

www.camelot-comics.com.ar
una comunidad con dialecto propio

DICCIONARIO

OTAKU: Fan obsesivo del MANGA y el ANIME.
www.camelot-comics.com.ar
/Único web site capaz de comprender y brindar aquello que el "otaku" busca obsesivamente.

CYBER-PEDIDOS

6000 productos on line que se renuevan diariamente. Outlet con las mejores cyber-ofertas. CD's de anime, shitajikis, rami cards, art books...

CONTENIDO

- > novedades
- > downloads
- > manga & anime,
- > cine fx
- > cine
- > e-comics
- > eventos
- > tus dibujos
- > suscripciones

otaku
www.camelot-comics.com.ar



Camelot
COMICS STORE

Av. Corrientes 1388. Buenos Aires, Argentina
Tel: (54) 11 4374-6152 / Venta Telefónica: 4373-2902
ventas@camelotcomics.com.ar

VENTAS ONLINE COMIC
ILUSTRACIÓN Y DISEÑO

SAINT SEIYA LAZER # 28
55 ARGENTINA
IVRA

ANIMACION, COMICS Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

LUEGO DE 10 AÑOS
ANIMAN LA SAGA DE HADES

EL SUPER
AGENTE 86
TEMIBLE OPERARIO DEL
ARRECONTRAESPIONAJE

Elfantasma10



MAZINGER Z

• LAS DISTINTAS SERIES • LAS PELICULAS • MAZINKAISER
• LOS MANGAS • EL MERCHANDISING ARGENTINO



Leandro Oberto
Editor

...y cómo
sería un
mundo ideal?

Supongo que en un mundo ideal...
no nos odiaríamos entre los seres humanos...
los chicos no morirían de hambre...
no se mentiría a diestra y siniestra...
los cielos serían azules y limpios de contaminación...
no habría prejuicios estúpidos...
todos tendríamos igualdad de oportunidades...
lo que decimos o hacemos no sería malinterpretado por los demás...
cada uno podría tener un trabajo que le gustase...

Pero todo eso no evitaría que siga habiendo decepciones amorosas, que nuestros seres queridos murieran, que unos tengan que pelear para que otros saboreen el placer de la victoria, que debamos encontrar por nosotros mismos el sentido de la vida...

Sea estas cosas insalvables las que han hecho que el mundo sea como sea? Sea estas las cosas que han creado un mundo tan poco ideal?

Aun así siempre habrá mañanas en las que nos despertemos con el sol en nuestras caras queridos nos disculparamos abrazados o la persona que amamos, nos hace en las que terminas una salida con amigos cargado de una energía indescriptiblemente positiva, tardes de viernes donde el buen humor es tanto que hasta la Coca-Cola parece tener un sabor nuevo y diferente, noches de lluvia donde nos dormimos sintiendo la tranquilidad que nos da el ruido del agua, mediodías donde organismos espectaculares se dejan en un estado de trance y tranquilidad que envíanarían las mejores drogas, semanas en las que gracias a algún proyecto que se concreta sentimos que todos los sufrimientos que pasamos en la vida valieron la pena a cambio de llegar a ese momento...

No sé, a veces me parece que hay suficientes cosas buenas dando vuelta como para pensar que el mundo podría ser, sino ideal, al menos un cacho mejor...

IVR LAZAR

LAZAR # 28

Una publicación bimestral
de Editorial Ivros S.A.
Calle Comercio 240 - 1º. Al sur de
Rosario, Santa Fe, Argentina

Presidente y Director Editorial:
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable:
Pablo Ruiz

Editor en Jefe:
Leandro Oberto

Jefe de Producción:
Pablo Ruiz

Jefes de Redacción:
Agustín Gómez Sanz
Marcelo Vicente

Coordinación Editorial General:
Javier Heredia

Coordinación Diseño Gráfico:
Paula Ventimiglia

Staff de Producción,
Investigación y Redacción:
Ricardo Pérez, Graciela Escobar,
Romina Galotto, María Yepes,
Gabriel Greif, Javier Saravia,
Eduardo Di Costa, Sabrina Abeles.

ISSN 1672-5411 - Registro de Propiedad Intelectual N° 45854
Todos los derechos reservados. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad a efectos de enseñanza.
Ver fotografías de sus reportajes a través de Internet,
y compartirlos con otros lectores, es un acto de solidaridad.
Fotografía: José María Perdomo
Abril de 2002 - 1.ª edición: News S.A.

Distribuido en: Rosario, Argentina por:
Pablo Saravia - Homero 1366 - Cap Fed. (Rosario) y CABA
DINA Luis Saavedra Avda. 1182 - Cap Fed. (Rosario) y CABA
Distribución en el exterior: Editorial Ivros S.A.
Planta productora: Editorial Clarín Argentina S.A.
1 de Diciembre de 2001 - Printed in Argentina



news

ONE PIECE LLEGARA A LATINOAMERICA EN 2003

La gente de Cloverway (el agente de Toei Animation para las Américas) ha confirmado hace poco que el próximo será el año en que al fin se podrá disfrutar en Latinoamérica de ese mega éxito de anime que es One Piece. También trascendió que las negociaciones están bastante avanzadas con varios canales regionales. One Piece se estrenó originalmente en Japón el 20 de Octubre de 1999 por las pantallas de Fuji TV y desde entonces su popularidad ha ido en un ascenso meteórico. Producidos por Toei, ya han sido emitidos alrededor de 130 episodios (cada Domingo a las 19.30 hs). También se han estrenado tres películas alusivas en los cines porjas. En realidad One Piece nació una historieta en 1997 en las páginas de la revista Shonen Jump de la editorial Shueisha (Dragon Ball, Yu-Gi-Oh!) y su éxito cada día que pasa también es más arrollador. Su creador es Eiichiro Oda, un ex asistente de Nobuhiro Watsuki (Rurouni Kenshin). A propósito del comic de One Piece, hace poco acaba de establecer un nuevo record en cuanto a tirada de un tomo recopilatorio: del tankoubon 24 se imprimió la escalofriante cifra de 2.520.000 ejemplares. Hasta entonces, la plusmarca la tenía Slam Dunk. El tomo 26 salió el pasado 4 de Diciembre y se encamina a seguir rompiendo records.

Luely D. Monkey es un pendejo que vive en Fusha Village, lugar en el cual se oculta un grupo de piratas; el pibe se hace amigo de todos y quiere ser uno de ellos, ya que admiraba a su capitán Shanks. Pero un día Luely sin querer se come el tesoro de la banda: una fruta llamada Gom Gom fruit; este hecho provoca que se convierta en alguien que puede estirar su cuerpo a voluntad (aun no se sabe si la pija también). Luego de que Shanks y sus hombres se van, Luely se propone a sí mismo convertirse en el rey de los piratas; y tras el paso de 10 años pondrá proa hacia altamar en búsqueda del One Piece: el tesoro más buscado del mundo. La serie ya es éxito en muchos países del mundo, incluidos varios de Europa, donde hasta están saliendo los juguetes en simultáneo con Japón.



Luffy D. Monkey



ALIEN 9, UN ANIME QUE EN JAPON SIGUE CAUSANDO FUROR (Y ASQUITO...)

Si bien los ponias están acostumbrados a sus series animadas de vanguardia, hay gente en la industria que siempre está dispuesta a ir un paso más allá. La referencia en concreto apunta a una serie de OVAs llamada Alien 9, la cual en su país de origen se ha convertido en un fenómeno más que interesante. Este anime cuenta una invasión masiva de alienígenas a la Tierra. Esto provoca que hasta en los colegios deban formarse escuadrones para detenerlos, por más que los píbes detesten esta obligación (que la consideran equivalente a limpiar el aula). La acción entonces se focaliza en tres pendejas de 6to grado: Kasumi Tomine, Kumi Kawamura y Yuri Ozami (la protagonista) quienes son elegidas para defender a la escuela a la que asisten. Aunque ellas no se enfrentan a los extraterrestres sin protección, sino que usan unos Borgs. Qué mierda son los Borgs? Son una especie de parásitos alienígenas que se colocan en la cabeza igual que un casco, pero que defienden de cualquier ataque todo el cuerpo de la persona con la que están. Estos bicharracos tienen unas alas que pueden hacerse gigantes, y desde la cual lanzan cientos de tentáculos metálicos -como cadenas- en contra de sus enemigos. Lo bizarro es que los Borgs se alimentan de la suciedad que se desprende del cuerpo que habitan, como el sudor de la espalda y sutilsos de esa índole (ejemmm...).

Estos "barracos" llevan a cabo dicha tarea usando su larga lengua para lamer el cuerpo de su "dueña" hasta dejarla limpia (y llenarse la panza ellos). También hay que citar a la maestra de las chicas, Megumi Hisakawa, alguien que parece saber mucho más de lo que en realidad dice sobre estos invasores. Alien 9 consta de 4 episodios de 30 minutos que fueron producidos por Bandai Visual y JC Staff. Está basado en un manga original y homónimo que fuera creado por Hitoshi Tomizawa, y publicado en la revista Young Champion Comics de Akita Shoten.



LA REMAKE DE DR. SLUMP Y SENSEI NUBE YA SE EMITEN EN AMÉRICA LATINA

A pesar de la crisis, recientemente se estrenaron en la región dos nuevos animes: Dr. Slump (la versión del '97) y Sensei Nube. Como ocurre casi siempre, México ha sido el país que los ha presentado y la emisora que los transmite es la modesta Unicable en el horario de 12 a 13 hs. Ambas series son de Toei y fueron dobladas al español en su totalidad el año pasado por el estudio Intertrack. Dr. Slump, que se estrenó el 1 de Agosto, consta de 74 episodios y en Japón comenzó a pasarse una vez que concluyera Dragon Ball GT (iban el mismo día y a la misma hora). Por otro lado Sensei Nube arrancó el 29 de Julio. La trama de este anime -que trata sobre lo oculto- cuenta sobre un monstruo que se fusionó con él. El profesor entonces es como una especie de exorcista de espíritus malignos, demonios y fantasmas. En cuanto a la animación de esta serie, luce un tanto anticuada.

Jigoku Sensei Nube -título original y completo- se compone de 48 capítulos, y se estrenó en Japón el 13 de Abril del '96 concluyendo el 21 de Junio del '97. Sin embargo luego se continuó en una miniserie de 3 OVAs e incluso llegó a realizarse una película corta. Sensei Nube nació como un manga que fuera creado por Sho Makara y Takeshi Okano, y serializado en la revista Shonen Jump de Shueisha. Finalmente el comic se copió en 31 tankoubuns.



Dr. Slump

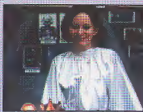


Sensei Nube

A FALTA DE EXPOCOMICS Y FANTABAIRES BUENAS SON LAS FANATIX

Debido a la grave situación por la que está pasando el país, el prospecto de tener la ya clásica mega-conVENCIÓN de fin de año resultó imposible. Aún así el 16 y 17 de Noviembre los fanáticos tuvieron la oportunidad de reunirse y mostrarse en una convención gratis organizada por Jose Papparella, Andrea Colmeto y Daniel Yentel en el Centro Cultural Fortunato Lacámara. El evento, aunque bastante más chico en infraestructura que convenciones como la rosarina Leyendas, logró juntar bastante gente (alrededor de 5.000), varios expositores interesantes y encima de todo recolectar alimentos para el comedor de la Parroquia San Pedro Telmo. Fue una suerte de reunión amistosa de todos los grupos de fans de la ciencia-ficción, fantasía, juegos de rol, cine de terror, etc.; respaldada por la exigencia estricta de que no hubiera stands que vendieran mercadería (sólo fanzines y demás; aunque había algunos videos fansubeados...). Entre los muchos grupos de expositores, se destacaron los del Club de Lectores de Harry Potter (jugando una versión de Quidditch de mesa con tónicas y todo); el concierto de música celta del Coro Avalon; varios locales de forjas de armas (con reproducciones de hachas del Señor de los Anillos y otras espadas variadas); la Asociación Tolkien Argentina (con un local bastante producido y todos disfrazados); los ya famosos Leprechaun, que estaban presentando su CD; el homenaje a Narciso Ibañez Menta; los Titanes en el Ring (con William Boo y todo); y por supuesto el infaltable desfile de disfraces (no es concurso porque no elegían ganadores). Soportando el terrible calor que hacía en el lugar, los fans pudieron desfilarse en un ambiente tal vez un poco más educado (casi sin ningún "puuutooooo!!!" o naranjas volando) pero ciertamente menos elitista y divertido. Lamentablemente la crisis también atacó al cosplay, ya que si bien había muchos trajes buenos, lejos quedaron los Mazingers de 6 metros, los Valkyrias transformables y los disfraces de grandes presupuestos que tanto impresionaron en los años anteriores. Aunque se propagó más que nada en la boca a boca, el evento tuvo bastante buena cobertura en los medios de prensa, con artículos chiquitos en varios diarios y una sorprendente página entera en el Clarín. Eso sí, el artículo terminó siendo escrito por alguien que no caza un fulbo de nada, nombrando a un disfrazado como "El Jedi" (como si fuera un personaje en sí) y otras incoherencias.

FANATIX 2002



PUCHIPURI YUSHII, LO NUEVO DE GAINAX (LOS CREADORES DE EVANGELION)

El estudio Gainax no se toma descanso ni mucho menos. Más bien todo lo contrario ya que sigue realizando animés de a varios al mismo tiempo (aunque con nombres cada vez más largos e impronunciables!). El caso más reciente para comentar es el de Puchipuri Yushii, una serie de tv que se estrenó en Japón este 30 de Septiembre y que como se podría suponer ha despertado muchas expectativas entre los fanáticos de los trabajos de esta compañía productora.

Puchipuri Yushii, que en principio iba a tener su premiere el 31 de Octubre, se emite por la señal NHK BS-2 todos los Lunes en el horario de las 6 de la tarde. Ya está definido que este animé va a constar de 26 episodios, los cuales a su vez serán divididos en dos arcos argumentales de 13 capítulos cada uno. Es interesante remarcar que Yushii (el personaje principal de la trama), se va a convertir en la protagonista más joven de todas las series de Gainax. Si bien el animé de Puchipuri Yushii es una creación original—es decir que no está basado en ningún manga—por supuesto que en Japón ya hay en el mercado un comic alusivo. Es dibujado por Kazuko Tadano (la diseñadora de los personajes de la serie de tv) y se publica en la revista shōjo Ansa de la editorial Kadokawa Shoten, donde también se serializa X de CLAMP. La historia de Puchipuri Yushii—muy onda CienCientos—comienza justamente con Yushii, una mina que vive en una casita en la cumbre de un cerro junto con su padre adoptivo y Kyubu, el mayor-domo. Ella es la clásica pendeja atropellada y tonta de los animés; sin embargo tiene una preocupación: a pesar de tener 17 años, su cuerpo dejó de crecer cuando cumplió los 10. En cuanto a su sueño, obvio que pasa por encontrar a su príncipe azul. Aunque su vida cambiará cuando le llegue la noticia de que la reina va a elegir a las candidatas, de entre las cuales una se convertirá en la esposa de su hijo (y en princesa, claro).



ESTRENARON EN ARGENTINA BATTLE ROYALE, LA PELICULA MAS VIOLENTA Y CONTROVERTIDA DEL AÑO

El pasado 22 de Agosto se estrenó gracias a Líder Films S.A. la película ponja "Battle Royale", con una buena distribución en salas pero corto tiempo de permanencia en cartelera. Esta data del año 2000 y realiza una fuerte crítica sobre el sistema educativo ultracompetitivo japonés y las deficiencias en la comunicación entre adolescentes y adultos. A nadie le pasa desapercibido tampoco su relación con los reality shows, mostrándonos una especie de "Expedición Robinson" sangrienta. Su director, el veterano Kinji Fukasaku, lleva cuarenta años en el ruedo y su especialidad es el cine de yakuza (mafia nipona).

Japón se encuentra al borde del caos debido a una fuerte crisis económica y un alto índice de desocupación (sí, Japón, no Argentina). La violencia en las calles desbordada a la policía y la juventud parece ya no respetar a los adultos (ni, no es Argentina). Bajo este marco una distorsión de secundario es llevada a una lista para participar en "Battle Royale", un juego que será dirigido por un viejo profesor del curso, genialmente interpretado por el inexpressivo Takeshi Kitano. Las reglas son sencillas: 1) A cada uno le van a dar un arma al azar, que puede ir desde una Itaka hasta una tapa de acero; 2) El juego durará 3 días; 3) Tienen que matarse unos a otros y el último que quede, puede volver a casa; 4) Si terminó el plazo hay más de un sobreviviente, los matan a todos; 5) No hay escapatoria.

Esta competencia dará oportunidad para que el amor, los celos, las envidias y la lealtad se pongan de manifiesto entre los alumnos, por lo que la película tiene un realismo bastante palpable en cuanto a relaciones humanas.

Un detalle gracioso (o triste), el índice de desocupación que comentan como catastrófico y apocalíptico en este futuro de Japón es más bajo que el que tiene Argentina en este momento!! 114 minutos ideales para aquellos que se cansaron de pegarle hasta a la abuela y siguen sedientos de violencia.



QUE SE PUEDE ESPERAR DEL CANAL MAGIC TRAS LA DEVALUACION?

Sabido es que la salvaje depreciación que sufrirá este año la moneda argentina, provocó entre otros tanaaaantitas cosas que a las empresas que se dedicaban a importar productos del exterior les rompió bien el orto y muchas tuvieron que quebrar. Llevando esto al terreno del animé, con los canales de televisión está ocurriendo algo similar, ya que en las actuales condiciones contratar nuevas series puede tornarse en una misión imposible. Consultado vía telefónica por Lazer, Jorge Contreras, el Director de Programación de Magic Kids, dejó su pensamiento acerca de lo que se viene en la emisora para los próximos meses.

"Estamos resistiendo lo mejor que se puede" afirma Contreras entre sonrisas. Aunque poniéndose serio asevera "Somos conscientes de que el público del canal puede estar algo defraudado de nosotros, pero honestamente en la actual situación se puede hacer muy poco". Como novedades enumeró los recientes estrenos en Septiembre de Bucky the Incredible Boy (libakukun en el original) japonés, y en Octubre, el imprescindible Captain Tyrone. Estos dos animés de 26 episodios cada uno, lamentablemente por un tema de contrato sólo se están viendo en Capital y Gran Buenos Aires. De todos modos Contreras dejó picando la posibilidad de que en los próximos meses se estrenen alguna serie más (que podría ser Doraemon).

Cuando se le preguntó por las continuaciones sobre los exitosos Detective Conan y Slam Dunk, el Director comentó lo siguiente. En el primer caso, la distribuidora local en su momento—antes de todo el quilombo—se negó a venderles los derechos, pero a pesar de eso no pierde las esperanzas de volverla a contratar. Con Slam Dunk la cosa es más complicada aún debido a que no sólo se han cuadruplicado los costos de adquisición, sino que también se ha cuadruplicado la deuda de Magic con Toei (que es mucha guita). Para finalizar, Contreras contó que cuando tenía todo abrochado para volver a transmitir Sailor Moon, fue la propia Naoko Takeuchi la que pinchó el acuerdo pues no quiso que la serie ya saturara en Latinoamérica.



libaku kun



Captain Tyrone

GRAN EVENTO: LANZAN EN JAPON EL ANIME DE I'S

Aunque la noticia no se haya difundido mucho, I's, una de las obras más famosas del historietista Masakazu Katsura, va a ser finalmente adaptada a la animación. Sin embargo los fanáticos de esta historia, cuyo comic es editado en Argentina por Editorial Lyle, tienen al respecto una sensación agriude. Sucede que desgraciadamente a la gente de HMP, Shueisha, Diacrión y el Studio Pierrot (las compañías productoras), un OVA de tan sólo 30 minutos les pareció suficiente para contar los 15 tomos que forman el manga original. Cuesta creer que en ese escaso tiempo pueda desarrollarse medianamente de cero una trama. Aunque tampoco se descarta que si el producto es exitoso, se lo continúe a través del mismo formato, es decir con capítulos a comercializarse exclusivamente en el mercado de los videos.

No se hicieron muchos comentarios acerca del guión (a cargo de Shigenori Kageyama), pero de acuerdo con lo poco que pudo saberse, se va a centrar únicamente en el triángulo amoroso de los personajes principales (Ichitaka, Iori e Itsuki). Aunque el comienzo no va a ser demasiado fiel al del manga, es decir con Iori intentando convertirse en actriz, y con Itsuki retornando a Japón desde los Estados Unidos, el ambiente va a ser muy onda "veranito". Otro asunto que sembró la discusión entre los fans de I's se debió al dibujo de personajes (realizado por Rin Shiin), en especial al pelo de color gris que para el animé se le dio a Iori.

En cuanto a la música, la composición de la banda sonora quedó en manos del grupo Torsten Rasch. También se puede agregar que el director es Yosel Mizuno. El OVA salió a la venta el 9 de Diciembre, e sea mientras esta revista se estaba imprimiendo. Cambiando de tema y para finalizar, vale el dato de que luego de un largo descanso, Masakazu Katsura ha vuelto al ruedo: se encuentra en estos momentos haciendo una nueva serie de Zettman, el superhéroe creado por un programador de computadoras. La variante es que esta vez sale en la Young Jump, una revista apuntada a adultos donde seguramente podrá mostrar cosas más



LLEGA LA SERIE DE TV DE GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

El pasado 10 de Octubre se estrenó en la tv de Japón "Ghost in the Shell: Stand Alone Complex", la última obra basada en el concepto original de Masamune Shirow. La serie está compuesta por 26 episodios y es transmitida por el canal ANIMAX, una señal 100% de anime (algo bastante raro en Japón todavía) que pertenece al sistema privado satelital Skyperfect. La animación fue realizada en una co-producción entre Bandai Visual y Production I.G. y como lo indica su nombre no es una secuela sino una producción individual y separada del manga original, la película de 1995, o el juego de PlayStation. Su director Kenji Kamiyama está trabajando todo a codo con Shirow, con el objetivo de que esta serie se sea como una síntesis de todas las obras y que también sirva para entender mejor de qué se trataron las predecesoras. La historia como siempre va a tener a Motoko Kusanagi como protagonista, en este caso una humana transformada en cyborg que sólo conserva el cerebro y la espina dorsal del cuerpo original. Cuenta sobre las actividades de una división conocida como Sección 9, encargada de los casos de "Ghost Hacking". Este término surgió gracias a lo que avance de la tecnología terminó con una gran cantidad de gente con cerebros cibernéticos y por lo tanto los hackers ahora se dedican a "entrar" en la gente y robarle la personalidad... Al mismo tiempo la serie trata de analizar las consecuencias sociales de una humanidad en estado de "implosión" por las nuevas capacidades de estos "ciber-brains" y al mismo tiempo en estado de "explosión" por las modificaciones mecánicas a los cuerpos (ej. la palabra "cyborg" ahora se considera como discriminatoria). La música está a cargo de la reconocida Yoko Kanno (Escarlona, Cowboy Bebop).



NUEVAS MINISERIES EN LOCOMOTION: LET'S DANCE WITH PAPA Y IF I SEE YOU IN MY DREAMS

En Octubre pasado se estrenaron en horario prime-time dos nuevas series de la más interesante por Locomotion. Producciones por TBS (Tokyo Broadcasting System), tienen la rareza de extenderse por sólo 16 capítulos que duran 6-30 minutos cada uno (tipo que si te la grabas podés verla enteramente en sólo una hora).

"Papa tu Odoro", mejor conocida como Let's Dance With Papa, data de 1999 y tiene como protagonista a Anzai, un tipo repletito que tiene dos hijos, un varoncito y una nena. El problema es que el tipo éste es superinfantil, tiene obsesión por las minitas y escabía de lo lindo, por lo que está muuy lejós de ser el padre ideal. Los diálogos entre los personajes son muy sarcásticos e incluyen insultos del tipo "mierda" o "carajo" (como diría Mircha Legrand). En la onda de Koni-chan, la serie es de humor japonés y por momentos cuesta entenderle la onda ya que aca estamos acostumbrados a otro tipo de comedias.

Yume de Aetera, titulada por Locomotion bajo la traducción "Si pudiésemos verlos en sueños", es una creación de Yamahana Noriyuki y fue publicada originalmente como comic dentro del semanario Business Jump de la editorial Shueisha. Cuenta al día de hoy con 17 tomos recopilatorios y la módica suma de 5 CDs de drama (todo un récord para una serie neta). Masuo Fuguno, un fiaco de 24 años, está enamorado de Shiozaki Nagisa, una maestra de jardín de infantes. El fiaco tiene cero experiencia en mujeres, a pesar de que se la pasa rodeado de sus compañeras de laburo todo el tiempo (típico caso de chabonito de anteojitos al que se le acaban todas las minas porque es sincero y balleroso). El tema pasará entonces por ver cómo se las ingenia Masuo para conquistar a Nagisa, que por cierto tampoco es muy rapidita que digamos. A todo esto su compañera de trabajo Miho Hamaoka medio como que también le tira onda, formando un triángulo amoroso que dará lugar a controvertidas situaciones. Es un anime ideal para gente de 20 para arriba, en concordancia con la edad de los protagonistas, y está condimentado con algunas escenas de desnudos.

Se emiten en un mismo bloque todos los Martes a las 23:00 hs. con repetición el Miércoles a las 2:30 hs y los Domingos a las 23:30 hs.



X-FILES LLEGO A SU ULTIMO CAPITULO QUE VA A PASAR DESPUES DE UN FINAL TAN CHOTO?

Después de una seguidilla de episodios en los que se resolvían los conflictos secundarios de la serie (El destino del hijo "milagroso" de Mulder y Scully; quien mató al hijo de Doggett; la muerte de los "Lone Gummies"; etc.) David Duchovny hizo su aparición para el capítulo doble final de X-Files: "The Truth, artículo" el 18 de Mayo en USA. La verdad es que este supuesto "episodio revelador" no contó nada nuevo, más que un par de cosas irrelevantes como que el fumador seguía vivo, o que la invasión alien va a ser en el 2012. El capítulo trata de un supuesto juicio que le hacen a Mulder y que sirve de excusa para hacer un resumen de las nueve temporadas de la serie, trayendo a todos los personajes importantes como testigos; y en el caso de los que están muertos, como fantasmas que sólo puede ver Fox. La serie en sí terminó con Mulder y Scully fuera del F.B.I. y dados por muertos por los aliens que están infiltrados en el poder; sin resolver nada de lo que fue la gran trama de la serie: Los aliens están metidos en los niveles altos del gobierno; todavía hay miembros del Sindicato que tratan de resistirse; y la invasión sigue en curso, cosa que el planeta quedó colonizado en el 2012. Este final tan abierto fue rápidamente salvado por la promesa de su creador, Chris Carter, de hacer una segunda película (la primera, Fight the Future, se hizo en 1998). Se supone que se filmará durante el año que viene para estrenarse en el 2004. David Duchovny y Gillian Anderson ya estarían confirmados. Desgraciadamente el film recién está en etapa de escritura. Pero puede que este largometraje tampoco sea el final definitivo: hay otra opción si hay buena plata de por medio, la cual tanto Chris Carter como Frank Spotnitz plantearon como posibilidad hace tiempo, y es que X-Files se transforme en una franquicia de films como pasó con la serie de Star Trek. De ser así se harían varias películas donde Mulder y Scully investigan casos raros (no de aliens) sin las restricciones que tenían en el F.B.I. y recién en el 2012 hacer una que trate sobre la invasión. Todo esto aún está en etapas de negociación así que va a haber que esperar hasta el año que viene para tener más seguridad.



ALFREDO CASERO DEFINITIVAMENTE LANZADO A LA CONQUISTA DE JAPON

El multifacético "Gordó" Casero no deja de sorprender a propios y extraños, y continúa con su plan de apoderarse de la pequeña isla asiática. Si bien esto puede sonar como un truco de magia delirio surgido de Cha Cha Cha, en realidad esta "invasión" se refiere a la reciente edición de otros dos cd's suyos en el mercado nipón. El primero fue Shimauta (Canción de la Isla), un álbum que consta de siete temas (todos cantados en japonés por supuesto), pero que fue grabado en Argentina por la banda de Alfredo; aunque volvieron a colaborar artistas como Claudia Ohshiro y Julio Arakaki. Las canciones que componen Shimauta son: Shimauta (y sí, hay que robar un poco más!), Anata ni, Hata, Wadatsumi no Ki, Haisei Ojisan, Bye Bye Okinawa y un remix de la propia Shimauta que hicieron dos dj's japoneses (y sí, hay que robar un poco más). El compact, editado por Sony, salió allá el pasado 7 de Agosto y ya lleva alrededor de 14.000 copias vendidas. Nada mal, la gran ganadora en todo esto es que este cd únicamente se consigue en Japón, y de momento no hay planes para lanzarlo en Argentina.

Lo mismo ocurre con el otro álbum, que se titaba líneas arriba, Okinawa, uno que Casero apareció como co-equiper de Kazufumi Miyazawa (justamente el autor de la canción Shimauta). Este trabajo ya vendió 180.000 copias. Y ya que se habla de cifras, vale decir que el primer compact de Alfredo en editarse en el archipiélago nipón (el premiado Caseritos) ha vendido por ahora cerca de 10.000. Pero esto no es todo sino que como el mismo Casero lo definió, su último trabajo es una de las cosas más raras que hizo en su vida. Se trata de la grabación de la banda de comic original del anime Astroboy (conocido en su país natal como Tetsuwan Atom), y de acuerdo con sus palabras, es un homenaje a su propia infancia. El talentoso Alfredo Casero ya estuvo este año par de veces en Japón, y allí no sólo dio conciertos sino que además concurreó a diversos programas de radio y tv. Qué tal.





sucio también se apoyó en la entretenida trama repleta de luchas entre monstruos mecánicos gigantes y en la galería de personajes realmente bizarros que la poblaban. En esto último se destacaban por afano los enemigos, en especial el recordado Barón Ashler (Ashura Danshaku en el original japonés), quien era una especie de travestí/mafrodita transversal mitad chabón mitad mina (la pregunta del millón era por donde carajo meaball!). Y también el Conde Decapitado (Blocken Hakuhsaku), un militar de fisonomía nazi cuya particularidad era tener la cabeza despegada del cuerpo (la gran Ayrton Senna).

El anime de Mazing Z oji sayonara el 1° de Septiembre de 1974 tras totalizar 92 capítulos. Pero sus seguidores no se vieron descepcionados porque exactamente una semana después de este adiós, una nueva serie



televisiva vino a reemplazarla, su nombre: Great Mazing. El staff creativo fue idéntico al de su predecesora así como también las compañías que la produjeron y el canal que la transmitió; fueron 56 episodios que concluyeron el 28 de Septiembre de 1975.

Sin embargo la cosa no acabó aquí sino que una vez más a la semana siguiente de finalizar Great Mazing se estrenó una tercer secuela llamada UFO Robo Grandizer; de esta se realizaron 74 capítulos hasta el 27 de Febrero de 1977. Y para concluir con esta reseña técnica hay que agregar que en Japón ya en los 80's hubo una cuarta serie televisiva: God Mazing; fueron 23 episodios producidos en esta oportunidad por Dynamic Planning junto a Tokyo Movie Shinsha, que se pasaron entre el 15 de Abril y el 30 de Septiembre de 1984.

Además en los cines nipones se estrenaron seis films con estos robots como protagonistas. Lamentablemente en Argentina de todos estos animales mencionados, sólo se tuvo la oportunidad de disfrutar íntegro a Mazing Z; el resto fue entre nulo y en cuantogatos. También fue una lástima que por ese entonces haya llegado muy poco merchandising postal de Mazing Z, cortesía claro de los retrógrados y proteccionistas gobiernos de turno (los milicos y Alfonsín). Lo conseguible -revistas, muñecos, figur-

tas- era todo de precaria manufactura local (por no decir que eran una reverde mierda).

Volviendo a Japón, Mazing nunca dejó de estar presente en la industria del manga y el anime. Go Nagai se las ha ingeniado para reinventar constantemente a su más famosa creación, adaptándola a diferentes timelines o elseworlds, e incluso hasta haciendo crossover con sus otras obras. Es por eso que por ejemplo el comic es muy difícil de clasificar (ver segmento aparte). E indudablemente una prueba más de esta perseverancia es la reciente aparición en el mercado ponja de una nueva saga de OVAs llamada Mazinkaiser, que está causando sensación. De esta manera se comprueba una vez más la irrefutable verdad vertida por el mítico coronel Aureliano Buendía acerca de que todo vuelve: "El tiempo gira en redondo".



"Me quiero mucho"



Un equipo de arqueólogos y científicos comandado por el Dr. Zou Kabuto y el Dr. Hell, descubren en las ruinas de la Isla de Rhodas (ubicada en el Mar Adriático) los restos de una antigua y avanzada civilización llamada Milkenes, caracterizado por protegerse de sus invasores por medio de unos gigantes mecánicos que lanzaban fuego por la boca.

Al Dr. Hell se le prende su diabólica lamparita y decide aprovechar esta tecnología para conquistar el mundo, asesinando a todos los miembros del equipo menos a Kabuto, que salvándose de la masacre vuelve a Japón. Una vez allí comienza una serie de investigaciones basadas en el Japonium, un nuevo tipo de metal que descubre en las laderas del Monte Fuji. Sus experimentos con este material derivan en la creación de la Super Aleación Z (la cual es prácticamente indestructible) y la Energía Fotoatómica (una fuente de poder proveniente de la fisión del Japonium que es capaz de derretir todo lo que toca). A fin de continuar su trabajo Kabuto funda el "Instituto de Investigaciones Fotoatómicas Fuji", donde se dedica de lleno a la creación de un super robot. Mientras tanto el villano Dr. Hell se calza su pijama verde, sus guantes de lavar los platos, y totalmente despeinado comienza a construir monstruos



"Mama, vuelo..."

Mazing Z

Las series de Tv y su historia



Los colosos de acero

Así que a las 10:30 se encuentra el bizarro Barón Ashler, un sujeto mecánico puto (nunca mejor dicho) que poco tiene de "Barón" ya que bajo su sotana blanca y negra se encuentra un ser mitad hombre mitad mujer que habla como tipo-mina según el perfil que el camarógrafo le esté tomando en ese momento (por cierto, del lado femenino tiene teta y todo). Como prueba de lealtad el Dr. Hell le entrega un báculo tipo "Sakura Card Captor" que le permite controlar las bestias mecánicas y lo pone al mando de los Soldados Máscaras de Hierro, unos guerrilleros cyborgs con caeceras en la zabiola... Como sabe que Kabuto no lo va a dejar salirse con la suya, Hell envía al Barón Ashler a eliminarlo; cosa que efectivamente logra haciendo explotar una bomba en su casa. En su lecho de muerte bajo una piedrotta, el Dr. Kabuto le pide a sus nietos Shiro y

Koji que se dirijan al Instituto Fuji y utilicen para el combate a Mazing Z. Koji, ante el castigo de su tío, promete vengarse de su muerte lo que cueste. El único problema es que Koji mata su tiempo tocando la guitarra, paseando en moto, peinándose las patillas y levantándose minas; por lo que carece totalmente de conocimientos sobre cómo pilotar un super robot. Afortunadamente para ayudarlo se encuentran el Dr. Yumi (ayudante y mejor amigo del fallecido Kabuto) y su hija Sayaka. Esta caderona adolecente también posee su propio robot llamado Afrodita A, el cual tiene forma femenina y ataca lanzando su poco eféctivas tentáculos. A duras penas Koji logra vencer a los primeros robots del Dr. Hell, convirtiéndose desde ese momento en el "chofer" oficial de Mazing. A partir de allí el doc Hell seguirá gastando sus ahorros en construir nuevas y más sofisticadas bestias mecánicas con caras de estar cogándose de risa, las cuales poco duran ya que sucesivamente irán siendo destruidas por Mazing; y generalmente con la misma técnica que usó en el capítulo anterior). Por otro lado, a medida que los batos y colidos chokuzoks (robots gigantes) enemigos van cayendo, el machismo de la serie aflora... La relación entre Koji y Sayaka dista



La misma pose pedorra...



Minerva X



El pedorro Junior Robot



Venus A



Dr. Hell



Barón ??? Ashler



El Conde Decapitado

de ser buena, por no decir que el patilludo más de una vez le pone un tortazo para que deje de decir bobudeces. De hecho Mazingar también llega a golpear a Afroditá mientras Koji le dice "andá a lavar los platos, churusa!!

Los combates roboteros son solo para hombres" o algo similar (no es joda). Aunque la realidad es que en el fondo se quieren pero ambos son demasiado orgullosos como para confesarlo. A todo esto también hace aparición el gordo Boss-rival de Koji por el amor de Sayaka-junto a Nuke y Mucha, tres mototoqueros medio down que terminan haciéndose amigos del patilludo.

Pero los robots también tienen corazón, tal como queda demostrado en el capítulo 38 donde hace aparición Minerva X, la versión femenina de Mazingar creada por el Dr. Kabuto aunque no necesita chofer. Los metalicos tortolitos se pasean de la mano durante todo el episodio hasta que Ashler logra tomar el control de Minerva, obligando a Mazingar a luchar contra ella. En una escena monumental, Minerva lora aceite por su amor desdichado y deja de funcionar, tras lo cual su novio robótico la carga en brazos y la deposita en la cama con la esperanza de que en el futuro pueda ser reparada.

Para el capítulo 40 el Dr. Hell se cansa de los fracasos y delega el mando de sus bestias mecánicas en el Conde Decapitado, un cyborg fumador del cual la única parte viva es su cabeza, la cual flota alrededor de su cuerpo (estaría llena de helio?). El Conde llega con sus propios soldados cyborg, los Cruzados de Hierro, dispuesto a hacerle el aguante al Barón Ashler. A partir de ahí se van turnando un episodio cada uno para atacar a Mazingar, mientras ríen larga y sonoramente... Aunque más bien eso parecía una competencia



"Que flor de Minerva"

por ver cuál era el más pelotudo de los dos, ambos siempre terminan echando a perder los geniales planes de Hell y perdiendo la memoria por ello al melenudo doctor (que los faja de lo lindo). Pasada la primera mitad de la serie, dos nuevos robots se unían al bando de Mazingar. En el capítulo 48 aparece el célebre Boss Robot, construido con chatarra barata por los doctores Mori-Mori, Nossori y Sewase (ayudantes del Dr. Yumi) para el celoso de Boss.

Este gordo chokuzoka, desprovisto totalmente de armas pero extremadamente gracioso, le da el toque de humor a la serie metiéndose en cuanto problema pueda, por lo que más de una vez se le da un golpe de Mazingar (que por lo visto no se banca a nadie). Y tras la destrucción de Afroditá en el episodio 74, el Dr. Yumi construye en su reemplazo a la nueva robótica Diana A, que además de las clásicas tetas-misiles puede lanzar rayos escarlata por sus ojos. Como los ataques de Ashler y Decapitado se van volviendo cada vez más patéticos, hacen aparición dos nuevos villanos: el Duque Gorgon y el Vizconde Pigman (barones, condes, duques... por lo visto todos los amigos del doc eran miembros de la aristocracia). El primero era una especie de soldado romano verde que en lugar de patas tiene un tigre dientes de sable, y el segundo un aborígen que jamás pisó la escuela primaria que en lugar de cabeza tiene el torso de un pigmeo cabrón piromaníaco; ambos son caras muestras de que a Nagai o le chiflaba el moño o esta-

ba totalmente fumado. Por otro lado, vale destacar que los enemigos son tan desgraciados y fuleros que su odio hacia la raza humana parece completamente justificado.

Para el episodio 78 el Baron Ashler encuentra su muerte al realizar un ataque kamikaze estrellando su submarino contra Mazingar, sin recordar el muy bolido que está hecho de la indestructible Aleación Z. Y al final por lo visto el Dr. Hell en el fondo lo quería (muy en el fondo), porque le construye una estatua en su honor.

En el arduísimo capítulo Mazingar Z, Diana A y Boss Robot invaden la isla secreta del Doctor Hell, logrando al fin acabar con el siniestro anciano y sus camaradas. Es entonces cuando el Duque Gorgon (único sobreviviente de los villanos) se revela como sirviente de los antiguos Mikenes, los cuales en la actualidad viven en las entrañas del planeta liderados por el siniestro General Negro.

Mientras tanto, en el Instituto Fujii reina la joda. Koji y los demás se encuentran de partuza y Mazingar está en el fondo de su piletita aún sin arreglar después de la última batalla. Aprovechando la situación, el General Negro envía dos poderosos monstruos bio-mecánicos y por lo tanto

más poderosos que hacen cadorna a Mazingar. Cuando la cosa va ya de para más y de lo que fue un gran chokuzoka ahora queda un amasijo de metal, hace aparición de la nada Gran Mazingar, el cual casi sin esfuerzo acaba con los robots enemigos. Se revela entonces que el creador de Gran Mazingar es Kenzo Kabuto, hijo-cyborg del Dr. Kabuto y padre de Koji, al cual todos creían muerto hace años. El piloto elegidito para este nuevo robot es su hijo adoptivo Tetsuya Tsurugi, el cual Kenzo entrenó desde chico.

Koji, con su robot mutilado y sintiéndose despreciado por su viejo, decide marcharse a los Estados Unidos junto a Sayaka para continuar sus estudios. Mientras tanto, Gran Mazingar se queda en Japón para luchar contra el nuevo villano. Este es el triste final de Mazingar Z, que termina reemplazado como si de una obsoleta versión de Windows se tratase...

A partir de allí comienza la historia de Gran Mazingar. Kenzo Kabuto, en reemplazo del destruido Instituto Fujii, construye en un muelle el "Instituto de la Ciencia" (también conocido como el Instituto de la Energía). Para acompañar a Tetsuya se encuentra su hermana Jun Hono, también adoptada, la cual es hija de una japonesa y un



Duque Gorgon



Vizconde Pigman



General Negro



Emperador de las Tinieblas



Marquesa Yanus



Mariscal Inferno



africano. Y si antes Sayaka era víctima del machismo de Koji, será ahora Jun víctima de chistes racistas por ser negra. Ella es la piloto de Venus A, nueva robota con sus infaltables tetamisiles. Dentro del casting mecánico también se encuentran el Junior Robot (un chottimo robot disfrazado de beisbolista) manejado por Shiro Kabuto, el hermano menor de Koji) y el querido Boss Robot que sigue sin servir para una mierda.

La temática es la misma de la serie anterior: monstruos mecánicos irán combatiendo a Gran Mazinger Z, los nuevos y excéntricos villanos serán los Mikenes, caracterizados por tener sobre el estómago cabezas vivientes de viejos chotos con cara de no ponerla hace años (la ventaja de tener dos zabilas es que nunca se sienten solos... al menos tienen con quién charlar). Al mando está el Emperador de las Tinieblas, líder absoluto del bando enemigo.

Al principio es el Duque Gorgon el encargado de realizar los ataques robóticos cumpliendo las órdenes del cornudo General Negro. El Duque Gorgon es asesinado (el tigre también) por sus propios camaradas en el capítulo 22, tras encargarse en persona de la construcción de una base de operaciones en la Isla Volcánica que sirva a los Mikenes como plataforma para la conquista de la



Tierra. En su reemplazo aparece el Marquesa Yanus, una vieja verde toda despenolada que anda siempre con un gato negro encima. Por su lado, el General Negro palma en el episodio 31 tras un épico y memorable combate cuerpo a cuerpo con el Gran Mazinger.

Como los malos vienen durando menos que pedo en el viento y ya ninguno de los aguerridos invasores se quiere jugar a que lo chiflen en una docena de capítulos, el único que se anima a tomar las riendas es el Mariscal Inferno. Este resulta ser nada menos que el Dr. Hell, quien ha sido revidido gracias a la tecnología Mikene. Este viveue con los planos y las llaves de tuercas listo para preparar bestias mecánicas realmente poderosas, al punto de que la batalla se va tomando realmente difícil para Tetsuya.

Afortunadamente en el capítulo 51, Koji Kabuto regresa a Japón, justo para presenciar la muerte de su papá en el siguiente episodio. Para el combate final se unen Mazinger Z, Gran Mazinger, Venus A y Diana A (con Sayaka a bordo, que regresó junto a Koji). Tras la victoria, Mazinger Z y Gran Mazinger son colocados en el "Museo del Robot" (no existe en la realidad, así que olvidense de ir a verlos) como

símbolo de paz en la Tierra.

En otra línea temporal se desarrolla "Ufo Robot Grandizer". La historia cuenta sobre un lejano planeta, Flead, que es atacado por el Imperio Vega. El único sobreviviente, el príncipe Duke Fleed, huye a la Tierra a bordo de la más poderosa arma de su raza, el Robot Grandizer. Tras su llegada conoce al Doctor Umon, quien lo adopta cual mascota bajo el nombre de Daisuke. Con el tiempo el Imperio Vega llega a conquistar nuestro planeta, por lo que Duke les saldrá al cruce con su robot alienígena. Este chokuzoka, parecido a Mazinger en muchos aspectos, cuenta además con la ayuda de 3 módulos que son comandados por un grupo de chabones entre los que se encuentra el amigo Koji Kabuto, ahora relegado a papel secundario. En el transcurso de la historia hará aparición la hermana

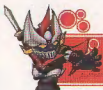


"Papa, ¡papa! te pudiste ir en ti. ¡Infirmary por abandonarnos, viejo putro!"



UFO ROBOT GRANDIZER

de Duke, Maria Grace Fleed, quien también ha logrado escapar de la masacre. La serie concluye cuando, tras vencer al enemigo, Duke y su hermana regresan a su planeta natal para intentar reconstruirlo.



Quizás muchos no lo sepan, pero Mazinger Z tuvo su contacto inicial con nuestro país a fines de la década del '70. En ese entonces tímidamente fueron comercializados por una empresa anónima varios episodios de la serie en el formato de super 8 mm. Esta edición no fue muy feliz ya que los capítulos estaban compactados y contaban con un horrendo doblaje "gallego". Pero aún hoy la persona que posee una de esas cajitas blanca y azul con la inscripción y el dibujo de Mazinger Z, debe considerarse afortunada pues se trata de una verdadera reliquia.

La serie llegó de forma "oficial" a Argentina en 1981 a través de Canal 9. De todos modos el paso más recordado de Mazinger Z por la mayoría en los televisores de nuestro país, fue del año



La emisión local y los distintos doblajes

1985 una vez más por intermedio del grasiesto Canal 9. Era la época en que en la ciudad emisora habría de acuñarse la célebre cita "Seguime Chango", pronunciada por el malogrado periodista? José de Zer mientras lo perseguía en Córdoba a los OVNI's montado en un burro raquítico o era sucios establos compactados y emburujadas en La Plata. Pero afortunadamente en detrimento de los pobres standars que manejaban en aquella época los gerentes de programación en nuestro país en lo que respecta al anime (bah, y a todo en general como se ve), hay que decir que la emisión de Mazinger Z resultó muy buena.

Algo clave fue que no se la censurara y que tuviera su propio espacio. Por ejemplo muchas series japonesas fracasaron por estas altitudes al transmitirse den-

tro de otro programa, casi siempre apuntado hacia un público de niños tratados como oligofrénicos (como el triste caso de Diaplolon en el programa del sies-tro Lambertain). Pero con Mazinger Z la cosa fue diferente, debido a que durante los dos años que estuvo al aire (ah levantarón en el '87 luego de varias repeticiones) siempre gozó de independencia y buenos horarios. A propósito de esto último,





la serie se emitió en diferentes momentos de esos años, tanto a la mañana, como al mediodía y a la tarde (y hasta 2 veces por día, algo inédito en canales de aire).

La serie además se pasó por innumerables canales de aire regionales de Argentina (por esa época Canal 9 se veía sólo en Buenos Aires y unas pocas ciudades más).

Asimismo un factor muy importante que contribuyó al éxito de Mazinger Z en Argentina en particular y en Latinoamérica en general, fue el más que correcto doblaje que tenía, realizado en México. Contaba con voces expresivas que se adaptaban a la personalidad de los personajes, y entre ellas se destacaba la del reconocido Jesús Barrero en el papel central de Koji Kabuto. Aunque este actor también interpretó a algunos personajes secundarios, como por ejemplo a Nuke (el amigo de Boss).

Barrero hizo un estupendo laburo, lo que le valió que en el futuro le asignaran roles siempre como doblajista principal; en este sentido habría de ser también Rick Hunter en Robotech y Seiya en Los Caballeros del



Zodiaco (casi nada...). Otro profesional destacado que trabajó en la adaptación local de Mazinger Z fue Carlos Segundo (Piccolo y Mr. Popo en Dragon Ball, Apu en Los Simpsons),

quien prestó su voz para el personaje del gordo bultoso de Boss. También fue positivo que se respetaran tanto el opening como el ending original.

Sin embargo el doblaje al español de este anime tuvo una contra bastante típica: se hizo en dos partes (la primera de 45 episodios y la posterior de 47). Esto en sí no tendría nada de malo si no fuera porque para esta segunda etapa se cambió a la actriz Rocío Garcel -Bulma en Dragon Ball hasta el final de la saga de Cell- por Gloria González; algo que no es para nada un dato menor ya que se trataba del papel de Sayaka Yumi. La otra cagada que se mandaron en el doblaje tiene que ver con los nombres originales de los personajes.

Si bien estos se respetaron a lo largo de toda la serie, en ocasiones a algunos inexplicablemente se los cambiaron. La referencia concreta es para los asistentes del profesor Yumi, es decir: Nossori, Sewachi y

Mori Mori, quienes pasaban a tener los ultra pedorosos nombres de Iz, Biz y Diz respectivamente; una soberana pelotudez (probablemente porque algún traductor chanta en vez de hacer el laburo desde el japonés lo hacía desde versiones europeas).

Por suerte no se alteró ninguna de las denominaciones japonesas de los monstruos mecánicos del Dr. Hell, algo que sí sucedió por ejemplo en otros lugares como España. Como ya quedó dicho sólo Mazinger Z se emitió enteró en nuestro país, en tanto que algunas de las secuelas tuvieron en el mejor de los casos nada más que un paso fugaz.

Con respecto a Great Mazinger sólo los dos primeros episodios se doblaron (con voces argentinas) y se lanzaron en video. Por otra parte hay que decir que nada más que el primer bloque de capítulos de Grandizer -doblado en México- fue transmitido aquí. (por varios canales de aire regionales y algunos de cable). En cuanto a la película estrenada en los cines argentinos en el invierno de 1986 (que unía dos películas japonesas), esta fue doblada en Venezuela en el '85. Lo mismo que los dos films japoneses de Great Mazinger que se editaron en un video en 1988.



Video editado en Argentina

Las Películas



- Mazinger Z tai Devilman (Mazinger Z contra Devilman)
Estrenada en Japón el 18-07-1973
Duración: 40 min.

Este largometraje es el primero de una serie de crossovers entre personajes del universo Nagai para la pantalla gigante. Los hechos narrados, por cierto, no tienen incidencia dentro de la continuidad de ninguna de las dos series y podría decirse que transcurren en un elseworld, o sea, un universo paralelo. Durante un combate defendiendo el Instituto Fuji, Mazinger provoca una explosión que despierta a los demonios, los cuales deciden atacar la Tierra para volver a dominarla. Aprovechando la situación, el Dr. Hell se suma al quilombismo provocado por los bichos estos y se manda a destruir el Instituto Fuji. Es entonces cuando Akira Fudo, un joven que posee poderes demoníacos por mente humana conocida como Devilman, decide unirse a Mazinger en el combate. Un detalle llamativo de esta peli es la creación del Jet Scroder para hacer frente a los ataques aéreos de los demonios, contradiciendo así los hechos de la serie original.



- Mazinger Z tai Ankoku-dai Shogun (Mazinger Z contra el General Negro).
Estrenada en Japón el 25-07-1974
Duración: 40 min.

Este film es una reinterpretación de los hechos ocurridos durante los últimos dos capítulos de la serie de Mazinger-Z. El patilludo y sus amigos al fin acabaron con Hell, y pensando en que lo peor ya pasó están de partuzta y ni se alejaron en reparar los robots después de la última batalla. Mientras, en la punta de un acantilado, aparece un profeta refulero que empieza a decir que se vienen apocalipsis a corta así. El tipo no está loco ni mucho menos borracho ya que los antiguos Mikenes, originales creadores de los monstruos mecánicos, se encuentran en las entrañas de la Tierra listos para volver y tomarla por la fuerza. El General Negro, líder de esta raza, envía unos robots re poderosos contra el Instituto Fuji. Cuando el pobre Mazinger ya está hecho garompa (da pena verlo) aparece el nuevo Gran Mazinger, hace garcha a los enemigos y se raja sin explicaciones. En esta peli presenciaremos por primera vez una soberana paliza a Mazinger, algo a lo que la serie no nos tenía acostumbrados.



- Great Mazinger tai Getter Robo (Great Mazinger contra Getter Robo)
Estrenada en Japón el 21-03-1975
Duración: 40 min.

La historia se desarrolla en un elseworld. En la Tierra hay ahora dos palladines mecánicos que compiten por ver cual es el más pulenta: Gran Mazinger y Getter Robo. Esto provoca una rivalidad entre Tetsuya Tsuguri y la tripulación del Getter compuesta por Ryu, Hayato y Musashi. Este trío, durante un vuelo de reconocimiento, se topa con un OVNI que larga una ráfaga de energía y huye. Lo que en realidad tiraron los aliens es una especie de dinosaurio asqueroso que entra a morir todo el metal que se le cruza (clásico caso de abandonar la mascota por ahí porque es muy cara de alimentar). La acción transcurrirá en Yokohama, cuando Getter Robo y Gran Mazinger unan sus fuerzas para acabar con el reptil este antes de que se los morfe a ellos también.



Great Mazinger tai Getter Robo G: Kuchu Dai Gekitotsu.
(Gran Mazinger contra Getter Robo G: La terrible gran batalla)
Estrenada en Japon el 26-07-1975

Duración 40 min

Gran Mazinger y el Team Getter se encuentran combatiendo una horda de bestias mecánicas comandadas por una raza alienígena. Ambos son rotundamente derrotados, mur endo Misashi durante la batalla. Es entonces cuando hace aparición Getter Robo G, demostrando que al final él es el más capanga de todos. Acá la historia altera la trama de la serie original de Getter Robo mostrando otra versión de sus hechos finales, por lo que nuevamente se trata de un esoworld pero correspondiente más a la saga Getter que a la de Mazinger.



UFO Robot Grandzizer tai Great Mazinger
(Grandzizer contra Gran Mazinger)

Estrenada en Japon el 20-03-1976

Duración 40 min

La historia tiene lugar tras los hechos finales de Gran Mazinger Duke Fleed se encuentra refugiado en la Tierra huyendo frente con su robot Grandzizer a Imperio Vega. Esta vez, en su base lunar, recibe a visita del General Marengon. Con el objetivo de conseguir más información sobre Grandzizer, el General realiza un ataque sorpresa sobre Japon y secuestra a Koji Kabuto, amigo personal de Duke Koji, terminal reve ando e que existen además de Grandzizer otros dos poderosos chokuzokas terrestres. Mazinger y Gran Mazinger, que se encuentran exhibiéndose fuera de funcionamiento en el Museo del Robot, intentan de mandarse y capturar estos robots para que juntos destruyan a Grandzizer. La pía se desarrolla en un esoworld dentro de la serie Grandzizer.



- UFO Robot Grandzizer, Getter Robo G, Great Mazinger Kessen! Dai Kaju. (Grandzizer, Getter Robo G, Gran Mazinger Combate! El Monstruo Marno)

Estrenada en Japon el 05-09-1976

Duración 40 min

El argumento que nos se ubica dentro de ninguna de las tres series sino que es un poderoso crossover entre los tres mechas de Nagai, y por cierto, el último. En el Océano Pacífico un grupo de científicos está realizando unas investigaciones día y noche durante los experimentos un momento de origen inexacto cable despierta una bestia marina re poderosa que está del otro porque le interrumpieron la siesta. El Getter Robo G se manda para el combate, pero este hecho resulta ser demasiado rival para el so o. En entonces cuando ante la alerta mundial se surman al combate Gran Mazinger y Grandzizer.



- Chibichara Nagai Go Sekai
(El Mundo de los Pequeños Personajes de Go Nagai)

Editada en Japon en 1990

3 OVAs de 50 min

Esta colección de videos para venta directa nos presenta un mundo donde los personajes de Go Nagai se encuentran en super deforme, o sea, se han reducido de tamaño y parecen de juguete. El primer video tiene por protagonista a Devilmán, el segundo a Mazinger Z y el tercero a Violence Jack. Las historias son, en cada uno tienen incidencia dentro de las series originales. La trama que así se trata sobre la aparición de un extraño sol que ha convertido a todos los personajes de Nagai (buenos y malos) en pequeños y chistosos, debiendo enfrentarse cada uno a sus enemigos en este estado. El título del que protagoniza Mazinger es "Yo soy el más fuerte", haciendo referencia a la actitud de Koji de llevarse el mundo por delante. Tras el final del primer video, Devilmán y su rova Mikko se llevan a la demonia tetuda Siren, clara enemiga de la saga Devilmán, mundo de Mazinger Z para hacerle gracia con el viejo Dr. Hell o ver a así este se vuelve bueno (se ha forrmado una parejaaaa!) Al á se conocen con Koji, Sayaka, el gordo Boss y todos los personajes de su serie. Mientras tanto Ryu, piloto del Getter Robo, decide destruir el so que ha transformado el universo de Nagai en pequeño. Lo que no sabe es que esto probablemente no fue va todo a la normalidad sino que los destruya por completo. Este capítulo se condimenta con batallas de Mazinger contra algunas de las más recordados monstruos mecánicos.



Los mangas

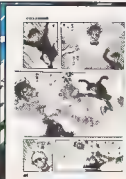


El cómic de Go Nagai que dio el puntapié inicial al enorme negocio que todavía es Mazinger Z, nació el 12 de Septiembre del año 1972 en las páginas del ya mítico semanario Shonen Jump de la editorial Shueisha (futura casa de éxitos posteriores como Dragon Ball, Rurouni Kenshin o Slam Dunk). Cuenta la leyenda que a Nagai la idea de crear a Mazinger se le ocurrió un día de Abril de ese mismo año, cuando estaba metido en medio de un problema informal de tráfico y llegaba tarde a una reunión. Entonces desesperado y a punto de hacerse el harakiri pensó "puta madre, si mi auto tuviera pielnas y brazos..." No obstante y una vez puesto manos a la obra, Nagai dio una más que interesante vuelta de tuerca al focalizar la historia en un robot gigante, cuyo inexperto piloto (el homomonal langa Koji Kabuto) además se introducía en él para comandarlo (nada de controles remotos ni pelotudeces por el estilo).

También Mazinger Z tuvo el honor de ser pionera en lo que se refiere a la lucha entre robots de proporciones enormes. Si bien esto suena hoy como a go de lo más común, hace 30 años fue revolucionario, innovador y enloqueció a los portales. Algo interesante para comentar es que en líneas generales la trama de la historietta no es demasiado similar a lo que luego habría de adaptarse a anime. En el cómic (de esto lo entre barroco, grotesco y erótico) por ejemplo, el viejo Kabuto construye a Mazinger sólo por satisfacción personal, mientras que como se sabe, en la serie de tv lo hace para proteger al mundo de los monstruos del Dr. Hell.

Asimismo en el manga la acción comienza dramáticamente con la muerte de Juzo Kabuto y con el advenimiento Koji al mando de Mazinger, haciendo mierda mal sin querer eso sí media ciudad de Tokyo por causa de su impericia como jefe de equipo. La violencia en general es extrema: no se escatima por ejemplo en torrencios chorros de sangre y mutilaciones varias (otra que Jack el Destripador...) Si bien todo el diseño de personajes del manga es muy distinto al del anime, el caso más emblemático es el del profesor Kabuto. En la historietta el jovato físicamente tiene el pelo más largo, le falta el ojo izquierdo y una cicatriz le cruza gran parte de la cara (mamá te presento a mi novio). Los monstruos mecánicos del Dr. Hell (Kikajius en el original japonés) también son distintos. De todos los que aparecen en el manga, sólo cuatro o cinco se llegan a ver en el anime, entre estos están los dos primeros: Goda K7 y Doubles M7. El cómic de Mazinger Z alcanza en ocasiones tintes ultra bizarros. Un ejemplo de esto ocurre cuando

Páginas del manga realizado por Go Nagai



El picadito de Boss y Cia, con la rapacha del Conde Destripador, y lo exitoso diacho del Hariko a mier



Imágenes del One shot de Futabasha, con distintas visiones del Mazin World

puede verse al Barón Ashler lo más pancho dándose una ducha (aunque no se ve "ahí"). Y por supuesto que también está el memorable momento en el cual Boss y sus amigos se ponen a jugar un fútbol con la cabeza del Conde Decapitado!! (toca y pica) En cuanto al final de la historia, este es bastante diferente al de la serie televisiva. En el manga Ashler y el Conde mueren juntos al colisionar sus respectivas fortalezas mecánicas sobre la superficie del mar, a instancias de Mazinger claro. Después viene la bata la final contra el Dr. Hell quien pilota en persona su último monstruo. Pero obvio que es derrotado por Koji y su bañeteado robot.

La historietita de Mazinger Z se publicó en el citado Shonen Jump hasta mediados de 1973, para luego comenzar a editarse en la TV Magazine de la edito-

rial Kodansha hasta su finalización en 1974. Toda la obra fue posteriormente recopilada en tres tankoubons de unas 300 páginas cada uno, aunque si se trata de ser precisos en el cómic original de Mazinger Z consta en total de 1021 páginas. Pero esto no sería todo ni mucho menos sino que Go Nagai (junto a su asistente Gosaku Ota) poco después entre los años '74 y '75, realizó el manga de Great Mazinger en el cual habría de basarse en parte el anime homónimo. Esta historia se serializó en la revista Action Comics de la editorial Futabasha y se recopiló en cuatro tomos, una curiosidad es que aquí Tetsuya muere.

En la publicación recién nombrada se editó también el manga de Grandizer entre los años '75 y '77, el cual al final se compilaría en cuatro

volumenes, una vez más fue hecho por Go Nagai y el guión y Gosaku. Ota en los dibujos. Siguiendo con el orden cronológico, en 1979 Nagai lanzó un breve y desconocido para muchos cómic de neto corte humorístico llamado El Recuerdo de K-Kun; aquí por ejemplo Mazinger se parece más a un auto (parodiando a su origen) que a un robot. Ya en los 80's y dentro del manga de Violence Jack, Nagai creó una saga especial para que aparecieran los personajes de Mazinger Z pero en una especie de universo paralelo. Aquí Koji es un luchador de artes marciales que ha heredado la escuela de su abuelo, y debe defenderla de una adversaria, fundada por el malvado Jigoku (el Dr. Hell). Asimismo aparece Jinn Mazinger, un campeón de karate que sin embargo debe ser guiado por Koji, ya que es ciego.

Luego salió al mercado una nueva versión de la historia de Mazinger Z, en esta oportunidad realizado por el tandem Nagai-Ota, este manga en parte reinterpreta los sucesos de la serie de tv pero su final es diferente. Interesante es el hecho que acá se cuenta el pasado del Dr. Hell y cómo conoció al profesor Kabuto en una vez de Alemania. También se ve como el propio Dr. Hell creó al Barón Ashler y al Conde Decapitado: esta especie de remake se publicó en: a revista Boken O de la editorial Akita Shoten. Además hay que nombrar un interesante one shot en el cual con guión de Go Nagai, seis dibujantes (entre ellos Ippongi Bang! y Hiroshi Yakumo) dejan su propia visión de Mazinger, este tomo autocrónico se vio editado por Futabasha. En 1990 Nagai lanzó en Japon un nuevo cómic: Masnaga. También jibocado en un e-sequard, la acción transcurre en Marte (luego de que Koji termine a toda la humanidad en un ataque de ira) con Mazinger mas que un

robot es una armadura divina compuesta por materia espiritual, y que es guiada según el estado de ánimo de Koji. El enemigo es God Kaiser Hell, que se manifiesta en forma de ente; y el Barón Ashler aquí tiene dos caras, una opuesta a la otra y las gira de acuerdo con la personalidad que quiera adoptar. Lamentablemente Go Nagai decidió interrumpir esta historia en 1998 cuando solamente se habían recopilado seis tomos. Por último me enésimo manga a citar es Z Mazinger, serializado recientemente en la publicación Magazine Special de Kodansha. Ambientada en el mundo de a mitología griega, la "Z" del título se la da a Zeus. El origen del robot ha sido en esta oportunidad apenas retocado, por lo que se respeta mucho el trabajo original. Otros detalles para comentar sobre esta obra de Nagai es que el reformado-Pilote es llamado Brain Hawk, el Dr. Hell es la reencarnación de Hades y el Barón Ashler esta por ser nombrado en dos cyborgs diferentes.



en Mazinger Z



en Mazinger Z



en Mazinger Z



en Mazinsaga



en Mazinsaga



en Mazinsaga



en Violence Jack



en Violence Jack



en Violence Jack



Imágenes del bizarrísimo manga "Mazinsaga"

La repercusión internacional

Algunos lugares tuvieron la fortuna de poder disfrutar de Mazingger Z en lo 70's, es decir a poco tiempo de estrenarse originalmente en Japon. Este es el caso del Sudeste Asiático y de un puñado de países europeos (entre ellos Portugal). A propósito del viejo continente, en España se estrenó en 1978 por la emisora Televisión Española (TVE) y entonces se armó un quilombo de aquellos, los horripolados padres pusieron el grillo en el cielo por causa de la violencia de la serie así que debió cancelarse (no sin antes quedar marcada en la memoria de mil liones de chicos de ese país). Recién en 1994 gracias al canal berlusconiano Tele 5, Mazingger y Gran Mazingger se pudieron ver completas. En cuanto al manga original, el año pasado comencé a publicarlo en Dynamic Iberna Selecta Visión Y en 1978 Ediciones Junior (del Grupo Grijalbo) editó la revista con imágenes de la serie que años después sacaría Ledafilms en Argentina. En Italia, donde a "gli carri tonnanti di Mazingger" y sus secuelas se los conside-

ra más sagrados que a la pasta, la serie inicial (conocida como Mazingra Zeta) desembarcó en las pan tallas a través de la RAI el 21 de Enero de 1980. Como también se armó bardo sólo pasaron 51 episodios, aunque en el '92 la volverían a pasar junto a Great Mazingger (el Grande Mazingra) por la emisora Itaita 7. Sin embargo lo que más se recuerda allí es Grandizer (emitido como Goldrake) que se convirtió en uno de los dibujos animados más exitosos de toda a historia de ese país gracias al suceso que tuvo en su primera emisión en los 80's. A nivel gráfico, lo primero en lanzarse fue una adaptación del anime de Gran Mazingger, ocurrió en 1980 a través de Fabbri Editori. En Italia también se publicó en su totalidad el manga de Mazingger Z, la versión de Nagai y Ota- por la editor 'al Granata Press entre Marzo del '92 y Enero del '93; la misma compañía sacó completo el comic de Gran Mazingger entre Febrero y Septiembre del '93. Además hace un par de años se lanzó una edición la historieta de

Mazensaga por Dynamic Italia (subsidiaria de la compañía japonesa). El otro país europeo en el que la opera prima de Go Nagai es considerada inotocable es Francia. Pero al igual que en Italia aquí el anime más popular de todos fue Grand zer (conocido como Goldorak) y no Mazingger Z, se estrenó casi en simultáneo con Japon y el suceso fue tal que le valió una cobertura nada menos que en París Match. Por supuesto que el manga de Grandzer fue editado completo en el país gallo (por Dynamic Vision). En USA, Mazingger Z fue emitida en los 80's (convenientemente masacrada) bajo el nombre de TranZor Z. Allí por ejemplo Koji era Tommy Wells y Sayaka era Jessica. En este país también se pasó re hecha mierda Grandizer, como parte del programa Force Five. Por último en Latinoamérica Mazingger Z se transmitió en México (tardó estreno en el '87), Chile (por Canal 9, actual Chilevisión), Venezuela (estreno en 1980 por Venevisión), Puerto Rico (canal 4), Colombia, Panamá, y hasta en la Cuba de Fidel!



Merchandising de Mazingger Z

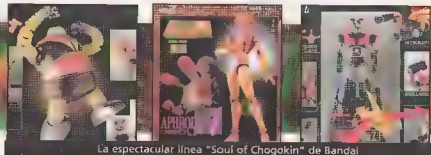
A ya 30 años de su lanza miento original, Nagai sigue amortizado al querido robot a paso lento, mientras nuevas y mejores chucherías basadas en su "galina de los huevos oro" siguen saliendo al mercado. "En aquella época, me di cuenta que casi ningún anime de robots cortaba con algún tipo de mercado en proceso. Tras comenzar la serie de TV se habló superficialmente sobre producir merchandising de Mazingger, pero creo que fue a causa de que casi ningún anime de robots realmente a mover la cosas", tal y como lo comentó Go en una entrevista realizada algunos años atrás. Dentro del merchandising de Mazingger Z tenemos juguetes, modelkits, disfraces, mascarar, remeras, pósters, llaveros, trading cards, biromes, miniaturas de plástico, video juegos, CDs de musica, databooks, fotovovelas, artbooks, y un laaaargo etc... Básicamente toda cosa que se te pueda ocurrir para currar con Mazingger, Nagai ya la mandó hacer, y por cierto, vendió muy bien. La cantidad de productos relacionados que se han hecho es tan inmensa que incluso han editado libros enteros sobre su merchandising!! Aquellos babosos del Elvis de los chokuzokas podrán

basearse largo y tendido mientras hojean "Mazingger Z Goods" (libro de 128 páginas de merchandising variado, incluyendo el muñeco del raro MaziStatius, versión jurásica del robot) o "Go Nagai's Premiere Toys Catalogue" (que además de la amplia sección sobre juguetes trae un bazarro apartado sobre golosinas) Y por cierto, ambas aclaran que no se incluye ni el merchandising trucho ni el extranjero (que entre otros debe por lo menos triplicar al licenciado en Japon). Además, aprovechando el reciente cumple número 30 del robot, apareció "Mazingger Bible", sin dudas el mejor databook de la serie. En lo que a juguetes y models se refiere, son múltiples las empresas que metieron mano: Romando (que también hizo vinilos de las bestias mecánicas), Kayodo (con unos mode kits dignos de envidia), Banpresto (destacándose con su línea de modelos super deformed), Marmit, Medicom y Unifive (que produjo un excelente modelo transparente donde se pueden apreciar todos los complicados mecanismos interiores del robot). Entre ellas, dos merecen un mención aparte. La juguetera Poppy fue la primera en hacer tichés de Mazingger, destacándose su línea "Jumbo Machinders"

con juguetes a grandes escalas de los robots de la serie. Los modelos incluyen algunos que nunca se vieron en TV. Poppy además sacó a la venta el modelkit del Hover Pilder y el Jet Pilder. La segunda es Bandai, que irónicamente rechazó en su época el contrato con Dynamic para producir muñecos de la serie (razón por la que se Poppy la primera). De Bandai se destaca la espectacular línea "Soul Of Chogokin", sin dudas los mejores "juguetes de vitrina" que se han hecho de la saga. Dentro de esta encontramos geniales réplicas de todos los robots de la saga e incluso un busto de Mazingger al mejor estilo "procer nacional" al que se le puede poner y quitar el Pilder. Cada modelo de "Soul Of Chogokin", además de incluir todas y cada una de las armas de los robots, es extremadamente detallista: por ejemplo, en el de Afroditá, se puede ver el interior de la cabina de mando con Sayaka y todo! Esta línea de juguetes está saliendo en este momento a razón de unos 8 lanzamientos por año. Durante el 2002, por ejemplo, han salido Dianá A, Venus A, Minerva X y un Hover Pilder de tamaño gigante. Su música se encuentra recopilada en una larga lista de compacts,



(De izq. a Der.) Edición italiana de Mazingger Z, edición italiana de Mazensaga, video español de la película "Great Mazingger contra Getter Robo"



La espectacular línea "Soul of Chogokin" de Bandai

destacándose entre ellos el "Mazinger Densetsu" (recopilación de openings y endings de las series de TV, incluido Getter Robot) y "Mazinger Z Song & Background Music" disco doble con la música de Mazinger y Great Mazinger). Además se hicieron varios CDs de drama, los cuales en lugar de música traen radiodramas con las voces de los personajes o grabaciones de las conversaciones de la serie. Recientemente apareció "Go Nagai 30th Anniversary Song Collection", con lo mejor en música de toda su pro-

MERCHANDISING ARGENTO DE MAZINGER

Mazinger tuvo una larga lista de merchandising local allá por los ochentas, cuando Romay la emitió por su viejo Canal 9. La juguetera argentina Playfull fabricó el memorable muñeco de Mazinger Z. Era un puños con resortes que todos tuvimos (y perdi mos), al cual además se le podía sacar y poner el Pilder. Playfull también hizo muñecos similares de Afrodita A, unas pocas bestias mecánicas como el de Jelbroz (el dragón de tres cabezas), y un kit de carta y puños de Mazinger para ponerte y golpear a tus amigos. Los moldes que se utilizaron para los muñecos eran réplica de los originales japoneses de Poppy. Un par de años atrás fueron rescatados en nuestro país por el loco hermano del ex-Jeño de

dución. Y si de rarezas hablamos, hay poco se lanzó "Beatmania AniSongs M.X Featuring Go Nagai", con versiones remix de los temas de las series de Nagai para utilizar en el juego Beatmania (tipo el "Pump It Up" pero para consola). Ya que estamos con los videojuegos, se han hecho al menos una docena para las diferentes consolas, destacándose la saga "Super Robot Wars" de Nintendo, que además trae a los más épicos heros roboticos del Japon animado. Menciona aparte "mercadería de Mazinger Z, el

Playfull (que encontró las matrices y se tró a ver que pasaba...) de manera pirata, llegando a nuestras comiqueteras y jugueterías a precios muy económicos y desaparece (entre 12 y 4 pesos). La calidad del plástico es más chotea, pero como nadie lo va a comprar para jugar zafa. Cromy, por su parte, sacó a la venta los naipes con pedorras imágenes de la serie. El album y las figuritas fueron editadas por Ultrafigs. Hubo varias golasinas del robot con chupetines y bicles, incluso unos chocolatinas que traían figuritas de cartón de los robots de ambos bandos que podías parar mediante dos aletitas que había en la parte inferior. También se vendían remeras, buzos, lápices de colores, cartucheros, mochilas, y un largo etcétera. Ledafims editó los libritos "Pinto a Mazinger" y el



Super Robot Wars

cuál lamentablemente jamás desembarcó en nuestro país. El que sí llegó, en cambio es el juego mecánico de Grandizer en modo platillo volador, al cual más de uno se debe haber subido en su infancia y que aún se encuentra en algunas casas de videojuegos entreteniéndolo pendejitos. Y hablando de Argentina...

pseudo comic original a color, hecho con recortajitos de los fotogramas de la serie. Esta historieta, que se vendía al módico precio de un Austral, era una copia de la editada en España por Ediciones Junior, perteneciente al Grupo Editorial Grijalbo, y cuentes la dibujaron (Garmendia, Guell Cano y Marutxi), claro está, eran "gallegos". Ledafims tenía además la licencia ("gallego", por supuesto) para vender este comic en Uruguay, Paraguay y Bolivia. El primer número, intitulado "El invento del Dr Kabuto", salió a la venta en kioscos nacionales el 25 de Mayo del '86, y el último (el número 12) el 14 de Agosto del '86. La historia abarcaba las mejores partes de la serie hasta el capítulo 34, donde Mazinger se enfrenta al monstruo Genocyber-F9 estrenando el Jet Scrander

FICHA TECNICA DE MAZINGER Z

- Forma: Humanóide.
- Metal: Super Aleación Z (Zepanium).
- Motor Principal: Energía Fototónica.
- Medida de Pecho: 13,6 mts.
- Radio del Brazo: 3,3 mts.
- Medida del Pie: 6,8 mts.
- Peso: 20 toneladas.
- Altura: 16 mts.
- Capacidad de salto: 30 mts.
- Velocidad a patas: 50 Km/h.
- Velocidad en bondi: 80 Km/h.

- Velocidad aerodinámica: 350 Km/h.
- Velocidad volando (Jet Scrander): Mach 3.
- Velocidad bajo el agua: 20 Nudos.
- Presión de Puno: 150 Toneladas.
- Sensores: Radar, Sonar e Infrarrojo.
- Puente de Mando: En la zabolita.
- Tripulación: 1 chofer.
- Pecho: No tiene.
- Huesos: Tampoco.
- Papel: En regla.

UNA COMISIÓN DE EXPERTOS EN MUJECOS ANALIZA

FUEGO DE PECHO (RAYOS FOTONICOS)

También conocido como Calor Nuclear o Rayo Gamma. Este ataque, lanzado en forma de rayo calor con desde la parte superior de torso mediante dos pecheras rojas, es el arma más utilizada con la que cuenta el robot. Cuando Koji ya se cansaba del bo uideo y el capítulo ya iba por e minuto 19 minutos, el tipo detesta al enemigo reduciendo o a centras para y empieza el ending de una vez. Tiene un poder de 50.000 centigrados. El abuso de esta arma causaba el deterioro de sistema central debido a la cantidad de poder que liberaba.

dos poderosos puños que al memorable grito de "puños fueral O puños atoomicos" eran azandados como si fueran naipes. Contaban además con un sistema automat que hac a que tras partirle a jeto al enemigo, el puño volara solo al brazo y se reensamblara. Al tiempo les agregan "cuñis para que sean más heavy"



RAYOS CONGELADORES

Una descarga eléctrica que al ser azandada desde las antenas congelaban al enemigo hasta que, parecerá un narangú. Fue la última de las armas que incorporo Mazinger.



RAYOS LASER

Desde sus ojos lanzaba dos poderosos cañones de energía capaces de quemar un paty en milisemas.



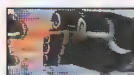
HARPONES O MISILES TALA-DRADORES

Debajo de cada brazo, a a Luna de todo, contaba con 20 misiles.

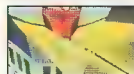
pequeños, que se supone podían penetrar el cuerpo del enemigo, pero en realidad sólo e hacían conchillas.



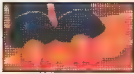
- MISILES DIGITALES Los dedos del robot también eran azandados con pequeños misiles. El problema radica en que después no tiene con qué rasparse.



- RAYOS LASER Desde sus ojos lanzaba dos poderosos cañones de energía capaces de quemar un paty en milisemas.



- PROPULSORFS En la panta de p e contaba con dos turbinas que evitaban que al caer de grandes alturas el robot se hiciera garciná. Además lo ayudaban a sar



MAZINGER Z



PINTO A MAZINGER Z



(De Izq. a Der.) El comic, el album de fichas, y el libro de "Pinto a Mazinger"

- HOVER PILDER Era un planeador rojo que ten a dos ventiladores en las alas. Koji lo llevaba hasta la zabolca de Mazinger, donde se acoplaba plegando sus alas. Recién ahí el robot empieza a funcionar, cosa que quedaba clara al iluminarse sus ojos. Contaba con dos cañones laser, dos lanzamisiles y la capacidad de generar una cortina de humo en caso de tener que salir rajando. Desde allí Koji manejaba al robot. Vale a pena destacar los complicados controles que usaba para manejar a Mazinger: pedales de aceleración, volante de bordi, unas cuantas pa ancas y un par de botones... era un Dogdie 1500 reformado!!

- JET PILDER Tras la destrucción del anterior, el Dr Yumi le construye a Koji algo menos humilde ante de conducir. La idea es la misma del anterior, pero en lugar de ventiladores cuenta con dos modernos reactores en las alas y una turbina bajo a cabina central. Además puede disparar misiles.

- JET SCRANDER: Alan a reacción construidas de Aleación Z que le sirven an a Mazinger para volar. Lo mas curioso era la manera en la que ambas se usaban el Jet Scrander salía desde el Instituto Fuji y volaba hasta donde estaba Mazinger, una vez ahí el robot pegaba un salto y el Koji lo cachaba de la cintura con una especie de cinturón. Sus alas estaban tan afiladas que si rozaba

ban al adversario podían partirle la trucha en dos. Mas adelante le agregan un nuevo ataque denominado Cruz del Sur' unos shur'ken re-pu erlia que salían de las alas y cortaban al enemigo hasta hacerlo percha.

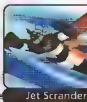
- PILETA: Era el garage de Mazinger. Después de casa com bato lo guardaban abajo de una pleta para que no se lo choretse, y cuando lo necesitan el agua caía en forma de cascada y del fonco salía Mazinger util zanco una plataforma ascensor. Esto volvia a la pleta neapaz de cumplir su función de baño. La idea era buena, pero en verano los robots se cagaban de eso el Koji!! Era el chofer Sim el que no la funca



Hover Pilder



Jet Pilder



Jet Scrander

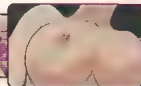


La Pileta

El regreso triunfal de Mazinkaiser

Se sabe que Go Nagai es un tipo que ha sido muy hábil para reciclar y mantener fresca a lo largo de los años la franquicia de Mazinger, por lejos su creación mas famosa. En Septiembre de 1997 había de producirse una nueva versión, cuando en la reconocida saga de videogames Super Robot Taisen F para la Sony PlayStation apareció el pomposo Mazinkaiser. El juego citado es celebre porque el participante puede darse el gustazo de pilotear un Valkyrie, un Gundam, un Evo o practicamente cualquier mecha conocido (incluidos claro, todos os de Go Nagai.) Mazinka ser fue introducido en el juego justo después de Shin-Getter Robo (también de Nagai), y el disparador de la "historia" fue que Koji estaba amotinado porque todos

tenían un robot nuevo excepto él (ay pobrecito el nene), entonces el profesor Yumi le construye uno para que se deje de romper las pelotas. No obstante la posta fue que Go Nagai, se dio cuenta de que después de Mazinger Z, habían surgido nuevos robots que convirtieron a aquel con los años casi en una pieza de museo. En ese entonces se celebraba en Japon el 25 aniversario del nacimiento del mito, así que todo encajaba perfecto para que apareciera una nueva versión. Como era previsible Mazinkaiser se volvió en Japon ultra popular al poco tiempo, y esto se manifestó por ejemplo con multitudines de model kits y action figures invaciando los negocios especializados. El próximo paso era evidente, un nuevo anime estaba a la vuelta de la



esquema. Sin embargo atién el año pasado la empresa productora Sunrise recogió el guante y se puso manos a la obra, junto a Dynamic por supuesto. El resultado fue una serie de 7 OVAs sólo para DVD cuyo primer capítulo se lanzó al mercado nipón el 25 de Septiembre de 2001 y que de acuerdo con su periodicidad de salida bimestral, acaba de concluir el 25 de Septiembre de este año. La trama de este anime arranca con Koji Kabuto y Tetsuya Tsurugi combatiendo con Mazinger Z y Great Mazinger respectivamente. La lucha es contra cas todos los monstruos mecánicos del Dr. Hell que aparecieron en la serie de original del año '72, aunque la particularidad es que pelean contra todos al mismo tiempo. Promediando la batalla Koji y Tetsuya van siendo superados hasta que de pronto uno de los brutos mecánicos enemigos arranca el Pilder de Mazinger Z y lo revolea a la mierda. El llamado robot entonces es capturado por el Barón Ashler quien lo transforma en una especie de Dark o Evil Mazinger y lo utiliza (junto con los monstruos mecánicos que quedaban) para atacar el laboratorio del profesor Yumi. Cua al punto que el Great Mazinger está a punto de ser destruido, aparece de la nada un robot llamado

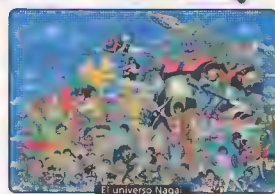
Mazinkaiser quien empieza a atacar todo lo que se le cruza en su camino, esto incluye a Great Mazinger y al laboratorio. Pero la mayor de las sorpresas ocurre cuando se descubre que Koji es la persona encargada de pilotear (en estado de inconsciencia) a Mazinkaiser. A propósito de este nombre hay que decir que los kanjis de "ma" y "zai" significan "dios" y "demonio" respectivamente, o sea que este robot es capaz de hacer tanto el bien o el mal, pero todo depende de la persona que lo maneje. Y por si alguno no lo sabe, "kaiser" es "emperador" en alemán. Es interesante remarcar en el anime de Mazinkaiser que el diseño de personajes y de los robots en general (realizados por Tatsuo Yamada y Kenji Hayama son en extremo fieles al manga original de Mazinger Z (la versión de Go Nagai). Esto le da a la obra un fantástico aire retro. Otros datos complementarios que se pueden agregar son que las armas de Mazinkaiser son una versión potenciada de las de Great Mazinger, y también que el Hover Pilder es blanco como en la historia. En cuanto a los kikaijus, algunos sólo tomaron algunos del comic inicial y otros de la película en que Mazinger Z se enfrenta a Devilman.



El autor y sus obras

Kishiohshi Nagai, me or conocó bajo el seudónimo Go, es uno de los más prolíficos autores de la historia del manga, creando un gran número de personajes a partir de los 70's a los cuales irá sacando del nevernadero varias veces durante las décadas siguientes, producto de su fértil imaginación y su gran capacidad de llenarse de guita. Cuarto hijo de cinco hermanos, Go Nagai nació en Wajima, prefectura de Ishikawa, el 6 de Septiembre de 1945.

Durante su infancia el jovencito Go alterna su lectura entre mangas y revistas porno que choreaba a sus hermanos (tal como lo confiesa en una entrevista). En 1964 intenta sin suerte ingresar a la Facultad de Bellas Artes, tras lo cual se dedica de lleno a dibujar mangas. A los 20 años es contratado como ayudante por el mítico Shōtaro Ishimori (pionero y difunto dibujante creador de clásicos como Cyborg 009, Kikaider y Kamen Rider). Dos años después deja de ser su changarrín y publica en la revista Bokura su primera obra profesional "Meakashi Por kich." (Detective Ponkichi). En 1968 publica en el semanario Shōnen Jump el comic "Harenchi Gakuen" (Escuela Indecente), una historia sobre tres compañeros de secundario que



El universo Nagai

de estudiar ni hablar a ellos les cabe el escabio, espisar el vestuario de sus compañeros y gastarse la guita en juegos de azar (sólo les falta escuchar cumbia villera). Todos estos tabules de poco corte educacional transformaron esta obra en todo un éxito, levantando as quejas de los padres moralistas y el cariño de los jóvenes estudiantes.

Para fin de año, y siguiendo la misma línea transgresora, comienza a dibujar "Kekko Kamen". La historia tiene lugar en el Instituto Sparta, donde el director (que se viste de arquero) y los profes abusan de las studentas fajándose y metiéndoles manoafortunadamente para defenderlas está Kekko Kamen, una guerrera que lucha por el amor y la justicia, totalmente en pelotas, de no ser por la máscara, a capa y las botas (esas son heroínas, carajol!). No podemos terminar esta mini reseña sin señalar el ataque favorito de Kekko, la vagina relam paguante (aplausos). De está se hicieron además 4 películas de tipo live action (con actores reales) y OVAs entre 1991 y 1992. A fines de los 60's, Nagai decide gastarse todos sus

ahorros en fundar su propia empresa Dynamik Planning. A partir de 1972 Nagai sale definitivamente a la fama gracias a la aparición de sus cuatro personajes más exitosos. El primero de ellos es Devilman, un ser creado por la fusión entre Akira Fudo (un flaco de corazón noble y puro) y un poderoso demonio, unión que no logra alterar su mente humana. A partir de allí deberá combatir a los demonios, que tras años de letargo han regresado a la Tierra para causar la debacle total. El problema es que su dualidad humano/demonio lo convierten en un ser de grandes contradicciones internas, por lo que no acaba de sentirse parte de ninguna de las dos fac-



ciones. Este manga de ambiente lugubre y violento presenta una de las primeras tendencias de Nagai: el demostrar que un héroe nunca puede ser totalmente bueno o malo. Devilman fue adaptado al anime contando con la serie de TV en 1972 y tres OVAs llamadas "Devilman Tanjo Hen" (Devilman - El Génesis, 1987), "Devilman - Yochō Shirenūhen" (Devilman y La Sirena Demoníaca, 1990) y "Amor Apocalipsis of Devilman" (2000).

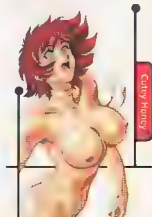
Su segunda gran obra fue Cutey Honey, una poderosa androide con forma de pelirroja tetaona que combate a un ejército galáctico todo de minas cuya misión es liberar a las mujeres terribles del dominio de los nombres. Para el momento de la batalla Cutey cambia su vestuario dando unas volteretas a lo Sai or Moon pero totalmente desnuda, para dios de los chabones con pornocos. Esta también fue llevada al anime en forma de una serie de TV en 1973, una serie de 8 OVAs llamadas "Shin Cutey Honey" en 1994, y una segunda adaptación televisiva en 1997 titulada "Cutey Honey Fantasy". La tercera por supuesto es "Mazingar Z". En 1974 aparece su cuarto personaje más famoso: "Getter Robo", un poderoso chokuzoku rojo armado con un hacha que se forma a partir de 3 vehículos diferentes



pilotados por Ryo, Hayato y Musashi. Por supuesto se convirtió en serie de televisión en 1974 y contó con varias continuaciones: "Getter Robo G" (serie de TV, 1975), "Getter Robo Go!" (serie de TV, 1991), "Shin Getter Robo The Last Day" (13 OVAs, 1998) y "Shin Getter Robo Vs Neo Getter Robo" (4 OVAs, 2000). Durante los siguientes años sigue creando series de robots gigantes como "Kotetsu Jeege" (1975, acción de dentro del "Festival de los Robots"), "Ufo Robot Grandzer" (1975, emitida en Argentina como "Las aventuras del Duke Fleeed"), "Groizer-X" (1976, emitida en Argentina como "El Justiciero"), "Daikyū Maryū Gaijing" (1976) y "Magnet Robot Gakeen" (1976). Pero ello no es todo, ya que dentro de su vasto universo de personajes también se encuentran "Violence Jack" (manga y 3 OVAs de 1986), "Hanappa Bazooka" (manga y OVA de 1992), "Shuten Doji" (manga y 4 OVAs de 1989, emitidas en nuestro país por Locomotion), "Abarishi Ikka" (manga y 4 OVAs de 1992) y la rara "X-Bomber", serie de ciencia ficción inspirada en las supermanetas del aburrido de Gerry Anderson (creador de los Thunderbirds) Bomber X se pasó en Argentina con gran éxito en Canal 7 en los años ochenta y en Inglaterra llegó a ser tan famosa que salió un disco

que contenía el tema de la presentación tocado y cantado por Brian May, el mítico guitarrista de Queen.

El estilo de Nagai en los últimos años es bastante tosco y desproporcionado en sus comienzos, y como muchos de su época comenzó imitando el estilo del "dios del manga" Osamu Tezuka (del cual Go es declarado fanático). Si bien nunca llegó a convertirse en un excelente dibujante, ha hecho escuela en lo que a quiones y desarrollo de personajes se refiere, habiéndolo experimentado en una gran variedad de géneros. Como mangaka uno de sus principales méritos es, gracias a Dynamic, haber podido llevar a la animación la casi totalidad de su obra. Se lo acusa de muchas cosas feas, como de ser racista, machista, opresivo y violento. Pero en lo profesional, una de las principales críticas que se le han hecho es haberse dedicado de los 80's para adelante sólo a nuevas versiones de sus personajes. Como sea, cada vez que una de sus empolvadas glorias del pasado salió del querático no defraudó, quedando demostrado que el tipo no solo es un excelente quionista sino también un gran empresario. Y Maz knaiser no será la última pieza de su extensísima curricula. De eso podemos estar seguros.



Cutey Honey



Saint Seiya: Saga de Hades

Por Marcelo Vicente

Pegaso, el mito del eterno retorno

Muchos fanáticos de Saint Seiya serie acá conocida como Los Caballeros del Zodaco aún continúan pellizcándose porque no lo pueden creer. Sucede que recientemente, y tras una década de rumores falsos, ha visto la luz la tan ansiada continuación de este anime. La referencia por supuesto es para la legendaria saga de Hades. En efecto, 13 años después que concluyó la serie de tv inicial (que en los 90's pudo verse entera por estos pagos) y cuyo epílogo un tanto abrupto era la saga de Poseidón; la compañía Toei Animation en sociedad con Animax, ha vuelto al ruedo lanzándose a adaptar el "verdadero" final de la historia de Seiya y sus compañeros (que hasta ahora solo existía en manga). Este nuevo proyecto va a consistir en 13 OVAS de 25 mins cada uno (en formato DVD), y su primer capítulo saldrá a la venta al mercado el 25 de Enero del año que viene. Sin embargo para matizar la espera y a modo de avant-premiere, en Japón el pasado sábado 9 de Noviembre se presentaron los dos primeros episodios a través del sistema Pay Per View de SKY PerfectTV. El nombre oficial en ponja de esta nueva encarnación animada es Saint Seiya - Hades Hen



(The Hades Chapter Sanctuary). Se puede agregar además que tanto la apertura (Chikyūyūgi) como el cierre (Kimi to Onaji Aozora) son interpretados por Yumi Matsuzawa (quien también interpretará el opening de

Gatekeepers). Aunque para los nostálgicos, un dato valioso es que también aparecen el primer opening y el primer ending; la referencia es para los recordados Pegasus Fantasy y Blue Forever. La totalidad de la



Imágenes del cast principal de la serie.



banda sonora fue compuesta por Seiji Yokoyama, quien desempeñará idéntico rol en la serie de tv original. La saga final de Hades abarca los tomos 19 al 28 de la historietta. La trama cuenta que 243 años atrás, Hades el Dios del más allá apareció en el mundo de los humanos y se convirtió en la peor de las pesadillas para los Santos de Atena, de esa terrible bata la solo sobrevivieron los Caballeros de Oro de Libra y de Aries. Desafortunadamente en el presente, Hades ha resucitado de entre los muertos y su objetivo principal es derrotar al Santuario. La acción alcanza momentos épicos tales como el suicidio de Atena (aunque bueno, en realidad no muere) o como cuando el mismísimo

Shun/Andrómada se revela como la reencarnación de Hades. En lo que respecta a esta nueva entrega es remarkable que si bien la animación es de vanguardia, no pierde el espíritu de la serie de tv original. El diseño de personajes de Shingo Araki luce prácticamente igual que al de los 80's. Otro punto alto de Saint Seiya - Hades Hen, sin dudas, es cuando el propio Seiya es revestido con su clásica armadura; la escena, con gráficos en 3D, es soberbia. Pero esto no es todo sino que para hacerla completa, también se ha anunciado por estos días en Japón que va a haber un nuevo manga de Saint Seiya, aunque este no será de Shueisha. Va a comenzar a publicarse en Febrero próximo en las páginas de

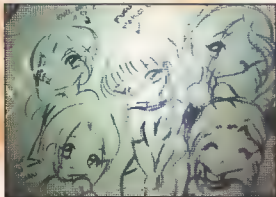
la revista Red Champion de la editoría Akita Shoten, pero la cagada es que Masami Kurumada sólo se va a dedicar al guión. El dibujo va a quedar a cargo de Megumu Okada (Shadow Skill). El subtítulo de este nuevo comic va a ser Episode G (por Gold), y será una precuela Kurumada adelantado que va a narrar la vida de los 12 Caballeros de Oro



Una reflexión final: QUE GARCHA QUE DESPUES DE MAS DE 10 AÑOS SEIYA SIGA USANDO LA MISMA ROPA (comprate pichas nuevas Seiya!!!) Y ATENA SIGA SIENDO IGUAL DE BOLUDA!!!!!!



Los doce caballeros del zodaco en su templo, el templo de Hades.



de este cronista) no pudo durar mucho y hubo que seguirla en otro lado. Las paredes, como se puede ver en las fotos, están cubiertas casi completamente con mensajes en marcador indeleble, lápiz, acrílicos (las que más se esmeran) e incluso esmalte para uñas! Las chicas hasta llegaron a afirmar que una mancha de mierda era en realidad un intento de model kit que tristemente "se fue por el caño".

Qué carreras siguen en general las participantes? Todas carreras de diseño que hay en la facultad: Diseño Gráfico; Diseño de Indumentaria y Textil; y Diseño de Imagen y Sonido.

Cuáles son los personajes que más aparecen? Muchos son dibujos originales. Los que no en general son de personajes de series shojo, yaoi, u otros personajes varones que estén buenos.

En los foros de internet siempre suele haber efusivas discusiones entre fanáticos y detractores de X serie; tampoco falta nunca el tarado anti-anime que entra para putear a todos los participantes. Estando en un lugar tan público les pasan estas cosas? Claro que sí. A algunas veces otras chicas que

dibujan se enojan, tachan los mensajes e incluso algunos dibujos, de puro envidiosas que son. También hubo una gran pelea porque dijeron que Yukito era gay.

(Bajito) Tenían razón... Otras están hartas de nosotras, hay muchas fanáticas religiosas, chicas que necesitan ayuda psicológica (además de nosotros), trastornadas sexuales, vírgenes traumatizadas. Nos borran, nos escrachan, nos putean. Lo bueno es que también hay otras chicas que no conocen nada de esto pero igual nos alaban.

Cuál fue el lugar más raro en que vieron un mensaje escrito? Un mensaje en espiral descendente en el inodoro, no duró mucho.

Entre la primera vez que entré y ahora el baño estaba mucho más cargado de dibujos y mensajes, se nota que hubo una borrada general (leaves pintaron el banco) por parte de la gente de la facultad. Qué pasó con eso? Hubo una pintada de puertas en vacaciones de invierno, y ahora una borrada de paredes. Perdimos muchos dibujos que queríamos mucho porque hacían tanto tiempo que estaban y nos habíamos encariñado. Los azulejos los limpian regularmente, y algunas



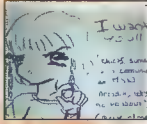
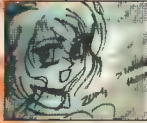
paredes de vez en cuando

Qué suele haber más: Charlas de temas específicos o sólo opiniones al aire y dibujos? Muchas veces un dibujo incita a las demás a dar sus opiniones, contar algo, hacer dibujitos alrededor. Se arman pequeñas pseudo-conversaciones. Si el dibujo es de alguna serie, mejor.

Cuéntame algún mensaje y/o dibujo que recuerdes como de los mejores. El mejor mensaje fue de Buttercup. "Mako, tus dibujos me excitan". Los mejores dibujos? Uno de dos chicas en Super Deformed que hizo Gachy con acrílicos (unas pendejas envidiosas se lo arruñaron), otro muy bueno es una Chi de la serie Chobits hecha por Yukiko



Chi de Chobits



Cómo es el tema de conocer gente nueva por escribir en un baño? Estas meando y de repente ves que una X se pone a dibujar, o es siempre por charlas escritas? La mayoría nos conocimos escribiéndonos. Por lo general aparece un dibujo de una chica nueva, le damos la bienvenida por escrito (por lo general con algún SD simpático) junto con la dirección de mail para que nos contacte; o por ahí ella ya dejó la suya y directamente le mandamos un mail.

Hubo intentos de hacer una reunión entre las participantes en persona y fuera del baño?

Sí, y así se fue enriqueciendo el grupo con amigos varones de las chicas, novios y etc. Nos juntamos en el baño a veces, otras en la casa de alguna, fuimos juntos a los festivales del Jardín Japones.

El baño lo conocí hace tiempo gracias a que me metí de contrabando, hubo chicos varones que se hayan colado para escribir mensajes?

Sí!! De hecho los metimos nosotras!! Porque somos chicas malas y violamos las reglas (y a los chicos que metemos al baño). Tienen que conocer el célebre baño, es nuestro orgullo!!

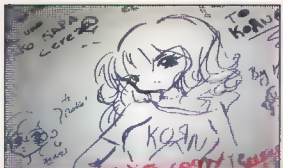
Qué visión tienen del grupo en el futuro? Creen que va poder cruzar la frontera del baño en sí, y



pasar a algo más grande? Sí...!! Queremos ver si podemos hacer murales en el subte!! Nuestro sueño sería publicar el baño en ediciones de simpáticos tomos de 5 azulejos cada uno.

Hay algo de lo que les gustaría hablar? Aprovechen para poner su chivo de la página. Justo ahora estamos armando una webpage para poner los dibujos de la comunidad, es www.geocities.com/bathroomgals.

Una pequeña anécdota final, cuando estaban en el baño reunidas antes de contestar esta nota, una profesora de dibujo las acusó de subversivas (increíble que alguien use esa palabra hoy día...); y otra señora mayor (aunque quedará en el anonimato) echó a empujones a un pobre chico que quería escribir un mensaje.



Miyukichan in the Wonderland

Por Marcelo Vicente

Queen of hearts

Las obras del grupo CLAMP se han convertido en la última década, en grandes favoritas del público de todo el mundo. Estas cuatro historietistas oriundas de Osaka han incursionado en casi todos los géneros posibles, y siempre con resultados de excelencia. Sus historias no solo están muy bien dibujadas y cuentan con un argumento más que atractivo para ambos sexos, sino que tienen un sex-appeal intangible que potencia sus trabajos. Esto último ha devenido en su trade mark.

La versatilidad de CLAMP les permite cada tanto tomarse ciertos descansos. Este fue el caso de Miyukichan in the Wonderland, cuya evidente premisa inicial fue transformarse en una parodia zarpada de ese clásico de la literatura infantil que es Alice's Adventure in Wonderland (Británico el País de las Maravillas). La obra prima del entonces Lewis Carroll (escrita en 1865), condimentada con los abundantes torques eróticos típicos de CLAMP, era algo que enseguida iba a convertirse en un éxito.

Miyukichan in the Wonderland nació originalmente como un manga. Fue en el año 1995 y se serializó en las páginas de la revista informativa Newtype, de la editorial



Kadokawa Shoten. Luego se recopiló en un tomo autoconclusivo que fue lanzado al mercado en Septiembre de ese mismo año como parte de la colección CLAMP Newtype 100% Comics extra. El tankubon consta de 7 capítulos, e incluye 112 páginas de las cuales 16 son a color.

La trama presenta a Miyuki, una mina que va al secundario con el infatigable uniforme de marinera. Un día ella se levanta tarde y al salir corriendo para la escuela, en el camino se cruza con una mujer vestida de conejita que viaja en un skate. De repente se abre un agujero en la vereda (in que fueran las de Buenos Aires.) y ambas caen a un mundo de misteriosas aventuras. También sucede que todas las minas que se encuentra, se la quieren

voltear. Al final y luego de pasar las mil y una, Miyuki descubre que todo fue una pesadilla. Sale corriendo para el colegio y se cruza con una chica vestida de conejita que viaja en skate. Algo interesante para comentar es que si bien este capítulo está basado, como ya quedó dicho, en Alice's Adventure in Wonderland, hay otro que está inspirado en su secuela, Through the Looking Glass (and What Alice Found There) escrita por Carroll en 1872. Sin embargo lo que las CLAMP tomaron como influencia a la hora de escribir Miyukichan in the Wonderland, no se circunscribe solo a estos libros ingleses del Siglo XIX. También tomaron cosas de otras producciones posteriores, como por ejemplo de la famosa versión animada de Alice in Wonderland



que realizara Disney. La aparición del picaporte parlante es un dato contundente al respecto. El resto de la historia transcurre en el desfile por otros mundos, los cuales quizás tengan más que ver con lo que es CLAMP en sí mismo.

En esta parte se acentúa la narración de un repertorio de situaciones extrañas que solo pudieron haber salido (al menos mediante?) de la mente de las fab four de Osaka. A propósito, y abriendo un parentesis, algo divertido para agregar es que en este último tiempo fue tema de discusión en Ing'terra si el propio Lewis Carroll (que era catedrático de Oxford), estuvo consumiendo algún tipo de drogas mientras escribió Alice in Wonderland y su continuación. También se debatió en torno a la marcada obsesión que tenía el autor por las perlas (el famoso "veni corazón que el tío Lewis te invita a tomar la leche...") Volviendo al manga de CLAMP, el patrón de la trama se repite una y otra vez en todas las historias como si fuera un círculo vicioso: Miyuki cae en Wonderland y allí se ve rodeada por una troupe de minas que le tienen todas las ganas. Pero la

protagonista siempre se niega al grito de "Noo, después no me voy a poder casar!!...". En fin, como se verá este producto es ideal para todos los que sean fans del género yuri (la contraparte del yaoi) ya que en toda la obra no hay ni siquiera un solo personaje varón. La gran sorpresa del tomo la da el capítulo final, que es una suerte de crossover, ya que Miyukichan cae en el mundo de X, la famosa saga de CLAMP.

De todos modos el universo de Miyukichan in the Wonderland no se agota sólo en el terreno de la historia, sino que en Japón además se realizó un anime. Fueron dos OVAs de 15 minutos cada uno (Miyukichan in Wonderland y Miyukichan in Mirrorland) producidas por las empresas Movic y Sony en el propio año '95. Pero estos episodios sólo adaptan los dos primeros capítulos del comic. Nunca se supo qué fue lo que en realidad motivó a las autoras a desarrollar esta obra surrealista y de marcado tono tortillero. Si fue algo pensado para mujeres, es decir para tratar de desmitificar un poco el tabú del sexo entre minas, o si fue pensado como un fan service para los varones. Lo más probable es que ambas opciones sean correctas, que Miyukichan in the Wonderland haya sido concebida para que la disfruten ambos sexos, algo que es marca registrada de CLAMP.



Sopa de almejas.

Superagente 86

Por Marcelo Vicente

Temible operario del
rrrecontraespionaje



GET SMART

Muy pocos programas pueden claimarse de haber pasado por los cinco canales de aire, en más de 50 años de historia de la televisión argentina. Uno de este selectísimo grupo es la sitcom yankee sobre espías Get Smart (aquí conocida como El

Superagente 86), la cual desde su estreno local en 1970 por el viejo canal 13, sigue año tras año sumando nuevos adeptos Es que las interminables repeticiones a han convertido en nuestro país en un clásico con todas las letras y, como dijera alguien alguna vez "siempre está volviendo". En este sentido es un caso comparable al de Los Tres Chiflados, la Pantera Rosa o a los tradicionales cartoons de la Warner Bros (Bugs Bunny, el Pato Lucas, etc).

La década del '60 definitivamente no fue una más, sino que cambió al mundo para siempre en casi todos los aspectos, se pueden citar casos tan disímiles como ser la llegada del hombre a la Luna, el nacimiento del pop con los Beatles o la Guerra Fría. A propósito de este último ejemplo, tanto en cine como la televisión y las novelas comenzaron a reflejar ese estado de tensión global permanente fuera de joda, al diest no de la humanidad legó a depender de que un dedo apretara un botón, lanzara una andanada de misiles nucleares al enemigo y se fuera todo a la ve mierda y si los británicos inventaron a James Bond, era obvio que los norteamericanos no se iban a quedar de brazos cruzados. La respuesta yankee al

famoso 007 legó de a mano de series como "1 SpY" (Yo soy Espía) o la arch conocida "The Man from U.N.C.L.E." (El Agente de C.I.P.O.L), esta última con Napoleón Solo e Illya Kuryakin a la cabeza. Sin embargo a un tipo llamado Dan Melnick, uno de los gerentes de la modesta productora Talent

Associates se le ocurrió la brillante idea de realizar nada menos que una parodia del por ese entonces cada vez más popular James Bond. Corría 1964 Llamo a su amigo (el entonces ignoto) Mel Brooks y de inmediato se pusieron a laburar para ir dándole forma al concepto inicial. Melnick tenía



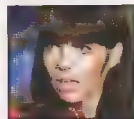
algunos contactos con el canal ABC, y luego de ver el potencial de la historia, la emisora se sumó al proyecto aportando algunos dólares como para ir solventando gastos. Además se incorporó por ese entonces al equipo creativo Buck Henry, otro conocido de Melnick, quien con el correr de los meses se tornaría clave para el desarrollo de la trama. No obstante como ABC había puesto guita para realizar e episodio piloto, comenzó a hacer algunas sugerencias. Las primeras fueron que en la historia apareciera un perro, la madre del protagonista y que el papel central (ya se había aprobado el nombre de Maxwell Smart, agente 86) recayera en el actor Tom Poston. El trió Melnick Brooks Henry transó y aceptó lo del pichicho (aunque como retruco pidieron que fuera asmático) pero no lo de la vieja. Mal barajado de movida, los cortoc rru tos entre ambas partes s'quieron más allá. En concreto

hubo fuertes discusiones sobre el guión del capítulo inicial, el cual trataba sobre un ataque terrorista a la Estatura de la Libertad (ahora se sabe en qué se inspira Bin Laden). La gente de ABC lo consideró al script sucio y antiamericano (!!) Esto derivó en que se retiraran de la sociedad por lo que Talent Associates les tuvo que devolver los Patacones prestados. Sin embargo, y como si fuera una metáfora de dos pesos, los creadores obtuvieron la "libertad" para hacer y deshacer a gusto el guión. En este punto se sumó el productor ejecutivo Leonard Stern, quien tenía buenas relaciones con canal NBC y por lo tanto les arimó el proyecto. La emisora se interesó pero había un problema, ellos no tenían bajo contrato a Tom Poston (ya elegido para el protagónico); aunque propusieron al semidesconocido Don Adams. Una vez que



Melnick y los demás vieron actuar a Adams no lo dudaron y lo aceptaron enseguida como actor principal. La química entre todos las partes fue inmediata, algo muy grosso comenzaba a gestarse. Todo estaba listo para filmar el piloto -en blanco y negro, cosa que se le evó a cabo de manera bastante caótica. Finalmente el sábado 18 de Septiembre de 1965 en el horario de las 20 30 hs, se emitió por la NBC el primer capítulo de Get Smart. Vale detenerse un momento en el nombre del programa: es un juego de palabras (algo ultra típico de los yankees) par ticularmente ingenioso que por un lado ya dice "Avivate" y por el otro "Agarrate a Smart". De todos modos se había debatido mucho sobre este punto ya que a Leonard Stern, el nombre de Get Smart le sonaba más a título para un programa de juegos que a otra cosa.

Las partes involucradas en la producción habían quedado tan conformes con el resultado del guión que decidieron emitirlo directamente como el



"Pura, no tengo señal!!!"



"Mejor lo llamo a Batman!!"



"Pero qué cara de pelotudo!"



episodio 1 de la serie, por más que no fuera a color (como los que vendrían en USA la Maxwell mania pegó, y pegó muy fuerte. En cuestión de semanas, la particular vez de Maxwell Smart no solo se convirtió en a más imitada de todo el país, sino que hasta también se "reprodujo" en el espacio. Una anécdota lo ilustra de manera contundente, cuando una de las bolas para mear se rompió a bordo de la misión Gemini 7, el controlador terrestre de NASA pudo oír un claro "Sorry about that, Chief" (Lo lamento, jefe). Además se volvieron ultra populares las frases "Would you beieve...?" (Me creería si...), esta creada por el propio Don Adams y "The do... .trick" ("El viejo truco de..."), así como también las celebraciones multitudinarias se realizaron en esa época con estas multimedias. El suceso de Get Smart continuó en crescendo año tras año, alcanzando su pico máximo el día de la emisión del capítulo en que Max y la 99 se casan. La sátira de James Bond alcanzaba entonces su punto culminante por insistentemente al finalizar



la cuarta temporada y casi sin dar explicaciones, la NBC decidió cancelar el show. En el cam no había cosechado muchísimos premios Emmys (los Oscar de la tv). Esta extraña postura de la NBC no atomizó sin embargo a la gente de Talent Associates, la cual decidió ofrecer el programa a la cadena CBS. De esta manera se realizó una quinta temporada pero algunas circunstancias hicieron que nada fuera o mismo. Get Smart se despediría de las pantallas norteamericanas el 15 de Mayo de 1970 con el episodio "I Am Curiously Yellow" tras totalizar 138 caps de 30 minutos cada uno. Años después se reanuda un par de películas así y hay que nombrar además una remake que ensayó la FOX en 1995, pero con resultados nefastos (ver segmentos aparte). Sin embargo este final poco feliz de ningún modo empañó todo o bueno conseguido en su lustro dorado. La serie original llegó a emitirse en más de 180 países. Por estos días se puede ver en Argentina a Get Smart por la emisora Univeris de Lunes a Viernes en múltiples horarios o los Sábados en forma de maratón de 22:30 a 1 de la madrugada, y es interesante remarcar que previo a esta enésima reposición de la serie, la ciudad entera apareció empapelada con afiches avisosos. A propósito de la versión local, fue doblada en México y los roles principales fueron desempeñados por Jorge Arvizu (Maxwell Smart) y Azucena Rodríguez (Agente 99). Para finalizar vale citar una frase de Mel Brooks cuando fuera entrevistado por la revista Playboy en 1986, y que resalta la simpleza de los grandes de verdad: "Nunca nadie antes había realizado un show protagonizado por un idiota de manera que decidí ser el primero".



La serie original

Primera temporada (NBC) 30 caps. emitidos en USA los Sábados a las 20:30 hs. entre el 18-9-55 y el 7-5-56. La organización europea KAOS es introducida en el trama como arch rival de CONTROL, un organismo secreto del gobierno yankee cuyo integrante estrella es Maxwell Smart. Aparecen e robot Hymie (aquí chotamente caste lanzado como Jaime) y el agente 44 (el que se oculta en los lugares imposibles), hacia el final el perro Fang -Colmillo- fue sacado del show por causa de su mal adiestramiento. Mel Brooks abandona la serie.

Segunda temporada (NBC) 30 caps. emitidos en USA los Sábados a las 20:30 hs. entre el 17-9-56 y el 22-4-57. Tiene lugar la presentación del agente de KAOS Conrad von Siegfried cuando secuestra al jefe de CONTROL y también aparece uno de los personajes recurrentes a lo largo de la historia, el almirante Harold Hargraze. El agente 13 (el actor Dave Ketchum) reemplaza en su función al 44. La temporada cierra con un episodio triple llamado "A Man Can Die Smart". Don Adams gana su primer Emmy por su labor cómica.

Tercera temporada (NBC) 26 caps. emitidos en USA los Sábados a las 20:30 hs. entre el 16-9-57 y el 6-4-58. Cambia el opening; en vez del clásico auto-tiro rojo (el Sunbeam Tiger), Max puede verse manejando un auto metalizado (un Volkswagen Carmen Ghia). El show gana tres Emmys por actuación (Adams), dirección y como la serie del año. Don Adams comienza a dirigir algunos de los episodios. Buck Henry deja el programa.

Cuarta temporada (NBC) 26 caps. emitidos en USA los Sábados a las 20:00 hs. entre el 21-9-58 y el 12-4-59. La serie no solo cambia de horario sino que se producen muchas modificaciones en el staff creativo. Larrabee comienza a tener mayor protagonismo. En el episodio 94 "With Love and Twitches" (transmitido

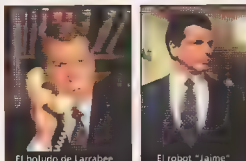


"Esta noche te hago el 69!"

e. 16-11-58) y en medio de un feroz tiraototeo tiene lugar la ultra esperada boda de Max y la 99. Adams gana su tercer Emmy consecutivo y el programa es por segunda vez elegido como el mejor del año.

Quinta temporada (CBS) 26 caps. emitidos en USA los Viernes a las 19:30 hs. entre el 26-9-59 y el 15-5-70.

Nuevo canal, día, horario y opening (el coche es un Opel dorado). El agente 86 aparece más boludo que de costumbre y el jefe tiene más participación. En el episodio doble "And Baby Makes Four" (transmitidos el 7 y 14-11-69) se produce el nacimiento de los gemelos del matrimonio Smart. Siegfried sólo entra en acción en un capítulo llamado "Ice Stat on 5 egfried". Por bajo rating al final la serie fue levantada.



El boludo de Larrabee



El robot "Jaime"

El agente 13

La remake fallida

En 1994 a unos productores de FOX no se les ocurrió mejor idea que realizar una continuación de la lucha entre CONTROL y KAOS. La nueva serie (igual llamada Get Smart) se estrenó en las pantallas yankees el 8 de Enero del '95 pero todo fue patético. Un Don Adams ya cansado volvió a interpretar a Max, salvo que ahora el era el jefe de CONTROL (el jefe pelado original palmó en 1974), en tanto que la 99 cumplía en esta oportunidad el papel de congresista. El protagónico recayó en el actor Andy Dick (el taradito de "News Radio"), quien interpretaba a Zachs (uno de los gemelos del matrimonio Smart) y era agente de CONTROL; su pareja era la agente 66.

Si bien el hijo era más bolado que el padre, la cosa no funcionó ni a calientes. En esta serie no se menciona a Hymie y el actor que hacía de Larrabee también había muerto. El que sí aparece es Siegfried, aunque sin Shtarker. A propósito acaso el único momento gracioso del programa se da cuando la hija de Siegfried le comenta a Zachs que fue duro para ella enterarse que su padre le menta acerca de su verdadera profesión. El viejo le decía que trabajaba como médico en un crucero (recordar que el actor Bernie "Siegfried" Kopell fue justamente el doctor de la serie "El Crucero del Amor"). La remake de Get Smart solo duró 7 episo-

dios, concluyendo tristemente el 19 de Febrero del '95. En Argentina pudo verse completa hace algunos años. El doblaje se hizo en México y Jorge Arvizu volvió a interpretar a Maxwell Smart.



Los protagonistas en la actualidad, esperando otra remake!!!

Las películas

Existen dos films de Get Smart y ambos fueron realizados varios años después que concluyera su tv original.

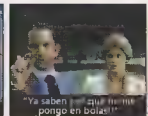
The Nude Bomb

El primer largometraje se hizo en 1980 a instancias de los estudios Universal y si bien en un principio iba a ser una TV movie, al final se terminó estrenando en los cines. Desgraciadamente Ed Platt (el jefe de CONTROL, cuyo nombre en la serie era Thaddeus) ya estaba tocando la lira con San Pedro; entonces ese rol clave fue cubierto por el actor Dana Elcar (el jefe de McGuiver). Y tampoco participó la 99, ya que la actriz Barbara Feldon se negó a formar parte de esta reunión. En cambio el que sí dijo presente fue el gran Larrabee (el único agente de CONTROL más pelotudo que el 86) que junto a Max tratan de salvar a papas como pueden.

La trama de este film se focaliza en KAOS ha desarrollado una bomba que puede destruir toda la ropa de la gente (!!!) y para no usaría demandan 10.000 millones de dólares por mes a las Naciones Unidas (aceptarán Lecop??). Entonces Max reúne un equipo especial que intentará frustrar tales propósitos. Es interesante ver que Maxwell Smart no es acá tan naive como en la serie de tv; y es lamentable que ese gran actor italiano que es Vittorio Gassman se haya prestado para aparecer en esta producción. Otro culo... esteee, otra cara conocida es la de Sylvia Kristel, recordada por su laburo en Emmanuelle. En Argentina, La Bomba que Desnuda aún se puede ver cada dos por tres en diversos canales de cable.



"Che, se me paró!"



"Ya saben... que Hymie pongo en bolái!"



"Puta, me está entrando un infiste Gattaró!!!"

Get Smart Again

El segundo largometraje se realizó en 1989 y fue de hecho una TV movie. En realidad es la que más zafa de todas las secuelas en cuanto al argumento, aunque da un poco de pena ver a los protagonistas tan hechos mierda. Cuando Siegfried y Shtarker vuelven a las andadas el gobierno decide reactivar a CONTROL; el agente 86 es una vez más comisionado para reunir al equipo original (la 99, Hymie y Larrabee). KAOS ha robado una máquina (una vez más...) inventada por el profesor Hotteitot, la cual es capaz de desencadenar una catástrofe climática y para no usarla piden (una vez más...) 250.000 millones de dólares (que hijos de puta, cada vez piden más!).

Escrita por Leonard Stern y con Dan Melnick como productor ejecutivo, esta película de 100 minutos fue editada en Argentina por Transmundo Video Home bajo el nombre de El Regreso del Superagente 86. También puede verse seguido por varios canas es de cable. El doblaje al español se hizo en México pero cambiaron a los actores Jorge Rauri fue Smart, Rocio Garcel la 99 y José Luis Castañeda fue Siegfried.



Los actores acá ya están muy baqueteados



Edición argentina del video

Los protagonistas

Don Adams, cuyo nombre verdadero es Dona D James Yarmy, nació en la ciudad de New York en 1927 en la zona del West End. Tuvo dos hermanos más, y mientras que su viejo era un judío húngaro, su vieja era católica irlandesa (que mata es la mezcla). De pendejo, Don detestaba el colegio y se rateaba cuatro de los cinco días de clase para ir a ver películas en la Calle 42, por lo que a duras penas terminó la primaria. Su sueño era ir a ser como Bogart. Al final dejó la escuela, se fue de la casa y se puso a trabajar como obrero de la construcción hasta que (muriendo acerca de su edad) se alistó con los Mar.nes. Esto último no lo hizo solo, sino que fue acompañado por sus primos (los gemelos Bill y Bob Karvelas). Los tres combatiéron y sobrevivieron a la Segunda Guerra Mundial (aunque Don se salvó cogiendo de morir). Tras el retorno con gloria, decidió ser actor y también en ese caso con Dell Adams con quien habría de tener cuatro hijos. En 1954, y con motivo de una

importante audición, Don Yarmy adopta el apellido de su esposa. Por ese entonces comenzó a trabajar como actor cómico en shows cada vez más importantes hasta que en 1963 su amigo, el actor Bill Dana, se lo llevó a laburar con él al programa The Bill Dana Show. Allí Adams conoció a Glick, un detective ultra boludo que había de ser el prototipo del agente 86. Luego de Get Smart, Don Adams hizo algunas apariciones fugaces en películas, protagonizó la sitcom canadiense Dickie It Out y re-izó varias propagandas, también fue la voz del Inspector Gadget.

Barbara Feldon (la 99) también nació en New York pero creció en Pittsburgh. Su nombre por ese entonces era Barbara Hall, y desde chica supo que sería actriz. En 1955 una vez egresada del instituto de actuación, se volvió a New York pero comenzó a trabajar como

ballarina hasta que se anotó en un show televisivo de preguntas y respuestas que otorgaba al ganador 64.000 dólares. El tema: Shakespeare. La mina al final resultó ser la ganadora y eso le abrió nuevas puertas. Empezó a modelar para marcas como Pauline Trigère o Revlon y a hacer varios comerciales, esto fue su trampolín a la tv. Debutó en el programa East Side, West Side y luego laburo en un capítulo de El Agente de CIPOL. Luego de Get Smart, Barbara Feldon realizó algunas propagandas, participó en películas y protagonizó el programa The 80's Woman.



Los enemigos

KAOS, la organización internacional del mal que quiere conquistar el mundo, fue formada en 1904 en Bucarest (Rumanía). En esto se cartilla el comentario hecho en la intro sobre la Guerra Fría y el peligro que se cernía sobre el planeta allá por los 60's. Los "malos" eran -os comunistas del este de Europa y los chinos; por eso todos los agentes de KAOS, terroristas, asesinos pero muy bolidos, son polacos, rusos, rumanos, alemanes o bien chinos. Como Get Smart era en esencia una parodia, todos los clichés de la época entre "los buenos y los malos" fueron potenciados. Sin dudas el personaje de KAOS más recordado es Conrad von Siegfried, quien es su Vicepresidente a cargo de las Relaciones Públicas y el Terror, pero más que comunista es un sobreviviente del Tercer Reich Nazi. Siegfried era una especie de rufián melancólico que cuando estaba de mal humor, amenazaba a sus subordinados con

"la suspensión de la barbacoa y el bingo anual de KAOS". Su asistente más cercano era Shtarker, un judío (sigue la sátira). Bernie "Siegfried" Kopell fue el que introdujo a King "Shtarker" Moody para ir a bajar en Get Smart ya que eran muy amigos



Conrad von Siegfried y detrás su asistente Shtarker. Dos Village People frustrados.

Get Smart Cool Facts

- La noche del debut de Get Smart en USA, Don Adams invitó a su casa a 150 amigos para ver el show. Alquiló suficientes tv para que todos tuvieran una buena ubicación, pero al final solo terminó funcionando uno, por lo que tuvieron que acomodarse todos en su habitación
- Lo de "86" fue tomado del nombre que los mozos de New York le daban en lenguaje vulgar a los clientes densos.
- La sede de Control estaba en el 123 de Main Street, Washington DC. Y la fachada era la de una antigua tintorería.
- El zapatófono (una ocurrencia de Mel

Brooks) llegó a exhibirse en la sede de la CIA. El Cono del Silencio fue una idea de Buck Henry, en tanto que la secuencia de las puertas opening y ending-fue creada por Leonard Stern



- En la vida real Don Adams y Robert Karvelas (el actor que hacía de Larrabee) eran primos.
- El argentino Alberto Basail fue director de fotografía de varios capítulos de la serie



Qué bizarro!!
El Jefe con petito!

CAPITAL

ATMOSFERA CERO

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

VENTA MAYORISTA
CDU COLO

Rol - Warhammer
Tel: (011) 4568-0248

joc.argentina.governat.com



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

Auspicia a

Jan Ken Pon

Españamos los sábados de 22 a 01
por AZ 92.7 MHz y toda la semana
en el canal 27 de la TV pública

Inu Yasha

Por Ricardo Pérez

"... muerde??"



Cualquier idiota puede volver de un fracaso, pero solo un genio puede volver de un gran éxito". Esta frase bastante trillada en el mundo de los negocios es perfectamente aplicable a Rumiko Takahashi, una de las dibujantes de cómics más cotizadas y exitosas del mundo. A lo largo de una carrera de más de 20 años en la industria, Rumiko ha demostrado que puede hacer grandes cantidades de manga y dinero por partes iguales, acumulando una larga, (y difícil de igualar), lista de sucesos bajo su currícula.

En Argentina se llama antecedente de esta genial historietista es Ranma 1/2, obra que nos llegó por partida doble gracias a la (terriblemente censurada) emisión de su versión anime por parte de Magic Kids y el cómic que Editoral Iruva comenzó a publicar allá por 1999. Y a pesar de que no es poco ya que Ranma es una de sus obras más populares y comerciales, sus anteriores grandes éxitos como *Maison Ikkoku* y *Urusei Yatsura* jamás desmorbaron en nuestro país. Tal vez el principal motivo de que estas dos últimas no tuvieron su oportunidad en Argentina se debe a que son obras de la década del '80, y ante los estándares de animación que hoy en día se manejan, podían parecerle al televidente bastante anticuadas. Sin embargo, las televisiones locales necesitan éxitos para calentar su pantalla, y de esos Rumiko tiene muchos. Tal es el caso de *Inu Yasha*, serie que desde el 2 de Diciembre de este año emite diariamente a las



18:00 hs en Cartoon Network. Sin embargo este anime poco o nada tiene que ver con el ambiente de comedia de artes marciales que tenía *Ranma Inu Yasha* la va más para el lado del terror, de los monstruos y las batallas contra seres bien guachos que quieren hacer garbata. Si, habría que buscarle un parecido, *Inu Yasha* se asemeja más a *Ningyō Sāga* (La Saga de las Sirenas), obra en la que Rumiko demostró que lo

suyo no era sólo la comedia sino que también podía hacer historias adultas y oscuras. Resumiendo, el que espere ver algo parecido al anime de "chico trenza", que se olvide. Qué tiene entonces *Inu Yasha* para convertirse en un éxito en Argentina? Muchos antecedentes propios, más allá de la autora y sus otras obras. Luego de haberse dedicado de lleno a la publicación de *Ranma 1/2* durante 8 años, Rumiko se



"¡Viejitaaaaaa.....!"

tomó, tras concluir a principios de 1996, un pequeño y merecido descanso en México. De regreso, y tan sólo 9 meses después de que el último capítulo de *Ranma* fuera publicado, la autora estaba lista para comenzar a dibujar una nueva obra larga. Comenzó, como es habitual, por presentar un capítulo piloto autoconclusivo para testear la aceptación del público. Tras el resultado positivo, "*Inu Yasha - Sengoku Otoguzōshi*" (Cuento de Hadas del Sengoku) comenzó a serializarse de manera regular el 13 de Noviembre de 1996 en las páginas del semanario japonés *Weekly Shōnen Sunday* de la Editorial Shogakukan (casa donde publicó la totalidad de sus obras y hogar de otros grandes éxitos como *Utena*, *Detective Conan* y *Fushigi Yūgi*). La serie no tardó en captar adeptos, convirtiéndose en una de las series estrella de la revista. Cuatro años después la poderosa productora Sunrise (la misma de *Cowboy Bebop*, *Gasaraki* y *Gundam Wing*) comenzó a trabajar en la adaptación de *Inu Yasha*



Ranma, Maison Ikkoku y Urusei Yatsura.

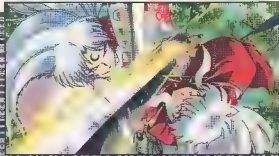
para la pantalla chica; 26 episodios fueron programados inicialmente, con posibilidad de extenderse a más si el éxito los acompañaba. Dentro del staff se encontraban el director Masashi Ikeda (*Gundam Wing*, *Samurai Warriors*), *Vampire Hunter* *Darstalkers*), el diseñador de personajes Yoshihito Hishinuma (*Gundam Wing*, *Endless Waltz OVA's*, *Turn A Gundam*), el director de arte Shigemi Ikeda (*Bibleblack*, *Crisis*, *Ikkyō 2040*, *Gasaraki*), y varias partes de *Gundam*) y el compositor Kaoru Wada (*Harlock Saga*, *To Heart*, *3x3 Eyes*). El comic ya llegaba a su tomo recopilatorio número 17 cuando el 16 de Octubre de 2000 la serie se anunció como un éxito, también tuvieron un éxito simultáneo en Nippon Television Network y Yomiuri TV. *Inu Yasha* rápidamente se colocó entre las favoritas del público y por su fuera poco la crítica en general la catalogó como "la mejor adaptación animada de una obra de Takahashi". Afirmación más que correcta, ya que la calidad que maneja Sunrise es muy superior al



promedio de los estudios que animaron *Ranma*, *Maison Ikkoku* y *Urusei Yatsura*. Sin embargo, había ya un precedente más que curioso a la serie de TV *Vinny Mesas* antes de su estreno, la compañía *Gekidan Shinkansen* había realizado una obra de teatro musical de *Inu Yasha*, siendo su primera adaptación fuera del papel. A pesar de que esto pueda parecer una locura total, en Japón es bastante común que las series de mucho éxito sean llevadas a esta modalidad. *Saint Seiya* (Caballeros del Zodíaco), *Sailor Moon* y *Dragon Ball Z* (Incluso la obra de teatro de *Goku* se estrenó en Argentina), por citar solo algunos ejemplos, también tuvieron un éxito respectivo. Si hace mos memoria, en nuestro país las mismas *Tortugas Ninja* se presentaron en teatro. Volviendo al tema, la obra fue estrenada el 6 de Abril de 2000 en Shingá, finalizando su pequeña gira en Hiroshima, el 19 de Mayo del mismo año. Gracias a su buena repercusión la obra se presentó tres veces más en Iokyo, siendo su



El manga de Inu Yasha.





última y definitiva función en Enero de 2001. E guió corrió a cargo de Masashi Tōdōyama y la dirección fue de Hidenori Inoue, dos poco conocidos nombres del teatro y el cine en Japón.

Le tocaba ahora el turno a la pantalla grande. Una película para cines, intitulada "Inu Yasha Toki Wo Koeru Omoi" (Sentimientos que traspasan el tiempo), se estrenó en Diciembre de 2001. La dirección en este caso corrió a cargo de Tosh ya Shinohara, quien en el pasado había dirigido el especial para TV de Lupin Criss" (Memorias de las Llamas - Criss en Tokyo). La serie de TV, por su parte, logró el éxito suficiente para superar por mucho los 26 capítulos planeados inicialmente. Además, a partir del episodio 45 la dirección pasó a manos de Yasuhiro Aoki, quien ya había dirigido los Ovas de Gundam Wing Endless Waltz y realizado el guión de la serie de TV Ange. Link.

Y qué es de Inu Yasha en Japón hoy en día? Bueno, la serie sigue emitiéndose regularmente todos los lunes a las 19:00 hrs (para cuando lean esto ya habrá llegado a su capítulo 95), manteniéndose entre las 20 series de anime más vistas de la Isla. El mariga sigue publicándose de manera regular y suma ya 288 capítulos. Su reedición en tomos recopilatorios ya cuenta con 29 números a la venta (este último saió en Noviembre) y además una nueva película para cines, "Inu Yasha - Kagami no Naka no Mugenjō" (El Castillo de los Señores en el Espejo), se estrenará el próximo 21 de Diciembre. Todos estos antecedentes tiene Inu Yasha para convertirse en un éxito por estos pagos. Además, llega a Sudamérica en un momento más oportuno. Hace rato que no llegan a nuestro país animés extensos y de fuerte pega

da. Recordemos que a pesar del standard de 26 capítulos habitual hoy en día, fueron las series largas como Dragon Ball, Rurōmī Kenshin, Sai or Moon o Card Captor Sakura las que mejor cabida tuvieron en el público. Siendo siendo transmitida por un canal de emisión prolija como Cartoon Network y en un buen horario diurno le suma chances. Es además una serie cargada de acción y violencia, de esas en las que hay que vencer al malo de turno en cada episodio, de las que si te pierdes un capítulo no pasa nada, ves el que sigue y te vuelves a enganchar. Esas series que por acá gustan mucho. Inu Yasha fue doblada en México y es distribuida en la región por Televis, la misma que en el pasado trajo a Sudamérica Pokémon, Orphen, Konichan y Estas Arrojados!, entre muchas otras. El reto es ver si el público local aceptará una serie de Rumiko no-comica, al contrario de lo que fue Ranma. Todo debería decir que ya lo expresó ella una vez: "No creo que existan, pero me gustan las historias de monstruos y fantasmas". Hay que creerle: Inu Yasha es una muestra de lo bien que los cuenta



Inu Yasha y Kagome haciendo huevo



LA HISTORIA

(Pueden leer si quieren en el número 54)

La historia tiene lugar en Japón durante el periodo Muromachi (Siglos XV y XVI), en el "Sengoku Jidai" o "Era de los Estados en Guerra", una época durante la cual había una constante guerra civil. Un perro demonio llamado Inu Yasha, hijo de un poderoso y difunto demonio del Oeste llamado Inutaisho y una humana, acaba de robar de una niña nipona a Shikon no Tama (Esfera de las Cuatro Almas), con la cual piensa convertirse en un demonio completo adquiendo así mayor fuerza. Sin embargo la sacerdotisa del pueblo, Kyōko, logra atravesarlo con una flecha dandyonido en el Go Shimboku, un gran árbol sagrado. Inu Yasha queda así bajo una maldición que le impide liberarse. Kyōko, herida durante esta batalla, le pide a los aldeanos que quemen la Shikon no Tama junto con su cuerpo para que así nunca vuelva a caer en malas manos. La acción se traslada al Tokyo actual. Kagome Higurashi es una colegiala que vive en un templo junto con su familia. A ella le rompe las bolas su abuelito, que cada dos por tres e habla sobre el templo, si magia y las cosas sagradas ("cuando yo era joven...") Es por ello que le regala para su

cumple número 15 una reliquia de la Joya Shikon, diciéndole que es muy poderosa y b) abla. Por supuesto ella no le cree un carajo sobre esas fantasías y lo toma de viejo gaja. Todo cambia cuando buscando a su gato dentro del antiguo templo, unos brazos se fueran salen del "Pozo llorado de Huesos" (que se dice hace desaparecer todo lo que entra en él) y la arrastran hacia adentro. El de los brazos es un bicho re asqueroso con forma de niña-ciempiés que le exige la Perla de Shikon. Ella, caída en las patas, le mete un cachetazo liberando un extraño poder, el cual le permite soltarse de las garras del monstruo. Cuando sale del pozo, Kagome se encuentra junto a un extraño bosque. En eso un grupo de aldeanos la toman de prisionera y la llevan a la villa donde viven. Allí le presentan a Kaede, la sacerdotisa del pueblo; quien no puede evitar ver el parecido que tiene Kagome con su difunta hermana Kyōko, aquella que 50 años atrás clavó a Inu Yasha sellándolo para siempre. En eso aparece la minna-ciempiés, que nuevamente ataca a Kagome pidiéndole la Perla de Shikon. Ella intenta llevar al bicho hasta el Pozo devorador de



Uy, me meé!!!

Huesos para que despa parezca. En el camino, al pasar cerca del bosque de Inu Yasha, éste despierta al sentir el oír de Kyōko cerca. Inu Yasha le propone a Kagome que lo libere de árbol para ayudarla a eliminar a ciempiés asqueroso. A pesar de que la sacerdotisa Kaede le advierte que no lo haga, Kagome toma la flecha que sujeta a Inu Yasha hac, enciela desparecer. Inu, en un par de movidas, elimina a la minna-ciempiés que ya se estaba volviendo insoportable. Para evitar que Inu, ahora libre, intente robar la joya, Kaede le pone un collar mágico que lo sella, obli gándolo a cumplir una orden cada vez que la escuche. A Kagome no se le ocurre mejor idea que decirle "Señorita!", por lo cual a partir de ahora cada vez que ella pronuncie esa palabra Inu se estampará contra el piso.





Inu Yasha



Kagome



Kykyo



Miroku



Sango

Kaede advierte a Kagome que ahora que la Perla de Shikon ha regresado, los nuevos monstruos y hombres de almas corruptas intentarán conseguir la joya por cualquier medio. El primero en atacarla es un demonio cuervo de tres ojos, que tras comerse la Joya Shikon es derribado mientras huye por un certero flechazo de Kagome. Sin embargo este golpe destruye la Joya, expandiéndose sus fragmentos por todos lados. Kagome e Inu Yasha recuperan un fragmento, pero es necesario que ambos colaboren para recuperar todos los pedazos antes de que comencien a ser utilizados para fines perversos. A partir de ahí las cosas quedan más o menos claras, comenzando un raid para recuperar la Perla debiendo enfrentarse a diferentes monstruos y adversarios malignos. Entre medio tendrán que prestar ayuda (muy a pesar de Inu) a gente de diferentes aldeas, salvar o rescatar personas de las garras de los monstruos, y verse a caras con diferentes rasgos amorosos. Digamos que entre Kykyo e Inu Yasha existía cierta ondulación, por lo que Inu no puede dejar de sentir (por más que se haga el tonto) atracción por Kagome, su supuesta reencarnación. El villano principal de la serie es Naraku, un tipo que viste una piel reemplazada y al que casi nunca

se le ve la cara u otra parte de su cuerpo salvo las manos. En el pasado había sido un ladrón llamado Orugumo que estaba enamorado de Kykyo. Celoso de Inu Yasha y lleno de odio por no ser correspondido, vendió su alma a los demonios transformándose en Naraku. Él quiere la Perla de Shikon como sea y vive haciéndole la vida imposible a los protagonistas. Además hará aparición Sesshomaru, el hermano mayor de Inu Yasha. A él la Perla le chupa un huevo, lo que quiere es la poderosa Espada Tetsusai que Inu heredó de su padre. Sesshomaru es un demonio completo, por lo que es más poderoso que Inu. Junto a él siempre va su sirviente Jaken (una especie de demonio enano tipo con forma de reptil) y una niña huérfana llamada Rin, que en el pasado ayudó a Sesshomaru cuando estaba herido. Poco a poco nuevos aliados se unirán al dúo. El primero es Myoga, un demonio pulga muy parecido al viejo Happaai que actúa de consejero y sirviente de Inu Yasha, aunque es más lo que molesta que lo que ayuda. Más tarde se les unirá Shippo, un pequeño mono-zorro que tiene la capacidad de transformarse gracias a una hoja de árbol. El problema es que como es muy chico todavía no domina bien sus poderes y todas sus transforma-



Sesshomaru, Jaken y Rin.



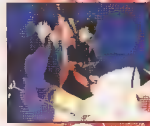
ciones le salen para el ojete. El siguiente es Miroku, un sacerdote de unos 20 años que trabaja brindando sus servicios como cazador de demonios. Tiene un agujero en su mano, producido por una maldición que le puso Naraku, el cual crece poco a poco. Si para fin de año no logra eliminarlo, el pozo habrá crecido tanto que se lo tragará a él mismo. Es por eso que vive buscando minas que le den un hijo que pueda continuar con sus intentos de eliminar a Naraku. Básicamente le chabón vive pidiéndole a las minas de garchar, aunque a veces se va a la mierda y se lo pide a pendejitas de 10 años (no por nada es sacerdote, como es Padre Grass). Al grupo también se une Sango, una mina que quiere eliminar a Naraku como sea, ya que es el asesino de toda su aldea y tiene bajo su control a su hermano Koharu. Ella tiene una especie de gato llamado Kikara, el cual puede crecer hasta varias veces su



tamaño. La mina se le va de los pelos con Miroku, que vive tratando de meterle mano. Tanto Sango como Miroku se unen al grupo no para recuperar la Perla de Shikon, sino para que juntos puedan eliminar a Naraku, ya que como Inu Yasha es su principal enemigo, será más fácil encontrarlo si se mantienen juntos. Finalmente se integra Kouga, un hombre ciego que posee dos fragmentos de la Joya. Inicialmente se les une para choreársela una vez que la recuperen, pero después termina enamorándose de Kagome pidiéndole incluso que se case con él. Entre Kouga e Inu Yasha se llevan para el ojete, ya que a Inu mucho no le agrada la idea de que el tipo se la pase tirándole a su compañera. Los monstruos o seres que irán apareciendo a lo largo de los capítulos están muy relacionados con la mitología japonesa, y son en su mayoría propios del folklore nipón. Shippo de hecho es un Kitsune, que según la tradición son demonios zorrros de gran inteligencia que se divierten haciéndole bromas a las personas utilizando la transformación. Un detalle llamativo, casi bizarro, de la trama es que Kagome puede volver cuando quiera por el "Pozo Devorador de Huevos" hasta su casa, por lo que además de tener que recuperar la Perla de Shikon, ella sigue asistiendo al colegio de manera casi normal.



Myoga-pposa



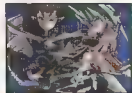
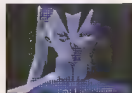
LAS PELICULAS

• Estrenada en cines de Japón el 15 de Diciembre de 2001
 • No es basada en una historia del Manga
 • Ending "No More Words" (por Ayumi Hamasaki)

El malo de la película es Menomaru, un antiguo enemigo del padre de Inu Yasha que fue abandonado por él en el Bosque Sin Retorno. Gracias a que encuentra un fragmento de la Perla de Shikon, recupera su fuerza y se lanza en la búsqueda de la

Tetsusaiga, la poderosa espada que Inu heredó de su viejo. Junto a él se encuentran Runt y Harl, sus sirvientes. Mientras estos dos combaten contra Miroku y Sango, Kagome es poseída por Menomaru, obligándola a clavarle una flecha en el pecho a Inu Yasha. En eso se le aparece el espíritu de Kykyo, quien comienza a criticarla por haberle hecho eso a Inu, le dice que se vaya y nunca más regrese. Kagome vuelve en sí y huye, cayendo en el Pozo Devorador de Huesos y regresando de

esa manera a su época. Inu Yasha se le aparece en su casa, y le pregunta por qué lo dejó solo. Kagome no se atreve a decirle que se fue por lo que Kykyo le dijo. Mientras, Menomaru comienza a devorar las almas de los aldeanos obteniendo más y más poder. Un detalle llamativo del film es que Inu Yasha tiene sangre roja, cuando en la serie siempre es de color negra. El diseño del personaje Menomaru fue hecho especialmente por Rumiko Takahashi



• A estrenarse en cines de Japón el próximo 21 de Diciembre de 2002
 • No estará basada en una historia del Manga

En este largometraje de inminente estreno, Inu Yasha y compañía al fin logran capturar a Naraku. Lo extraño es que pasada la noche de la batalla aparece una Luna Llena, la cual no cambia con el paso de los días. Se presenta entonces un nuevo demonio, Kaguya, conocido como el Príncipe del Cielo. Este nuevo enemigo intenta liberar a Naraku y eliminar a Inu Yasha, aunque no se conoce qué extraña relación existe entre Kaguya y Naraku. Pero al parecer, la Perla de Shikon tiene algo que ver en eso



¿Llegarán a Sudamérica?

Aunque es demasiado pronto para dar pronósticos, si Inu Yasha logra el éxito deseado Televisión podría llegar a adquirir los derechos de la primera película, a para doblarla y comercializarla en Sudamérica. El reciente estreno de la segunda película de Goro Goshima en Cartoon Network nos da la idea de que esto es bastante factible. Aunque claro, estamos hablando de algo que podría pasar para fines del año que viene o tal vez recién en el 2004. Todo dependerá de la repercusión que Inu Yasha logre en la región

EL DOBLAJE Y SU EMISIÓN

En el caso de Inu Yasha el doblaje es correcto. Las voces se mimetizan bastante bien con los personajes y son similares a las originales japonesas. Además la traducción se mantiene fiel al original y no presenta alteraciones o cambios de diálogo. Las imágenes del opening y el ending de esta tanda de capítulos son las originales aunque con versiones en castellano de las canciones (bien al estilo Menudo), y en imagen se puede ver el staff japonés de la serie escrito en inglés, permitiéndonos saber quién hizo cada cosa. A eso sumamos impecable calidad de imagen y sonido como es habitual en el canal.

Tras las flores, los palos, ya que Televisión usó de base la versión yankee, quedaron censuradas todas las escenas con sangre explícita, violencia o que contienen pequeños desnudos no sexuales. Por ejemplo, en el primer capítulo le dibujaron a la mina campylos un bonito brassier azul para que no se le vean sus demoniacos pechos (que por cierto no tenían pezones), lo cual queda para el orto ya que se nota demasiado. Fuera de ese caso, el resto de los cortes están bastante bien hechos ya que para evitar que el capítulo sea más corto reagan algunas escenas al mejor estilo "copy-paste", pasando casi desapercibido. La censura era de esperarse ya que por política Cartoon Network es un canal 100% para chicos y no puede pasar cosas perjudiciales para la sana salud mental y emocional de la infancia sudamericana. Entre otras cosas habituales en el canal, se han retirado los eye-catch originales (animaciones para ir al corte) y durante el ending se escucha sobre la canción un pedorro locutor haciendo publicidad de otra serie

que poco o nada tiene que ver con esta. Y de la mierda saltamos a la cagada, ya que a Kagome la han renombreado como "Hahome". ¿Qué puede llevar a cambiarle el nombre precisamente a la protagonista cuando el resto de los personajes sí mantienen su nombre original? La única idea que se nos ocurre es el paricido de "Kagome" con "Cagame", "Mecago" o algo así. Seguramente los encargados del doblaje o bien la productora pensarían que podría dar lugar a chistes varios, decidiendo que lo mejor sería omitir esa "K".

De su doblaje se encargó el estudio mexicano Audiomaster 3000 (Ranma 1/2, Yu-Gi-Oh, Mikami), que para elegir las voces realizó un cast entre 300 personas. La voz de Inu Yasha es interpretada por Enzo Fortun (Yukito y Yue en "Card Captor Sakura", Mushra en "Shinzo", Beto Reyes en "Los Reyes de la Colina"), la de Kagome corre a cargo de Ana Lobo (siendo su primer protagonista en una serie, sea de anime o no), y Eduardo Garza (Krlin en "Dragon Ball Z", Mackie en "Bubblegum Crisis 2040", Sheng Kun en "Soul Hunter") da voz a Kojaku. La directora del doblaje es

Vanessa Garza, prestigioso dinosaurio del doblaje al castellano que data desde que dio voz a Lucero en "Astroboy". La distribución corre a cargo de Televisión Entertainment, la cual adquirió los primeros 104 capítulos de Inu Yasha. Cosa más que llamativa ya que como bien dijimos antes, en la isla recién han pasado los 95 episodios. Esto quiere decir que han comprado por adelantado lo que todavía no se vio en Japón. De todas maneras serán emitidos en dos tandas de 52 episodios, con una probable repetición de la primera antes de emitir la segunda.

Inu Yasha además inaugurará el nuevo segmento del Cartoon llamado "Toonami", que a diferencia de su versión norteamericana sólo incluye animación japonesa. Esta es una inteligente movida del Cartoon para hacer competencia al bloque "Invasión Anime" de Fox Kids. Lo malo es que Inu Yasha tiene un solo horario de emisión sin repetición nocturna, lo que evita que aquellos que durante el día trabajan puedan verla por la noche. Nuevamente esto no es entendible, ya que se están importando de captar una importante porción de público



MUNDO BIZARRO

INCREDIBLE: UN MANGA DONDE APARECEN BATISTUTA, CANIGGIA Y MARADONA HECHO POR EL AUTOR DE BLOOD THE LAST VAMPIRE

En 2001 con la fiebre del mundial Japón-Korea en suba hubo una explosión de mangas sobre fútbol, la cual llegó a extremos muy bizarros... Por ejemplo Benkyo Tamaoki, el autor del manga Blood The Last Vampire, realizó una historia corta llamada "You Will Never Walk Alone" donde aparecen dibujados nada menos que Caniggia, Batistuta y Maradona. Este comic se publicó en la revista Young de Kodansha y cuenta con 36 páginas.

La protagonista es Yukiko Sato, una japonesa fanática del fútbol que vivió gran parte de su vida en Argentina y ahora volvió a su país para entrar en el equipo de fútbol femenino. Básicamente narra su relación con un chico que también juega al fútbol pero que es un patá duro; siente que ella es demasiado para él y no entiendo cómo es que terminaron juntos. A lo largo de sus páginas se tiran palos duros tanto hacia la sociedad japonesa como a la argentina al compararla. Los argentinos son mostrados como terriblemente machistas e incapaces de aceptar un equipo de fútbol femenino (esa es la razón por la cual Yukiko volvió a Japón, porque no hubiera podido jamás jugar al fútbol en Argentina); también muestra el salvajismo de nuestros hinchas en los estadios. Por el lado japonés, se resalta lo incomprensiblemente reprimidos que son en expresar sus sentimientos y el actuar de manera evasiva (como hace Yukiko que creció en Argentina). Esto también queda en evidencia cuando la pareja está en la cama, con las conductas tan distintas que tiene uno y el otro. La protagonista repite varias veces lo errados que están los japoneses al ser tan reprimidos. Entre las partes más graciosas está cuando Yukiko, que siente gran admiración por Caniggia, dice que hubiera sido una mucho mejor esposa suya que esa que tiene... o cuando en la cama el novio le habla de Maradona y ella dice que rompió toda la atmósfera erótica con sólo recordarlo.



Claudio Paul Bishonen



Fanática por la celeste y blanca



"Mira como hago burbujitas"



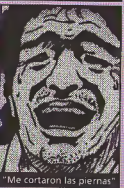
"Es la primera vez que me pasa" (y la última vez que hacemos este chiste)



Andá a lavar los platos!!



El zombi de Batistuta



"Me cortaron las piernas"



Clover #2



IS #6

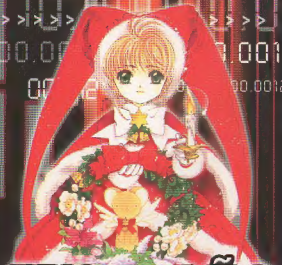


Sakura #7

NOVEDAD!!!!



Miyukichan in the Wonderland
-TOMO UNITARIO-



FIN DE AÑO
EN: **IVR 1A**

VUELVEN en el 2003!!!

Macross 7
Ranma 1/2
Fushigi Yugi

