edición yankee sólo tiene 25 capítulos y no 26 como debiera. Mientras tanto se estima como probable que este año sea el de la explosión de Gasaraki en Europa. En el viejo continente, España aparece como abanderada en este sentido ya que allí la compañía Selecta Visión para los próximos meses ha anunciado no sólo la edición de la serie en VHS, sino también la del comic.



Influencias del teatro Noh y Kabuki en Gasaraki

## La historia y los personajes

Ambientada a principios del siglo XXI, la retorcida trama de Gasaraki se centra en el polifacético imperio económico que a través del tiempo ha logrado montar la familia Gowa. A lo largo de una existencia de más de mil años, los Gowa han construido una mega-corporación cuyos tentáculos se han extendido a innumerables actividades. Aunque estas son tan diferentes como contradictorias, ya que se dedican a los negocios tanto legales como ilegales (por ejemplo proveen servicio de mercenarios).

De todos modos, la actividad principal del emporio Gowa consiste en fabricar y vender armamento, y de hecho en esta cuestión es una de las compañías más importantes del mundo. Asimismo esta misteriosa familia ha estado asociada desde siempre al Teatro Noh, una clásica representación japonesa compa-

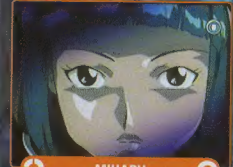
rible en algún punto de la ópera occidental. A propósito de esto, los Gowa siempre han invertido parte de sus ganancias para mejorar la calidad de estas representaciones.

Al comienzo de la historia del anime, Yushiro -el cuarto hijo de la familia- es sometido a un experimento. Aunque en realidad se trata de la repetición de una prueba cuyo intento había fracasado ocho años atrás. A pesar que sólo tiene 17 años, él ha heredado el talento de realizar un milenario rito Noh cuya resultante es la invocación de un poderoso fenómeno sobrenatural conocido como Gasaraki (del cual su familia quiere tomar el control); aunque pareciera que el mundo aún no estuviera preparado para esto.

La persona que pulió las innatas habilidades de Yushiro fue el sacerdote maestro Kengyo Sorachi, cuya familia ha estado al servicio de los Gowa durante incontables generaciones. No obstante, al final la prueba vuelve a fallar casi a punto de consumarse debido a la interferencia de un ente con la apariencia de una mina (Miharu), cuya aparición virtual en la mente de Yushiro al grito de "No vuelvas a llamarme al horror" provoca que desestabilice sus pensamientos. Pero súbitamente en la imaginaria república de Beglistan (un país "independizado" de la ex-Unión Soviética que está ubicado en Medio Oriente), sucede una anomalía parecida a la de la invocación de Gasaraki. Esto ocasiona que las Naciones Unidas confundan esta explosión y acusen a Beglistan de estar experimentando con una nueva arma de destrucción



YUSHIRO GOWA



MIHARU



KIYOTSUGU GOWA



GASARAKI



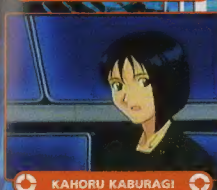
KAZUKIYO GOWA



MISUZU GOWA



RIN ATAKA



KAHORU KABURAGI



TA (TACTICAL ARMOR)

masiva, por lo que tropas internacionales son enviadas al pequeño país. Aunque en la corporación Gowa no son ningunos giles y se dan cuenta que aparte de ellos hay alguien más con la capacidad de invocar a Gasaraki. Es por eso que mandan a su propia gente a investigar en el lugar de los hechos lo que sucedió en Beglistan. Saliendo por un instante de la ficción, esta situación parece estar claramente inspirada en lo que sucediera realmente hace una década en la denominada Guerra del Golfo. Hasta el coronel bigotón que gobierna de facto Beglistan es casi un calco de Saddam Hussein...

El emporio Gowa ha desarrollado el arma ideal para tal conflicto bélico: el TA (Tactical Armor). Este antropomorfo mecha unipersonal de 4,5 metros de altura, ha tenido una performance perfecta en todos los simulacros de combate. La superioridad está basada en los ultra modernos sistemas operativos que utiliza el TA, los cuales se sincronizan con los bioritmos del piloto. Y el individuo que mejor sincroniza con este nuevo armamento es el silencioso y antisocial Yushiro, quien a pesar de ser un civil (y debido al enorme poder de su familia) termina siendo no sólo el principal piloto de pruebas del Ejército, sino también miembro del Pelotón B. La unidad TA es un proyecto



experimental de la Fuerza de Auto-Defensa Japonesa (JSDF), y quienes monitorean la operación son el Teniente Coronel Tamotsu Hayakawa (junto al jefe de ingenieros Takuma Tokudaji).

El ambicioso clan Gowa está compuesto por el patriarca Daizaburo, un viejo de 63 años que es bastante soreton. Calculador a más no poder, sólo le interesa que su holding continúe acumulando fortuna y poder. De todos modos de a poco le va pasando la posta a su primogénito Kazukiyo, a quien eligió como su delfín. Este tiene 32 años y es un personaje muy influyente no sólo en el Ejército sino también en todo el gobierno japonés. A pesar de ser el elegido por su padre para sucederlo, la intención de Kazukiyo es sacar del



GASARAKI EN MODO BERSERKER



"Mi vida no es perfecta, tengo caspa"

Los detalles de su nacimiento y de su infancia son un verdadero misterio para él. Aunque su mente está plagada de recuerdos de una vida pasada, memorias en las que son muy frecuentes la aparición de una chica llamada Miharu. Yushiro es por sus poderes, un elemento clave para los Gowa, tanto para el desarrollo de los TA como para la realización del ritual Noh que invoca a Gasaraki.

También hay que citar a Misuzu, la "mamá" de la familia. Esta pendeja de 14 años es la única hija de los Gowa, y además es la única que muestra cariño por Yushiro. En realidad solo Misuzu y Yushiro son hijos de la misma madre (Yukino Gowa), por lo que el resto (Kazukiyo, etc) son de ellos dos, sólo medio hermanos. A propósito de la jovata, tiene 46 años y es la segunda esposa de Daizaburo Gowa. Y a pesar que, como quedó dicho, es la madre de Yushiro, el trato que tiene con su hijo es también casi nulo. Volviendo a la trama, como rival de la corporación Gowa surge un conglomerado europeo llamado Symbol; de hecho estos últimos fueron los que experimentando provocaron la explosión en Beglistan. Symbol no sólo posee unos mecheros de



GASARAKI'S HOT STUFF

batala - los Metal Fake-comparables a los TA, sino que además tiene su propio Kai, es decir una persona capaz de invocar a Gasaraki. Y ésta no es otra que Miharu, o sea la minuta de 15 años que asiduamente aparece en los pensamientos de Yushiro. Al mando del concilio que maneja Symbol se encuentra un tipo misterioso llamado Mess. Es el responsable del desarrollo de la tecnología de los Metal Fake y también tiene el cargo de supervisar a Miharu. Pero Mess a su vez responde a un enigmático personaje conocido como Phantom, el cual es el verdadero líder de Symbol. El poder de Phantom es inimaginable, llegando al punto de manipular a su gusto los eventos en la guerra de Beglistan. Asimismo la cosa se complica aún más para los Gowa con la sorprendente aparición de un abogado (Tatsumi Wakisaka) que los odia, y cuya intención es devolver los oscuros secretos que esconde el holding. Un detalle que no se puede dejar pasar por alto en Gasaraki, sucede en el capítulo 8. En ese momento Yushiro se da cuenta que para todos los registros oficiales él hace ocho años que está muerto. A su vez, Miharu (al igual que Yushiro) también posee recuerdos de una vida pasada. Pareciera que ambos hubieran reencarnado en la actualidad, y en medio de una gigantesca conspiración que le concierne al mundo entero, para finalizar algo que quedara inconcluso desde hace muchos años.



## La emisión de Locomotion

A pesar de que ya hace más de un año que Locomotion comenzó con el sistema de subtítulo de las nuevas series que transmite, las dificultades técnicas continúan invariablemente. Este asunto ya está super trillado, y a esta altura del partido volver a tocar el tema la verdad es que ya hincha demasiado las bolas. El canal se lava las manos y le pasa el fardo a las compañías de cable locales, y éstas hacen exactamente lo mismo. Es el famoso caso del "Yo señor? No señor. Sí señor? No. La cuestión es que como siempre el mayor perjudicado es el televidente.

En Gasaraki el error más común en el subtítulo pasa por el timing. Para graficar esto vale el siguiente ejemplo. Comienza una escena "A" pero los subtítulos desaparecen por algunos minutos. Luego cuando la escena "B" ya está en el aire, el subtítulo vuelve pero en vez de retomar como correspondería los subtítulos "B" (que sería el mal menor), esto no sucede así sino que los que aparecen son los subtítulos de la escena "A"! Un verdadero mamarracho. Como resulta obvio, esto genera un desfase espantoso el cual provoca que no se entienda ni un puto carajo durante laaargos minutos. Y si a eso se le suma el hecho que ya de movida Gasaraki no es precisamente lo que se llama un



"No duermo... Payaso me come"

anime fácil de interpretar, la resultante es que la serie se vuelve por momentos casi inentendible para el televidente latinoamericano. "Por suerte" el orden de los subtítulos se normaliza cuando se va a la pausa. Además hubo en alguna que otra oportunidad unas groseras fallas en el audio, el cual también desparecía durante largos instantes. Lo gracioso fue que en esos instantes los subtítulos funcionaban bien. Quedaba evidencia entonces el famoso apotegma costal de la frazada corta: si la persona se tapa la cabeza se le enfrían los pies, y viceversa...En resumen, una poronga.

De todos modos, y para ser justos, también habría que dejar en claro que a pesar que como se verá los errores continúan, en la emisión de Gasaraki no son tan zarpados como pasados por ejemplo en la transmisión que hace Locomotion de otros anime (caso de Silent Möbius). Al menos no hay en esta oportunidad faltas ortográficas graves (hauunke tamvien ce heki-bokan) y los nombres propios aparecen escritos correctamente en un 95 %. En este sentido, entre los errores se puede citar que en los subtítulos aparezca Daizaburo en vez de Daizaburo, y que el país de Beglistan aparezca como Begulistán. También en alguna oportunidad le mandaron GaRasaki en vez de Gasaraki. Como punto a favor habría que remarcar que en la emisión de este anime se mantienen los altos standards que maneja la emisora en cuanto a la imagen. Asimismo como es también habitual en las transmisiones de Locomotion, en Gasaraki queda intacto el avance



"¿Algo que se destruye"



"Veré que puedo hacer. Oufare la arena! También"

del siguiente episodio. Aunque lamentablemente los eyecatches (la animación para ir al corte) en esta oportunidad fueron eliminados. Retornando al tema de los mocos en el subtítulo, la realidad es que a la fecha la gente de Locomotion



jamás ha logrado emitir como corresponde absolutamente ninguna serie. Todas tuvieron como mínimo algún problema, por lo que la cuestión ya se ha tornado una falta de respeto para con los televidentes. Tendrían que seguir el ejemplo del canal Sony, quienes cuando empezaron a subtítular sus series, dos por tres tenían problemas; pero a los pocos meses esas dificultades técnicas fueron solucionadas.

Se cae de maduro que cuanto antes Locomotion debe solucionar este espinoso asunto de una vez por todas. Si no toda la gente que reclamaba que los animés se subtitu-

laran, va a comenzar a pedir que vuelva el doblaje, ya que de esta manera -a pesar de todo- al menos se entenderían las series.



## El manga

En la actualidad es un hecho que en Japón prácticamente no debe existir un anime que no cuente con su correspondiente versión en el formato de historieta. Así que si bien Gasaraki no nació como un comic, por supuesto que también cuenta con uno que narre su historia. En este sentido hay que decir que casi en simultáneo con el estreno en Japón de la serie animada de Gasaraki, el manga homónimo comenzaba a serializarse en las páginas de la revista Shonen Ace de la editorial Kadokawa Shoten (donde también se publicara Bt'X, Macross 7 Trash y Evangelion).

A cargo del artista conocido como Meimu, la historieta se revela como interesante aunque ni por las chapas logra ponerse a la altura del anime. Con un estilo de dibujo algo diferente al de la serie de tv -con diseños un poco más simples- de todos modos la calidad gráfica en general no deja de ser buena. Asimismo, Meimu le da un toque personal a los diseños mecánicos, el cual hace que estos luzcan un tanto distintos a como los concibió originalmente Yutaka Iizubuchi.

En cuanto a la trama si bien comienza bastante similar a la de la serie animada, con el correr de las páginas se va desviando lentamente, y desemboca en un final un poco diferente. Aunque la columna vertebral de la historia del anime se mantiene inalterable. De todos modos hay que aclarar que el comic de Gasaraki no tuvo el éxito que la editorial esperaba, por lo que a finales de 1999 se decidiría concluirlo. El manga finalmente sería recopilado en tan solo 4 tankoubons. Con respecto a las ediciones internacionales de la historieta de Gasaraki, esta serie editada a la fecha solo en Asia, en los países de Corea, China y Tailandia. Pero ediciones en Francia, España e Italia están previstas para este año.



Imágenes del manga de Gasaraki

# IVREA NEWS

## EN QUE ANDAN TODAS NUESTRAS PUBLICACIONES...?

La megacrisis desatada desde Diciembre pasado ha pegado como una bomba nuclear a la industria gráfica argentina.

De un día para el otro no existía más el crédito, los pagos de los distribuidores se alargaron terriblemente, los costos del papel y la tinta se dispararon a la par del dólar y las ventas cayeron en picado. Sin duda un cocktail terrible, el cual ha llevado a la desaparición de cientos de editores de todo tipo, incluyendo todos los demás que publicaban cosas relacionadas con el comic o el anime.

En Ivrea hemos hecho todos los esfuerzos posibles por no dejarnos derrotar por estas condiciones tan adversas, sin embargo magia no podemos hacer y hemos debido armar drásticamente fechas de salidas y precios a fin de no ser una víctima mortal más de la crisis argentina.

Todos estos cambios han creado mucha confusión y han llevado a que nuestros lectores no sepan cuando pensamos sacar el siguiente número de cada colección. A fin de dejar incógnitas hemos abierto una sección de nuestra web page ([www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)) donde semanalmente se informa del estado de cada una.

Para aquellos que no navegan habitualmente hemos decidido incluir el listado en todos los números de Lazer de aquí en más:

**Lazer**.....el #28 saldrá a finales de Septiembre

**I's**.....el #4 saldrá en Agosto o Septiembre

**Kenshin**.....el #5 saldrá en Septiembre

**Evangelion**....el #14 saldrá en Agosto

**Fushigi Yugi**...se está evaluando su pronto lanzamiento

**Macross 7 Trash**.....se está evaluando su pronto relanzamiento

**Sakura**.....volverá en Agosto o Septiembre con cadencia bimestral

**Clover**.....el #2 saldrá en Septiembre u Octubre

**Ultra**.....el #5 con la conclusión de Anita y Convergencia saldrá a fin de año

**Saber Marionette J**.....el #5 saldrá el 7 de Agosto, distribución exclusiva por comiquerías

**Ranna 1/2**.....en negociaciones con Japón, podría continuar a fin de año

**Blood The Last Vampire** saldrá en Agosto con sobrecubiertas y tapa en laminado mate

**Atención:** Para reducir costos y no aumentar más los precios, los kioscos del interior están recibiendo los números 1 mes después de su salida en Kioscos de Buenos Aires.

Las comiquerías y Musimundos de todo el país, en cambio, continúan reci-

biendo las novedades en simultáneo con Buenos Aires. (Es por un tema de costos de distribución muy largo de explicar acá...).

## SOBRE IVREA ESPAÑA Y COMO AFECTA A IVREA ARGENTINA

La creación de Ivrea España ha causado rumores boludos como que nos íbamos para allá o que nuestros mangas iban a pasar a estar traducidos con nosotros españoles. Todo eso es pura mierda tirada a rodar por los evidencias de toda la vida. La existencia de Ivrea España no afecta en nada a la filial argentina ni a los títulos que estamos publicando o publicaremos en Argentina.

Todo lo que estábamos publicando en Argentina sigue y sigue en argentino, todos los títulos que se publiquen en España y que consideremos que hay mercado también en Argentina en vez de importar la edición española los sacaremos localmente traducidos en argentino (como va a pasar con Blood). Nada cambió, salvo que vamos a ser mucho más sólidos ante la crisis al tener ingresos provenientes de un país muchísimo más estable y previsible.



