

CHIHIRO

con Camelot viajá como Chihiro
a un mundo mágico,
sin ser el banquete de los dioses



COMICS • VIDEOS • CD'S • MODEL KITS • MERCHADISING • LIBROS • REVISTAS • JUGUETES ORIGINALES

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152
"envíos al interior" CONTRA REEMBOLSO Venta telefónica 4373-2902
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelotcomics.com.ar

Camelot
COMICS STORE

LAZER

ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO !



ANIMEGA PARADE
EL ANIME Y LA FIESTA SE UNEN



EXCLUSIVO
LOS ESTRENOS EN TV
DE ACA AL 2004



THE MATRIX
INFORME COMPLETO



Fedesweh
para el proyecto de
Marlon81



D.N.ANGEL
LA EVOLUCION DEL SHOJO



CHIHIRO EN CINES

• LA PELICULA • EL STUDIO GHIBLI
• EL OSCAR • LA BIOGRAFIA DE MIYAZAKI



30 - \$5.-

TVRÉA



Leandro Oberto
Editor

Ilame
yayayayaya
ya es muy
tarde...

Cuando Lazer comenzó a salir allá por 1997, o sea sólo 6 años atrás, recuerdo que internet no era algo que tuvieran todos ni que hubiera un cybercafé en cada esquina. No, en esa época negociábamos los contratos de publicación de los mangas por fax, el 90% de las cartas que nos llegaban eran escritas a mano y mandadas con una estampilla por correo, armar secciones de las notas como la parte de "repercusión internacional" era una tarea super rompe bola y cara que sólo se conseguía mediante llamadas telefónicas y suscripción a revistas de todo el mundo...

Hoy día chateamos despreciosamente con amigos que tenemos a miles de kilómetros de distancia, se envían en minutos a imprentas muy distantes los archivos para imprimir los mangas que acabamos de terminar de leetear, mandamos a aprobar las tapas de los mangas a los autores japoneses a través de simples archivos adjuntos de e-mails...

Es que casi sin darnos cuenta hemos asistido de la noche a la mañana a un cambio escafofrenicamente profundo que es la popularización de internet...

Y esto te llena de interrogantes: Cómo será una generación que ha crecido comunicándose con gente de todos lados del mundo como lo más natural, que ha visto que no importa cuán rebuscado sea su fetiche sexual favorito hay miles de otros que comparten el mismo interés, que ya no cree que sea necesario pagar por música o películas? Una generación que inventa e-mails cadenas absurdas e imbéciles y ve lo fácilmente que engaña a una gran parte de los navegantes no importa cuán evidentemente falso y absurdo sea lo que escriban y pidan reenviar...Y nadie que lea esto puede sentirse exento, puesto que seguro todos encajamos en alguna o algunas de las cosas que acabo de mencionar.

Parece una bouldre, pero el cambio ha sido drástico y fulminante. Todo indica que sus consecuencias apenas nos las empezamos a imaginar.

...y si lo pensamos bien las revistas de información no están exentas de este cambio... sigue valiendo la pena comprarlas cuando la información hoy día abunda gratis en la red? Cuando la gente quiere todo yayayayayaya...? (aunque no le sirva para nada tenerlo ya)... jeje... si me pongo a filosofar sobre todo esto no me entra acá ni en pedo... damas y caballeros sean tan amables de acompañarme al Lazer!!!

IVREA LAZER

LAZER # 30

Una publicación Bimestral
de Editorial Ivrea S.A.
Buenos Aires, Argentina.

Presidente y Dirección Editorial
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable
Pablo Ruiz

Editor en Jefe
Leandro Oberto

Jefe de Producción
Pablo Ruiz

Jefes de Redacción
Agustín Gomez Sanz
Marcelo Vicente

Coordinación Editorial General
Javier Heredia

Coordinación Diseño Gráfico
Paula Ventimiglia

Staff de Producción,
Innovación y Restauración
Ricardo Perez, Graciela Escobar,
Romina Galotto, María Yepes,
Gabriel Greif, Eduardo D. Costa,
Sabrina Abalos

ISSN 0329-5028 - Registro de propiedad intelectual N° 886830
All the trademarks/registros names and artwork are
trademarks or registered trademarks of their owners.
Todos los nombres y marcas registrados en este revista
son copyright de sus respectivos autores o compañías
y aparecen aquí por motivos periodísticos.
Ivrea © 2003. Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en kioscos argentinos por:
Pablo Santoro, Monero 1048, Caja Fich (Capital y GBA)
DIGA Luis Sáenz Peña 1832, Cipo Fed. (Resto del país)
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.,
Prensa Impresora - Quebecor World Pilar S.A.
20 de Julio de 2003 - Printed in Argentina

news

INESPERADO: CARTOON NETWORK COMIENZA A PASAR EN SEPTIEMBRE CABALLEROS DEL ZODIACO!!

Cartoon Network parece decidido a superarse mes a mes con las series que estrena en su pantalla cada vez más caliente. Jugándola siempre de keruza, en ocasiones con un bajo perfil excesivo, continuamente se las ingenia para sorprender a los televidentes de toda Latinoamérica por la calidad de sus productos. En esta oportunidad lo que nos ocupa es el próximo estreno en Septiembre de Saint Seiya, el mítico anime mejor conocido por estas tierras como los Caballeros del Zodiaco. La información fue confirmada a Lazer por Ariel Rosenberg de la compañía Ketchum, es decir quienes manejan para Argentina los intereses de la emisora radicada en los Estados Unidos.

Si bien todavía no está definido el horario que va a tener esta serie animada, es un hecho que va a formar parte del bloque vespertino Toonami, compartiendo cartel con gigantes de la talla de Gundam Wing o Inu Yasha. Los Caballeros del Zodiaco se habían emitido por última vez en nuestro país hace un par de años a través de Magic Kids, pero pertenece a ese selecto grupo de animés que los fanáticos nunca olvidan, que siempre quieren volver a ver. Saint Seiya nació a principios del año 1986 de la mente del historietaista Masami Kurumada (también creador de Bt'X), y desde entonces ha seguido en prácticamente todo el mundo el camino al estrellado. La serie animada empezó a producirse el mismo año y desembarcó en Argentina de la mano de ATC recién en 1995 -en una época de malaria espantosa en cuanto a anime en nuestras pantallas-, desatando una fiebre por una serie japonesa no vista desde los 80's en la era dorada de Robotech. En la actualidad Saint Seiya se encuentra más viva que nunca en todo el mundo debido a la reciente realización del anime de la saga de Hades, y de un nuevo comic llamado Episode G que el propio Kurumada se encarga de guionizar.



El nuevo manga de Saint Seiya:
Episode G

DOS NUEVOS MANGAS DE CLAMP EL CROSSOVER MÁS GRANDE DE LAS AUTORAS

Sakura está de vuelta! Con el final de la eterna "X", los seguidores del exitoso cuarteto se alegraron con la noticia de la publicación un nuevo manga de las autoras de Osaka llamado XXXHolic, pero al poco tiempo el grupo volvió a sorprender a todos con otro estreno: Tsubasa - RESERVOIR CHRONICLE, un else-world (los mismos personajes pero en una historia diferente) que además se propone hacer cameos de TODOS los personajes famosos que pasaron bajo las plumas de las CLAMP. XXXHolic comenzó a publicarse en la revista semanal Young Magazine (donde también se serializó Chobits) el 24 de Febrero de este año. En este manga se cuenta la historia de Kimihiko Watanuki, un chico que puede ver fantasmas, el cual termina trabajando en el local/casa de una extraña bruja. Esta bruja dice ser una conocida del mago Clow Reed, con el cual compartieron muchos hechizos y eventos, como diseñar el primer báculo de Sakura o incluso fabricar Mokonas... Esta extraña bruja (que muy lejos está de ser fea y berrugona) se dedica a cumplir deseos a la gente, a cambio de recibir un pago de igual valor. Apenas tres mes después de que comenzara esta publicación, el 21 de Mayo, CLAMP estrenaba Tsubasa - RESERVOIR CHRONICLE. Este comic se sitúa en un mundo alternativo, en el reino Clow, donde Touya es el rey, Sakura, la princesa; y Yukito el mago/consejero del rey. Para hacerla corta, Sakura descubre que posee un gran poder mágico, pero justo en este instante "el malo" (no se sabe quién es), ataca el reino y se roba su poder. Por causa de esto la memoria de Sakura se pierde entre infinitas dimensiones (justamente su poder era viajar por las dimensiones), por lo que Yukito le dice a Shaoran que lo va a mandar con una bruja de otro mundo para que ahí lo ayuden. La bruja no es otra que la de XXXHolic. Ahí se va a encontrar con otros dos personajes nuevos que vienen de dos mundos diferentes (el mundo de Kurougan y el Mago Fye) que van a terminar acompañando a Shaoran en su viaje multidimensional para recuperar una a una las memorias de Sakura. En cada nuevo mundo se van mostrando personajes de diferentes series en versiones alternativas, como la princesa Tomoyo, Chi versión "orgánica", Ashura, Sorata (casado con Arashi), otros nuevos Touya y Yukito y muchos más... El primer tomo recopilatorio de XXXHolic está programado para salir en Japón a fines de Julio, y todavía faltarían un par de meses más para el de Tsubasa.

INTERSTELLA 5555: LEIJI MATSUMOTO Y DAFT PUNK SIGUEN PATEANDO CULOS

La sociedad formada hace ya un par de años largos por el mítico Leiji Matsumoto (el creador del Capitán Raimar/Harlock entre otros muchos personajes antológicos) y el dúo galo de música techno Daft Punk, aún se la ingenia para seguir sorprendiendo gratamente al mundo. Con motivo del prestigioso festival de cine en la ciudad francesa de Cannes, se estrenó Interstella 5555: The Story of the Secret Star System, un largometraje de 67 minutos en el cual se continuaba la historia que había comenzado en 2001 con los geniales video clips de One More Time, Aerodynamic, Digital Love y Harder, Better, Faster, Stronger. Aunque dicha proyección se exhibió fuera de concurso (en el marco de la sección Quinquena de Realizadores), una multitud terminó desbordando la capacidad del auditorio Noga Milton, generando un quilombo increíble de tránsito en las adyacencias del sitio, corridos y empujones. Un dato que no se puede dejar pasar, es que muestra a las caras el peso que tenía la presentación de este film, es que se proyectó el día de clausura del festival, es decir el 18 de Mayo. Thomas Bangalter, uno de los integrantes del dúo parisino, no sólo hizo acto de presencia en tan memorable ocasión sino que además ofició de presentador de la película. En lo que respecta a la trama, por supuesto que gira alrededor de los cuatro músicos de una lejana galaxia ya conocida por todos, y su relación con un inescrupuloso productor que hará lo necesario para lograr que ellos se conviertan en el grupo más importante del universo. No tiene diálogos y a modo de banda de sonido aparecen los 14 temas del album Discovery. Luego de la proyección, Bangalter con su cóequeper Guy-Manuel de Homem Christo, tocaron en el club Villa Babylon junto a otros DJs locales. Interstella 5555 finalmente se estrenó en las salas de todo Francia el pasado 28 de Mayo, y su éxito se está tornando demoleador.



SE REALIZO CON EXITO UNA NUEVA EDICION DE LA CONVENCION ROSARINA LEYENDAS

La quinta edición de Leyendas tuvo lugar entre el 23 y 25 de Mayo pasados, organizada por la Asociación de Historietistas Independientes de Rosario y Milenario Comics. Entre los variados stands de la muestra, además de los pertenecientes a la ciudad santafesina, se contó con una gran cantidad de grupos de la Ciudad de Buenos Aires y el interior del país, como así también la visita de autores uruguayos que cruzaron el charco especialmete para el evento. Se realizaron durante el mismo una amplia cantidad de actividades, como un concurso de historieta e ilustración, mesas para jugar rol y Warcraft, un torneo de El Señor de los Anillos, exposición de juguetes viejos, charlas y mesas redondas con artistas nacionales, el clásico concurso de disfraces, un show de karaoke a cargo del grupo "San Hoshi Hino" y un espectáculo musical de anime titulado "Do! Ahou No Himitsu". El staff de Editorial Ivrea se hizo presente el Sábado 24 por la tarde, brindando una charla abierta al público en la cual los temas fundamentales fueron los futuros títulos para la Línea Manga, la Revista Lazer y la estrategia editorial para los próximos meses. La charla estuvo a cargo de Agustín Gómez Sanz, Javier Huerdía, Marcelo Vicente y Ricardo "Tati" Pérez; mientras Paula Ventimiglia y Romina Galotta cubrieron fotográficamente el evento. La estabilidad de la situación económica ha permitido que Leyendas 2003 supere la concurrencia del año anterior, convocando a gente de todo el país. Otro hecho destacable es que la concurrencia haya podido realizarse aún a pesar de la grave situación de emergencia que se vive en Santa Fe. Sin dudas otro motivo para aplaudir a sus organizadores, que con garra y pulmón volvieron a llevar adelante un evento que no decae con los años y sigue entre los más importantes y representativos del fandom argentino.



El staff de Ivrea durante la charla

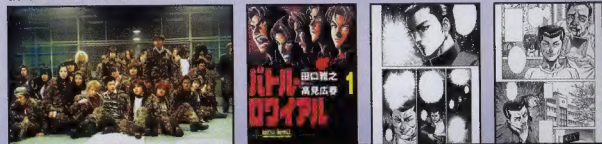
WOLF'S RAIN, EL ANIME QUE ARRASA EN JAPÓN

Últimamente en el país del sol naciente están cayendo lobos de punta... Se sabe que Enero es uno de los meses en el cual más animés se estrenan en Japón. Y de todas las series que tuvieron su premiere en el citado mes del corriente año, Wolf's Rain es sin dudas la que más se viene destacando, convirtiéndose de la noche a la mañana en un suceso de extraordinarias proporciones; esto llama la atención más que nada si se tiene en cuenta el escaso tiempo transcurrido. Enmarcada en un futuro apocalíptico—con el fin del mundo a la vuelta de la esquina—y luego de un nuevo periodo de glaciación, de acuerdo con la leyenda, los lobos son las únicas criaturas sobre la Tierra que eventualmente pueden saber dónde queda el Paraíso. Y a pesar de que la gente cree que esta raza de animales mitológicos se ha extinguido hace siglos, esto está muy lejos de ser cierto; es que los lobos han aprendido a mimetizarse con los humanos y a convivir entre ellos sin que estos últimos se den cuenta. La trama se centra entonces en cuatro lobos (Kiba, Tsume, Hige y Toboe) que pueden convertirse en personas y que intentarán por todos los medios llegar al Paraíso. La clave para esto reside en la tragedia de una mina llamada Cheza. Sin embargo, lamentablemente a a todos les espera un destino terrible. Wolf's Rain es una creación del estudio Bones (Esfalflowne, Angelic Layer, RahXephon) y Keiko Nobumoto, y es realizada por gran parte del staff que en el pasado llevara a cabo el emblemático Cowboy Bebop. En este sentido, se destacan el diseñador de personajes Toshifuro Kawamato y la genial compositora de la banda de sonido Yoko Kanno (también responsable de la música de Macross Plus y de la ya citada Esfalflowne). Comenzó a emitirse el Lunes 7 de Enero por la emisora Fuji TV, y por estos días está a punto de concluir, yendo por su capítulo 24.



BATTLE ROYALE II: VUELTA AL COLE

La polémica película ponja Battle Royale, estrenada en Argentina el año pasado, no sólo ya tiene secuela, sino que además la está rompiendo en su país de origen. "BR-II", estrenada en Japón el pasado 5 de Julio, se desarrolla 3 años después del final de la primera. Shuya Nanahara, protagonista del film anterior, se ha convertido ahora en el líder de la pandilla terrorista Wild Seven, en la cual militan 7 pendejos quilombos (en su mayoría sobrevivientes de otros Battle Royales) que se divierten poniendo bombas en rascacielos y cosas así. Los milicos, a fin de hacerles el aguanite, secuestran a toda una división del colegio-reformatorio Shikanotoride donde estudia la peor escoria de la juventud nipona (asesinos, chorros, dementas, etc). Es así como estos dos grupos se enfrentarán en un nuevo Battle Royale, en el cual sólo el que logre matar a Shuya podrá volver de la isla viviente y coleando. Entre las diferencias con el juego anterior, acá las armas son todas posta (nada de tapas de cacerolas y demás boludeces) y los estudiantes deberán formar dúos, estando la vida de ambos unida electrónicamente por medio de un collar-bomba (por lo que si uno se la palma, el otro explota). El estreno de BR-II en Europa y Asia es inminente, por lo que con un poco de suerte, para comienzos de 2004 podría llegar a nuestro país. La adaptación al manga de Battle Royale hace rato que viene publicándose de la mano de la editorial Akita Shoten, habiendo alcanzado ya su noveno tomo recopilatorio. El dibujo está a cargo del novato Masayuki Taguchi y el guión es de Koshun Takami, quien además escribiera las novelas originales. La principal diferencia con las pelis es que aquí Battle Royale es el reality show televisivo más popular de Japón (Expedición Robinson muérete de envidia) y que sigue con mucho más detalle que las películas la trama de las novelas. Por otro lado, ya está a la venta su juego de mesa oficial, para que aproveches las horas libres del sec jugando con tus compañeros a ser parte de un Battle Royale y demostrar a quienes matarías y a quienes no (realmente siniestro). Y para que la diversión sea completa, la empresa textil Ba-tsu lanzó toda la ropita de la peli, desde los trajes guerrilleros a los uniformes de colegialas. Dentro de su bizarro merchandising también encontramos una larga lista de databooks, collares-bomba para bijouterie, mueriquitos tipo Kubricks, folios para guardar los trabajos prácticos del cole, paraguas, esas cinitas pedorras para que no se te caiga el celular, y las botellitas de agua que le dan a los protagonistas para que sobrevivan durante el combate.



Battle Royale II: La peli

El Manga

ESTA EN PRODUCCION UNA SERIE LIVE-ACTION DE SAILOR MOON

¡Emblen Power Rangers! Los castigaremos en el nombre de la Lunali! En este momento es imposible saberlo y es tonco criticar antes de tiempo, pero hay grandes chances de que la serie de TV con actores de carne y hueso que actualmente están preparando los ponjas sobre Sailor Moon, vaya directo al No Podés dentro de un par de números de Lazer. En efecto y aunque suene increíble, el pasado 1º de Junio en Japón la mismísima Naoko Takeuchi (la creadora de Sailor Moon) anunció en su página oficial la próxima realización de dicho proyecto, que técnicamente -por decirlo de alguna manera- oficiará de continuación para su obra más famosa.

Ya está confirmado que esta nueva y humanizada versión de Sailor Moon se estrenará en Octubre por la señal Tokyo Broadcasting System y que incluirá bastantes efectos de computadora. Asimismo se sabe que la poderosa compañía Toei (es decir la misma responsable de la ya legendaria serie animada homónima) está detrás del proyecto, junto a CBC, una subsidiaria de TBS. Según la propia Naoko, la idea de hacer Sailor Moon en este cuanto menos discutible formato, le surgió luego de darse cuenta de que hasta el día de hoy todas las series de este estilo estaban orientadas hacia el público masculino. "Por qué no realizar también algo de este estilo para las chicas?", se preguntó a sí misma (ignoramos si de modo altruista o mientras se apuraba a pelar la calculadora científica para ver cuanto podía chrear con esto).



SE VIENE EVANGELION LIVE ACTION EVA CON ACTORES DE CARNE Y HUESO... GOLAZO O DESASTRE?

Nada menos que en el último festival de Cannes, el pasado 19 de Mayo; el presidente de ADV Films, John Ledford anunció oficialmente el proyecto de realizar un film de Evangelion con actores de carne y hueso.

La producción de semejante evento va a estar a cargo de tres grandes empresas:

- Por un lado ADV Films, una de las dos distribuidoras más grandes de anime en USA. Esta compañía es también la poseedora de los derechos mundiales (fuera de Japón obviamente) de Evangelion; y como si fuera poco últimamente (como la quita le sale por las orejas) se está dedicando a producir series de ciencia ficción entre las que se destacan "Andromeda", "Mutant X" y la aclamada "Farscape".
- Gainax, el estudio creador de la serie original por supuesto no se iba a quedar afuera de la torta, no es ni siquiera necesario comentar cuántos son.

- Veta Workshop Ltd. se va a encargar de todos los efectos por computadora (en especial de los Eva). Este estudio está radicado en Nueva Zelanda y es responsable nada más y nada menos que de los efectos de la trilogía del "Señor de los Anillos", así que su capacidad de crear efectos realistas queda fuera de discusión.

La película apenas y está en sus primeras etapas de pre-producción por lo que se conoce poco y nada en lo que respecta a Casting o Staff, mucho menos del guión, lo que sí se sabe es que tiene 100 mil-lones de dólares de presupuesto inicial. La gran incógnita que se presenta ante este emprendimiento es si realmente van a poder lograr mantener el genial espíritu original de los 26 capítulos + película, en apenas un guión de dos horas. La verdad final es que nadie va a perderse esta película ya sea el golazo del siglo o la cagada del milenio.

Como si esto fuera poco también se anunció la próxima salida el 24 de Agosto de un segundo manga de Evangelion!! Esta versión va a serializarse en la publicación shojo mensual Asuka (X, DNAngel) de la editorial Kadokawa. La trama no va a ser la de la serie, sino que va a adaptar la historia del video juego "Girifriend of Steel 2", que salió a la venta el mes pasado. El juego se ubica en el universo alternativo que se muestra brevemente el capítulo final de la serie de TV, donde todos son felices normales y adaptados. La cuestión es que a Shinji se lo quieren transar todos, Rei, Asuka y como si fuera poco Kaworu también.



Bocetos de la película.



"Girifriend of Steel 2"

SALEN LOS PRIMEROS TOMOS DEL MANGA DE HACK, LA CREACION DE YOSHIYUKI SADAMOTO

Yoshiyuki Sadamoto sigue recaudando elogios, no sólo por su manga de Evangelion, sino por sus diseños para el proyecto multimedia "Hack". La parte de este proyecto que se aplicaba al manga se serializó en la revista mensual de videogames COMPTIQ, bajo el nombre "Hack/Dusk" o también "Hack/El Brazalete de la Oscuridad", realizado por Rei Izumi, el comic y lleva dos tomos recopilatorios; el último lanzado al mercado el 1º de Marzo pasado. Como si fuera poco esta historia fue tan bien recibida que decidieron convertirla en serie de TV de 12 episodios, la cual se emitió entre el 8 de Enero y el 26 de Marzo. La trama se ubica cuatro años después de los hechos del juego original.

Dos gemelos Rena y Shuugo entran al "The World" y asumen los avatares de los legendarios hackers Kite y Blackrose. Al comenzar el juego Shuugo es repentinamente derrotado por un monstruo que no pertenece al nivel, pero un ente llamado Aura lo revive y le entrega el brazalete del legendario Kite.



SALE UN NUEVO MANGA DE SLAYERS: KNIGHT OF THE AQUALORD

El pasado 27 de Abril el eterno Hajime Kanzaka se unió nuevamente con Tommy Ohtsuka y su Studio Zombie para realizar un nuevo manga de la saga de Slayers. Ohtsuka se estableció como dibujante regular de la saga luego de realizar Slayers Special y el unitario Slayers Premium. En esta ocasión Kanzaka decidió crear una historia totalmente original, en vez de basarla en alguna de sus novelas previas, como lo había hecho en sus mangas anteriores. Rui Aratuzumi volvió para hacer los diseños generales de los nuevos personajes, entre los que se destaca Lios, el caballero del Rey Dragón del Norte, el Dragón de Agua. Lo más interesante de esta historia es que Kanzaka decidió centralarla en el conflicto creado por la ruptura de la Barrera Mágica que aislaba el mundo del Lina del resto del planeta. Así Lina termina naufragando junto a Gourry en un continente extraño, el cual resulta ser la costa opuesta de la barrera. De esta forma Kanzaka estaría haciendo una suerte de continuación del manga de Slayers Chobakumadoun, ya que al final de este comic justamente la barrera se rompía y Gourry perdía su Leuzgardia Espada de Izz. El primer tomo de esta historia salió a la venta a mediados de Mayo.



MELODY OF OBLIVION: EL NUEVO MANGA DE GAINAX LA ROMPE EN JAPON

El Abril Gainax se despachó con el lanzamiento simultáneo de dos tomos que recopilaban la historia de Boukyaku no Senritsu / Melody of Oblivion. Este manga fue el resultado de un concepto que Gainax había ideado originalmente para un juego RPG (Se comentó la noticia en Lazer #22). Al parecer el juego quedó en la heladera, pero eso no evitó que Shinji Karakura se dedicara a realizar la adaptación a comic, la cual se serializó en el Shonen Ace junto con World of Narue, Daydream y Evangelion. Karakura alcanzó la fama gracias a este título, y ahora se está dedicando justamente a ilustrar famosos juegos de video. Mientras, ahora que al manga le va tan bien, Gainax anunció que seguramente realice una adaptación animada de la historia... y seguramente termine sacando el bello videojuego RPG.

Según la historia de Melody of Oblivion, en el pasado siglo 20 hubo una guerra terrible entre humanos y monstruos, en la que los humanos perdieron. Al parecer nadie recuerda ya esos eventos, pero el protagonista Bokka, un estudiante de magia experto en el arco y la flecha, está decidido a convertirse en el legendario "Guerrero de Meros", el cual podría reivindicar a la raza humana. En su viaje va a encontrarse con diferentes compañeros que lo van a ir apoyando es su búsqueda para encontrar la legendaria "Melodía del Olvido".



EDITORIAL IVREA ESTARÁ PRESENTE EN LA CONVENCION FANCOMIX

FANCOMIX

Editorial Ivrea será parte de la convención de comics Fancomix. Dicho evento tendrá lugar del 9 al 23 de Julio próximos y se llevará a cabo en el centro Costa Salguero de la Ciudad de Buenos Aires. Para la ocasión se anuncian muchas sorpresas y diferentes actividades, entre ellas: proyecciones, conferencias, invitados especiales, y por supuesto los ya clásicos y hoy día muy difundidos concursos de disfraces. Editorial Ivrea estará ubicada en el stand 47 de Fancomix, y el staff estará allí todas las jornadas disponible para todo aquel que quiera acercarse a charlar o comentar diferentes cosas. Por supuesto aquellos que lo deseen también podrán adquirir en nuestro stand cualquier número nuevo o viejo de nuestras diversas publicaciones (tendremos absolutamente TODO lo publicado desde 1997), a precios de oferta.

Hulk ya nos encontró...
vos que esperarás?

ROSARIO

ROSARIO
SAN MARTIN 843 - Loc. 15/16
Galería Calle del Sol - Rosario
Tel. (0341) 4770596
Envíos al interior
ventas@puro-comic.com.ar

SAN MARTIN 843 - Loc. 15/16
Galería Calle del Sol - Rosario
Tel. (0341) 4770596
Envíos al interior
ventas@puro-comic.com.ar

CAPITAL

ATMOSFEAR ERO

Rivadavia 5283 - Local 38/39
Tel. (011) 4902-3653
www.atmosfearecero.com.ar

REMERAS Y POSTERS

SAN MARTIN 843 LOC. 6
GALERIA CALLE DEL SOL - ROSARIO
Tel. 411145

El Viaje de Chihiro

Por Ricardo Pérez y Marcelo Vicente

"Abuelito dime tú..."

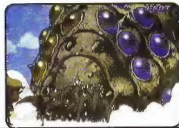
千と千尋の

神隠し



del "ahora". Como se dijo, los argentinos veníamos de años enteros de sequía en la materia, donde lo último que se había estrenado en los cines con respecto a animés eran sólo un par de las películas de Dragon Ball (cuando todavía había furor por esta serie) pero bastante desordenadas y

mal dobladas, además de las de Pokémon; en cuanto a calidad y cantidad, era realmente una miseria. Si bien el estreno de El Viaje de Chihiro es un oasis en medio del desierto, es demasiado apresurado sacar conclusiones optimistas. Pero claro que si se vuelve un éxito en nuestro país, lo cual de haber un



Los Guerreros del Viento transmitido por I-Sat.

poquito de lógica tendría que en efecto ser así, (recordar que en su momento, el infausto Pantriste rompió todos los récords) sin dudas abrirá las puertas a otras producciones de factura similar. El genio creativo que cinceló con paciencia de orfebre este largometraje hasta alcanzar la perfección, no es otro que el ya mítico Hayao Miyazaki junto, a su Studio Ghibli. A lo mejor a oídos de algún desprevenido este nombre puede sonar tan ignoto como el de Tukulitzi Sakayama o Sakala Mekago, pero sin embargo los trabajos de este buen hombre que hoy tiene 62 años, han tenido en Argentina una presencia cuanto menos importante en los últimos 25 años. Basta con decir que Miyazaki también es el creador de la perenne serie animada de Heidi, la entrañable huérfanita que se metió en la piel de niños, adolescentes, adultos y hasta ancianos argentinos a fines de los revulsivos 70's.

Por ese entonces, bastaba con levantar la tapa del inodoro para que empezara a sonar la clásica musiquita -lo que ahora sofisticadamente se llama "opening"- con la letra de "Abuelito dime tú tu ri ri ri ri la ra...". Todo tipo de merchandising fue puesto a la venta (obviamente con las limitaciones del caso), en esa y en todas las veces que este anime se repitió por estos pagos a lo largo de los años: las figuritas de Ultra-Fig (valga la redundancia), remeras, vinilos (extraordinario el 7° vernáculo), treinta y pico de comics con fotogramas

de la serie (editados por la empresa Leder as), los clásicos libritos tipo "Pinto y Coloreo" (valga la redundancia una vez más), chicles, tampones, vibradores y una larga lista de etcéteras. Sin embargo, esto no sería todo ni mucho menos, sino que desde entonces otros trabajos de Miyazaki se fueron emitiendo en nuestro país, aunque lamentablemente de una manera bastante solapada (o de keruza, por usar un término académico), y con menos popularidad. Entre ellos se pueden citar, ya más acá en el tiempo -en la época del reinado del todopoderoso cable- el anime de Lupin por Locomotion; el largometraje de Nausicaá, transmitido por la señal I-Sat bajo el nombre de Los Guerreros del Viento; los geniales Mi Vecino Totoro y Porco Rosso, por HBO Ole (Huele); Kiki's Delivery Service, por Disney Channel; y Mononoke Hime, en el elitista sistema pay-per-view de Direct TV. Volviendo a Heidi, lo último que pudo verse en Argentina, hace un par de

años, fue el film que recopilaba la serie por el canal The Film Zone. Lo gracioso del caso es que siempre lo daban los Domingos por la tarde, así que luego de ver esta tristísima historia, el televidente tenía motivos más que suficientes para suicidarse en defensa propia. Claro que tampoco hay que olvidarse de la edición en video de la serie televisiva -en la cual "la niña de los Alpes" compartía cartel junto a otro clásico de Miyazaki como Marco- pero esta colección lamentablemente quedaría trunca.

El Viaje de Chihiro -que se estrenó en su país natal el 20 de Julio de 2001- es hasta ahora la última película que realizó Hayao Miyazaki, pero él es un hombre que jamás se ha dormido en los laureles, sino todo lo contrario: con el correr de los años sus obras se vuelven más y más espectaculares. Para el año que viene está anunciado su nuevo film que se llamará Hauru no Ugoku Shiro (El Castillo Móvil de Corredor). Ojalá que algún día también pueda disfrutarse en Argentina.



Heidi y su album de figuritas argentino

La historia y su versión local

Luego de varias idas y venidas, El Viaje de Chihiro se estrenó en los cines el 17 de Julio en el marco de las vacaciones de invierno, y en contra de lo que se suponía, lo hace de la mano de la compañía Disney. En realidad, para ser concretos, quien la está distribuyendo en la región es la rama latina de Buena Vista, pero obviamente que esta no es sino una empresa satélite de la mega-corporación fundada por el papá de Mickey Mouse.

La trama de este largometraje - que tiene una duración de 125 minutos - narra las aventuras de Chihiro, una nena de 10 años que descubre un mundo secreto (habitado por dioses, deidades, duendes y monstruos) cuando junto a sus padres se pierde en un camino de montaña y terminan en un parque de diversiones abandonado de un mundo paralelo. Una vez ahí, sus viejos sufrirán una extraña transformación, por lo que buscará la forma de devolverlos a la normalidad y regresar al mundo de los humanos. Obviamente que eso no será nada fácil para Chihiro (que además cambia su nombre por el de Sen), ya que por ejemplo terminará trabajando para una bruja. Pero aunque todo parezca en contra suya, Chihiro/Sen

irá adquiriendo valiosas experiencias de vida. Lazer tuvo la oportunidad de asistir a la función de prensa que organizó el pasado 4 de Julio la gente de Disney/Buena Vista en la Sala 5 del Village Recoleta, y la impresión que causó la versión local de El Viaje de Chihiro fue "buena". Este buena entre comillas sugiere varias lecturas. Lo primero que hay que comentar es que el doblaje se hizo en Argentina, más precisamente en los estudios de la compañía Video Records, en tanto que el sonido corrió por cuenta de FX Sound. Aunque a muchos esto le pueda sonar a un sacrilegio, en verdad esto no es así; nuestro país ha avanzado mucho en este último tiempo en cuanto a doblaje, al punto tal que hoy en día, todas las películas de Disney que se estrenan en Latinoamérica se doblan en Argentina (además aquí se cobra más barato). Los actores elegidos para El Viaje de Chihiro han hecho un trabajo correcto. Asimismo resultó muy agradable ver que tanto créditos como música de fondo quedarán en su original ponija. En cuanto al quión (adaptado, eso sí, de la versión yankee de la película) es en esencia fiel al original.



"Eehh...traje facturas"



"Me turno con cada mano..."



"Te espero en mi cuarto esta noche..."



"Alguien nos choreó las facturas..."



"Dame un besito, mi amor"



"Vos anduviste transando con un dragon?"



Hayao Miyazaki, su autor



Hayao Miyazaki es su lugar a dudas una leyenda viviente. Figura número uno de la industria del anime, es considerado por muchos entre los mejores directores de la historia del dibujo animado. Casado y con dos hijos, este hombre nació un 5 de Enero de 1941, es la cabeza principal de los Estudios Ghibli, el cual fundara en 1985 junto a su gran amigo y compañero Isao Takahata, a quien conoció durante los sesentas en Toei Animation, productora a la que se incorporó tras graduarse como Licenciado en Ciencias Políticas y Económicas.

Su primer trabajo fue en "Wan Wan Chushingura" (Guau-Guau Perro Guardián), estrenada en cines ponjas en 1963. Aportando ideas innovadoras para los guiones y demostrando una gran capacidad como animador, comienza a ganar fama participando en varias películas infantiles como "Gariba no Uchu Ryokou" (Los Viajes Espaciales de Gulliver; 1965), "Taiyou no Ujii Hols no Daibouken" (Las Aventuras de Hols, Príncipe del Sol; 1968), "Nagagutsu wo Haita Neko" (El Gato con Botas; 1969), "Doubutsu Takarajima" (La Isla del Tesoro de los Animales; 1971), y "Ali Babá to 40-piki no Taizoku" (Ali Babá y los 40 Ladrones; 1971).



Arriba:
Wan Wan
Chushingura
Abajo:
Isao
Takahata



Gariba no Uchu Ryokou



Taiyou no Ujii Hols no Daibouken



Nagagutsu wo Haita Neko



Doubutsu Takarajima



Lupin III



Okami Shonen Ken



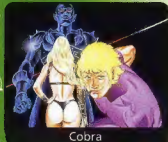
Mahoutsukai Sally



Mirai Shonen Conan



Tetsujin 28go



Cobra



Heidi



Marco



Howl's Moving Castle

1984, producida por la editorial Tokuma Shoten. Con las ganancias obtenidas, la dupla Miyazaki/Takahata da origen a los Estudios Ghibli, nombre por el cual se conocen a las ráfagas de aire caliente que soplan en el desierto del Sahara. La intención detrás de tan raro término era "hacer que sople un sensacional viento de calidad sobre el mundo del anime" (hici); cosa que efectivamente

lograron produciendo un éxito tras otro, lo cual los colocó entre los mejores estudios de animación de Japón (sino el mejor) y del mundo. Con la fundación de su propio estudio, Butaya (Casa del Cerdo), Miyazaki renunció formalmente a Ghibli en Enero de 1998, convencido de que su retiro contribuye a airear camino a los nuevos talentos. Sin embargo, en 1999 regresa a Ghibli como "cabeza de oficina" y consejero. A partir de allí se dedica a fondo en la creación del Museo de Arte Ghibli, el cual abrió sus puertas en Septiembre de 2001. Tras dirigir la aclamada Sen to Chihiro, Miyazaki anunció que ésta "será la última película de larga duración que haga". A pesar de ello, ya que se ha confirmado que dirigirá Howl's Moving Castle, pell a estrenarse en 2004. Y aunque todos piensan que éste sí será su último film, todos esperamos que siga habiendo Miyazaki



El manga de Nausicaá

para rato.

Como curiosidades, podemos comentar que duerme sólo cuatro horas por día (la gran Bernardo Neustadt), que se considera un obsesivo del trabajo, que su lugar dentro de Ghibli suele estar entre los animadores (de hecho tiene su propio tablero en la Sala de Animación), que es un acérrimo defensor de la animación tradicional (léase "a mano"), que le fascinan los aviones antiguos y los cerdos (ambos aparecen en muchas de sus obras), que en su juventud fue presidente del Sindicato de Animadores de Toei (El Ubaldini del anime!), que ha criticado a Disney en repetidas ocasiones por sus argumentos facilistas, y que se declara una persona pacifista y amante de los espacios naturales (ha llegado a donar 3 millones de dólares para que dejen intacto un bosque de la ciudad de Tokorozawa, donde queda su residencia). No en vano luego de cada film pasa 6 meses recluso en las montañas para recargar pilas.



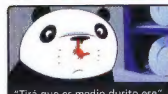
Películas de Miyazaki



- **Panda Kopanda (Panda y Bebé Panda)**
Estrenada en Japón el 17-12-72

Duración: 31 minutos

Miyazaki desarrolló la idea general y se desempeñó como Diseñador de Escenarios y Animador Principal; mientras que la Dirección corrió a cargo de Isao Takahata. Cuenta sobre una niña, Mimiko, que tras quedar huérfana encuentra compañía y felicidad junto a dos pandas re-copados que viven en un bosque de bambúes cercano a su casa. Como curiosidad, señalar que la pell se estrenó durante la llegada a Japón de dos pandas donados por China, lo cual causó una "pandamania" en toda la isla. Gracias al éxito logrado, la dupla repitió el esquema en una secuela, "Panda Kopanda: Amefuri Saakasu no Maki" (Panda y Bebé Panda: el Circo de la Lluvia), estrenada el 17/03/73.



"Tiró que es medio durito ese"

- **Rupan Sansai: Cagliostro no Shiro (Lupin Alí: El Castillo de Cagliostro)**
Estrenada en Japón el 15-12-79

Duración: 100 minutos.

Esta fue la primer película dirigida por Miyazaki, basada en el popular manga de Monkey Punch. Un rumor reza que el propio Steven Spielberg comentó que su escena inicial es la mejor persecución de autos de la historia. Aquí, el ladrón de guante blanco posa sus ojos sobre el tesoro del castillo Cagliostro, localizado en un pequeño país que se dedica a falsificar monedas japonesas. Un dato interesante: Clarise, uno de los personajes principales, maneja un Citroën 2CV, el cual fue el primer auto que tuvo el Miya.



- **Kaze no Tani no Nausicaá (Nausicaá del Valle del Viento)**
Estrenada en Japón el 11-03-84

Duración: 116 minutos.

También conocida como Los Guerreros del Viento, reinterpreta los dos primeros tomos del manga homónimo que Miyazaki serializara para la revista Animage a principios de los ochentas. Han pasado mil años desde "Los Siete Días de Fuego", una guerra que acabó con gran parte de la humanidad y generó enormes bosques tóxicos que contaminan el agua y el aire del planeta. Nausicaá es la joven princesa del Valle del Viento, un reino protegido de la contaminación gracias a los vientos del océano. Todo se complica cuando el cruel Reino Torumekian toma el Valle por la fuerza, con intenciones de revivir allí al Guerrero Dorado: una poderosísima arma con forma de gigante humanoide con el cual piensan destruir los bosques contaminantes.

Un tercer reino, Pejite, no está de acuerdo con la reconstrucción del Guerrero Dorado, por lo que decide utilizar la furia de los Ohmu (los más poderosos insectos gigantes del bosque tóxico) para destruir las fuerzas de Torumekian, y con ello, el Valle del Viento. Nausicaá intentará frenar esta inútil pelea, convencida de la necesaria coexistencia entre la naturaleza y los hombres (por cierto, uno de los temas centrales de las obras de Miyazaki).

El dato extra: Nausicaá se mantuvo durante años como el personaje femenino favorito del público nipón, contándose aún hoy día entre las 10 mejores féminas de la historia del anime.



- Tenkuu no Shiro Laputa
(Laputa, el Castillo del Cielo)
Estrenada en Japón el 02-08-86

Duración: 124 minutos.

Esta fue la primera película de los Estudios Ghibli. Se sitúa a finales del Siglo XIX, en un mundo al borde de la tecnología aérea era mucho más avanzada a la época real. Pazu encuentra a una niña azteca, Sheeta, una chica que posee un extraño collar con un poder azteca que le permite levitar. Ella es buscada por militares y grupos de piratas, ambos obsesionados en encontrar un legendario reino en forma de isla flotante llamado Laputa (no, la otra), con el cual se supone que Sheeta está conectada. Pazu ya sabía sobre este asunto, ya que su padre había sido aviador y aseguró haber visto el reino flotante durante un vuelo. Sin embargo, todos lo tomaron de colifia y el chabón murió re-bajoneado. Es por ello que su sueño es descubrir Laputa para así reivindicar a su hijo. Se produce a partir de allí una carrera por llegar primero a la isla, tratando de evitar que Sheeta caiga en manos enemigas. El nombre nada tiene que ver con prostitución, que es lo que término Laputa proviene del griego "Lapatulitis" (a lo Mariano Gironada): una isla flotante que es postulada por Platón como parte de la geografía perdida de la humanidad (al igual que la Atlántida).

- Tomari no Totoro
(Mi Vecino Totoro)
Estrenada en Japón el 16-04-88
Duración: 86 minutos.

La historia se desarrolla en los años '50. Satsuki y Mei son dos niñas que se mudan con su padre a la ciudad rural de Tokorozawa, prefectura de Saitama, en busca de un hogar cercano al hospital donde está internada su madre, que sufre de tuberculosis. Entre los frondosos árboles que rodean su casa, las chicas conocerán a Totoro, un Dios del bosque con forma de conejito gigante que sólo puede ser visto por los niños de corazón puro. Totoro no sólo se convierte en su amigo y compañero de juegos, sino que también las ayudará cuando la enfermedad de su madre empeora y las chicas pierdan las esperanzas. Si bien es una película para niños, esta maravillosa historia nos ayuda a redescubrir que todas esas cosas que creíamos ver en nuestra infancia no eran mentira, sino que simplemente desaparecieron cuando nos volvimos adultos. Totoro, contrariamente a lo que se cree, no es un animal mitológico japonés sino que su nombre a una mala pronunciación de la palabra Mei, que en realidad quiere decir "Troll". Es en muchos sentidos una película autobiográfica, ya que cuando el Miya era chico, su madre pasó 9 años internada por tuberculosis espinal. Además, la ciudad de Tokorozawa es donde queda su residencia.

- Majo no Takkyuubin
(Servicio de Entregas de la Bruja)
Estrenada en Japón el 29-07-89
Duración: 102 minutos.

Mejor conocida como Kiki's Delivery Service, está basada en un cuento de la escritora Eiko Kanodo. Se ubica en una Europa alterna de los '50, donde la Segunda Guerra nunca ocurrió. Según la tradición, cuando una bruja cumple 13 años debe dejar su hogar por un año para aprender a vivir por sí misma. Es así como una noche de luna llena, vestida de negro y junto a su gato Jiji, Kiki enfila su escoba voladora hacia una ciudad cercana al mar donde cumplir el rito. Para pagar sus gastos, Kiki consigue trabajo como delivery-girl en una panadería del pueblo. A través de la historia, la bruja deberá enfrentarse a dos graves problemas: por un lado, superar la soledad de vivir en un lugar donde uno no es aceptado; y por el otro, sobreponerse a la repentina pérdida de sus poderes mágicos. Un cuento sobre las dificultades de la vida y la necesidad de crecer con ellas. Para ambientar los escenarios de Kiki, Miyazaki viajó especialmente a Suecia, donde tomó más de 80 rollos de fotos de Estocolmo y la Isla de Visby.



- Kurenai no Buta
(El Chancho Rosa)
Estrenada en Japón el 18-07-92
Duración: 93 minutos.

Mucho mejor conocida como "Porco Rosso", está basada en el manga hikoutai jidai (La Era de los Hidroaviones) que Miyazaki serializó para la revista "Model Graphix" en 1989. Marco Pagotto, un piloto de la Fuerza Aérea Italiana, es víctima de una extraña maldición que transforma su cara en cerdo. Tras abandonar el servicio, Marco cambia su nombre a Porco Rosso, transformándose en el aviador cazarecompensas más famoso del Mar Adriático. La historia comienza en 1929, durante el auge del gobierno fascista en Italia. Tras desbaratar una misión de los piratas del aire "Mamma Aiutta" (en español "Auxilio Mama"), Porco es atacado por Donald Curtis, un prestigioso piloto yankee contratado especialmente para matarlo. Tras sobrevivir al ataque, Porco se refugia en Milano, encargándose de la reconstrucción de su nave a su viejo amigo y mecánico Piccolo. Sin embargo, éste delega la tarea en su nieta Fio, una joven y bella piloto aérea. Una vez terminado el trabajo y tras realizar un peligroso escape aéreo del gobierno fascista, Porco se dispone a tomar venganza de Donald en la competencia más prestigiosa para hidroaviones: la Copa Schneider (porque lo que importa es la cerveza), la cual por cierto tendrá como primer premio el compromiso matrimonial de Fio. Todas las naves que aparecen en la película son versiones reformadas de hidroaviones reales, y el combate final está inspirado en la auténtica Copa Schneider de 1925, donde un [Donald] Curtis R3C-2 venció a un Macchi M33 (este último muy similar al avión de Porco).

- On Your Mark
(En sus marcas)
Estrenada en Japón el 15-07-95
Duración: 6 min, 40 seg.

On Your Mark es un videoclip dirigido y creado por Miyazaki para la banda de J-pop "Change & Aska". Fue proyectado en cines junto a "Whisper Of The Heart", otra película de Ghibli. La historia trata sobre una chica-ángel que es rescatada por dos policías de las fuerzas especiales de seguridad durante el desbaratamiento de una secta religiosa. Los canas, algo intranquitos con el destino que pudiera sufrir esta ángel, deciden rescatarla del laboratorio de experimentación donde fue derivada para devolverle su libertad.

- Mononoke Hime
(La Princesa Mononoke)
Estrenada en Japón el 12-07-97
Duración: 133 minutos.

Esta joyita de los Estudios Ghibli fue en su momento la película animada más costosa de la historia de Japón, con un presupuesto de 20 millones de dólares. Miyazaki la cuidó al máximo, trabajando codo a codo junto a los animadores y redujendo en persona una gran cantidad de células para lograr el dinamismo deseado. El resultado fue espectacular, ganando en 1997 el premio a Mejor Película del "21st Japan Academy Awards" (los Oscars nipones). Se sitúa en el Periodo Muromachi (1333-1568), una época de grandes cambios en el poder feudal japonés. Ashitaka, un joven adolescente de una aldea Emoshi (rebeldes del imperio), es atacado por una extraña maldición en su brazo derecho tras un combate con un Tatarigami (un dios del bosque poseído por la venganza y el dolor). En busca de una cura, Ashitaka emprende un viaje hacia el oeste, más concretamente hacia el bosque Shishigami, de donde proviene esta criatura. En las inmediaciones del mismo se desarrolla un constante combate entre los Mononokes (dioses animales) y los habitantes del Fuerte Tataraba, un pueblo que se dedica a la fundición del hierro y desarrollo de armas a pólvora. En medio de los enfrentamientos conocerá a San, la Princesa Mononoke: una joven que ha crecido entre los árboles y tiene un profundo odio hacia las perognas. Sin embargo, cuando la batalla final entre hombres y bestias se lleve a cabo, Ashitaka y San deberán unirse para frenar la mayor de las demencias del hombre: matar al Shishigami, el dios supremo de la naturaleza dueña de la vida y la muerte. Lejos de las temáticas para chicos, Miyazaki desarrolla en esta ocasión una película para adolescentes y adultos sobre la necesidad de cuidar nuestros recursos naturales y aprender a convivir en armonía.



MI nombre es Rosso
Porco Rosso



Otras Películas del estudio Ghibli

- Yanagawa Horiwari Monogatari (La historia de los canales de Yanagawa)

Estrenada en Japón el 15-08-1987

Se trata de un documental de imágenes reales sobre la vida en la bella ciudad de Yanagawa, donde un grupo de habitantes luchan por preservar sus clásicos canales y mantenerlos libres de contaminación. Fue dirigido por Isao Takahata bajo una idea original de Miyazaki, quien financió el proyecto de su propio bolsillo (amor al arte, que le dicen...).



- Hotaru no Haka (La Tumba de las Luciérnagas)

Estrenada en Japón el 16-04-88

Dirigida por Isao Takahata, es una triste y realista visión de los hechos de la Segunda Guerra Mundial en Japón. Comienza en Kobe, en 1945. Seita y su hermanita de cuatro años, Satsuko, se quedan solos cuando su madre muere bajo el fuego de los bombarderos norteamericanos. Seita no se resigna a esta realidad, y decide llevarse a Satsuko con él para sobrevivir juntos en un devastado Japón. La escasez de alimentos obliga a los chicos a comer desperdicios, por lo que al poco tiempo Satsuko comienza a sufrir un grave caso de desnutrición. Seita se propone entonces hacer todo lo que sea necesario para evitar la muerte de su hermanita, gravemente enferma. La historia está basada en una autobiografía homónima de Akiyuki Nosaka. Un dato bizarrísimo: fue presentada en cines junto a Totoro, una película de carácter totalmente diferente. La razón es que en aquella época se pensó que nadie querría ver una historia sobre "dos niñas y un peluche gigante", por lo que en Ghibli especularon con que junto a "La Tumba" se podrían saldar los costos. Pero al final todo salió al revés: Totoro se convirtió en un éxito y "La Tumba" terminó dando pérdidas. A pesar de ello, es una película muy utilizada en los colegios japoneses por su alto contenido educacional.



- Omohide Poro Poro (Galería de recuerdos)

Estrenada en Japón el 20-07-91

Mejor conocida como "Only Yesterday", fue dirigida por Takahata. Esta basada en el manga homónimo de Hotaru Okamoto y Yuko Tone. Taeko Okajima, una soltera mujer oficinista de 1982, aprovecha sus vacaciones para ir a visitar a su familia en Yamagata. Durante el viaje en tren, el film se divide en dos escenarios: su vida actual y sus recuerdos de cuando era una joven colegiala allá por 1966. La historia recorre recuerdos del amor, el colegio, su familia, su primera menstruación, la rigidez de su padre, la visita de los Beatles a Japón en 1965, y la primera vez que comió un auténtico ananá (en aquellas épocas sólo se vendía enlatado, y al ser una costosa fruta extranjera, la mayoría de los ponjas jamás habían visto un ananá real).



- Umi ga Kikoeru

(Puedo Escuchar el Océano)

Estrenada en la TV Japonesa el 20-07-91

Dirigida por Tomomi Mochizuki (Kimagure Orange Road OVAs, Maison Ikkoku The Movie, Here is Greenwood), está basada en la novela homónima escrita por Saeko Himuro. También conocida por su nombre en inglés "Ocean Waves", se trata de una película para emisión directa por televisión: situada en la isla de Kochi, narra las complicaciones de un triángulo amoroso entre dos mejores amigos, Taku y Matsuno, y su nueva compañera de colegio, Rikako. Está narrada a modo de recuerdos de Taku, quien cuenta la historia varios años después.



- Heisei Tanuki Gassen Ponpoko

(Ponpoko: La Batalla Tanuki de la Era Heisei)

Estrenada en Japón el 16-07-94

El guión y la dirección son de Isao Takahata, aunque Miyazaki estuvo bastante involucrado en su realización. Básicamente cuenta los planes que organiza una familia de tanukis (animales nativos de Asia que se parecen a los mapaches) para sabotear unas construcciones alejadas al bosque donde viven, temerosos de que éste termine siendo destruido. El título "Ponpoko" hace referencia al sonido que se supone hacen los tanukis al golpearse sus panzas. Y por cierto, la Era Heisei es la época actual del Japón. Ponpoko representó a Japón en los Oscars de 1995, dentro de la categoría Mejor Película Extranjera.

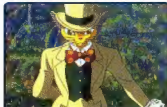


- Mimi iyo Sumaseba

(Si me escuchas de cerca)

Estrenada en Japón el 15-07-95

También conocida como "Whisper Of The Heart" (Susurro del Corazón), marca el debut en la dirección de Yoshitomi Kondō, un animador nacido dentro de Ghibli. Por su parte, Miyazaki se encargó del Guión, la Escenografía y la Producción. Está basada en el manga homónimo de Aoi Hiragi, publicado por Shueisha. Shizuku Tsukishima, fanática de los libros de fantasía, se sorprende al encontrar otro chico con sus mismos gustos: Seiji Amasawa. Confundida por sus sentimientos hacia él, termina encontrando un extraño local donde la estatuilla de un gato aristócrata absorbe su imaginación. A partir de allí ella y el gato, llamado Baron, se embarcan en un maravilloso viaje dentro de su propia fantasía, donde Shizuku tendrá que enfrentarse a sus temores sobre el amor, el futuro, y la vida adulta. "Whisper" es la primera película de Ghibli en utilizar animación digital (alaso de lo cual Miyazaki es muy reacio).



- Tonari no Yamada-kun

(Mis vecinos los Yamada)

Estrenada en Japón el 17-07-99

Dirigida por Takahata, se basa en la tira cómica que Hisaichi Ishi serializara en el diario japonés Asahi Shinbun. Trata sobre la vida diaria de una familia clásica de los suburbios de Tokyo, los Yamada. La animación tiene un estilo muy particular, basado en un dibujo sencillo pintado en acuarelas (aunque en realidad fue animada y coloreada íntegramente en computadora).

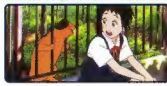


- Neko no Ongaeschi

(El Regreso del Gato)

Estrenada en Japón el 19-07-02

El último largometraje a la fecha de Ghibli fue dirigido por Hiroyuki Morita (Tenchi Muyo, Kiki's Delivery Service). Está basado en "Neko no Danshaku, Baron", una continuación directa del manga que inspiró



"Whisper Of The Heart". La película tiene por protagonistas a dos gatos, Muta y Baron, quienes intentan rescatar a la joven Haru que ha quedado atrapada en un mundo repleto de gatos.



Obras Cortas

• Sora Iro no Tane

(La Semilla Color del Cielo), 1992

Dirigido por Miyazaki, se trata de un spot televisivo de 90 segundos para conmemorar los cuarenta años de la cadena Nippon TV. Trata sobre un pibe que planta una extraña semilla de la cual crece una casa donde viven un montón de animales con cara de falopa. Está basado en un libro para niños de Reiko Nakagawa y Yuriko Omura, publicado en 1990.

• Nandarou

(Qué es eso?), 1992

Miyazaki creó y dirigió esta serie de breves spots televisivos para Nippon TV, protagonizados por un bichito verde que vaya uno a saber qué cosa es. De todas maneras, a los del canal les gustó tanto que lo transformaron en su mascota.

• Ghiblies, 2000

Es un pequeño OVA de 20 minutos protagonizado por los empleados de un estudio de animación ficticio llamado Ghibli. La trama no tiene ninguna relación con el Ghibli real. Un segundo OVA fue estrenado en salas japonesas junto a "Neko no Ogareshi", en 2002.



• Umacha, 2001

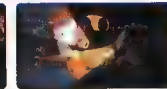
Umacha es un nuevo tipo de té en lata producido por la compañía Asahi Beverage, y ya que éste es uno de los principales sponsors de Ghibli, el estudio les animó dos comerciales de 30 segundos hechos al estilo de acuaréas.

• El Día libre de Koro, 2001

Se trata de un cortometraje de 15 minutos para proyección exclusiva dentro del Museo Ghibli. Trata sobre un cachorrito que se escapa de su casa y se pierde en la ciudad, preocupando a toda su familia.

• Mei y el Gatitobus, 2001

Con 20 minutos de duración, es el más largo de los cortometrajes que se exhiben en el Museo Ghibli. Basado en los personajes de Totoro, nos presenta a un pequeño Gatobus que no puede llevar a nadie de lo chiquitito que es.



• La Cocarria de la Ballena, 2002

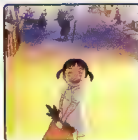
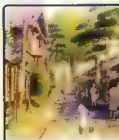
Otro cortometraje que sólo podrán ver aquellos afortunados que visiten el Museo Ghibli. Cuenta la historia de un grupo de chicos de primaria que se imagina navegando en busca de una ballena, con la cual terminan haciéndose amigos. También fue proyectada en el Festival de Cine Infantil de New York.



• O-uchi de Tabeyou

(Comamos en casa), Mayo de 2003

El último trabajo de Ghibli, dirigido por el mismísimo Miyazaki, se compone de cuatro comerciales televisivos ambientados en los años '50 para la cadena House Foods. La animación es muy similar a la de Chihiro.



Repercusión Internacional

Incluye "La verdad de la milanesa sobre el trato Disney-Ghibli"

Si bien Miyazaki se cuenta entre los mejores directores de dibujos animados del mundo, sus películas no gozaron de demasiada popularidad en occidente. Esperando sobre el futuro, todo debería cambiar tras el éxito de Sen to Chihiro. Repasemos un poco los hechos...

Sus trabajos para el ciclo "Teatro de Obras Maestras Mundiales" (Heidi, Marco, Anna de las Tejas Verdes, etc.) fueron en su momento televisadas en una gran cantidad de países, al igual que Conan, el Niño del Futuro y la primera serie de Lupin III. El manga de Nausicaä, su obra más conocida, fue publicado en una larga lista de naciones tales como España, USA, Italia, Francia y Alemania. Y la amplia mayoría de los films de Ghibli fueron editados durante los noventa en el viejo continente. Todo esto despertó el interés de la industria mundial, provocando que productoras de la talla de Fox y Time Warner se acercaran a negociar con Ghibli la exclusiva para comercializar sus films en Occidente. Sin embargo, la puleada la ganó la poderosa Walt Disney Corporation, temerosa de

que tarde o temprano Ghibli termine distribuyéndose por sí misma copándose el mercado mundial de películas para chicos. Según uno de los cabecillas del estudio, Toshio Suzuki, eligieron Disney ya que era la única empresa que se comprometía seriamente a no cortar o modificar escenas. Fue así como en 1996 Disney firmó contrato con Tokuma Shoten (la distribuidora de Ghibli, también propiedad de Miyazaki) asegurándose los derechos de comercialización mundial de sus obras. El contrato abarcaba 9 películas de Ghibli (solo se salvó La Tumba de las Luciérnagas), las cuales serían proyectadas en cines vía su subsidiaria Miramax y lanzadas paralelamente en video por su sello Buena Vista Entertainment.

En principio, Buena Vista comenzó de salas para su proyección, poca permanencia en cartelera y una pobre campaña publicitaria. Mononoke se estrenó en USA el 29 de Octubre de 1999, obteniendo una recaudación de apenas dos millones de dólares (algo muy pobre comparado con los 150 millones que recaudó sólo en Japón). Este fracaso le dio a Buena Vista "excusa comercial"



Kiki's y Mononoke Hime videos editados en U.S.A.

reducción (al igual que la de Kiki) no quedó libre de modificaciones, diálogos fueron agregados para la versión en inglés, se quitaron carteles y se los reemplazó por voz en off, así como también se le agregó música en partes que no había. Todo esto tras duras negociaciones con Ghibli. Estos cambios no afectaron la esencia pero sin duda le hicieron perder parte de su ritmo original. Con una escasa cantidad de salas para su proyección, poca permanencia en cartelera y una pobre campaña publicitaria, Mononoke se estrenó en USA el 29 de Octubre de 1999, obteniendo una recaudación de apenas dos millones de dólares (algo muy pobre comparado con los 150 millones que recaudó sólo en Japón). Este fracaso le dio a Buena Vista "excusa comercial"



Teatro de Obras Maestras Mundiales



Teatro de Obras Maestras Mundiales

para suspender el lanzamiento en video en USA del resto de las obras de Miyazaki y compañía. A su vez, las películas de Ghibli pasaron a "stand-by" para su lanzamiento mundial, siendo sólo estrenadas de forma limitada algunas de las demás películas en circuitos de Europa y en sus respectivos mercados de video. Mononoke Hime, por su parte fue también proyectada con cierto éxito (mucho más que el que tuvo en USA) en la mayoría de los países de la Unión Europea, incluyendo Italia, Francia y España, pero no alcanzando cifras ni similares a las de las películas de Disney (lógico, la gente de Buena Vista se encargó de producir pocas cintas para enviar a los cines). Con esta brillante movida, Disney habría demostrado finalmente su supremacía sobre los fracasados de Ghibli... pero se estaban por dar la cabeza contra la pared!! "Sen To Chihiro" comenzó a producirse, Disney propuso a Tokuma adheriría al contrato, aportando el 10% de sus costos de producción a cambio de los derechos para su distribución mundial. Sin embargo, Tokuma se aseguró de que en esta oportunidad "Chihiro" contara con todo el marketing necesario para su lanzamiento especificando que eso se pusiera en el contrato, cosa que Disney aceptó sin mayores problemas. De esa manera, y a cambio de



un muy bajo costo, los yanquis se seguirían asegurando el mercado. Pero sólo el americano, porque en esta ocasión Ghibli acordó con distribuidores independientes en el mucho más amigable y abierto mercado europeo. El sudor comenzó a correr por la frente del Raton "Miguelito" cuando Chihiro ganó en el prestigioso Festival de Cine Internacional de Berlín el "Oso de Oro", o sea, el equivalente a Mejor Película del año. No película animada, película a secas, o sea compitiendo con las actuaadas. Las cosas empezaron cuando se convirtió en un éxito bastante importante en la mayoría de los países de Europa (donde de entrada y pese a ser distribuida por independientes se estrenó en más salas que Mononoke y a diferencia de la primera no sufrió alteraciones). En USA, por su parte, repuntó bastante



Miyazaki con el Oso de Berlín y Chihiro con el Oscar

en recaudación con respecto a Mononoke, recibiendo elogiosas críticas de público y prensa. Finalmente, el tiro les terminó de salir por la culata cuando Chihiro recibió el Oscar 2003 a Mejor Película de Animación. A Disney no le quedó otra más que resignarse, y a partir de ahora, apostar honradamente a lograr ganancias del contrato. Por dar tan sólo un ejemplo, Laputa, Castle in the Sky había sido doblada en 1999 pero nunca lanzada en video en USA. Finalmente vio la luz en Abril de este año... justo después de que Ghibli ganara el Oscar!! Qué casualidad, no?? Y de repente, Buena Vista comenzó a anunciar que muy pronto se vienen más estrenos!! Cosa e' mandinga!! En fin, como diría el recordado Doctor Vaporeso, "la justicia existe, amigos".



Los afiches de diferentes países. De Izq. a Der: Australia, Francia e Italia

Fiesta ROFCAnime #23

Sabado 09/08/03
12hs Paseo
La Plaza
Corrientes 1660

4to Aniversario
Ghost in the Shell
Stand Alone Complex

Shin Hokuto
No Ken

Vuelve el
Puño de la
Estrella
del Norte

Vuelve el Robot
Justiciero

Shitou!
Ankoku
Dai-Shogun
MAZINKAISER

Pantalla Gigante
Habla en Japonés
Subtitulado en Castellano
Entrada \$6⁵⁰.- en la sala

Te acercan las líneas: 5, 6, 7, 12, 24, 26, 37, 50, 60, 102, 105, 115, 116, 124, 146, 155. Subte A (est Congreso) - B (est Callao)

Heat Guy J
Last Exile

G.T.O.
Además
Ebichu

La Super
Sorpresa

Siempre
Calidad
DVD

De los creadores de
Blood The Last Vampire

Kai Doh
Maru

The Matrix

Por Agustín Gómez Sanz

Misteeerrrrr Anderrrrrsooon!

Con el anuncio de que en 1999, George Lucas estrenaría la tan esperada primer película de Star Wars, todo el fandom pensó que ese año iba a ser un reinado exclusivo de la "Amenaza Fantasma" (Qué nombre pedorro, por Dios...). Pero en Marzo, una película con poca promoción (sobre todo en nuestro país), trailers enigmáticos que no vendían una historia clara, y de la que muy poca gente había oído hablar; terminó convirtiéndose en el éxito más grande y reemplazando las togas y sables láser por tapados negros y anteojos oscuros. Extrañamente el concepto inicial de un film tan taquillero había tardado años en ser llevado a la pantalla. Los autores en cuestión eran Larry y Andy Wachowski, unos guionistas ignotos, responsables del libro "Inicial", porque que después el director lo terminó mutilando, del film "Asesinos" (con Stallone y Bandejas). Sus otros "fantásticos" créditos eran haber escrito cómics para Marvel, entre los que se destaca la serie Ectokid, y haber tanto escrito como dirigido el thriller-noir-iesbico "Bound" en 1996.

El script de "The Matrix" estuvo dando vuelta por la Warner Bros. por bastante tiempo sin que le dieran mucha bola, la razón era muy simple: Nadie lo entendía; los diálogos eran demasiado complicados y las descripciones de las acciones muy confusas. La solución fue contratar a varios dibujantes de cómics y encargáreles que hicieran un storyboard casi toma por toma para mostrarle a

THE MATRIX



los ejecutivos lo grossa que iba a estar su película. Acto seguido los hermanos recibían el apoyo del productor Joel Silver que se encargaría de conseguirles todo lo que necesitaban. Acá es donde se ve lo importante de un productor, porque los hermanos W. sabían que querían hacer tomas estilo anime, pero no tenían mucha idea

de cómo hacerlo. Inicialmente habían pensado poner las cámaras en grúas que se movieran a 100km/h, pero el productor les hizo notar que si le pifiaban por 20 cms, le iban a tener que hacer una operación a cráneo abierto para sacarle la cámara de la cabeza a Keanu. Gracias a la investigación de Joel Silver terminaron des-



cribiendo lo que ahora se conoce como Cámara Matrix: cientos de cámaras fotográficas que se disparan sincronizadas y al poner todos los cuadros juntos parece que la cámara se moviera sobre un objeto estático. Pero lo que resultó impactante e innovador del film no era que sólo tenía impresionantes secuencias de efectos y artes marciales; sino que también tenía un excelente guión, el cual trataba temas filosóficos y brindaba un mensaje "espiritual". El tema no era nada "nuevo", ya que venía siendo tratado desde el mito de la cueva de Platón hasta el filósofo postmoderno francés Jean Baudrillard (autor del libro "Simulacros y Simulación" que usa Neo para guardar plata en el uno). Incluso había un film con una atmósfera y guión muuuuy similares estrenado varios años antes llamado "Dark City" (Cuidad en Tiemblias), al que seguro los Wachowski le tienen que dar las gracias. Fue justamente esta mezcla de conceptos y presentación lo que la convirtió instantáneamente en una película de culto.

Obviamente semejante éxito les había dado una automática luz verde para hacer cuantas secuelas quisieran, así que los hermanos W. se metieron de lleno a filmar una segunda película que duraría más de 4 horas (porque ahora ya nadie hace películas de hora y media... es un quermo...), la cual estrenarían en dos partes con seis meses de diferencia. Por fin alguien que no te deja con la leche por más de un año! (Desde 1967 no se estrenaba una secuela en el mismo año de su parte anterior).

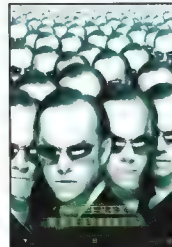
Para estas dos continuaciones los Wachowski se tomaron 4 años para hacer tomas que llegaran a requerir hasta dos años de render!! Así se aseguraban que aunque la tecnología para hacer las cosas fuera accesible, no les iban a



"Perdoná, perdí otra vez las llaves. Me haces otro juego?"

cagar tan rápido la estética como pasó con la Cámara Matrix (que hoy se ve hasta en las propagandas de pañales). Después de cuatro años de silencio, el proyecto Matrix atacó no sólo con Matrix Recargado (Reloaded); sino que llegó acompañado de un OVA de 9 capítulos, que servía a modo de precuela e intermedio; y de un juego que se desarrolla paralelo al film (con muchas escenas filmadas con los actores y escenarios del film).

Todas estas producciones están interrelacionadas, y conviene saber lo que sucede en todas para entender mejor la trama general de la historia, por eso más abajo en la nota están todas detalladas. Un aspecto que no todos pudieran apreciar pero que dejó muy alegre a la comunidad hacker; es que





en Reloaded se ve a Trinity hackeando una central eléctrica con programas de escaneo verdaderos (el Nmap) y usando una falla de muchos programas reales (SSH; CRC32), es decir que la está hackeando de posta. Este nivel de entusiasmo no fue compartido en Egipto, donde a los censores nacionales no les gustó nada que mezclaran la temática espiritual con violencia. Sin duda la paradoja más grande de esta segunda parte es que la base de los films en sí es una metáfora de cómo los medios muestran una realidad controlada y adaptada, la cual usan para manejar la opinión pública de la gente. Lo irónico es que el bombo que AOL-Time-Warner (el complejo multimedia más poderoso del mundo) le hizo al estreno de este film fue justamente esto. Las propagandas y programas especiales no dejaron de ocupar todos y cada uno de los medios de comunicación. Muchos críticos americanos dicen que básicamente la guerra de Irak

se terminó con la promoción del estreno de Matrix Reloaded. El productor comentaba orgulloso que el 95% de la población americana sabía sobre la nueva película (algo muy loable si se piensa que ni el 30% sabe quiénes se postulan para las próximas elecciones a presidente en oposición a Bush...). En nuestro país la campaña de propaganda fue muy parecida; sumada al hecho que TNT adquirió los derechos para pasarla y la emitía una vez al día más o menos. Telefé por su parte la pasó dos veces (con 4 semanas de diferencia) ya que fue lo que más rating le dio en el mes. The Matrix es una crítica a la manipulación social tan espectacular y entretenida que la terminaron utilizando para manipular a la sociedad. Lo bueno es que a fin de cuentas el alma que los creadores pusieron en la película es la misma y, a diferencia de muchas otras, el espectador sale del cine con ganas de leer, informarse y pensar. Si quieren vender eso, bienvenidos sean.



Antes del Agente Smith, estuvo "Priola la reina del desierto"



El pasado oscuro de los actores de "The Matrix"



Antes de Neo, estuvo "Ted Teodoro Logan"



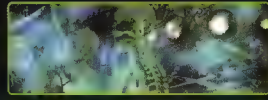
ANIMATEX

Los Hermanos Wachowski siempre fueron fanáticos declarados del anime japonés; así que luego de que su película les ganara las mejores críticas de entre los profesionales del medio, pudieron levantar el teléfono y con toda comodidad y decir: "Ah, qué tal... vos sos el que hizo Cowboy Bebop, no?... ah, te gustó mi película... sí, gracias... bueno, tenés ganas de hacerme un corto de anime sobre el universo Matrix? Sí?... listo, mandalo cuando quieras...". La producción total de Animatex constó de un total de nueve cortos animados; cuatro de los cuales fueron escritos específicamente por los hermanos y son justamente los que tienen conexión directa con la trama de las películas; los otros cinco son visiones personales de los diferentes realizadores convocados. El video/dvd que recopilaba los capítulos fue lanzado al mercado el 3 de Junio de este año, aunque cuatro de ellos ya habían sido puestos para bajar de la página web oficial, y uno había sido incluido antes de la proyección en cines del film Dreamcatcher (cosa que se respetó en nuestro país). Estos son los nueve cortos y sus respectivos creadores:



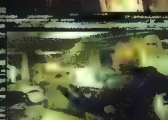
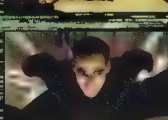
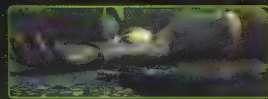
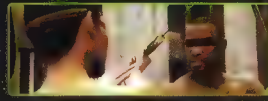
THE SECOND RENAISSANCE PARTE 1 Y PARTE 2

Los dos capítulos que ocupaba "El Segundo Renacimiento" cuentan sobre la rebelión de los robots y la fundación de un país de robots llamado 01. Cuando 01 se establece como una superpotencia comercial, se desata la guerra entre máquinas y humanos. Es durante esta guerra que los humanos terminan oscureciendo del cielo para cortar la principal fuente de energía de los robots, y como contraataque las máquinas esclavizan a la raza humana para usarlos como baterías. Esta historia obviamente fue escrita por los hermanos y posteada en la web. El director a cargo fue Mahiro Maeda, más conocido por la serie "Ao no Rokugo" / "BlueSub #6."



FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS

Otro de los guiones originales de los Wachowski, el cual se pudo ver en el cine e incluso por televisión. En este la tripulación del Osiris ve que las máquinas están cavando directo sobre Zion, y tienen que lograr llevar el mensaje al resto de los rebeldes antes de que los robots destruyan la nave. Este capítulo se ubica justo antes de Reloaded, justamente el comienzo de la segunda película trata de las diferentes discusiones que hay por la reciente información recibida del Osiris. Este corto está realizado por la empresa Square, la responsable de la excelente película de animación 3D "Final Fantasy: The Spirits Within".



KID'S STORY

El cuarto y último de los guiones escritos por los Wachowski para Animatrix. El realizador a cargo fue Shinichiro Watanabe famoso por ser el papá de Cowboy Bebop. En este corto se cuenta la historia de un tal Michael Karl Popper, un pibe de secundaria que tiene problemas para dormir, escribe en su computadora que cree que el mundo no es real y recibe una contestación del propio Neo. Al día siguiente, mientras escribe en su cuaderno notas a Neo y Trinity para que lo saquen de ahí, su celular empieza a sonar (aunque estaba apagado) en plena clase. Es Neo y le dice que tiene que salir de ahí ya. Subido a su skate logra una espectacular escapatoria de los agentes que van ahí a matarlo y finalmente en el techo de la escuela. Al verse rodeado, dice que entiende que esta realidad es falsa y se tira al vacío. Mientras en plano general la familia trata de explicarse las causas psicológicas de su "suicidio". Al mismo tiempo Michael se despierta en la nave de Morpheus, mientras Trinity comenta que es la primera vez que alguien logra la "auto-substanciación", es decir despertarse del Matrix sin ninguna ayuda o píldora roja. El chico le agradece a Neo por salvarlo pero éste le responde que él se salvó solo.

Esta reseña es más larga porque este personaje aparece en Reloaded, es el llamado "The Kid" que viene a tratar de llevarle la mochila a Neo y pedir que se lo incluya en la tripulación de Morpheus. The Kid va a tener un rol mucho más importante en la tercer película (ver sección Revolutions), así que por la obvia importancia de este corto, estaba planeado ponerlo en la página web oficial. Sin embargo el hecho de que fuera un adolescente que se "suicida" hizo que los abogados de la Warner se opusieran.



DETECTIVE STORY

También de Shinichiro Watanabe, esta vez una historia original de su propia creación, disponible para bajar desde la web oficial. Se muestra en blanco y negro como Ash, un detective privado, es contratado para encontrar y atrapar a un tal hacker llamado Trinity. Luego de buscar durante días, usando su intuición más que nada, logra dar con su paradero. Obviamente en cuanto la encuentra aparecen los agentes y las cosas se complican bastante para los dos.



PROGRAM

Una historia original de Yoshiaki Kawajiri, fundador del estudio de animación Madhouse y famoso por haber dirigido Ninja Scroll y Vampire Hunter D: Bloodlust. Muestra a dos personas en trajes de samurai, entrenando en un escenario virtual, ambientado en el Japón Feudal. El problema surge cuando el protagonista Cis, descubre que su pareja piensa traicionar a sus amigos y volver a la Matrix. Ante la negativa de Cis de acompañarlo el entrenamiento se transforma en un duelo a muerte. Este corto se puede bajar de la página oficial.



WORLD RECORD

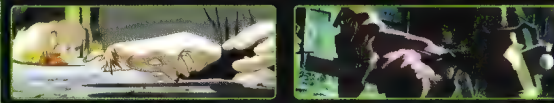
Una historia realizada por Takeshi Koike, conocido por su debut como creador del primer episodio de la serie de cortos animados Trava.

En este anime se cuenta sobre un corredor de 100 mts. llamo llamado Dar, el cual logra romper el récord mundial pero fue acusado falsamente de usar drogas. El corredor consigue una segunda oportunidad y comienza a correr como nunca en su vida, y aunque su piernas se rompen siguen corriendo. Su inmensa concentración física le da una capacidad sobrehumana de correr muy parecida a la que tienen los protagonistas en las películas. Mientras avanza siente cómo el mundo a su alrededor va desapareciendo; varios agentes aparecen para pararlo, pero luego sigue corriendo con ellas encima hasta que finalmente se despierta en el pilar de energía. Inmediatamente una máquina aparece y le borra la memoria, metiéndolo de nuevo en el Matrix, donde rompe el récord pero termina en una silla de ruedas.



BEYOND

Una historia original de Koji Morimoto, conocido por Robot Carnival y por ser el supervisor de animación de Akira. Cuenta sobre Yoko, una chica que buscando a su gato perdido se mete en una mansión donde pasan cosas muy raras. El lugar entero es una zona "rota" del Matrix, así que las reglas naturales no se aplican. Los pájaros vuelan en cámara lenta, varios chicos juegan a tirar botellas contra una pared invisible y también saltan del techo para flotar antes de tocar el suelo. De repente llega un escudador de agentes que vienen a arreglar el error.



MATRICULATED

Una historia original de Peter Chung, realizador famoso por haber hecho Aeon Flux y la serie de Phantom 2040. En esta historia se cuenta sobre un grupo de rebeldes que captura a un robot con inteligencia artificial y tratan de convencerlo de que se pase al lado de los humanos. Mediante un programa virtual hacen que el androide prefiera ser un humanoide virtual, aunque termina demasiado obsesionado con esta nueva Matrix humana.



RENTIER - MATRIX

La razón por la que en los cuatro años que hubo entre las dos películas no hubiera salido un video juego sobre Matrix se debió a que los hermanitos Wachowski querían hacer un juego que se sucediera de forma interlazada con Reloaded. Para esto escribieron un guión extra de 244 páginas, el cual fue filmado con los mismos actores, equipos y decorados que las películas. Los eventos que aparecen en el juego usualmente están claramente faltantes en el film, pero en otros casos son claves para

entender lo que se viene en Revolutions. La empresa encargada de realizarlo fue Shiny Entertainment, famosa por ser la responsable de Earthworm Jim, MDK, Wild 9, Messiah, y Sacrifice.

El juego, que salió a la venta para PS2, Xbox, Gamecube, y PC el mismo día que se estrenó la película, es una combinación de acción en tercera persona, juego de disparos y simulador de vehículos. Entre los muchos atractivos que tiene está el activar el "bullet-time" que permite moverse mientras se ven las balas en cámara lenta, hacer muchas tomas especiales con este poder, realizar la clásica caminata de pared y muchas otras cosas más. Pero lo mejor de todo es que también tiene la opción de hackear el propio juego! Usando comandos en clave uno puede ir cambiando y activando muchas cosas secre-



tas escondidas en el juego; por si fuera poco prometieron que eventualmente también se podrán bajar programas para crear escenarios propios al ponerse en la silla de un operador. Los personajes a elegir son dos de los nuevos que aparecen en Reloaded: Niobe y Ghost. Según con quién se juegue se van descubriendo diferentes cosas. Como no muchos tienen la oportunidad de jugar los SEIS Cd's que ocupa el videogame, esto es todo lo que se revela si se termina la historia con ambos personajes: La trama comienza inmediatamente después del capítulo de Animatrix, "The Final Flight of the Osiris". Niobe y Ghost tienen que llegar a buscar el paquete antes de que los agentes lo destruyan. Una vez que tienen el bendito paquete informan de su contenido a Zion y Lock ordena que todas las naves regresen a Zion. En ese

momento se convoca la reunión que se ve al comienzo de Reloaded, la cual termina cuando Neo descubre que vienen los agentes. Ghost y Niobe salen corriendo por uno de los túneles y terminan atrapados con un agente. El Keymaker/Cerrajero abre una de sus puertas mágicas y los salva, llevándolos al ya clásico pasillo blanco. Ahí les explica quién es y les dice que tiene una llave para Neo. Llave que ocupa el robador de los secuaces hombres-lobo del Merovingio. Para perseguirlos, el Cerrajero abre otra de sus puertas, la cual lleva directamente hasta el castillo de la película. Ahí Niobe y Ghost se separan, yendo (según con quién se juegue) a hablar con Perséfone para hablar dónde está el otro. La loca esta les pide un beso igual que lo hizo con Neo, cosa que a Ghost no le molestó pero a Niobe sí... Así se descubre que



Imágenes del juego



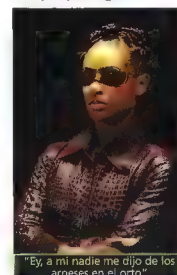
Escenas filmadas exclusivamente para el juego



"Esta mierda no tiene señal cuando te metes en el subte"

Ghost está enamorado de alguien, pero ese alguien está enamorado de otra persona. Niobe por su parte dice que está enamorada de Jason (Lock), a lo que Perséfone le responde que no es verdad, pero que seguro ese tal Jason sí sabe de quién está enamorada (de Morpheus obviamente). Después de eso hay una lucha con los secuaces vampiros del Merovingio. Mientras Ballard (el que le había dicho a Morpheus que se quedaba por sí llamaba el Oráculo) se encuentra con Seraph, el cual como es su costumbre le pide que peleen para juzgar si es digno de ver al Oráculo. Ella finalmente lo ve y le dice quiere hablar con Neo lo antes posible. Mientras, en el castillo, Niobe y Ghost vuelven a encontrarse sólo para ver cómo capturan al Cerrajero. Ambos van a visitarlo a su celda y ahí él les dice que no se preocupen que no estaba destinado a pasar así y les da una llave para que se vayan. Mágicamente aparecen en un subterráneo donde pueden usar un teléfono para salir. Ghost sale primero; pero justo cuando Niobe está por contestar un tipo vagabundo aparece y le roba su cuerpo anterior duró 72 horas nada más...". Ante las preguntas de Niobe este personaje responde que él es sólo un observador y se va caminando. Este tipo también aparece en el trailer de Revolutions, así que algo debe tener... Niobe y Ghost finalmente vuelven a Zion. Ahí Ghost y Trinity entrenan en una especie de jardín japonés. Acá nos enteramos que ambos fueron rescatados el mismo día y también se descubre que Ghost siempre estuvo enamorado de Trinity. Mientras, Niobe se va a hablar con Lock, el cual le comenta que para protegerla, convenció al consejo que quitara su nave del grupo encargado del

ataque a las máquinas, alegando que su nave era demasiado chica. A Niobe esto no le cae nada bien, y justamente por eso se ofrece para ir a ayudar a Morpheus en su misión. Niobe y Ghost llegan justo a tiempo para ayudar a Morpheus cuando cae del camión, por lo que finalmente pueden rescatar al cerrajero. Una vez que el plan para que Neo entre en el bendito cuarto se pone en marcha, Ghost y Niobe son los encargados de hacer explotar la planta principal de energía. Luego de esto son contactados por Seraph, el cual les pide que vayan a ver al Oráculo. Nuevamente dependiendo quién vaya se descubren cosas diferentes. Después de pelear con Seraph (obviamente) se encuentran con la nueva Oráculo. Ella les explica que en realidad es la misma sólo que tiene un cuerpo diferente. Lo interesante de este concepto es que era una idea original que luego había sido descartada por parecer muy complicada, pero al final los directores se vieron forzados a ponerla en uso de nuevo porque la actriz original se murió. El responsable del cambio en el Oráculo es el Merovingio, el cual había robaado su cuerpo anterior duró 72 horas nada más...". Ante las preguntas de Niobe este personaje responde que él es sólo un observador y se va caminando. Este tipo también aparece en el trailer de Revolutions, así que algo debe tener... Niobe y Ghost finalmente vuelven a Zion. Ahí Ghost y Trinity entrenan en una especie de jardín japonés. Acá nos enteramos que ambos fueron rescatados el mismo día y también se descubre que Ghost siempre estuvo enamorado de Trinity. Mientras, Niobe se va a hablar con Lock, el cual le comenta que para protegerla, convenció al consejo que quitara su nave del grupo encargado del



"Ey, a mí nadie me dijo de los arneses en el orto"



El Caballero Poooooerrrrrrrrno!!!

Las proyecciones de anime, divididas en tres bloques, aportaron 4 horas al evento. Entre los títulos, todos ellos de reciente manufactura nipona, se destacó sin dudas el segundo OVA de la impecable Macross Zero, lanzado a la venta en

Japón apenas una semana antes del evento!! Todo el material fue proyectado con subtítulos en castellano, contando con excelente calidad de audio y video. En el rubro proyecciones hay que incluir, además, los bloques dedicados a videoclips de bandas J-pop y J-rock que de seguro jamás veremos en el MTV Latino.

Para el desafío de lograr que esta vez se aproveche la pista, se organizaron dos grandes bloques de música dedicados en su mayoría a temas remix pertenecientes a los juegos Pump It Up! y Dance Dance Revolution. Y está vez la gente sí se prendió al baile (oba oba!!), generando durante el primer bloque un muy divertido panorama que poco o nada tuvo que envidiarle al de un boliche normal.

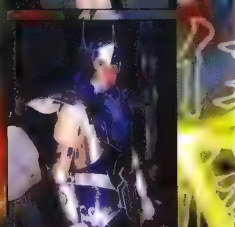
El concurso de disfraces fue nuevamente el plato fuerte de la noche, el cual además superó su marca anterior: 115 concursantes en variados disfraces muy bien logrados, destacándose los de Koni-chan, la armadura de Hades, Rick Hunter, Ryu de Shaman King, y la bizarra "ducha de Daniel-san en Karate Kid" (¡¡!). Mención especial también para las niñas, quienes presentaron en su mayoría sexys trajectos de esos que tanto

gustan al público masculino. Tras ser presentados, todos los concursantes eran invitados a desfilas por la pasarela al ritmo de "Too Sexy For My Shirt", conocido tema de la banda

"Right Said Fred". Al igual que en la edición anterior del evento, el concurso contó con divertidas escenas sobre el escenario: el Agente Smith y Neo realizando una lucha a lo Matrix, Hamtaro interpretando un tema de la serie con su órgano, el increíble "Caballero Porno" regalando... porno, y el cierre con el infaltable Osama Bin Laden siendo golpeado por el resto de los concursantes (lo cual a estas alturas ya se convirtió en un clásico). Y ante el desafío de Lazer #25 por

ver "cuál sería el próximo disfraz de mal gusto", Bin Laden se vio superado por un salamin disfrazado de miembro del Ku Klux Klan, ganándose la abuchead general de todos los presentes. Lo único malo del concurso fue que, a diferencia de la última vez, hubo algunos pocos boliditos escondidos entre la masa de gente tirándole cosas a los concursantes... como siempre, una actitud muy forra y cobarde. Volviendo al tema, el primer premio fue nada más y nada menos que una plataforma, no esa telita pedorra que te venden en el Once de Pump It Up!, lista para ser conectada a la PC y jugar con su emulador. Entre los ganadores de las demás categorías (que en total fueron 6) se repartieron

videos y DVDs de novedosos títulos de anime. Llegando a su fin, cerca de las 6:45, se realizó una pequeña sesión de karaoke de temas de anime, cerrando lo que fue una noche a toda velocidad en donde casi ni hubo tiempo para aburrirse. Es también destacable que durante todos los eventos en escenario se utilizó un circuito cerrado de televisión, permitiendo ver acercamientos de lo que sucedía en pantalla gigante. En total, 900 personas se hicieron presentes en Animega Parade II: récord absoluto para un evento de un solo día sin basta de empresas del rubro. La disco estaba hasta las manos, ya que aunque asegura tener capacidad para 1.500 personas, es más que sabido en el ambiente bolichero que esas cifras nunca son reales. Por lo tanto, es muy probable que para el próximo Animega, "La Preciosa" les quede chico



La ducha de Karate Kid (?!)



Sailor Tin Yankyo y Mai: Más Trolas Feminino

videos y DVDs de novedosos títulos de anime. Llegando a su fin, cerca de las 6:45, se realizó una pequeña sesión de karaoke de temas de anime, cerrando lo que fue una noche a toda velocidad en donde casi ni hubo tiempo para aburrirse. Es también destacable que durante todos los eventos en escenario se utilizó un circuito cerrado de televisión, permitiendo ver acercamientos de lo que sucedía en pantalla gigante. En total, 900 personas se hicieron presentes en Animega Parade II: récord absoluto para un evento de un solo día sin basta de empresas del rubro. La disco estaba hasta las manos, ya que aunque asegura tener capacidad para 1.500 personas, es más que sabido en el ambiente bolichero que esas cifras nunca son reales. Por lo tanto, es muy probable que para el próximo Animega, "La Preciosa" les quede chico



"Querés que te la sacudamos un poco?"

Algunos de los ganadores



Hades: Primer Premio



Mai Shiranui: Más Sexy Feminino



Rick Hunter



Koni-chan

(el cual por cierto fue otro de los comentarios que circuló durante la noche). La idea de sus organizadores es que Animega se haga con una regularidad de cada 3 o 4 meses (a fin de que no se vuelva repetitivo y pierda interés), ir rotando las bandas que tocan en el evento; sumar más espectáculos sobre el escenario, y, por sobre todo, seguir innovando con nuevas propuestas para que cada Animega sea diferente al otro y así mantener la expectativa de la gente. Consultados sobre futuros proyectos, sus organizadores comentaron a Lazer la intención de poder llevar Animega a alguna ciudad del interior del país, aunque por el momento no hay nada en concreto. Sin dudas, Animega Parade ya se convirtió en una parte fuerte de la movida manganime en nuestro país. Es también una muestra de lo divertido que es el fandom local, ya que a diferencia del que existe en otros países con falsa fama al respecto, lejos estamos de ser un grupo de fans obsesivos incapaces de hacer otra cosa que sentarse a mirar una pantalla por largas horas en silencio. Argentina podrá envidiarle muchas cosas a los fandoms extranjeros, pero la capacidad de su público para generar espacios de diversión, nunca será uno de ellos. Para mantenerse al tanto de los futuros Animega Parade, ver más fotos del evento, pueden visitar www.animegaparade.com.ar

El anime que se viene en TV

Por Marcelo Vicente

Preparando las videocassetteras...

Rios de tinta se han escrito en las páginas de Lazer acerca de cuál será el futuro del anime en nuestro país y en Latinoamérica; en otras palabras, hacia dónde se está dirigiendo en estos precisos momentos. Es que ha corrido realmente demasiado cerveza bajo el puente desde que las series japonesas comenzaron tímidamente a resurgir en las grillas de programación de los canales de aire y de cable allá a mediados de los 90's, y queda claro que se vienen vientos de cambio. El tema a dilucidar en todo caso, es hacia dónde van a soplar; al futuro (entiéndase, la emisión de series grossas) o al pasado (pocos animes y encima pedorros).

Primer punto: Es imposible generalizar. Y si bien los factores a tener en cuenta son muchísimos, acaso el más importante siga siendo el vil metal. Algunas señales están inconscientemente cadagadas en guita y pueden darse el lujo de estrenar las series que se les cante. El ejemplo más paradigmático sin dudas es Cartoon Network, un verdadero coloso con 10 años de presencia en la región, con filiales asentadas en los cinco continentes y diseñando fuerte por estos días inclusive en el mismísimo Japón. Sin embargo, sus apuestas hacia el anime siguen siendo muy selectivas, y son cuidadosos en extremo de no saturar su pantalla con series porñas.

En reiteradas ocasiones y a lo largo de los últimos años a sus directivos no les ha temblado el pulso para



estampar sus firmas en contratos por sumas astronómicas; cualquiera sabe que productos como Rurouni Kenshin -Samurai X- o Gundam Wing, sólo por citar algunos, son carísimos. Como muestra es válida una anécdota; hace un par de años el canal América hizo un intento por quedarse con la recién mencionada serie de robótica de Yoshiyuki Tomino para emitirla en el programa Animerica (el que conducía la minita que antes estaba en el fenecido Cablin), y al conocer las pretensiones de la distribuidora local Xytus para quedarse con los derechos, salieron huyendo espantados como

si hubieran visto a Mirtha Legrand en tanga. Segundo punto: No es por contradecir a Fito, pero, es sólo una cuestión de acti-



Super Cerditto y Patlabo, los primeros pasos de Fox Kids en el anime



tud?? Evidentemente no. Resulta que otros canales pueden tener toda la intención de emitir los animes que en la actualidad la estén rompiendo en Japón, pero si el cuerpo les es insuficiente no se va a poder hacer mucho. En esta vereda de enfrente se puede ubicar el Magic; las buenas intenciones que aseguran tener la gente que lo conduce, chocan con una pared demasiado alta que se levantó ante ellos el año pasado en un abrir y cerrar de ojos, y que se llama Devaluación. El rango de movimiento en este caso se torna acotadísimo.

Tercer punto: Meando fuera del tarro. Otro enfoque de la realidad le cabe a Fox Kids. La emisora afincada en Los Angeles arrancó con esto de los animes casi como pidiendo permiso allá por 1999 (con series de menor portatales como Super Cerditto), pero a pesar de también tener un presupuesto generoso -inevitablemente al ser parte en su momento del gigante norteamericano Fox- es triste que nunca hayan sabido cómo utilizarla. En 2001 amagaron con ponerse media pila adquiriendo un producto grosso como Patlabo en la emisión la serie de TV e incluso las dos películas, pero desgraciadamente esto terminaría por con-

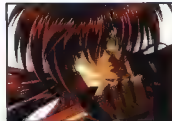
vertirse en un engaño pichanga (por usar un término vanguardista).

Todo lo que siguió a eso fue una batería de series olvidables, que para peor estaban censuradas (Flint, Shinzo, sólo por nombrar un par). Llovido sobre mojado, la gente competente como Emiliano Calenzuk y su equipo, que comenzaban a llevar a la señal con timón firme hacia buen puerto, habrían de ser desplazados cuando a principios del año pasado Fox Kids fue comprado por la omnipresente compañía Disney. Dando una muestra cabal de que conocía el terreno en el cual jugaba, Calenzuk (que hoy trabaja para Fox pero en Italia) antes de despedirse aseguró la adquisición para la emisora de otros animes que hoy por hoy son emblemas: Shaman King y Beyblade.

Cuarto punto: Desrayando mitos. Si bien el anime es un fenómeno a nivel mundial, tampoco conviene engañarse y sobredimensionar las cosas. En este punto unas certezas se revelan abrumadoras, al menos en América Latina: Por difícil que parezca, si a series top de la mayoría de los canales que emiten panregionalmente, no tienen nada que ver con el anime. Por caso, el caballito de batalla de



La irreverencia de South Park sobrepasa la psicología de Evangelion



El hitokiri battousai cae frente a las Chicas Super Poderosas

Locomotion en los últimos tiempos no ha sido Evangelion -como casi todos hubieran creído sino la irreverente South Park. Cartoon Network podrá emitir a Kenshin, a Gundam, a Sakura (reales pesos pesados entre las series japonesas), pero en cuanto a audiencia, las Powerpuff Girls -Las Chicas Superpoderosas- aparecen como imbatibles.

Conclusión: A brillar, mi amor. Aunque la burbuja que significó el anime comenzó a desinflarse hace tiempo (es casi imposible que fenómenos como el de Sailor Moon o Caballeros del Zodiaco vuelvan a repetirse pronto), el futuro permite ser al menos optimista. En breve otro canal se sumará a la lista de los que emiten series japonesas a nivel panregional -AXN- y planean empezar apostando fuerte. A continuación (en un esfuerzo periodístico realizado por Lazer) se detalla en qué anda cada emisora por estos momentos y, principalmente, cuáles son los animes que se van a estrenar en el corto y mediano plazo.



Como quedó dicho líneas atrás, esta gente no se anda con vueltas cuando quieren estrenar cosas: pelan la chiquera y a otra cosa. Desde hace un par de años a esta parte, vienen sorprendiendo con bombas (Inu Yasha, Gundam Wing, Kenshin) que serían la envidia de cualquier gerente de programación de la competencia. Ahora para no ser menos y como quien no quiere la cosa, anunciaron el estreno de los Caballeros de Zodiaco (Saint Seiya) para el mes de Septiembre.

Pero esto no es todo. Si bien aún no está confirmado cuándo va a tener lugar exactamente el ansiado reencuentro con los fanáticos latinos, también han confesado estar tras los pasos de Sailor Moon; de hecho en la página web chilena de la emisora ya figura como una serie que pertenece. Esto contrasta a informaciones que decían que la propia Naoko Takeuchi era quien boicoteaba la vuelta de su obra más famosa a esta parte del globo. Y para finalizar, tampoco es oficial, pero Lazer ha averiguado de buena fuente que hacia fin de año Cartoon Network estaría presentando otro monstruo sagrado que es en Japón y Europa un furor increíble: One Piece.



Inuyasha



Sailor Moon



One Piece



Luego de un periodo de bastante incertidumbre del cual se habló mucho, el canal de la cabecita parece decidido a retomar la iniciativa perdida. Es que en el último año estrenaron muy pocas cosas, y salvo Gasaraki, se trataron de series buenas pero no demasiado conocidas para el gran público (como Let's Dance With Papa o If I See You in my Dreams). Ahora que se despierta un poco la polvareda, anunciaron en exclusiva para Lazer dos platos fuertes. El primero es el ultra postergado Serial Experimental Lain, el cual se estrenará finalmente en Noviembre y -atención- con doblez argentina!!! El otro producto importante de próxima exposición es Earth Girl Arjuna, el anime concebido no hace mucho por Shoji Kawamori; es decir también el creador de Macross/Robotech y Escaflowne. En otro orden de cosas, Rodrigo Piza (el General Manager de la emisora) comentó a Lazer que es probable que Gasaraki sea relanzada doblada, que la película Jin-Roh tendrá su premiere en 2004, así como también la serie Alexander (cuyo pre-estreno ya pudo verse por sus pantallas el pasado Domingo 15 de Junio). Piza también juzgó como excelente la repercusión que viene teniendo Sakura Mail, por lo cual es prácticamente un hecho que en el futuro inmediato se estrene otro anime de este estilo. Y para finalizar, una serie que vuelve a la grilla es Burn Up Excess.



Earth Girl Arjuna



Alexander



S.E. Lain



Caballeros del Zodiaco



Esta sí que no la tenía nadie!! El canal que se dedicaba básicamente a pasar series de corte live-action (salvo excepciones como Starship Troopers o Max Steel) se mette de lleno al ruedo del anime; y también lo hacen jugando un par de sietes bravos. A pesar de que tienen guardadas bajo mil llaves las series que van a estrenar, Lazer está en condiciones de afirmar que lo primero que van a presentar son Initial D y Noir. Todo como parte de un bloque de animación de una hora apuntado al segmento de los adultos. Si bien aún no se sabe con certeza cuándo arranca esto, es también probable que quede para comienzos del año que viene. Noir es un anime realizado en 2001 que no es muy conocido en nuestro país, por lo que vale el pantallazo general. Trata sobre la historia de dos mundos: Kirika y Mireille, y un viaje en búsqueda de la "verdad". Ellas se encuentran en el primer episodio y juntas emprenden un largo camino con el objetivo de descubrir sus pasados y descubrirse ellas mismas. Y lo harán bajo el nombre clave Noir. No obstante, una misteriosa organización secreta llamada Soldats las perseguirá y nadie sabe muy bien por qué. Otro anime que se ha asegurado de emitir AXN es la película Sin. Esta tiene una duración de 60 minutos, y narra las peripecias del taciturno coronel John Blade, quien está a cargo del escuadrón paramilitar HARDCORPS en la ciudad de Freeport, sitio donde los crímenes y la corrupción son moneda corriente. Sin se estrenará en Febrero de 2004.

Cabe mencionar, como dato anecdótico, que AXN transmite dentro de su programación anime para adultos desde hace años en todas sus demás señales internacionales, por alguna razón insondable recién ahora la versión latinoamericana empezará a hacerlo.



Initial D

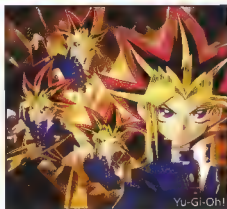
Sin: The Movie



Noir



Lo primer reflexión que surge en este caso es: Más vale tarde que nunca, y la segunda: Una golondrina no hace verano. De esta emisora exceptuando al fabuloso Yu-Gi-Oh! lamentablemente no hay mucho para contar. Sin embargo asoma como insolito el hecho de que a pesar de que Nickelodeon haya incrementado un tercio de su rating en general en países como México gracias a esta serie, aún no se decide a seguir apostando por el anime. La única explicación posible hay que buscarla por el lado de que la rama latina del Nick todavía es manejada por yankees y no por ejecutivos locales que conozcan los gustos de los televidentes. Es decir que Yu-Gi-Oh! en Nickelodeon se debió a una casualidad y no a una causalidad. Ojalá que esto se revierta lo antes posible.



Yu-Gi-Oh!



En diálogo con esta revista, Ariana Fernández -quien maneja en la actualidad las contrataciones de la emisora- confirmó la adquisición de todos los capítulos de los recién estrenados Transformers Armada, Kirby y Kinnikuman Second Generations (también conocida con el pedorro nombre de Kid Músculos). Pero lamentablemente estas series no vienen a sumar horas de programación animera, sino que van a reemplazar a otras; es decir que Armada estará en vez de Transformers Car Robots, Kirby se verá a las 19.30 hs. en lugar de Shinzo y Kinnikuman II estará pautada a las 20.00 hs. en reemplazo de los Caballeros del mundo Mon. Todas formarán parte del bloque Invasión Anime. A estas alturas ya todos saben de qué va transformers, pero como las otras no son muy conocidas, es oportuno un overview. Con toda la pinta de ser un sorrete rosa, Kirby surca el universo hasta que aparece en la Tierra de los Sueños; una vez allí luego de conocer a otros bicharracos se enfrentará al monstruo de turno: el Rey Dedede. Este anime, cuyo título original es Hoshi no Kirby, nació como un juego para Nintendo. En tanto que Kinnikuman II trata sobre Mantaro, un luchador (de esos tipo Titanes en el Ring) elegido por el destino para ser el defensor de la Tierra para cuando lleguen los dMp. Este anime se emitió en Japón el año pasado, y es la tercer versión de un mega clásico de los 80's. También anunciaron la emisión de la última tanda de episodios de Shaman King



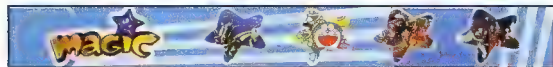
Kinnikuman



Kirby



Transformers Armada



Tranqui... tranqui... Lamentablemente muy pocas novedades por este lado de la pantalla. Sabido es de sobra que la situación de esta emisora es bastante incierta por las deudas que todavía les quedan desde que se especificara la economía argentina, gran jugada de Duhalde con la que nos cagó a todos los argentinos salvo a un par de sus amiguetes con empresas exportadoras. Sin embargo, siempre hay algo para comentar. A pesar de que muchos puedan pensar lo contrario, fue un dato muy positivo que estrenaran Doraeemon; primero que nada, es todo un clásico en su Japón natal, y segundo, Argentina era prácticamente el único país en Latinoamérica que jamás había pasado esta serie. También es interesante destacar que vuelve Captain Tylor, el cual se había emitido con más pena que gloria a fines del año pasado, y es genial el retorno de acaso el más sofisticado anime que haya pasado Magic en su historia: Escaflowne.



Doraeemon



Captain Tylor



Lazer se comunicó con Daniel Rodríguez -el vicepresidente de esta distribuidora- quien comenzó la charla lamentándose porque a pesar de que tiene muchos productos de gran calidad, al menos por ahora, nadie parece interesado en adquirirlos. En este sentido se destacan la serie de TV de Nadesico y Bakuretsu Hunters (en esta sí estaría interesado Locomotion); en tanto que otros casos como Lost Universe o Magical DoReMi, se emitirán a los ponchazos en sólo un par de países (México y Chile). El ejecutivo también aseguró que al fin y de una vez por todas, los 112 episodios de ese anime raro -por como se hizo conocido en Argentina- que es Yu Yu Hakusho, se está doblando al español en estos momentos y estará disponible para el año que viene. Claro que habrá que esperar a ver si alguna vez me aparece interesada. Y otra punta muy jugosa para comentar es que en algunos pocos meses Evangelion volverá a estar al aire para todo el Cono Sur en un canal de cable argentino que NO es Magic y cuyo nombre nos han pedido no divulgar de momento.



Yu Yu Hakusho



Lost Universe



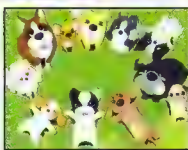
Nadesico



Bakuretsu Hunters



Si bien hay novedades para contar de la compañía de Hugo Rose, prácticamente todo se ha cubierto en las páginas anteriores; es decir, tanto Kirby como Kinnikuman por ejemplo, son propiedad de ellos. Sin embargo recientemente le han vendido a Cartoon Network un anime que se llama The Fortune Dogs. Esta serie de 39 capítulos trata sobre 48 perros los cuales a pesar de tener personalidades diferentes, se unen en la búsqueda del Árbol de la Fortuna, ubicado en el Paraíso de los Perros. Es que de acuerdo con la leyenda perruna, éste árbol hace realidad los sueños... Cartoon Network estrenará este anime en Octubre. Katherine Kaufman -vicepresidenta de TeleVix- también confirmó la compra por parte de la distribuidora de más episodios de Inu Yasha y Yu-Gi-Oh! De ambas series ya poseen 104 capítulos.



Fortune dogs



Más capítulos de Inuyasha y Yu-Gi-Oh!



D·N·Angel

Por Agustín Gomez Sanz

Descubriendo al chorro interior...



D·N·ANGEL



Aún con la inmensa cantidad de autores e historias de manga/anime que existen en la actualidad, la barrera entre el shojo (manga para chicas) y el shonen (manga para chicos) parece muchas veces infranqueable. Miles de títulos femeninos tienen lectores masculinos y viceversa, pero por alguna razón la estructura y características típicas de cada género parecen haber quedado estancadas desde hace décadas. Las historias para chicas tienen protagonistas femeninas, autoras femeninas, y tratan de amores difíciles, chicas mágicas y tralalá. Las historias para chicos, tienen protagonistas masculinos, autores masculinos, y tratan de acción, peleas, y por ahí una chica a la que se quiere conquistar (muchas veces mera excusa para incluir escenas pajeras). Una de las escasas excepciones a la regla es el manga que lleva por título esta nota. DNAngel comienza bajo la norma de miles de otras series clásicas para chicas (en especial los del subgénero "Kaitou" (ladronas): La protagonista recibe mágicos poderes para transformarse, junto con una mascotita cute, y comienza a tener fantásticas aventuras, mientras es perseguida por alguien de su clase del cual terminará acercándose sentimentalmente al final (Che, Sakura, te llaman...)). Acá es donde la autora da un vuelco a la trama, con un estilo gráfico que no es el típico femenino, pone un protagonista masculino, que odia a su alter-ego, perseguido por un compañero masculino y metido

en un complicadísimo "cuadrado amoroso" (Cuadrado? Sí, lean la sección de esta nota referida a la historia). Desde 1997 DNAngel es un título estable en la publicación mensual Asuka (donde también se publica X) de la editorial Kadokawa, ganándole bastante reconocimiento a su autora, Yukiru Sugisaki, a

veces definida como la quinta CLAMP (grupo que últimamente también está rompiendo las barreras entre shojo y shonen). Sugisaki ya había logrado establecerse como mangaka famosa con series anteriores como Megami Kouhosei (Candidate for Goddess) y la adaptación al comic de Brain Power. El manga lleva ya nueve

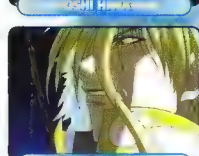
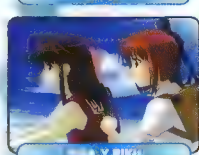


tomos recopilatorios (más tres adaptaciones a novela) y todavía no parece haber final en puerta, aunque los editores de la revista Asuka en reciente diálogo con Lazer afirmaron que su final ya está decidido y sucedería en el vol. 12 o 13. Como todo título taquillero, pasó al poco tiempo a ser adaptado en formato CD Drama (actores de doblaje leyendo los guiones), y más recientemente al anime. Para su paso por la pantalla chica, Yukiru decidió crear una productora que controlara muy de cerca la adaptación de la historia, creando no una versión animada de su comic, sino un producto alternativo con una visión algo diferente sobre los mismos hechos que narra el manga. La serie comenzó a emitirse el 3 de Abril de este año en TV Tokyo, y cuenta con el diseño de personajes de Shinichi Yamaoka (el mismo que adaptó los personajes de Candidate for Goddess). La animación a

cargo del Studio Xebec (Shaman King, Nadesico) y controlada por la productora Project DNA. Con muy pocos capítulos emitidos al día de la fecha ya es una de las series más exitosas en lo que va de este año. Todavía es muy temprano para hablar de un doblaje o repercusión internacional, pero para ir haciéndose el bocho sólo hay que tener en cuenta que el manga es un éxito absoluto en los demás países orientales, así como también en Alemania.



La revista Asuka y el manga de DNAngel.



LA HISTORIA

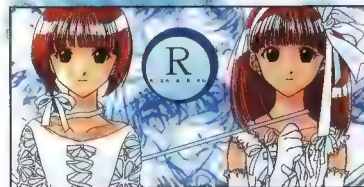


Que mejor manera de mejorar el día de tu cumpleaños número catorce que con el amor de tu vida diciéndote el típico discurso de que te quiere, "pero sólo como amigo"? Fácil, se puede empearar mucho más si le sumamos el hecho de descubrir que se forma parte de una familia de locos, que lo vienen entrenando a uno desde la infancia para que justo este día pueda convertirse en otra persona: un ladrón legendario que posee los cuerpos de todos los hombres adultos de la familia. Así empieza la historia de Daisuke Niwa, el nuevo portador del A.D.N. dormido de "Dark", un criminal que está dando vueltas en Japón desde el período Edo (la era de los samurai). El pobre pibe observa aterrado que su cuerpo quedó completamente transformado mágicamente: ahora es alto, fuerte, con pelo violeta y... super fáchero(!); a tal punto que la madre (que está media pirucha) lo abraza super-contenta y le dice que está divino. Visto así, a cualquiera le parecería fantástico convertirse mágicamente en un tipo pintón, musculoso y con todas las minas atrás suyo... El chiste es que Daisuke es más bueno que el pan, y aborrece la idea de tener que andar cometiendo crímenes por ahí. Su abuelo (un exdark) y su vieja finalmente lo convencen de que robe una estatua de una diosa diciéndole que "sólo puede cambiar a su yo original con la ayuda de una diosa". Así el pibe sale volando para el museo con la ayuda de su mascotita Wiz, un conejito peludito tan dulce y cute que hay que inyectarse insulina para seguir leyendo); el cual se transforma en un

bicharraco negro con alas de cuervo que le sirve de transporte. Al llegar a la escena del crimen, Daisuke (que sigue con cuerpo de Dark) es arrestado por Satoshi Hiyawari, un compañero de clase que resulta ser el jefe del escuadrón encargado de capturar a Dark. Daisuke, cagado hasta las patas, grita por ayuda... la cual viene desde dentro de su propia cabeza. La verdadera personalidad de Dark despierta, reemplazando a la de Daisuke y así logra escapar de su captor. Como parada antes de volver a casa con el botín del robo, Dark decide descansar en una terraza; la cual queda justo en frente de la habitación de Riku Harada, hermana gemela de Risa (la minita que le cortó el rostro a Daisuke). Al verlo, Riku le grita pervertido, a lo que Dark responde con desmayarse (?!). Así Daisuke (de vuelta en su cuerpo original) descubre la verdad: la "diosa" que lograría cambiarlo de forma no es ninguna estatua sino una chica, la mina que le gusta a Dark (Riku). Cada vez que Daisuke o Dark se emocionan pensando en la chica que les gusta (Risa en el caso de Daisuke y Riku en el de Dark) se transforman en el otro... Como era de esperarse Risa se va a enamorar perdidamente de Dark; mientras que



Riku, que considera al ladrón un pervertido, va a empezar a mirar con ojos carifotos al descorazonado pibe rechazado por su hermana. Daisuke ahora también sabe que ya no sólo pierde su cuerpo al transformarse sino que también pierde el control de él. Son dos personas completamente diferentes compartiendo la misma existencia, y para llover sobre mojado se llevan para el culo entre sí. Pero, ¿ánimo, no todo está tan mal! Las cosas se van a complicar todavía más luego de la aparición de una segunda figura dormida en el A.D.N. de otra persona! Esta nueva entidad es Krad ("Dark" al revés), el opuesto directo de Dark, todo vestido de blanco... aunque eso no significa que sea bueno, en realidad es muchísimo más hijo de puta... Feliz Cumples, Daisuke!!



EL NUEVO ANIME Y LAS DIFERENCIAS CON EL MANGA

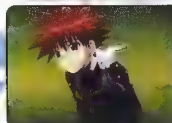
Aunque (o tal vez justamente porque) la autora original está supervisando de cerca la adaptación al anime, esta versión tiene varias diferencias con la historia original del manga. Hay muchos episodios con guiones originales en los que la trama ni siquiera se centra en el robo de algún objeto valioso sino en diferentes aventuras y conflictos de Daisuke/Dark. De todas maneras la premisa general sigue siendo la misma. La mezcla temporal con respecto al manga se puede apreciar ya desde el primer episodio, donde vemos a Dark luchando con Krad en una escena que apenas se había publicado unas semanas antes en el Asuka (seis años después del comienzo del manga)... Una de las variantes argumentales, en cambio, es que Dark también parece empezar a tener sentimientos por la Risa (la otra her-

mana)... Será que le gusta porque esta sí le da bola? En el anime, Dark sella los tesoros que encuentra ya que usualmente tienen algún tipo de maldición, pero esto nunca sucede en el manga... o al menos no lo muestran. La figura de Dark es mucho más "heroica" que su contraparte del manga, el cual por más bueno que se vaya haciendo a lo largo de la trama del comic, sigue siendo un ladrón con la moral bastante suelta. Esta caracterización heroica de Dark llega al punto de que Daisuke lleva encima una foto de Risa (la mina que le gusta) para poder al verla

transformarse en Dark cuando haya alguna emergencia (...otra que "Por el Poder de Grayskull!!!"...). En líneas más generales parece que la autora decidió esconder en el anime pistas de cómo se va a ir desenvolviendo la trama del manga... Habrá que esperar a que la serie haya avanzado más para ver cómo evoluciona la cosa.



"Somos las siamesas unidas por el cráneo"



LA AUTORA Y TODAS SUS OBRAS

Yukiru Sugisaki, nació el 26 de Diciembre (como toda dama no dice el año...) y se las ha arreglado para permanecer coqueta todos estos años (nadie conoce su cara, incluso hasta hace un par de años ni siquiera se sabía que era mujer)

Aunque sus profesores de arte la tildaron seguido de rara siempre se mantuvo firme en su decisión de ser dibujante, comenzando a realizar mangas a los 17 años. Está obsesionada a un punto medio enfermizo con los conejos (característica que heredó de su madre), a extremo tal de tener toda la casa llena y decorada con cosas de conejos; decoración que cambian según la estación... (freeeeeeeak!!)

Se sabe que su sangre es tipo O, lo cual según los propios editores japoneses es marca de que es una autora muy precou para complacer a sus fans... Para dibujarse a sí misma en los comentarios de los tomos, Yukiru siempre hace a un hombre con careta de conejo (?).

Suele utilizar computadora para realizar efectos en sus dibujos lo cual es algo muy raro dentro del shōjo ya que es considerado demasiado artificial para la atmósfera romántica y estilizada supuestamente necesaria de este género. Ella misma confiesa que sus influencias artísticas fueron del shōjo en el aspecto de guión, pero siempre del shōnen en cuanto al estilo de dibujo.

Es muy difícil hacer una cronología de sus series luego de su obra prima "Sotsuoyu M" ya que casi todas están superpuestas unas con otras. Mientras publicaba Candidate for Goddess para la revista Gum Comics de Wani Books,

estaba realizando la adaptación de Brain Power para la revista para chicos Shonen Ace (Evangelion, Macross 7 Trash) y de paso hacia DnAngel para Asuka... -Sotsuoyu M (Graduación M) es una versión paralela del video-juego porno "Sotsuoyu" tal vez que todas las miradas ahora son (chabones) creado por Kei Anisugawa. Sus cuatro tomos se publicaron en el Asuka entre Mayo de 1996 y Diciembre de 1997

-Luego de eso la editorial WaniBooks le daría un espacio en su rama Gum Comics para

que hiciera un manga propio, el cual sería Candidate for Goddess. Se publicó entre Noviembre del '97 y Diciembre del '01 y se recopiló en 5 tankoubons. De esta serie se haría luego una serie de TV, la cual se puede ver en las pantallas locales por Locomotion.

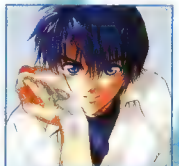
- La adaptación a manga del anime de Brain Power estuvo a su cargo entre Junio de 1998 y Febrero de 2001, con un total de 4 tomos que fueron serializados en la revista masculina Shonen Ace.

- DNAngel se serializa actualmente en la publicación mensual Asuka (la publicación regular femenina más importante de Kadokawa) y lleva acumulados nueve tankouons desde Octubre de 1997. En Febrero de 1999 Newtype realizó un artbook de 93 páginas compilando sus ilustraciones más importantes no sólo de DnAngel sino de muchas de sus otras series, bajo el nombre "Neutral". Además de esto se lanzó un juego de trading cards homónimo con imágenes de ese mismo artbook.

El 1° de Julio de este año salió al mercado otro artbook de Yukiru, esta vez completamente dedicado a DNAngel, llamado "Feather" (Pluma). También hay tres novelas que adaptan diferentes partes de la historia, "Ninyou no Namida" (Las Lagrimas de la Muñeca); "Yuki no Joo" (La Reina de las Nieves); y "Garasu no Kutsu" (Zapato de Cristal). Como parece que tenía tiempo libre, Yukiru decidió sacar otro manga más, el cual también se serializa en el Asuka desde Diciembre del año pasado, llamado Lagoon Engine

ShAngel en Argentina: talles chico para laras!

Aunque de la llegada del anime a nuestras tierras no hay noticias todavía (fuera de los previsible videos piratas de fansubs y bajadas piratas de internet), el manga ya está disponible en Argentina, Irea lanzó al mercado este comic, en una edición que es idéntica a la japonesa, con sobrecubiertas, formato de 200 páginas y respetando el sentido de lectura original. Como siempre sucede con las ediciones de este tipo, está disponible en comiquerías y Musmundos de todo el país. Su precio es de \$13 por tomo.



BRAIN POWER



CANDIDATE FOR GODDESS



LAGOON ENGINE



YUKIRU SUGISAKI TVRBA

Los Simuladores

Por Agustín Gómez Sanz

Baracus es un cagón!

LOS SIMULADORES

Cuando hace cosa de tres meses se propuso hacer una nota sobre esta serie, la idea básica era contar sobre un programa de televisión del cual no se había hablado casi nada en los medios, hecho a pulmón, que no tenía mayor promoción, que estaba fuera del monopolio Tinelli/Suar, con una audiencia de culto... Hoy la realidad es muy diferente. Después de una entrega de Martín Fierros en donde se llevó tres "estatuitas", más la mención especial de Oro, y un primer capítulo de temporada que midió más de 30 puntos; es difícil encontrar una revista o suplemento de espectáculos donde no se hable de ellos. Sin embargo, algo sigue igual (lo más importante de todo): La propuesta de hacer TV por el gusto de realizar un buen producto y mantenerse firme ante un medio que "telenovela" en exceso cualquier idea creativa que pueda funcionar.

El proyecto nació en plena charla en la mesa de un bar (sin duda el mejor lugar que existe para hacer planes que te cambian la vida). Los cuatro actores (Fiore, Peretti, D'Elia y Seefeld) ya habían compartido proyectos entre sí, tanto televisivos (Polladron) como empresariales (varios restaurantes y bares). La idea base era generar un producto propio, y no tener que andar contando baldosas hasta que los llamara Pol-ka, Tinelli o alguna otra productora ya establecida. Pero eso a cuesta de los actores le piden ayuda a Damián Szifron,



un ignoto cineasta veinteañero con algo de experiencia en televisión, que anteriormente había dirigido a Fiore y Peretti en un par de cortos. Szifron propone una idea arriesgada pero revolucionaria: Salir de la insostenible mentalidad repetitiva de la tele de los últimos años, en la que a nadie se le ocurre algo que

se escape del cotidiano barrial (boxeadores, soderos, futbolistas, mecánicos, kiosqueros, etc., etc., etc...); recuperar las series de aventuras; plantear series de pocos capítulos bien hechos en vez de caer en la actitud chorizista que enseguida alarga las historias a 3.827 capítulos haciendo que el conflicto no se arregle nunca.



Mario Santos



Emilio Ravenna



Pablo Lamponne



Gabriel Medina



Betún



La Brigada "B"



Darrián Szifron,
el director

"Simulacros S.A." (como originalmente iba a llamarse) fue pensada con la ambición de ser emitida en algún canal de cable (justamente la idea base era emular a las producciones independientes de canales de cable como HBO), y se convirtió en un respetable piloto en Diciembre de 2000. Pasaría un año y medio de estar dando vueltas hasta que llegara a manos del canal de las pelotas y éste aceptara hacerse cargo de la producción ejecutiva, del personal técnico y los gastos de equipos. Así, sin demasiada promoción previa, ese mismo piloto se convertía en el primer capítulo de "Los Simuladores", el cual sería emitido el 21 de Marzo de 2002.

La trama de este programa ciertamente trae recuerdos de clásicas series de aventura como fueron Misión Imposible o Brigada A, pero tiene al menos dos antecedentes específicos en la TV americana: En el '86, el productor de Brigada A y Muelle 56 realizó una serie (la que no le fue muy bien, por cierto) llamada Stingray (que ahora emite Sony). Ahí un tal Ray, se dedicaba a arreglarle los problemas a la gente que, recomendada por un amigo, lo contactaba a través de un clasificado buscando comprar un Stingray negro. La recompensa que pedía Ray a cambio de sus servicios era justamente "un favor", el cual seguro usaría para salvarle el culo al siguiente que pusiera un aviso. El mismo concepto se volvió a usar en la más moderna Vengeance Unlimited de 1998, la cual se emitió en nuestro país por el Warner



Channel; donde Michael Madsen (el malo de "Perros de la Calle") interpetaba a un tipo que hacía exactamente lo mismo a cambio de "un favor"... o si no se quiere cumplir, un millón de dólares. Los vengadores argentinos no son ni tan idealistas como el primero ni tan ambiciosos como el segundo, pero se quedan con lo mejor de ambos: a cambio de resolverle la vida hay que pagar el doble de lo que a ellos les sale el operativo y encima hay que aceptar actuar en algún simulacro futuro.

En los trece capítulos que duró su primer temporada lograron varias hazañas privadas, como hacer que una adolescente desista de hacerse las tetas; que una mina crea que tuvo un affair con Paul McCartney para recuperar las ganas de vivir; que se le pare la pija al Presidente de la Nación; o hacer que un pibe apruebe seis materias en una semana.

Esta primer tanda de episodios se destacó por estar perfectamente bien escrita, sin fallas o faltas de coherencia y lograr ser increíblemente ridícula pero a la vez verosímil. Los cuatro protagonistas estaban muy bien caracterizados, sin necesidad de que revelen absolutamente nada de sus historias personales. Lo único que se usó para construirlos es un muy bien elegido fondo musical (particular para cada uno) y una mínima situación en donde se los veía cuando reciben el llamado de reunirse. Otro aspecto muy importante que se desprende de los guiones es el humor que sale de las simulaciones,

aunque los personajes se lo tomen con absoluta profesionalidad y seriedad. Visualmente también estaba muy bien trabajada, con una calidad prácticamente cinematográfica; no sólo en la cámara en sí, sino en el cuidado que le daban al despliegue de producción, iluminación, ambientación, y efectos especiales.

Ese nivel de cuidado iba totalmente a contramano del medio, cosa que les creó muchas presiones a los cinco realizadores. Un unitario común se hace en tres días, cuatro como máximo; cada capítulo de Los Simuladores toma siete días. Este manejo de los tiempos llevó a que tuvieran que trabajar siempre contrarreloj, al punto de haber llegado a editar los dos bloques finales de un capítulo mientras se estaban emitiendo los dos primeros!! (algo absolutamente impensable para cualquier canal). Semejante trabajo obligó a que tras la emisión del final de temporada, el 19 de Junio de 2002, los cinco amigos se tomaran unas buenas vacaciones. Ante la negativa de volver enseguida con una segunda temporada, más que nada impulsados por que-



Se las curtirá a todas o son las primas?



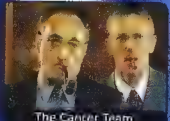
Confesate de una vez!



"Uso Colgate Herbal..."



The Cancer Team



"Al final, te la comés o no?"



La historia

El mecanismo de los capítulos es casi siempre el mismo: una persona con un problema se contacta con ellos y, tras aceptar las condiciones de pago, el plan se pone en marcha. El grupo está compuesto por Mario Santos (Federico D'Elia), el cual se encarga de armar los planes y coordinar al resto (y fumarse un habano cuando todo sale bien); Emilio Ravenna (Diego Peretti), que es el principal responsable de disfrazarse y personificar los papeles que se necesitan

sarios para el plan; Pablo Lamponne (Alejandro Fiore), que se encarga de conseguir los materiales para cada operativo (tigres, autos, grupos de hermanos gemelos, dobles, etc.); y Gabriel Medina (Martín Seefeld),

que es el "detective" que investiga todo lo relacionado con los participantes de cada caso. La justificación de todo (según comenta el director) es que muchas veces lo justo es ilegal y lo injusto es legal.



Guía de la primera temporada

Capítulo 1 - "Tarjeta de Navidad"

Objetivo: Reconciliar una pareja

Capítulo 2 - "Diagnóstico Retrospectivo"

Objetivo: Liberar a un tipo de un matón prestamista y sus dos asesinos a sueldo.

Capítulo 3 - "Seguro de Desempleo"

Objetivo: Conseguir que un ex-empleado sea retomado en la empresa lechera en donde se desempleaba.

Capítulo 4 - "El Testigo Español"

Objetivo: Sacar de encima un amante, acosador que vino de España.

Capítulo 5 - "El Joven Simulador"

Objetivo: Hacer que un chico apruebe Matemáticas, Física, Geografía, Historia, Química y Ed. Física en una semana.

Capítulo 6 - "El Pequeño Problema del Gran Hombre"

Objetivo: Lograr que el Presidente aumente su autoestima y tenga una erección...

Capítulo 7 - "Fuera de Cálculo"

Objetivo: Lograr que dos ladrones inexpertos salgan vivos de un banco.

Capítulo 8 - "El Pacto Copérnico"

Objetivo: Hacer que una mujer quiera dejar a su marido, ya que éste no sabe cómo divorciarse de ella.



"Me voy a laborar en Disputas"



Capítulo 9 - "El Último Héroe"

Objetivo: Engañar a un tipo que había estafado a varios haciéndose pasar por representante. Simulan un "reality show" en el cual lo terminan mandando un año al medio de la selva chaqueña; quedándose con toda su guita.

Capítulo 10 - "Los Impresentables"

Objetivo: Volver "presentables" a la familia de una novia en una cena con la familia perfecta del novio.

Capítulo 11 - "El Colaborador Foráneo"

Objetivo: Hacer que un comisario corrupto deje de aterrorizar a un barrio, metiéndolo en una simulación que incluye OVNIs.

Capítulo 12 - "Marcela & Paul"

Objetivo: Devolverle las ganas de vivir a un cincuentona, luego de su ruptura matrimonial, haciendo que crea que compartió una noche especial con "Paul McCartney".

Capítulo 13 - "Un Trabajo Involuntario"

Objetivo: Luego de que Santos es secuestrado por un mafioso, los Simuladores se ven obligados a liberar a su compañero de la cárcel y sacarlo del país. Este capítulo de final de temporada termina con los propios personajes tomándose unas vacaciones para repensar la forma en la que están manejando sus misiones (lo mismo que hicieron los realizadores); pero en pleno vuelo de ida salta un tipo cubierto de dinamita que amenaza con volar el avión.

La nueva temporada

Lo que más chocó de la emisión que comenzó en la primera semana de Abril de este año es la pelotuda pelea de cambios de grillas que hay entre el 13 y Telefé.

Aprovechando el hecho que Simuladores es el plato más fuerte de Telefé, Villarruel (el director de programación) está yendo y viniendo con el programa, cambiándolo de horario con tal de tapar el cambio de horario que a su vez había hecho el 13 con el programa de Francella, "Durmiendo con mi jefe", para que éste a su vez compitiera con "Ser Urbano".

Que yo te muevo "Caiga quien Caiga" para acá... Entonces yo saco "Resistiré", corro "Ser Urbano" y te pongo los "X-Men"... Entonces yo saco...

Más triste de todo es que los que sufren son los programas que nunca están a la hora que estuvieron la semana anterior y terminan con la mitad de espectadores...

Más allá de eso Los Simuladores encarronan una segunda temporada con bastantes cambios: Por un lado se van a ir revelando un poco más las historias personales de cada uno de los cuatro. Ahora que la serie está afianzada mostrarlos en sus respectivas casas no les cotidianiza tanto como podría haberlo hecho en la primera parte. Lo bueno es que aunque muestren bastante poco en realidad, la gran anticipación que hay por saber de sus pasados hace que ese poco suene a mucho.

Se sabe que se ahondará un poco más en el personaje de Santos, explorando las causas que lo llevaron a dedicarse al "simulador" y sobre el terrible suicidio de su padre. Pero lo más importante es una revelación que va a suceder con el personaje de Medina; el cual en la temporada anterior tuvo un encontronazo homosexual y ahora siempre se lo muestra en conductas más bien femeninas (planchando en pantuflas rosas, charlando con las amigotas de la peluquería, etc.). Será que esa revelación está relacionada con esto?

Parte del cambio que parece haber ocurrido en los personajes se refleja más que nada en sus ambientes personales, ahora parecen más dedicados a disfrutar de los beneficios que les trajo su trabajo (que parece que fueron buenos), se reúnen en una sala mucho más elegante; e incluso se introduce una nueva sub-brigada, encargada de los casos más simples. La nueva brigada está formada por ex-clientes de la primera temporada, lo que sirvió para darle un poco más de unión a ambas tandas. Otro integrante nuevo es Pedro Estín, un chico que le rompe el culo a cualquier Lassie y es utilizado en varios de los operativos. Sin duda el punto más importante de la trama general de esta segunda temporada es el regreso del tipo que se había internado en la selva chaqueña en el episodio nuevo. Luego de ver la noticia sobre el heroico rescate del avión (del

final de temporada) y darse cuenta de que todo fue un engaño, se va a convertir en un enemigo que los va a perseguir a lo largo de los nuevos trece capítulos. En cuanto a la puesta visual se nota que como mínimo hay que igualar a lo más grosso que hicieron en la temporada pasada. Esto tal vez trajo algunos problemas, ya que tanta espectacularidad a veces resulta contraproducente. Casos como querer simular un laboratorio de clonación, producto del esfuerzo conjunto de USA y Rusia o meterse en el F.B.I., terminan en esfuerzos poco verosímiles, y en cierto punto innecesarios. Lo interesante de la primera temporada era la simpleza con la que resolvían las situaciones, aunque la idea "simple" en sí fuera algo totalmente descabellado. Era una locura verosímil, o al menos era creíble el hecho de que los involucrados lo creían. Habrá que ver cómo se desarrollan los capítulos siguientes. Esta vez comenzaron a emitir con varios capítulos de ventaja, lo que les da al grupo un poco de margen para trabajar tranquilos. La idea es concluir la serie en 26 episodios (el capítulo final ya está esbozado) y hacer una película, pero nada de apurarse. Szifron dice que: "No quiero hacer 'la película de Chiquititas'". Mientras aprovechó el éxito de las vacaciones para terminar su primer largometraje "El Fondo del Mar" (premiada en el Festival de Mar del Plata) la cual todavía no tiene una fecha de estreno segura.



"Que lindo culo que tiene este"



El nuevo enemigo de Los Simuladores.

Shin-chan

Por Marcelo Vicente

Bart Simpson es gay!



En Argentina y en gran parte de Latinoamérica, si alguien comenta algo sobre un penpendo de un dibujo animado que pasan por la tele y que es un reverendo hijo de puta, aproximadamente un 95% de los interlocutores pensará que la alusión es para el temerario Bart Simpson. Sin embargo y por increíble que parezca, en otros lugares del globo como Japón y varias partes de Europa, esto de ninguna manera sería así, si no que de inmediato quedaría en evidencia que la referencia es para Shin-chan, otro borrego revendido acaso más guacho que el chaboncito amarillo de Springfield.

En efecto, Crayon Shin-chan (título original y completo) es un anime que en su país de origen ha devenido con el correr del tiempo en un verdadero ícono, y una prueba irrefutable al respecto es que cuenta con una presencia de más de 10 años en la sociedad nipona. Su creador, un fulano llamado Yoshito Usui, es toda una celebridad y con frecuencia es invitado a los programas de TV en los cuales se debate sobre psicología infantil. Si bien este dato puede sonar bizarro y hasta bastante contradictorio, lo cierto es que el tipo la tiene re-clará en estos asuntos; después de dos, y luego de tantos años (incluso de sesudo estudio, según ha confesado), puede decirse perfectamente que Usui le agarró la mano al modo de pensar de los pibes de hoy en día. Crayon Shin-chan nació como un manga en el año

クレヨンしんちゃん



1990 en las páginas de la revista Acción de la editorial Futabasha, pero como ocurre en la mayoría de los casos, su popularidad se vio incrementada cuando comenzó a transmitirse por TV. Esto ocurrió a partir del 13 de Abril de 1992 a través de la emisora TV Asahi, donde aún continúa pasándose -cada Viernes por la tarde- con singular éxito. A propósito, aunque

a la fecha se llevan emitidos casi 400 episodios, afortunadamente la estrella de Shin-chan está en Japón muy lejos de apagarse. No obstante, un dato a tener en cuenta es que el comic definitivamente estaba orientado hacia un público adulto, y como se verá luego, esto no ocurriría con el serie de TV (producida por la compañía Shin'eí Doga).



Este anime es en esencia una comedia infantil dotada de un humor irreverente, que cuenta las acciones cotidianas de una familia de clase media. El protagonista principal es un penpendo de 5 años que se llama Shinnosuke "Shin-chan" Nohara. Este guacho es un bardo de aquellos, y desde las páginas de Lazer ya se lo ha definido oportunamente como una mezcla entre Daniel el Terrible y Freddy Kruger. Aunque no es intrínsecamente malo, no puede evitar el originalir quilombos donde quiera que vaya, provocando que lo sufran no sólo sus viejos sino también sus compañeros, profesores y conciudadanos en general. Crayon Shin-chan llegó a esta parte del mundo -tarde, como casi siempre- recién el año pasado, de la mano de la distribuidora Televix y del canal Fox Kids, pero lamentablemente lo hizo en pésimas condiciones (ver segmento aparte), siendo terriblemente masacrado y suavizado. Además hay que aclarar que el nombre Crayon lo perdió de camino: acá llegó sólo con el nombre de Shin-chan. Su estreno se produjo concretamente el 9 de Noviembre de 2002, y (coartar a la serie), y por el otro, le terminaron haciendo publicidad gratuita. Volviendo al plano local, y para finalizar, es válida la siguiente reflexión. Por más que esté hecho mierda, Shin-chan viene cosechando seguidores en América Latina a paso lento pero firme, lo cual indica que la madera del producto efectivamente era de primera; lamentablemente está desperdiciado. Es una verdadera pena que su estreno en la región se haya dado en tales condiciones...

por espacio de una semana, no se va a perder ninguna trama importante de fondo. El arte de esta obra es extremadamente simple, al punto tal que más de uno puede llegar a decir "Che, pero qué dibujos pederlos! Incluso yo con los dedos de los pies podría haber hecho algo mejor!". No obstante, tal vez ahí reside la gracia de Crayon Shin-chan: su simplicidad, en hacer fácil lo difícil.

Otra cosa interesante para contar es que a pesar de que las historias del anime de Shin-chan fueron "suavizadas" con respecto a las del manga, una horda de padres enfurecidos puso el grito en el cielo cuando la serie de TV se estrenó en Japón... Alagaban por supuesto que un programa de esa clase atendería contra las buenas costumbres de los chicos, que el protagonista era un pésimo ejemplo, que la moral, la familia y blablabla... Por suerte estos pedidos no solamente no prosperaron, sino que además con el transcurso de los capítulos, el anime se fue volviendo un poco más parecido al manga. En pocas palabras, el tiro les salió por la culata, ya que por un lado no obtuvieron lo que pretendían (coartar a la serie), y por el otro, le terminaron haciendo publicidad gratuita. Volviendo al plano local, y para finalizar, es válida la siguiente reflexión. Por más que esté hecho mierda, Shin-chan viene cosechando seguidores en América Latina a paso lento pero firme, lo cual indica que la madera del producto efectivamente era de primera; lamentablemente está desperdiciado. Es una verdadera pena que su estreno en la región se haya dado en tales condiciones...



La historia (?) y los personajes que todavía no aparecieron en Argentina

Como ya quedó expresado líneas atrás, en este anime no hay una trama de fondo, sino que cada episodio refleja diferentes situaciones de la vida cotidiana de cualquier familia normal japonesa. Shinnosuke "Shinchan" Nohara es un pendejo petiso y cabezón -aunque más bien podría calificarse de terrorista- que se porta verdaderamente como el orto; o por decirlo de una manera educada: le hace la vida imposible a medio mundo. Y por supuesto que quienes más tienen que soportarlo son las personas que conviven con él: sus sufridos viejos Misae (Mitzy en la versión local) y Hiroshi Nohara. El padre es un ejecutivo que se la pasa laburando como un negro para levantar la hipoteca de la casa donde viven, y la madre es la típica ama de casa ponja. Volviendo a Shinchan, el pendejo se pasa el día entre otras cosas poniéndose en pena y persiguiendo a las minas, o haciendo la "danza del culo", pero acaso lo más gracioso es cuando hace el "zo-san" (elefante): resulta que precisamente se pinta la cabeza de un elefante alrededor de la pija, la cual viene a quedar como una trompa; entonces canta una canción mientras se sacude!!! ¡Ja ja ja! Sin embargo, lamentablemente, estas escenas jamás serán vistas por los televidentes de Latinoamérica. Humor bizarro al margen, la serie de Shinchan viene perfectamente entendida como funciona la cultura japonesa, ya que no se queda solamente en los tópicos ultra trillados de los demás animés (los festivales, el primer día de clases, etc.).

Otro personaje que

aparece en la historia, y que merece mencionarse es el perro de Shin-chan: Shiro; resulta que esta mascota (que es realmente pelotuda con todas las letras), fue encontrada por una amiga de Shin-chan, llamada Nene (Nini). A propósito, Nene es una compañera del jardín de infantes que es fanática de Sailor Moon! También hay que nombrar a Kazama -acá conocido como Cosmo (¿!)-, un pibe que desempeña el papel de la contrafigura de Shin-chan; es decir, es educado, amable y jamás se mete en quilombos. Por usar una frase que está de moda, Kazama es alguien "políticamente correcto". Asimismo más adelante aparecen en la historia la hermanita de Shin-chan, llamada Himawari, y otros amigos como Masao (Maxi), Bo (alguien medio retardado) y Kawamura (un maniático de las series tipo Power Rangers). Claro que tampoco hay que olvidarse de las maestras jardineras de estos "adorables niños": Ume (Uma) Matsuzaka y Midori (Dori) Yoshinaga. Aunque aparentan llevarse mal, en realidad vendrían a ser como hermanas (claro, por eso se llevan para el culo); por supuesto que es Shinchan quien se encarga de meter púa entre ellas. Y también hay que mencionar al director del jardín: el profesor Enchyo (que tiene una pinta de yakuzas que se cae).



Shinnosuke Nohara



Misae Nohara



Hiroshi Nohara



Himawari Nohara



Shiro



Los amigos de Shin

Como ya se dijo, el comic de Crayon Shin-chan tiene infinitamente mucha más chispa que la serie de TV homónima, sobre todo si la comparación se hace contra los primeros capítulos del anime original. Sin embargo, poner acá a la comparación se hace entre el manga y la versión de la serie televisiva que puede verse por estos pagos: en ese caso sería como comparar un piano con un sorete... En fin, las situaciones que se plantean en la historieta son más divertidas, más bizarras, y no encajarían en lo que vulgarmente se conoce como el "retrogrado" "apto para todo público". Algunos de los temas tratados en el manga que lamentablemente no se pudieran ver en el anime de Shin-chan son: Hacer cagar todo al viejo cuando este está manejando, o aparentar ser secuestrado por la maestra jardinera justo cuando pasa un patrullero. En cuanto al estilo del comic, es también tosco, bizarro y a primera vista (a segunda también) da toda la impresión de estar "mal" dibujado; sin embargo cuando se lo adapta para la TV, afortunadamente se mantuvo fiel a la obra original. La historieta de Crayon Shin-chan todavía se serializa en Japón, y al día de hoy se llevan recopilados 27 tankoubons. En cuanto a los largometrajes, al día de hoy existen nada más y nada menos que once! Es decir que en Japón se vienen produciendo a razón de uno por año. El primero se estrenó en el año '93 y se llamó Crayon Shin-chan the Movie: Action

El manga y las películas

Kamen vs. Haigure Maou (Action Kamen vs. El Brujo Haigure); la acción transcurre en la Tierra pero en un universo paralelo, en el cual Action Kamen (el ídolo de Shin-chan) existe en la realidad. Sin embargo, poner acá a nombrar todos los films y explicar de qué se tratan sería bastante engorroso, así que por lo tanto lo mejor será que sólo se citen los mejores. En este sentido, otras películas que merecen destacarse son las del año '98, la cual se llamó: Crayon Shin-chan: Dengeki! Buta no Hizume Daisakusen (Sensacional! El Gran Proyecto de la Pezuña de Cerdo), y la del año 2001: Crayon Shin-chan: Arashi wo Yobu Moresu! Otona Teikoku no Gyakushu (El Llamado de la Tormenta: Apasionante! El Imperio de los Adultos Contraataca). En esta última, se cuenta que todos los adultos se encuentran fascinados por una exposición que muestra cómo era la vida en Japón a comienzos de los años 70; pero cuando una organización desconocida monte un complot, sin intente desbaratar esa muestra, tendrá que verse las caras con Shin-chan y sus padres. Es necesario remarcar que todas estas películas cuentan con historias y situaciones bastante más elaboradas que la serie de TV. Y para finalizar con este punto, el pasado Abril se estrenó en los cines de Arashi el último largometraje de Crayon Shin-chan: Arashi o Yubu-Eikou no Yakiniiku Road (El Llamado de la Tormenta! El Glorioso Camino Yakiniiku).



Arashi o Yubu-Eikou no Yakiniiku Road (2003)



Arashi wo Yobu Moresu! Otona Teikoku no Gyakushu (2001)



El manga de Shinchan.

La versión local

A grandes rasgos puede decirse que la versión de Crayon Shin-chan que está empujando por toda Latinoamérica Fox Kids es una soberana chotada. Pero antes de hacer mierda a quienes hicieron el doblaje para la región, hay que aclarar que Fox Kids ya lo compró a la distribuidora Televix la cual tiene sólo los primeros 52 capítulos convenientemente masacrada; es una versión ultra inocua que pasó por la garra de los nefables yankees (en este caso la compañía Vitello Productions). El doblaje en sí como doblaje es correcto, las voces se ajustan a personalidad de cada personaje, incluso mencionan la palabra "pedo", macanudo... pero si ya se partió de una versión apócrifa, vamos caídos para todo el viaje. Lo que sí se puede achacar a los mexicanos que hicieron el doblaje es la pedorrada que se man-

daron con la letra del opening, en la cual describen a Shin-chan como "un poco patán, un poco haragán..." (¿) Realmente patético... Por suerte el ending queda instrumental (con los créditos en inglés). También queda desubicado en el guión que aparezcan referencias localistas o que tengan cero que ver con la obra original, como por ejemplo cuando en algún capítulo se mencionó a Quico (del Chavo), a Pamela Anderson o a Marilyn Manson. Este anime comenzó a doblarse a mediados del año pasado (y de hecho al día de hoy se sigue trabajando en eso) en el estudio Audiomaster 3000 de la ciudad de México, es decir en el mismo sitio donde se han doblado series como Ranma, Pokémon, Inu Yasha, Yu-Gi-Oh y Shaman King. Entre los actores que han puesto su

voz en este doblaje pueden citarse a la semipiterna Laura Torres (Goku de chico en Dragon Ball, Flint en Flint el Detective del Tiempo, Manta en Shaman King entre tantos otros) como Shin-chan, a Diana Pérez (Jessie en Pokémon) como Misae Nohara, y a Eduardo Garza (Lucero en Dragon Ball) como Bo. También hay que citar a Vanessa Garza-Lucero en Astroboy- como directora de este doblaje, quien dicho sea de paso, está ocupando idéntica tarea en el doblaje al español de Inu Yasha.



Guía de capítulos

- Comprende todos los episodios transmitidos hasta ahora por Fox Kids
- Emitidos originalmente en Japón entre el 13-4-92 y el 4-10-92

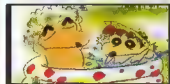
- 1- Peligro, niños jugando / Mamá quiere manejar / Mamá aprende a conducir
- 2- Mamá está gordita / Yo, el comando infantil / Un papá sin cejas
- 3- Fiesta pijama con la srta. Dorí / Hoy me enojé con Hishi / Mamá quiere aire acondicionado
- 4- Vamos a esquivar / Alegría en la cabaña / Despididos en las pistas
- 5- Grupo galletas / Mi cita con la srta. Uma / Mamá se fuga
- 6- Vamos a divorciarnos? / Play Bill 1 / Play Bill 2
- 7- Casi me recitan / Mamá mató a la television / Luck tiene suerte
- 8- Cuántos globos / Me encontré una cartera / Voy a la ciudad
- 9- Nos vamos de vacaciones / Vacaciones diver tidas / Papá tiene un colapso nervioso
- 10- Una noche sin papá / Anoté un home / A limpiar
- 11- Vamos de pesca / Marty es una sabihonda / Mamá al volante
- 12- Un novio para alguien / Tengo mi propio cuarto / Papá rompe una promesa
- 13- El abuelo nos visita / Voy al zoológico

- femenino / El abuelo no se va
- 14- Todo por una carta / Visita a la casa de los jugando / Mamá declara en huelga
- 15- Quién es Eisenhower? / Papá tiene una admiradora secreta / Hojas de otoño
- 16- Más vale tarde que nunca / Mamá es una compradora / No puedo dormir
- 17- El superhéroe de los comicos y yo / Cosmo el germinator / Papá sale a correr
- 18- Jugando con papá / Vamos de excursión / Que divertido es comer
- 19- Subo a la montaña / Me traigo la montaña / Sólo los gordos sobreviven
- 20- Mamá tiene un vestido nuevo / Adiós, Cosmo! / Mami me deja en el metro
- 21- Mamá tiene que vomitar / Mi linda colección / Me encantan los libros pesados
- 22- Vacaciones de primavera / Lucky se siente mal / Vamos de día de campo
- 23- Cramp para el bebé / Cosmo está enamorado / Soy el Dr. Corazón
- 24- Yo quiero otra mamá / A jugar en la piscina / El mes de mamá embarazada
- 25- Juguemos a las traes / Tengo una cita / Mi cita con Ricky

Nombre original	Voces originales	Voces dobladas
Shin-Chan Nohara	Shin-ichi Tanaka	Diego Reyes
Mitsy Nohara	Yoshiko Tanaka	María Pérez
Sokorika Dori	Yoshiko Tanaka	Vanessa Viquez
Bo...	Eduardo Garza	Eduardo Garza
Max...	Antonio Rivera	Antonio Rivera
Wini...	Mariana Ortiz	Mariana Ortiz
Señorita Uma	Yolanda Vidal	Yolanda Vidal
Sra. Pasados	Yolanda Vidal	Yolanda Vidal
Srta. Poppo	Carolina Hernández	Carolina Hernández
Srta Denise	Guillermina Wilfert	Guillermina Wilfert
Vecina...	Guillermina Wilfert	Guillermina Wilfert
Misae Nohara	Yoko Mizuki	Yoko Mizuki
Abuelo...	Yoko Mizuki	Yoko Mizuki



"Que pase la siguiente..."



La repercusión internacional y el autor

Crayon Shin-chan se había emitido prácticamente en todo el mundo antes de estrenarse en Latinoamérica. Además de Japón, obvio, se pasó en el sudeste asiático, siendo un verdadero clásico en Hong Kong, China y Tailandia (lugares donde también se ha editado el manga). Europa es otra región en donde esta obra es muy popular. En España, por ejemplo el anime se emite de Lunes a Viernes a las 15:05 en el canal K3 (de Catalunya) y por Telemadrid; claro que también la editorial Planetas De Agostini ha publicado el manga (tanto en español como en catalán). Por si esto fuera poco muchos canales locales más lo pasan y hasta Cartoon Network España lo emite todas las tardes. Estas versiones ibéricas, a diferencia de lo que se ve aquí, están libres de censura y dobladas directamente del japonés.

A tal punto llega el fanatismo que tienen los españoles por Shin-chan, que por el pasado 27 de Junio también estrenaron en los cines una de las películas, Shin-Chan: En busca de las bolas perdidas (¡o, qué nombre revelador...). Incluso se comentaba que hay una versión

dance de su opening que ponen en muchas discotecas de Barcelona (esto podría ir a Mundo Bizarro). Otros países europeos que transmiten Shin-chan son: Alemania - en el horario de las 15:40 - a través de la emisora RTL II (donde la editorial Feste Cosmo también publica el manga), Francia - por Fox Kids - de Lunes a Domingos y en seis (6) !!! horarios diferentes, e Inglaterra (también por Fox Kids). Un dato llamativo es que invariablemente en todos los países donde se pasó este anime, asociaciones de padres se quejaron y se terminó armando quilombo. En cuanto a USA, Shin-chan se emitió hace un par de años (obvio que la versión masacrada), como no podía ser de otra manera, por el canal Fox Kids; por otro lado, los primeros 30 capítulos se lanzaron en DVD, y el manga lo está publicando desde el año pasado la editorial Comiconse.

En lo que respecta al creador de Crayon Shin-Chan, hay que decir que es un tipo un poco más raro que el resto de sus colegas (sí, incluso más); por ejemplo, no se deja fotografiar porque tiene la creencia que si una foto suya sale publicada, sus obras se dejarán de vender (maldito

paranoico...). En fin... Yoshito Ueda es un hombre de edad - y estatura - mediana (anda por los cuarenta y pico), y confiesa haber empezado a dibujar de grande; de hecho su primer trabajo fue directamente Crayon Shin-Chan, el cual comenzó a hacer cuando tenía 27 años. En una entrevista reconoció que Crayon Shin-Chan está mal dibujado y se declaró fanático de Dragon Ball; mitad en joda y mitad en serio aseguró que leía la serie de Akira Toriyama para aprender a dibujar mejor. Además de su opera prima, Yoshito Ueda ha creado otro manga: Super Shurufu Tsukimi-san (La Sra. Tsukimi, super ama de casa).



Afiche español de la película de Shin-Chan.



E-mail: lazeralma@editorialvrea.com - Web Page: www.editorialvrea.com

Hola, Gracias por dirigiri sus miradas a esta curiosa sección de Lazer. Como un lector interesado, gracioso, con un peso polémico, extrovertido, inteligente y astuto (por lo tanto) a través de las columnas de texto super chico capaz de atiborrar su pot extensión incluso a quienes no tienen tanta... la historia es la Biblia y la saga del Señor de los cerros...

Empiezo pues por un poco de reflexiones inherentes a la revista en si. La primera es, tal como algo en la editorial de este número, "Siempre valiendo la pena una esta época de internet generalizada e información innegable generada por revistas de internet..."

En el caso de Lazer somos más que conscientes de cada día se hace más difícil ofrecer contenidos que no se puedan conseguir gratis y antes en red. Esto es algo que entendimos así desde el primer día y por lo que hemos tratado de mejorar nuestro rol en esta nueva era de contenidos más o menos informativos sino enteramente informativos...

1) Gente que escarba en toda la mierda, quita las mentiras y buloduces que se encuentran por la red y ofrece la información chequeada y de una forma ordenada, prolija, dividida y amena...

2) Gente que escarba en toda la mierda, quita las mentiras y buloduces que se encuentran por la red y ofrece la información chequeada y de una forma ordenada, prolija, dividida y amena...

3) Gente que escarba en toda la mierda, quita las mentiras y buloduces que se encuentran por la red y ofrece la información chequeada y de una forma ordenada, prolija, dividida y amena...

Lazer en si fondo no es una revista de opinión, de este lado de las cosas. Es un medio que quiere saber la verdad en esta era de internet generalizada? Estancia del buen camino, sabemos cambiar algo? Queremos escuchar las opiniones que tengan...

Bueno... y hablando de cables... recibí varios mails preguntando por el nuevo logo de breva que empezamos a usar... algunos meos. Entre las preguntas leí que algunos querían hablar de Fox Mulder de X-Files...

Bueno... y hablando de cables... recibí varios mails preguntando por el nuevo logo de breva que empezamos a usar... algunos meos. Entre las preguntas leí que algunos querían hablar de Fox Mulder de X-Files...

Bueno... y hablando de cables... recibí varios mails preguntando por el nuevo logo de breva que empezamos a usar... algunos meos. Entre las preguntas leí que algunos querían hablar de Fox Mulder de X-Files...

Bueno... y hablando de cables... recibí varios mails preguntando por el nuevo logo de breva que empezamos a usar... algunos meos. Entre las preguntas leí que algunos querían hablar de Fox Mulder de X-Files...

Bueno... y hablando de cables... recibí varios mails preguntando por el nuevo logo de breva que empezamos a usar... algunos meos. Entre las preguntas leí que algunos querían hablar de Fox Mulder de X-Files...

Bueno... y hablando de cables... recibí varios mails preguntando por el nuevo logo de breva que empezamos a usar... algunos meos. Entre las preguntas leí que algunos querían hablar de Fox Mulder de X-Files...

Ladies ante gentlemen, con ustedes las cartas...

"La experiencia no es transferible..."

La experiencia no es transferible... "La experiencia no es transferible..."

La experiencia no es transferible... "La experiencia no es transferible..."

La experiencia no es transferible... "La experiencia no es transferible..."

La experiencia no es transferible... "La experiencia no es transferible..."

La experiencia no es transferible... "La experiencia no es transferible..."

Jack SIGN, Love Hina, Utana (no le termino sin aunque la tengo en el... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

Jack SIGN, Love Hina, Utana (no le termino sin aunque la tengo en el... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

Jack SIGN, Love Hina, Utana (no le termino sin aunque la tengo en el... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

Jack SIGN, Love Hina, Utana (no le termino sin aunque la tengo en el... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

Jack SIGN, Love Hina, Utana (no le termino sin aunque la tengo en el... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

Jack SIGN, Love Hina, Utana (no le termino sin aunque la tengo en el... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

Jack SIGN, Love Hina, Utana (no le termino sin aunque la tengo en el... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

que realmente no saben como terminarla una serie, digamos que un fan de tal o cual serie que menos quiere es que se acabe... (Revelation, One Piece (tempo, snif), Glee - Gil Al, Serial Experimentos Lain, hushu, Yui, Kure Kano y hmmm no me acuerdo...)

mente... ah-)) Dejo Lazer... un besooooo!!!! Entos... suerte... fuerza y todo lo que se pueda... Los que... La Rinoa Argentina XXXX... Me voy a cagar de iron...

mente... ah-)) Dejo Lazer... un besooooo!!!! Entos... suerte... fuerza y todo lo que se pueda... Los que... La Rinoa Argentina XXXX... Me voy a cagar de iron...

mente... ah-)) Dejo Lazer... un besooooo!!!! Entos... suerte... fuerza y todo lo que se pueda... Los que... La Rinoa Argentina XXXX... Me voy a cagar de iron...

mente... ah-)) Dejo Lazer... un besooooo!!!! Entos... suerte... fuerza y todo lo que se pueda... Los que... La Rinoa Argentina XXXX... Me voy a cagar de iron...

mente... ah-)) Dejo Lazer... un besooooo!!!! Entos... suerte... fuerza y todo lo que se pueda... Los que... La Rinoa Argentina XXXX... Me voy a cagar de iron...

mente... ah-)) Dejo Lazer... un besooooo!!!! Entos... suerte... fuerza y todo lo que se pueda... Los que... La Rinoa Argentina XXXX... Me voy a cagar de iron...

mente... ah-)) Dejo Lazer... un besooooo!!!! Entos... suerte... fuerza y todo lo que se pueda... Los que... La Rinoa Argentina XXXX... Me voy a cagar de iron...

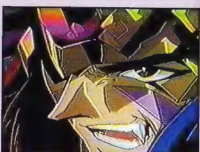
MUNDO BIZARRO

CUANTOS SABIAN QUE EN JAPON SE EDITO UNA OVA DE ZENKI?!

Que los ponjas sorprendan al mundo día a día con sus extravagantes creaciones, ya hace tiempo que dejó de ser noticia (sólo falta que anuncien la invención de los maniquies que se hacen la paja), y también dejó de serlo el hecho que produzcan animes sobre cualquier pederasta que anda dando vueltas por ahí; a propósito de esto, vale recordar el triste caso del Topo Gigio, ya tratado al detalle en su momento en esta sección. Pero si uno se pone a bucear un poco en profundidad, se pueden encontrar con cosas verdaderamente bizarras, con obras que ni el más otaku -en el peor sentido de la palabra- podría ufanarse de conocer.

Es el caso de la OVA de Zenki, producida en el año '97, es decir dos años después de que se realizara la serie televisiva de 51 episodios que pudo verse completa por estos pagos hace algún tiempo por Magic Kids. Esta animación hecha expresamente para ser comercializada en el mercado de los videos, se comprende de un solo capítulo de 30 minutos, y su única finalidad de realización parece haber sido el mostrar por unos cuantos segundos en todo su esplendor las tetas de Chiaki, la protagonista (joven borrega acá conocida como Cherry).

Aunque en realidad, tiene toda la pinta de ser un capítulo cualquiera que sobró de la serie de TV original, un poco más alargado eso sí. Pensar esto no es para nada descabellado, de hecho es bastante frecuente que ocurran cosas similares con otros animes. Sin embargo, en honor a la verdad, esta OVA de Zenki está un poco mejor animada, pero no hace ninguna referencia a que trate de una secuela o algo por el estilo. El marco temporal, en tanto, es el mismo al de la serie de TV. En cuanto al staff de producción, es exactamente idéntico al del anime original. La trama de la OVA en cuestión cuenta que Chiaki llega a una misteriosa aldea llamada Karuesaru donde ha sido convocada para que haga un trabajo de exorcismo: acabar con un demonio que aparece cada 60 años, el cual cada vez que viene, como condición para no destruir todo el pueblo exige quedarse con la vida de siete minitas de 17 años. Y quien llama a Chiaki es la madre de las dos únicas chicas de toda la aldea que quedan vivas: las hermanas gemelas Hikaru y Michiru Ibuki. Pero resulta que justamente estas dos pendejas ya han sido atrapadas espiritualmente por el demonio y se terminan arrojando a un precipicio a modo de sacrificio, para que éste no destruya la aldea. La cosa es que Chiaki (y Zenki, por supuesto) pelean con el monstruo de turno y lo derrotan sin mucho esfuerzo, salvo que Zenki acaba con un raspón en la cara. Y así -con más pena que gloria como podría observarse- finaliza esta OVA, la cual por suerte prácticamente no ha trascendido desde su Japón natal... Volvó Topo Gigio, te perdonamos!!



"Me que brazalette, ahora chiaki hace crecer a zenki de otra forma..."



"Si te tiras otro ya no voy a poder verte"



BLOOD
-Reedición -200 pags.
-Con Sobrecubierta -\$15
SOLO EN COMIQUERIAS



SABER MARIONETTE J#5
-Ultimo Número!!! -\$10
-200 pags.



D.N.Angel #1
-Novedad!!! -200 pags.
-Con Sobrecubiertas -\$13
SOLO EN COMIQUERIAS



KENSHIN #10
-200 pags.
-\$7,50



FUSHIGI YU GI #11
-100 pags.
-\$6,50



MACROSS #11
-100 pags.
-\$6,50



EVANGELION #1
-Reedición -100 pags.
Páginas a color en papel
Ilustración-\$6,50

NOVEDADES DE JULIO EN: TVRÉA

Los números atrasados de todos los mangas que publica o ha publicado Ivrea pueden conseguirse en comiquerías de todo el país.

Además de estos, están disponibles:

- EVANGELION (#1-14), I'S (#1-12),
- CARD CAPTOR SAKURA (#1-10),
- LOVER (#1-3), RANMA 1/2 (#1-25),
- SLAYERS (#1-2), SABER J (#1-5).
- SLAYERS PREMIUM,
- MIYUKI-CHAN IN THE WONDERLAND,
- FUSHIGI YUGI (#1-10), MACROSS (#1-10)
- Y ANGELIC LAYER (#1-2)

Para ver tapas e interiores de todas nuestras series, estar al día sobre fechas de lanzamiento y consultar el listado de direcciones de todas las comiquerías del país visita: www.editorialivrea.com