



No te encontrarás con un maestro espiritual.  
Ni con un enviado del más allá.  
Pero, en Camelot encontrarás los secretos más preciados.

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel:4374-6152 "envíos al interior"  
Venta Telefónica 4373-2902 / ventas@camelotcomics.com.ar

www.camelot-comics.com.ar

**Camelot**  
COMICS STORE

# LAZER

ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO !



ALF  
EL E.T. DE LOS '80



KILL BILL  
TARANTINO NIPON



SAILOR MOON LIVE ACTION  
(OMNNNNNNNNNN!!!)



TODO LO NUEVO QUE  
SE VIENE EN TV



# YU YU HAKUSHO



# 32 - \$5.-

TV REA

• SU EMISION POR CARTOON • EL MANGA  
• LAS PELICULAS • EL AUTOR • HUNTER X HUNTER

# LAZER

ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO !



**ALF**  
E.E.T. DE LOS '80



**KILL BILL**  
TARANTINO NIPON



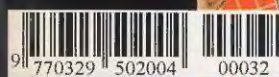
**SAILOR MOON LIVE ACTION**  
(OMNNNNNNNNNN!!)



**TODO LO NUEVO QUE SE VIENE EN TV**



# YU YU HAKUSHO



# 32 - \$5.-



• SU EMISION POR CARTOON • EL MANGA  
• LAS PELICULAS • EL AUTOR • HUNTER X HUNTER

A veces siento que los seres humanos somos como una plaga de langostas... Llegamos a algo, lo consumimos absolutamente hasta que no queda más nada y luego partimos en otra dirección...

Ese algo puede ser una ciudad, una relación, un trabajo, un hobby, un amigo, una comida... Todo parece más interesante cuando es la primera vez... las ciudades son más interesantes cuando uno recién llega y no sabe lo que se va a encontrar detrás de cada esquina, las relaciones humanas son más divertidas cuando no conocés cada ángulo de los pensamientos, manías e historias de la otra persona, el trabajo es sólo apasionante cuando uno va descubriendo y aprendiendo, cuando se vuelve una línea de montaje es una cagada...

Sin embargo a veces parece que todo fuera al revés... hay trabajos que giran en torno a crear y es difícil aburrirse de crear cosas nuevas, hay personas interesantes que por animarse a cambiar y experimentar cosas nuevas logran reinventarse una y otra vez logrando que nunca puedas aburrirte de ellas... y hasta hay cosas que su inmutabilidad es lo que más nos atrae de ellas por la sensación de tranquilidad que nos dan.

Sin embargo ese deseo de conocerlo todo, experimentarlo todo y luego irse a la mierda, está ahí siempre, metido en el fondo de nuestros corazones. Rigiendo la mayoría de las cosas.

Con Lazer creo que hemos llegado a ese punto, donde lo hemos consumido todo, experimentado en todas las direcciones de los márgenes ficticios que nos autoimpusimos. Es hora de cambiar, de evolucionar, para que esto no se convierta en una embolante línea de montaje. A partir del próximo número verán una Lazer distinta, extraña, rara, pero espero más interesante e impredecible y... de yapa, puntual.

**Leandro Oberto**  
Editor

**Somos una plaga de langostas...**

**IVREA**

**LAZER # 32**

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

Presidente y Dirección Editorial  
Leandro Oberto

Vice-Presidente y Editor Responsable  
Pablo Ruiz

ISSN 0229-9028 - Registro de prop. intelectual N° 988830  
All the brands/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.  
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.  
Notas © 2004 Editorial Ivrea S.A.

Distribuido en kioscos argentinos por:  
Pablo Santoro, Homero 1048, Cap Fed. (Capital y GBA)  
DISA Luis Saenz Peña 1832 Cap Fed. (resto del país)  
Distribución en el exterior: Editorial Ivrea S.A.  
Planta Impresora: T-Teca Productora Gráfica  
30 de Abril de 2004 - Printed in Argentina

**LAZER**

Director General  
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,  
Investigación y Redacción  
Ricardo Perez, Graciela Escobar,  
Romina Galotta, María Yepes,  
Gabriel Greif, Eduardo Di Costa,  
Irene Licerias, Marina Fornaguera

# news

**SE ESTRENO CON EXITO LA NUEVA PELICULA DE SAINT SEIYA (ah, y nosotros ya sacamos Episode G#1!!)**

No caben dudas de que Seiya y su banda caballerística se encuentran en pleno revival en Japón. Para su autor, Masami Kurumada, siempre fue una astilla en el orto no haber concretado sus ideas acerca de una nueva y final saga de sus personajes, la apócrifa "Saga del Cielo". Por suerte, el éxito alcanzado con las 13 OVAs de la reciente Saga de Hades le han abierto ahora nuevas puertas. La quinta película de los Santos de Atena, intitulada Saint Seiya: Tenkai-Hen Overture (Prólogo a la Saga del Cielo), fue estrenada en Japón el pasado 14 de Febrero. En esta oportunidad los Santos de Atena se enfrentan a los Dioses del Olimpo Apolo y Artemisa, dando así el puntapié inicial al futuro desarrollo de esta última parte. Anteriormente al estreno, el 28 de Enero, se publicó en las páginas del semanario Champion Red un manga de 8 páginas totalmente a color que sirve como enlace entre el último tomo del comic original (que data de 1990) y el comienzo de esta nueva historia. La trama nos muestra cómo Toma de Icarus recibe la orden divina de acabar con todos los Caballeros del Santuario, cosa que efectivamente se dispone hacer al comienzo del nuevo film.

Por otro lado el manga de Episode G alcanzó su tercer tomo recopilatorio el pasado 19 de Febrero. A esta altura ya varios Caballeros Dorados han hecho aparición, entre ellos Mu de Aries, Aldebarán de Tauro, Saga de Géminis y Milo de Escorpio, quienes junto a Aioria de Leo (protagonista de esta historia) hacen frente a los Titanes de la Diosa Gea, los cuales intentan alcanzar la Estatua de Atena donde se encuentra enterrada una poderosa arma capaz de resucitar a Kronos, el más poderoso de los Titanes. El manga sigue de a poco revelando misterios y pasados de los 12 Caballeros de Oro, manteniendo a su vez un estilo moderno y novedoso gracias a los lápices del dibujante Megumu Okada. Editorial Ivrea ha comenzado recientemente a publicar el manga de Episode G. El mismo sale en tomos de 100 páginas en formato B6 (el mismo con el que se publicó en Japón) e incluye, además de las aclaraciones de la traducción, bocha de páginas a color. El eventual éxito de Episode G en Argentina abriría las puertas a una edición nacional del manga original de Saint Seiya.



El manga publicado en el semanario Champion Red

Tapa del tomo #3

## GANTZ: EL MANGA GORE HIT DEL MOMENTO SE CONVIERTE EN ANIME

El autor Oku Hiroya logró el reconocimiento internacional con su obra semi erótica "Hen", pero el éxito masivo llegó recién en el año 2000 cuando estrenó su sangrienta obra de ciencia ficción GANTZ. Desde comienzos del nuevo milenio este título es uno de los más vendidos dentro de la línea adulta de Shueisha (Young Jump), y cuenta la historia de Kei Kurono: Luego de morir atropellado ("despedazado" mejor dicho) por un subte, Kei es teletransportado a una habitación donde una esfera negra conocida como "gantz" lo provee a él y a muchos otros fiambres resucitados de trajes especiales y armas futurísticas para mandarlos en misiones cuasi suicidas para asesinar aliens que viven ocultos en nuestro planeta.

Teniendo en cuenta el tremendo éxito que está teniendo esta serie, que ya pasó los 11 tomos recopilatorios, una versión en anime era algo lógico de esperar. Lo que inicialmente se pensó que sería una película para cines (porque el trailer se pasó en salas de todo el país) terminó convirtiéndose en una serie semanal producida por Gonzo y que acaba de estrenarse el 12 de Abril por Fuji TV.

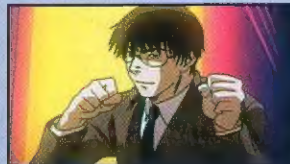


Freddy, muérete de envidia

## CONFIRMADO: HARAN EN JAPON UN ANIME DE DAYDREAM

Después de unos cuantos rumores al respecto, finalmente se puede decir de manera oficial que Teizo Kurei Daydream será llevado al terreno de la animación. En efecto, la mayoría de las revistas japonesas dedicadas al manga y al anime vienen anunciando desde hace algún tiempo que para el próximo invierno saldrá al mercado una miniserie de OVAs de esta aclamada serie. Incluso la revista Newtype de la editorial Kadokawa (la misma que publica el manga original) lanzó a modo de regalo con el número del pasado Noviembre un CD de 28 minutos con fragmentos de los diálogos que podrán oírse en el anime. Desgraciadamente, aún no puede añadirse mucho al respecto, salvo que los autores estarían metidos de lleno en la realización de la obra. Otra cosa para comentar es que más allá del papel, la historia de Daydream ya se había plasmado en tres CD Drama, editados entre 2001 y 2002.

Daydream narra la historia de Misaki Saiki, una chica de 19 años conocida como la reina del sadomasoquismo. Pero ese no es el único campo donde se destaca esta voluptuosa mujer, Misaki es también una "Kuchiyoseya", una suerte de shamán que puede comunicarse con los fantasmas de los muertos que rondan en el mundo. Por esto es reclutada por su amigo Soichiro para trabajar resolviendo misterios sobrenaturales para un departamento del gobierno japonés. Armada con una cuerda poseída por un demonio arriesgará su vida (a cambio de buena cantidad de guita) para llevar a los espíritus impuros al otro mundo. El manga de Daydream es un thriller que mezcla magistralmente el humor y las duras escenas de sexo, con una trama compleja digna de X-Files. Todo narrado con dibujos detallados y muy cinemáticos. La serie aún está serializándose en Japón, y al día de hoy se llevan recopilados 5 tomos.



## SE VIENE EL ANIME DE LAS TATU!!

En números anteriores de Lazer ya comentábamos el parecido entre las TATU y las clásicas colegialas tortilleras del anime... pero ahora la cosa se viene en serio!! Ya es un hecho que la empresa IMOVE se va a gastar unos 4,7 millones de dólares en producir una película animada de 100 minutos que estará protagonizada por las lolitas rusas líderes del pop lésbico.

t.A.T.U. Paragate, tal el nombre del film, llegará simultáneamente a salas de Japón, Europa Occidental y Rusia en Noviembre del corriente año. La dirección correrá a cargo de Norio Kashima (Dirty Pair), mientras que el creador de la banda, el Sr. Ivan Shapovalov (grande risito!), supervisará toda la puesta en escena y meterá mano en los guiones, los cuales por el momento se mantienen en estricto secreto (estará involucrada la KGB??). Sin embargo, el gran misterio no es ese, sino saber cómo hicieron los tipos para convencer a Shinichiro Watanabe, el hombre detrás de la exitosísima Cowboy Bebop, para que dirija el opening de la futura peli (nuevamente: estará involucrada la KGB!?!).

Obviamente, las chicas darán voz a sus versiones animadas y grabarán todos los temas de la banda sonora, la cual se sumará a toda una batatoh-la de merchandising conmemorativo que ya incluye gorritas, remeras, posters, trading cards y un futuro lanzamiento de model kits.



## MELODY OF OBLIVION SERA UNA DE LAS SERIES ESTRENO DE GAINAX PARA EL 2004

Este año marca el 20 aniversario de la ya legendaria empresa de animación, la cual prometió para Abril el estreno de dos de sus nuevas producciones (la otra fue "This Ugly and Beautiful World"). Tal como se había anunciado en la Lazer #30, el pasado 6 de Abril finalmente llegó a las pantallas de TBS la esperada adaptación de Boukyaku no Senritsu / Melody of Oblivion. El concepto original de esta historia había sido desarrollado por Gainax para un juego RPG (que también se comentó en Lazer #22) y que nunca llegó a puerto. Shinji Katakura, sin embargo propuso que aunque sea se usara la idea para hacer un manga, el cual con el tiempo fue consiguiendo cada vez más seguidores hasta convertirse en un hit (en Mayo sale el cuarto tomo). El éxito creciente del manga convenció a la gente de Gainax a que finalmente pusiera la teca detrás del proyecto, y la serie ya está pautada para dos temporadas, algo bastante raro ya que usualmente se espera a ver cómo le va a la primera para hacer una segunda (parece que le tienen fé). Quién sabe, por ahí algún día hasta sacan el RPG...



## EDITORIAL IVREA PRESENTE EN LA FERIA DEL LIBRO

Editorial Ivrea es parte de la 30ª. Edición de la Feria del Libro. Dicho evento tiene lugar entre el 13 de Abril y el 9 de Mayo y se lleva a cabo en el tradicional predio de La Rural en la Ciudad de Buenos Aires. Para la ocasión se anuncian muchas sorpresas y diferentes actividades. Editorial Ivrea está ubicada en el stand #200 del Pabellón Azul (cuyo acceso peatonal más próximo es por la Av. Sarmiento) 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, y muchas ofertas.



**GASH BELL:  
SIMPATIA POR LOS DEMONIOS**

El ignoto dibujante Makoto Raiku ha dejado de pedirle plata a sus viejos gracias al éxito que su obra Konjiki no Gash Bell ("Gashbell, el dorado") ha alcanzado, convirtiéndose en los últimos meses en el nuevo anime hit de Japón. La historia nos cuenta que en el presente los demonios andan por la Tierra buscando humanos que quieran transformarse en sus amos, siendo estos los únicos que pueden darles derecho a pelear en el Mundo Demoníaco. El protagonista, Takase Kiyomaro, deja de ser un depresivo pendejo traga al que todo le chupa un huevo cuando se transforma en el amo del demonio Gash Bell, librando juntos intensas batallas contra otros malditos seres diabólicos. La serie fue estrenada el 6 de Abril de 2003, manteniéndose desde entonces intacta en la grilla de Fuji TV y superando ya los 60 episodios. La versión manga, por su parte, sigue serializándose en las páginas del semanario Shonen Sunday de Shogakukan habiendo alcanzado recientemente 14 tomos recopilatorios, además de comenzar a ser publicada en varios países europeos. La productora del anime, Toei Animation (Digimon, One Piece, Yu-Gi-Oh!), prepara además una película llamada Gash Bell: 101 Banme no Mamono (El desconocido demonio #101), la cual será estrenada el próximo 7 de Agosto.



**IKKITOUSEN  
PIÑAS Y PANTIES, TACLES Y TETAS**

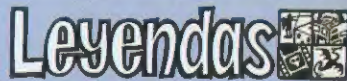
El manga prodigio de la editorial Wani Books (conocida en el medio japonés como "la editorial de los yakuza", por la pinta de sus integrantes) fue adaptado recientemente a una también muy exitosa versión animada por la compañía Genko. Ikkitousen significa literalmente "Invencible" (se refiere a alguien que puede pelear contra mil oponentes juntos) y es un típico manga de peleas entre pibes de secundaria. Típico sin contar que tiene tanto fanservice que hace parecer a Aika como un programa de Socolinski; y que los personajes son en realidad re-encarnaciones de los históricos héroes de la antigua leyenda China de los Tres Reinos. La genial combinación de sexo (desde la clásica rotura de remera para pelear en tetas hasta chupadas de pija), peleas callejeras al mango, e historia tradicional china mezclada con el mundo real (alumnos ordenados por jerarquía feudal, gente que recibe decretos imperiales por celular, etc); hicieron que esta serie de Yuji Shiozaki fuera también un éxito de anime. Extrañamente sólo se produjeron 13 episodios que obviamente no adaptaron todo el manga ya que éste sigue siendo serializado en la revista GUM desde sus comienzos en 2000. Los capítulos se emitieron entre Julio y Octubre del año pasado y debido al continuo crecimiento de popularidad del manga se está viendo de producir una segunda temporada.



El manga de Ikkitousen

**IVREA ESTARA PRESENTE EN  
LEYENDAS DANDO UNA CHARLA**

Acaba de confirmarse que Editorial Ivrea será parte una vez más de la convención rosarina Leyendas, cuya sexta edición tendrá lugar los días 28, 29 y 30 de Mayo de 2004. A estas alturas ya un clásico, el staff estará presente el Sábado 29 dando una charla abierta relacionada con el presente y futuro de la editorial los títulos a publicar, etc. Leyendas tendrá lugar en el lugar de siempre, es decir, en Sargento Cabral y el río Paraná.



**ROSARIO**

Como encontrarlos...



**SAN MARTIN 843 - Loc. 15/16**  
Galeria Calle del Sol - Rosario  
Tel. (0341) 4470596  
Envíos al interior  
[www.purocomic-rosario.com.ar](http://www.purocomic-rosario.com.ar)

REMERAS Y POSTERS

SAN MARTIN 843 LOC. 6

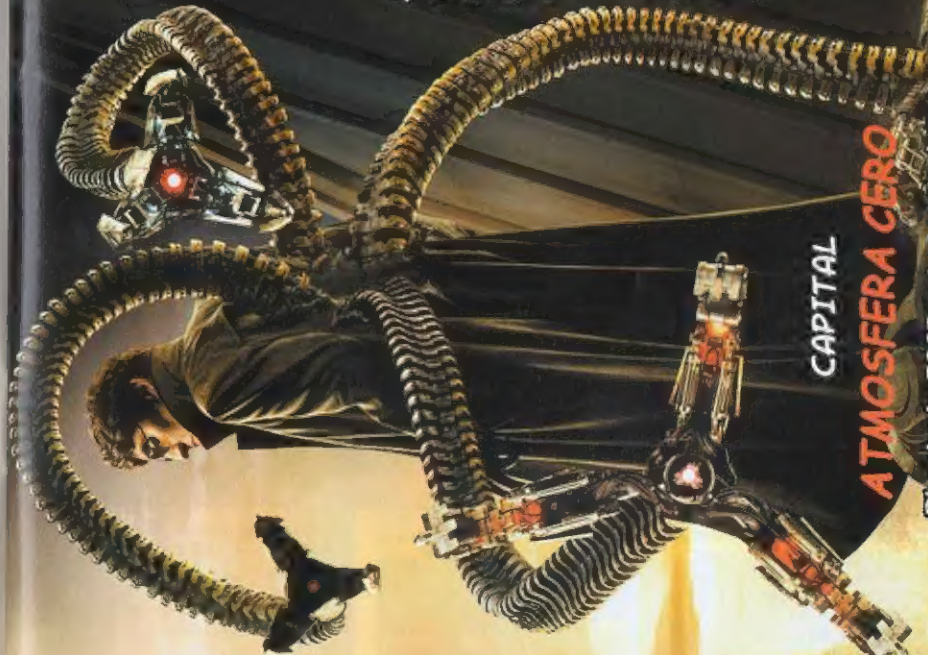
GALERIA CALLE DEL SOL - ROSARIO

Tel. 4111145

en Zona Norte:

**FULLSCREEN  
VIDEO CLUB**

Gorriti 718 - Tel. (0341) 4305140  
[vscreen@rdigital.com.ar](mailto:vscreen@rdigital.com.ar)



CAPITAL

**ATMOSFERA CERO**

Rivadavia 5283 - Local 38/35  
Tel. (011) 4902-3655

# Yu Yu Hakusho

Por Marcelo Vicente

**Xuxa y Sasha sushi comen...**



**E**xagerando un poco, el día 2 de Febrero de 2004 definitivamente no será una fecha más en el calendario de efemérides en lo que respecta al anime en Argentina, y los países latinoamericanos hispano parlantes. No es para menos. Es que después de una espera de casi siete años, la mundialmente aclamada serie animada de Yu Yu Hakusho, por fin se estrenaba en la región a través de las pantallas del Cartoon Network local (en el segmento Toonami). De alguna manera era como que una asignatura pendiente era cumplida, como que el círculo se cerraba. Por si alguno no lo recuerda, Yu Yu Hakusho saltó a la fama en nuestro país allá por 1997, y fue, a qué negarlo, de una manera bastante atípica: los fans locales, ávidos de anime, haciendo zapping descubrieron que la emisora brasileña Manchete estaba pasando esta serie todas las tardes. Gracias a que este canal se encontraba por ese entonces disponible en la mayoría de los sistemas de cable, se repitió entonces un fenómeno similar al que ya había ocurrido en 1994, cuando la propia Manchete había estrenado Los Caballeros del Zodiaco. Es interesante mencionar que por el '97, las series ponjas que llegaban a nuestras pantallas, lo hacían en cuentagotas. Además de la ya establecida Saint Seiya, recién estaban dando sus primeros pasos las emisiones locales de Sailor Moon y Dragon Ball (por Magic Kids); realmente muy poco. E imaginar a canales como



Cartoon Network, Locomotion o Fox Kids pasando anime (algo elemental para la nueva generación de fanáticos), básicamente era algo que rayaba con la futurología; así como también lo era ir al kiosco de revistas a comprar un manga. La cosa fue que la "comunidad" empezó entonces a demandar material sobre Yu Yu Hakusho, ya que

nadie estaba seguro de cuántos capítulos eran, quién era su creador, etcétera. En fin, info que si bien hoy se puede conseguir sobre cualquier serie con sólo un par de "clicks" del mouse, por esa época en la cual Internet era algo de pocos y las páginas de anime eran escasas, resultaba complicado. A propósito, algo que potenció el boom



YUSUKE



KURAMA



HIEI



KUWABARA



KOENMA



GENKAI

local de esta serie, fue que Lazer le dedicara la tapa en su número 4. Desde entonces, los rumores de que Yu Yu Hakusho iba a emitirse doblado al español fueron moneda corriente, pero hasta hoy, desgraciadamente, esto no había ocurrido; lo que ha hecho Cartoon Network, incluso podría calificarse de histórico.

En su país natal, Yu Yu Hakusho (que no tiene una traducción exacta sino que puede interpretarse como "El reporte de lo sobrenatural") nació en 1990, de la mente de un historietista llamado Yoshihiro Togashi. En concreto, comenzó a serializarse en las páginas del semanario Shonen Jump de la editorial Shueisha (cuna también de Rurouni Kenshin, I's, Slam Dunk, Yu-Gi-Oh! y Shaman King entre tantos otros), y desde el vamos se perfiló como uno de los favoritos del público. Eso originó que un par de años después, más precisamente el 10 de Octubre de 1992, un anime homónimo comenzara a emitirse a través de las pantallas de Fuji TV, el cual también se volvió en un abrir y cerrar de ojos, en un éxito demoledor. Como apostilla puede agregarse que aunque la historia básicamente fuera la misma, el diseño de personajes logrado para el anime era muy superior a los diseños originales de Togashi. Visualmente, la serie animada era impecable. A propósito, algo interesante para comentar es que quien produjo el anime de Yu Yu Hakusho fue el Studio Pierrot, compañía cuyas obras,

históricamente no se emitieron en América Latina. Otros detalles simpáticos que merecen mención es que el apellido Urameshi (el del protagonista) tiene que ver con una supuesta frase que de acuerdo con los japoneses, murmuran los fantasmas en forma de lamento; también que el ideograma de Yu (en Yusuke) significa literalmente "fantasma"; y que "kuwabara, kuwabara" (el apellido de otro personaje) es una frase típica que en Japón dice la gente cuando escucha algo escalofriante.

Enmarcado en la acción, lo sobrenatural, e incluso en el humor negro, este anime definitivamente marcó una huella, y al día de hoy en Japón muchos lo recuerdan; una prueba de eso es que a lo largo de estos últimos años, el merchandising siguió vigente (de hecho acaba de lanzarse al mercado un nuevo fichín). Sin embargo en su momento, tras totalizar la nada despreciable suma de 112 episodios (nada que ver con las medias actuales), se despidió de los televidentes el 7 de Enero de 1995; casualmente en el mismo año que el comic original haría lo propio, luego de recopilarse en 19 tankoubons. Como extra puede mencionarse que por esos años se realizaron un par de películas (ver sección aparte). Yu Yu Hakusho no es un anime más, tiene un no sé qué. Ya lo demostró una vez -a pesar de que la coyuntura era otra- y seguramente lo volverá a demostrar en América Latina en este nuevo milenio.



## La historia (el principio y lo que todavía no se vio)

Peculiar historia, peculiar comienzo... El protagonista muere en las primeras escenas! Yusuke Urameshi, un estudiante de secundaria bastante quillombero, despreocupado de la vida y con un peinado a lo Isidorito Cañones, muere atropellado para salvar a un chico de un auto. En el más allá (Mundo Espiritual) se encuentra con una linda brujiita llamada Botan, que le cuenta que todas las vidas tienen predeterminado el momento en el que mueren, y que el chico que salvó estaba predestinado a salir ileso del accidente ya que no era su hora.

En pocas palabras, Yusuke había muerto al pedo, puesto que gracias a su forma de ser, nadie del más allá pensaba que se iba a sacrificar de esa forma; el acto tomó a todos por sorpresa. Es por esa razón que no hay todavía un lugar para él ni en el cielo ni en el infierno. Yusuke es entonces puesto a prueba y se lo hace retornar a la Tierra como espíritu para que realice diversas misiones. Poco después (pero muchos problemas de por medio) es vuelto a la vida por Koenma, el Príncipe del Mundo Espiritual, pero

su experiencia de muerte y resurrección le ha hecho adquirir el poder de percibir criaturas sobrenaturales en el mundo real. Botan, al darse cuenta, le informa que ha sido nombrado el agente oficial del mundo de los espíritus (Reikai Tantei en el original japonés) para resolver todos los crímenes cometidos en la Tierra por seres no-humanos. A partir de ahí comenzarán sus combates con estos entes y apasionantes torneos de lucha con demonios. El trabajo de agente no es nada fácil, ya que Yusuke tiene que recobrar artefactos perdidos, enfrenar fenómenos sobrenaturales y combatir los demonios que desean invadir el mundo de los vivos.

Otros personajes, por diversas razones, se convertirán en sus compañeros de aventuras. Estos son Kurama, conocido en el mundo de los humanos como Minamino Suichi, que es la encarnación del espíritu del zorro de nueve colas perteneciente al mundo espiritual, y Hiei, perteneciente al mundo de los demonios, que posee un tercer ojo. A ellos se suma Kazuma Kuwabara, que era el clásico rival de Yusuke en la escuela, y la maestra



Ilustración del DVD Box de la serie



"En zapatillas no entrarás, pibe"



"Che, vos actuaste en Kenshin?"



"No digas eso que me acuerdo cuando hice de Sakuragi"



Bariloche '98



Genkai, quien le enseñará a Yusuke a utilizar sus nueve poderes de Reikai Tantei. Esta es a líneas generales la historia de Yu Yu Hakusho, que como es de esperarse, va complicándose, enredándose y poniéndose más apasionante con el correr de los capítulos. Sin embargo, este anime cuenta con cuatro sagas bien diferenciadas. La primera se conoce como "El detective espiritual" y llega hasta el episodio 25; a grandes rasgos se presentan los personajes principales, en tanto que el arco concluye con el enfrentamiento con unos poderosos demonios del inframundo. La segunda saga es "El oscuro torneo de artes marciales", y llega hasta el capítulo 67.

Todo empieza cuando Yusuke salva a una nena de nombre Yukina que había sido secuestrada, pero al final todo resulta ser una pantalla para que Toguro (que es en verdad un demonio) pueda medir su fuerza contra más adversarios. Se organiza entonces un concurso de artes marciales, y claro está que Yusuke participa ya que cree poder ganarlo. El tercer arco argumental es "La entrada al mundo de los demonios", y llega hasta el episodio 94.

Yusuke al terminar el torneo regresa a su casa, pero descubre que se ha abierto una puerta entre las dos dimensiones y que los demonios pueden invadir la Tierra. El causante es Sensui, un antiguo detective espiritual, contra el que al final debe luchar



"Te voy a sodomizar con mi ramita"

Yusuke; desgraciadamente, en la lucha el protagonista termina muriendo otra vez (esto ya parece South Park ^\_^). Sus amigos quieren vengarlo y de ellos se desprende una poderosa fuerza que hace resucitar a Yusuke.

La cuarta y última saga, "El mundo de los demonios", que por supuesto llega hasta el capítulo 112, revela algunos secretos. Yusuke, Hiei y Kurama, descienden al inframundo para averiguar cosas de su pasado, y además Yusuke quiere saber qué fue lo que lo resucitó. Allí conoce a un antepasado suyo, Raizen, guardián de la paz del inframundo, y tendrá que enfrentarse a dos amigos de Hiei y Kurama, en un torneo del que dependerán el inframundo y el mundo humano.

**! QUE VA A PASAR CON LA EMISION EN CARTOON? !**

Se sabe que a partir de Mayo, Tsubasa Road to 2002 va a ocupar la posición de Yu Yu Hakusho en la grilla de Cartoon Network, es decir, a las 18.30 hs. En ese sentido, ya está confirmado que la serie de Togashi pasa entonces desde el Lunes 3 al horario de de la 01.00 hs., arrancando desde su capítulo 1. Pero a no desesperarse, que volverá a su posición vespertina cuando se estrene la segunda tanda de episodios. Seguramente Yu Yu Hakusho va a reemplazar a su vez a Cyborg 009, una vez que se hayan pasado un par de repeticiones de éste.

El autor

Nacido el 26 de Abril de 1966 en la prefectura de Yamagata, Japón por supuesto, Yoshihiro fue el hijo del medio de la familia Togashi, cuya prole se completaba de una mujer (su hermana mayor) y otro varón (su hermano menor). Luego de una infancia sin demasiados sobresaltos, Yoshihiro decidió que quería ganarse la vida dibujando mangas; es así como se inscribe en un concurso organizado por el Shonen Jump y lo gana. Por supuesto que eso le significó a este taurino el pase para debutar en la industria. Su opera prima fue un comic llamado Tonda Bitrhdya Present, a la que le siguió Tende Showaru Cupid (Un Cupido de mal humor en el cielo, 1989, 3 volúmenes), Okami Nante Kowakunai! (No me asustan los lobos!, 1989, 1 tankoubon), su trabajo consagratorio, es decir Yu Yu Hakusho (1990, 19 tomos recopilatorios) y Level E (1996, 3 volúmenes). Su más reciente obra es el conocido Hunter X Hunter, el cual comenzó a editarse en 1998, y que al día de hoy todavía continúa publicándose (lleva 19

tankoubons). Cada uno de estos mangas ha sido publicado por el Shonen Jump, y también se puede agregar que solamente Yu Yu Hakusho ha vendido más de 40 millones de copias en Japón. Otros datos sobre Togashi dan cuenta de que es un asiduo receptor del Tezuka Award y que es el feliz esposo de la mundialmente célebre Naoko Takeuchi, nada más ni nada menos que la creadora de Sailor Moon. La boda de los mangakas fue el 6 de Enero de 1999 y al día de hoy tienen un hijo... Pero qué lindo que la gente se quiera, che... Según ha confesado Togashi en más de una oportunidad, la inspiración a la hora de crear Yu Yu Hakusho vino de su amor por las películas de terror; de ahí surgió la idea de que el protagonista mu-



Ilustración de H.R. Giger

riera al principio de la historia. Pero resulta que después quiso encauzar la trama más hacia los combates, así que no le quedó otra que oscilar entre ambos tópicos. Togashi reconoce que las obras de H.R. Giger (Alien) fueron una influencia artística vital para sus creaciones.



El matrimonio mangaka



Una Usagi "a la" Togashi



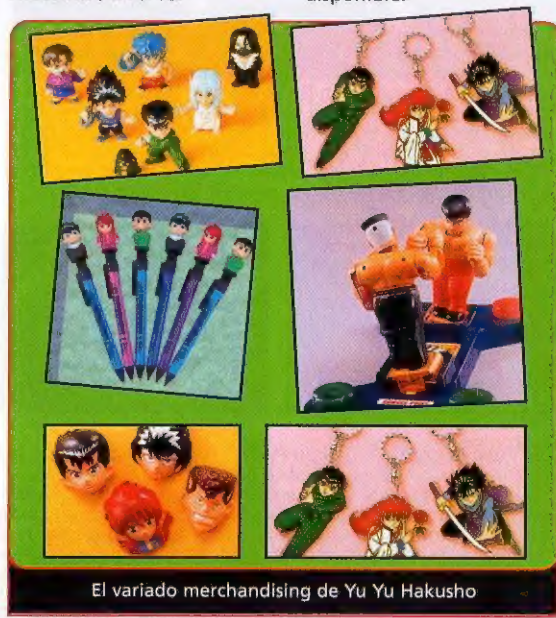
Otras obras (de izq. a der.) Level E, Hunter X Hunter y Ookami Nante Kowakunai!

El manga y el merchandising

Como quedó dicho, el comic de Yu Yu Hakusho se extendió durante 5 años y se recopiló en 19 tomos. Uno de los puntos llamativos de este manga es lo mucho que evolucionan los dibujos con el correr del tiempo, se ve cómo Yoshihiro Togashi creció a pasos agigantados como artista mientras hacía esta obra. Pasando de un dibujo standar en los primeros tomos a un grafismo innovador y llamativo en los últimos. En cuanto a la trama en sí, las dudas quedan prácticamente todas despejadas al afirmar que el anime es un fiel reflejo del manga: las líneas generales de la historia son iguales en ambos formatos. Las diferencias que aparecen son sutiles, como por ejemplo que el orden de algunos capítulos menores aparezca invertido, que la historietita sea acaso un poco más violenta (acá Yusuke fuma, por poner un ejemplo) y que se dé más detalle a todas las misiones iniciales de Yusuke en solitario. Editorial Ivrea comenzará a publicar en Argentina muy pronto este manga. La edición local contará con periodicidad mensual, formato original japonés

de 200 páginas, aclaraciones de la traducción y un precio de \$8,50.- por tomo. La distribución será tanto por kioscos como por comiquerías. En lo que respecta al merchandising, en Japón ha venido comercializándose desde 1990 infinidad de material de Yu Yu

Hakusho. CDs, cartas, muñecos, videojuegos, llaveros, lapiceras, relojes, e incluso calculadoras, infestaron el mercado y se convirtieron en objetos de culto de varios coleccionistas. A continuación va sólo una muestra de lo que estuvo y está disponible.



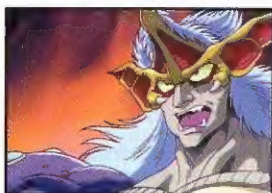
El variado merchandising de Yu Yu Hakusho



El manga de Yu Yu será publicado por Editorial Ivrea próximamente

## Las películas

Yu Yu Hakusho cuenta con dos films. El primero, llamado Reikai Jinmeiroku (El sello de oro), se produjo en el año 1993 y sólo contó con 30 minutos para disgusto de los fans, que pusieron el grito en el cielo al enterarse de la duración (de hecho, algunos la consideran más una OVA que un film). La trama arranca con Yusuke y Kuwabara disfrutando de sus vacaciones de verano -cagándose a trompadas-, pero al llegar al Mundo Espiritual junto con Botan, les informan que Koenma mientras estaba en la playa fue secuestrado por un demonio gigantesco llamado Garuga. Este promete devolverlo sano y salvo sólo si se entregan el sello de oro del rey Enma (el padre de Koenma), pero por supuesto que dicho artículo -que equivale a la firma occidental- en manos de ese demonio provocaría un verdadero caos en ambos mundos. La cita es entonces en el Valle Magma, y allí comienzan los combates. Pero de pronto se revela que todo tiene que ver con algo que hizo Koenma cuando estaba en el jardín de infantes (le garcó una penja a otro compañero). En este film el opening es el mismo que el primero del anime en tanto que el ending es el segundo de la serie de TV, es decir Sayonara bye bye.



En 1994, la gente de Studio Pierrot decidió complacer a los fans y se puso manos a la obra para hacer otra película de Yu Yu Hakusho. En esta oportunidad, el largo fue más adecuado: 93 minutos, Meikai Shitouhen Honoo No Kizuna (La historia del reino de las sombras) -tal era su nombre- planteaba que Hades reina en un mundo subterráneo donde los muertos se supone que descansan en paz, pero ese mundo se está desmoronando debido a las inundaciones provocadas por las lluvias torrenciales de los últimos cinco meses. Para averiguar las causas de semejante maldición, Enma (el hijo de Hades) pide ayuda a Yusuke, quien descubre que la culpa de todo la tiene Yakumo, amo del mal, confinado a las tinieblas para siempre tras una lucha feroz con Hades. Derrotado y humillado, Yakumo ha decidido destruir el Mundo Espiritual y el de los humanos para volver a instalar su reinado. Y por supuesto que sólo puede ser detenido por Yusuke y los demás.



## El doblaje y la repercusión internacional

A pesar de que en un principio estuvo en duda, el doblaje al español de Yu Yu Hakusho para Latinoamérica finalmente comenzó a realizarse hacia fines del año pasado en México, más precisamente en la ciudad de Cuernavaca, es decir donde está asentado el Estudio Pegaso. La empresa liderada por Jesús "Chucho" Barrero (quien diera vida a Seiya, Koji Kabuto y Rick Hunter entre tantos otros personajes) ganó la pulseada y se quedó con la realización del doblaje, cuyo encargo vino por parte de la distribuidora Xystus.

La referencia inicial a la duda tiene que ver con que es este último tiempo, quienes se encargan de mandar a doblar los animes, están buscando variantes. De hecho, Locomotion empezó a doblar cosas en Argentina, así como también acá se dobló para toda la región El viaje de Chihiro (claro en estos casos el tema de los costos se vuelve crucial y la Argentina post-devaluación es muy barata). Volviendo a Yu Yu Hakusho, hay que decir que el trabajo del Estudio Pegaso es más que correcto, se nota que los jóvenes actores a los que Barrero viene apostando, van agrandándole la mano al trabajo. Progresaron mucho, por ejemplo, si se compara con lo que hicieron con Escaflowne o Gundam Wing (trabajos que ya de por sí eran sumamente correctos). Por caso, el doblaje de Botan es muy bueno, con una voz y una expresión casi idéntica a la original japonesa. Algo notable es que tanto opening como endings se hayan dejado intactos en japonés, y si los eyecatch (esas típicas animaciones para ir a la pausa) no pueden disfrutarse, simplemente es algo que tiene que ver con Cartoon



Distintas ediciones internacionales del manga

Network; son ellos quienes los eliminan. En cualquier caso es una pena porque los eyecatch de Yu Yu Hakusho son especialmente agradables (hay muchos diseños en SD). En lo que respecta a la repercusión internacional, esta obra es prácticamente conocida en todo el mundo. Como siempre se dice en estos casos, el sudeste de Asia fue el lugar donde más pegó exceptuando a Japón. A propósito, los picos de popularidad se vivieron en China, Hong Kong, Malasia y Filipinas (donde se lo conoció como Ghostfighter); en todos estos países se editó tanto manga como películas. En el viejo continente, Yu Yu Hakusho fue furor en Francia, donde el manga se editó desde 1999 por ediciones Kana, y el anime -que llevó por subtítulo Le gardien des âmes- fue lanzado en DVD por la compañía Dynamic Vision. En Italia, el comic comenzó a publicarse desde Octubre de 2001 por Star Comics,

en tanto que el anime se emitió por La7 en el horario central de las 20 hs y más tarde por la MTV; en este caso el subtítulo fue Yu degli Spettri. En España la serie se editó en formato DVD por Jonu Media (además de pasarse en catalán por el canal K3 de Catalunya), en tanto que la segunda película (bautizada como Los invasores del infierno) se lanzó al mercado hace unos cuantos años por Manga Films; por estos días está saliendo incluso el RPG para Game Boy Advance, Yu Yu Hakusho: Spirit Detective. Por último, en USA esta serie que siempre fue promocionada como la "heredera de Dragon Ball", se estrenó por el Cartoon Network local en Febrero del año pasado, en tanto que el manga se edita en la versión americana de la Shonen Jump (que publica Viz).



El nuevo juego para GBA (Izq.) y la tapa del Shonen Jump yankee de Viz en donde se edita el manga de Yu Yu Hakusho

# ハンター X HUNTER

Desde el pasado Octubre que en los círculos animados de nuestro país se viene hablando de la "Togashimania", algo que por supuesto tiene que ver con el tardío desembarco local de Yu Yu Hakusho y la propia Hunter X Hunter, es decir, las series emblema del gran artista Yoshihiro Togashi. En efecto, este último anime se viene emitiendo desde fines del año pasado a través de las pantallas de Magic Kids, y de a poco (pese a todos los contratiempos que detallaremos a continuación) viene ganando una cantidad más que interesante de adeptos. Sucede que desgraciadamente la emisora de Palermo sigue inmersa en problemas de diversa índole. Si bien desde un principio se sabía que el contrato que habían firmado con la distribuidora Televix contemplaba que Hunter X Hunter sólo iba a emitirse para la Ciudad de Buenos Aires y el conurbano (por un tema de costos), no aparecía en los planes de nadie que a

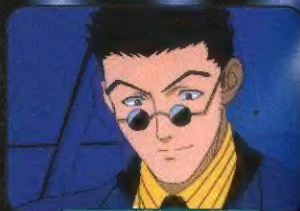
partir de Diciembre, Magic viera reducido a doce horas su horario de emisión en la grilla del poderoso Cablevisión. De esta manera, la gente que podía disfrutar de este esperado anime, quedaba drásticamente reducida a un ínfimo porcentaje, ya que sólo podrían verlo como corresponde (o sea, en múltiples horarios) los abonados a Multicanal. La posibilidad de que Hunter X Hunter se volviera popular, asomaba entonces como un imposible. En fin, una verdadera pena que las cosas arrancaran de esa manera... Pero como se dijo, parece que la cuesta arriba ya va quedando atrás. En Japón, Hunter X Hunter nació en las páginas de la Shonen Jump de Shueisha en el año 1998, y de movida contó con el apoyo del público. (recordemos que ya por ese entonces Togashi era toda una celebridad). La historia cuenta que Gon tiene 11 años, y su sueño es llegar a ser un "Hunter". Un detalle



GON



KILLUA



LEORIO



KURAPIKA



HISOKA



"Frens tuuu bi freeeeens...!!"

clave a considerar es que los Hunters son cazadores de élite, así como aventureros, arqueólogos y justicieros, por lo que no deben ser confundidos con unos simples cazadores de animales. El padre de Gon, al que éste no conoce directamente, es uno de los Hunters más importantes de su tiempo, y una de las razones que llevan al protagonista a querer ser Hunter, es la de encontrarse con él. Sin embargo, el examen, que tiene lugar todos los años, es extremadamente difícil. Se dice que un candidato de cada 10.000 llega al lugar de las pruebas, y un solo candidato cada tres años consigue el título de Hunter en su primer intento. A lo largo de las pruebas que componen el examen (que van desde enfrentarse a monstruos semi-humanos a preparar sushi), muchos resultan heridos o incluso mueren a manos de dichos monstruos u otros participantes. Junto a Gon también estarán otros tres novatos: Killua, Kurapika y Leorio quienes se van haciendo amigos a medida que superan las pruebas. Casi paralelamente al comienzo del manga se puso en marcha el proyecto para llevar a la animación a esta historia, algo que dio como resultado que el 16 de Octubre del '99 la serie de Hunter X Hunter se estrenara por Fuji TV. Como detalles se

puede agregar que la producción corrió a cargo de la compañía Nippon Animation, que el director fue Kazuhiro Furuhashi (Getbackers, Rurouni Kenshin, Estás Arrestado!) y que el diseñador de personajes fue el reconocido Takayuki Goto (Blue Seed, Video Girl Ai); a propósito la "G" de su apellido es lo que le da nombre a la prestigiosa Production I. G. (Evangelion, Blood). En resumen, tras un paso más que aceptable, el anime de Hunter X Hunter se despidió de los televisores nipones el 31 de Marzo de 2001 tras totalizar 62 episodios. Sobre el manga puede decirse que el estilo de dibujo de Togashi es bastante sencillo pero efectivo a la hora de narrar la acción, cuenta con una buena galería de personajes secundarios (los cuales son tan o más populares que Gon) y resulta acertado cuando incluye un poco de humor. El único defecto es que hay algunos momentos en que se avanza demasiado rápido con la historia y se pierden algunos detalles que en el anime son mejor aprovechados. A propósito de la serie animada, dejaba a los fanáticos con toda la leche porque el final era prácticamente un episodio más. No sólo no resolvía la trama de fondo -el encuentro de Gon con su padre Gin-, sino que el resto de las sub-historias



"Solita, linda?"



"Gracias por el chupetín!!"



"En este sùte de mierda nadie tira una mona"



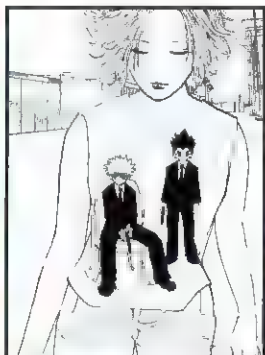
"Recién por el 177 Cuántos pacientes que tiene este proctólogo..."



"Cadenas de Andrómeda!!"



"Qué carpa, guacho... Qué estás soñando?"



El manga de Hunter X hunter

también carecía de un verdadero final (quedaban peleas por la mitad, etcétera). Para decirlo de otra manera, la serie animada concluía en el capítulo 80 del manga, cuando por ese entonces el cómic ya iba por alrededor de su episodio 120. Teniendo todo friamente calculado, los productores enseguida decidieron continuar con los sucesos narrados en la historietta, a través del formato OVA. Fueron 8 capítulos y se conocieron con el nombre de Genei Ryodan. Afortunadamente, en Latinoamérica el paquete que armó Televis para su posterior comercialización incluye a estas OVAs, en las cuales la trama principal pasa por un grupo de asesinos que están relacionados directamente con el pasado de Kurapica. Pero eso tampoco sería todo, sino que teniendo en cuenta el enorme éxito que había despertado entre los fans la saga de Genei Ryodan, el staff de producción

decidió el año pasado continuar con las aventuras de Gon a través de otra miniserie de OVAs. Volvieron a ser 8 episodios y fueron conocidos con el nombre de Greed Island. Para reunir más información sobre su padre, Gon y Killua deberán entrar en "Greed Island", un juego RPG creado por Gin; pero estarán preparados para entrar al juego y descubrir los secretos que se revelarán? Para eso Gon y Killua deberán aumentar su Nen (la utilización que se le da al aura que poseen todas las personas, animales y plantas) a un nuevo nivel y aprender las reglas de "Greed Island" si quieren sobrevivir. De todos modos, por estos días se ha lanzado al mercado nipón una tercera miniserie de OVAs de Hunter X Hunter, llamada G.I. Final; en este caso, está planeado que su duración sea de 14 episodios, los cuales al editarse de a dos capítulos por mes, concluirán en Agosto.

También se sabe que G.I. Final continuará adaptando el manga, que al día de hoy va recopilándose en el tankoubon número 19 y que no tiene final en puerta. Está claro que el furor de Hunter X Hunter en Japón está aún muy lejos de agotarse. Volviendo a Latinoamérica, hay que decir que el doblaje se hizo a mediados de 2002 en Colombia, y básicamente los actores que trabajaron fueron los mismos que hicieron Rurouni Kenshin (brrr...). Sin embargo, si bien el doblaje de "Kenchin" era prácticamente inescuchable, en Hunter X Hunter - que en algunos países de la región se emite como Cazador X- es medianamente zafable. Las grandes tragadas pasan por las tristemente célebres chingadas de sexo de algunos personajes: a Trumi le pusieron voz de mujer, y a la pobre vieja Senritsu le pusieron voz de hombre!!! (santos transexuales Batman!).



Imágenes de las OVAs "Greed Island"

# MANGAKAI

漫画界



VENI A CONOCER EL PRIMER LOCAL ESPECIALIZADO EN MANGA Y ANIME DONDE VAS A ENCONTRAR:

- DVD
- Videos
- Pins Exclusivos
- Artbooks
- Cd's
- Toys
- Valkiries
- Models Kits
- Manga
- Remeras
- Gashapones



DISFRUTA LA COMODIDAD, EL RESPETO Y EL ORDEN QUE TE BRINDAMOS, JUNTO A LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO.

RIO DE JANEIRO 532 - CAPITAL FEDERAL  
(A POCOS METROS DE PARQUE CENTENARIO Y DEL COLEGIO NIKEI NICHIA GAKKOUIN)

INFO@MAGAKAI.COM - WWW.MANGAKAI.COM

# .Hack

Por Agustín Gomez Sanz

## La verdad de la "E-milanesa de la oscuridad"

# hack

Cuando a principios del nuevo milenio se dio a conocer el proyecto multimediático de Production I.G. "Blood the Last Vampire", la idea de crear una historia que se fuera contando de a varios capítulos en un medio diferente cada vez (novelas, animación, videojuegos, manga) resultó increíblemente novedosa y atractiva. Pero mientras Blood ya estaba llegando a su final, un nuevo plan muchísimo más ambicioso y elaborado estaba siendo gestado por Shin Ueno y Kazumi Kawashiro, de la megacompañía Bandai. El nuevo proyecto no era una mera seguidilla de producciones sino un universo completo en el que todos los medios posibles para plasmar una historia iban a ser aprovechados de forma casi simultánea e interrelacionada. Este fue el comienzo de [.Hack] (pronunciado "dot hack"). El concepto básico de .Hack no era crear una historia episódica, sino un conjunto muy variado de obras que pudieran ser apreciadas de forma independiente (cosa que no sucedió con Blood, por lo que fue muy criticada). Al mismo tiempo el espectador que pudiera seguir el mayor número de producciones tendría un panorama cada vez más grande del universo [.Hack] y su conflicto principal: la lucha de poder entre Morgana y Aura.

Bandai no tenía intenciones de escatimar obras en los diferentes medios. Si pensaban hacer animación, no iban a conformarse con una película y listo; iban a hacer varias



series de TV, OVAs, capítulos especiales, etc. Lo mismo pasó con el campo de los videojuegos. Bandai pretendía que este medio fuera el principal dentro del universo [.Hack] por lo que terminó produciendo cuatro RPG's, con un concepto revolucionario: que fueran episódicos. La idea de juegos de video conse-

cutivos no era nueva (Final Fantasy, Dragon Quest, Resident Evil entre muchos otros ya pasan los 10 juegos cada uno), pero el hecho de que una única historia fuera desarrollada a lo largo de varios videojuegos, donde el jugador graba todos sus datos y los lleva al siguiente para continuar la trama,

era ciertamente novedosa. El paso siguiente era buscar gente que pudiera definir los conceptos generales de este universo y encargarse de darle una cara a los más de cuarenta personajes principales que terminarían llevando la trama de semejante proyecto. Así Bandai recurrió a dos capos de las respectivas áreas: Ito Kazunori (guionista de Avalon, Maison Ikkoku, Patlabor, Ghost in the Shell) sería el encargado de definir las líneas generales de todos los diferentes guiones; mientras que al legendario Yoshiyuki Sadamoto (padre de los diseños de los personajes de Evangelion, FLCL y Nadia) le tocaría inventar los diferentes aspectos que tendrían los personajes que luego serían llevados al 3D, papel y tinta, y video. Pese a la complejidad del tema Sadamoto zafó un poco del exceso de laburo gracias a que al tratarse del universo de un videogame, los personajes eran en su mayoría avatares (representación virtual del jugador) prediseñados que cada usuario podía customizar a gusto. Por esto podemos ver muchos avatares repetidos (algo cambiados) en varias de las producciones aunque se trate de diferentes personajes. El caso más patente es el de la Heavy Blade, la chica sexy protagonista que encarnan tres personajes



diferentes: Mimiru, Black Rose, y Rena. Finalmente, luego de dos años de trabajo, [.Hack] veía la luz por primera vez el 3 de Abril de 2002, en la forma de una serie de TV que serviría para disparar todo el resto de las producciones. Entre esa fecha y el día de hoy salieron al mercado dos novelas, dos títulos de manga, dos series de TV, cuatro videojuegos, una serie de cuatro OVAs, varios episodios especiales, y una serie de juegos de cartas (por no hablar de los ONCE (!!)) CDs que se derivaron de todas ellas). Tal como se dijo antes, cada obra puede apreciarse e entenderse de forma independiente; pero sólo viéndolas a todas y encontrando todos los secretos escondidos se puede comprender realmente el gran misterio que reina en este universo virtual. Esta nota justamente va a hacer un análisis detallado de cada una de las producciones; ordenarías dentro de la

propia cronología de la serie aunque se hayan comercializado en diferentes momentos; y explicar lo que uno finalmente descubre al ponerlas todas juntas (además de un dolor tremendo de cabeza por sentarse ochenta mil horas frente a la pantalla).



[.hack//pimpinela]



HISTORIA DE BACKGROUND

La línea de tiempo de este universo futurista (aunque no muy lejano) comienza con una degeneración del presente actual, mostrando un mundo cada vez más plagado de crímenes online. Para contrarrestar tanto crimen la ONU crea una organización internacional que intentaría poner un poco de orden legal a semejante quilombo. Esta organización sería conocida como la WNC (World Network Council); pero es poco lo que puede hacer, ya que intentar legalizar algo como la Internet es básicamente reestructurar toda la política internacional. En Abril de 2003 un virus conocido como "Hello, WNC" afecta la red mundial llevándola a un alto momentáneo; haciendo que se cague fundiendo la Corporación "M", la poseedora del 70% del monopolio informático de la red (qué nombre empezará con esa M?!). En Diciembre de 2005, después de un periodo en que los crímenes aumentaron mucho más, estalla el virus "Pluto Kiss" que básicamente cuelga todas las computadoras del mundo. Si bien los sistemas vuelven a recuperarse eventualmente, los daños mundiales son enormes por lo que la uti-

lización de computadoras se restringe casi por completo, y el hackeo pasa a convertirse en un crimen castigable con la pena de muerte (seguramente Bush seguía de presidente ^.^). El único sistema operativo que zafa del Pluto Kiss es el "Altimit", por lo que luego termina adoptándose como el nuevo sistema oficial. Así llegamos a 2006, cuando un genérico programador alemán de nombre Harald Hoerwick lleva su novedoso juego "Fragment" a Altimit Corp. El juego parece ser tan bueno que muchos de los empleados de Altimit renuncian y crean la CyberConnect Corp. (la Corporación CC) para desarrollar un juego basado en ese pero más masivo. En Octubre del 2007 la WNC anuncia que luego de firmar la Network Peace Declaration, todas las computadoras del mundo correrían bajo el sistema Altimit y por lo tanto el 24 de Diciembre de ese año todas las restricciones concernientes al uso de computadoras y juegos en red serían eliminadas. Esta fecha pasaría a ser un feriado mundial, conocido como el "Mother Mary's Kiss". En esa misma fecha la Corporación CC lanza a la venta en todo el mundo



el tan esperado juego creado alrededor del "Fragment": "The World". Este videogame es un "Massively Multiplayer Role Playing Game" (MMRPG) ambientado en un universo medieval fantástico muy a lo "Calabozos y Dragones" y "Señor de los Anillos". Como era de esperarse toda la comunidad de jugadores, que hace años no podía tocar un teclado, se abalanza sobre el nuevo producto. Millones de personas se conectan al juego, y al poco tiempo escuelas y empresas alrededor de todo el mundo reportan que mucha gente está faltando a sus puestos por quedarse en casa a jugar. En este punto del tiempo, cuando el sistema Altimit ya está incorporado hasta en los semáforos (posta), es que la trama del universo [Hack] se complica... Bah, en realidad se va al re-carajo.



"Ahhh... si no fueras mi hermana..."



"Te va un cyber-69?"

PRODUCCIONES

MANGA

.Hack//Night

Este supuesto primer manga en realidad es casi una leyenda urbana dentro de la comunidad de seguidores de [Hack]. La razón? nunca se editó en un tomo recopilatorio. Las pocas páginas que lo formaron fueron publicadas en una revista dedicada a los videojuegos de la editorial Kadokawa: Comptiq (revista en donde se serializaba el segundo comic y las novelas). Este manga en realidad no habla sobre "The World" sino que se sitúa en el viejo 2005, contando los hechos que rodearon a la aparición del terrible virus "Pluto Kiss". El virus resulta haber sido creado por un pipe de diez años, y es responsable de una crisis nuclear casi irreversible, caos en todas las bolsas, hospitales inhabilitados en todo el mundo, bases de datos bancarias borradas, miles de accidentes de tráfico y otros tantos aviones estrellados (otra que Daniel el terrible).

NOVELA

.Hack//Al Buster  
Editada en Japon el 01-10-02

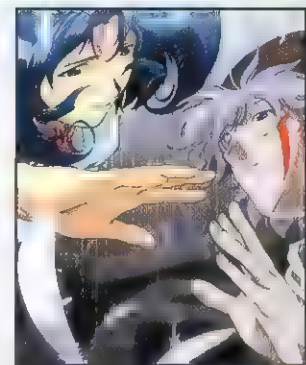
Escrita por Tatsuya Hamazaki e ilustrada por Rei Izumi, esta novela cuenta sobre los primeros meses del "The World". El protagonista de esta novela es Alberio, un jugador muy experimentado que se encuentra con una enigmática inteligencia artificial (A.I.) en forma de una neñita llamada Lycoris (la cual resulta ser una versión beta de Aura). La novela más que nada muestra las reflexiones que hace Alberio sobre el nuevo mundo virtual y su relación con el mundo real. Sin embargo el detalle más importante de esta novela es la inclusión de otros dos jugadores con algo de experiencia llamados Orca y Balmung (que van a ser muy importantes en el resto de las obras), los cuales tratan de matar a un monstruo legendario conocido como "The One Sin". Después de enfrentarse (y perder) contra Alberio, el cual quiere disuadirlos de arriesgarse con un monstruo tan jodido, los dos jugadores deciden ir a intentar matarlo de todas formas. La pelea con el monstruo es larga pero al final los dos protagonistas logran derrotarlo y así consiguen el premio especial que el bicho guardaba: el poder agregarle alas al avatar. Orca decide cederle el premio a su amigo y así Balmung pasa a tener un par de alas en su espalda. Luego de haber derrotado al monstruo, los dos jugadores se vuelven famosos entre la comunidad del "The World", y pasan a ser conocidos como "Los Descendientes de Fianna".



SERIE DE TV

.Hack//SIGN  
Emitida en Japon entre el 3-04-02 y el 25-09-02

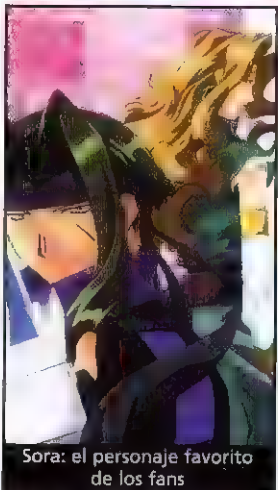
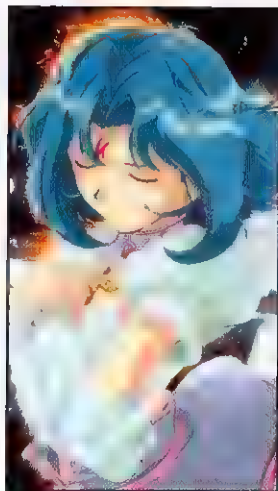
PCB Productions y Bandai Entertainment produjeron los 26 episodios que la formaron, los cuales fueron emitidos por TV Tokyo. Esta serie fue estrenada en Agosto del año pasado en USA a través del CartoonNetwork, así que hay una lejana posibilidad de que llegue a nuestro país a través de la filial latinoamericana del mismo canal. Esta parte de la historia sucede casi por completo en el mundo virtual y sigue los pasos de Tsukasa, un jugador del tipo 'Hechicero' ("Wavemaster" en la versión americana de la tv y los juegos) que por alguna extraña razón no puede desconectarse del juego. A Tsukasa le es entregado un poderoso genio guardián que lo protege de cualquier usuario o monstruo, haciéndolo el mejor jugador del "The World". La razón de esto es que una inteligencia artificial (A.I.), escondida dentro del código original del juego, conocida como Morgana, quiere convencer a Tsukasa de quedarse para siempre en el juego.



Ahí se descubre la verdad: el creador del juego original "The Fragment", Harald, había escondido varias inteligencias artificiales dentro del videogame, para que una vez que se hiciera masivo, desataran una serie de eventos que demostraran al mundo su amor por una mujer llamada Emma Wielant. Morgana era una figura cuya única función era la de despertar a otra A.I. latente: Aura. Pero Morgana se corrompe y comprende que en el fondo no le conviene hacer lo que su programación indica, sino que es mejor mantenerla dormida a la fuerza y gobernar el "The World" en su lugar.

Tsukasa es la clave para mantener a Aura dormida; en realidad este "wizard" es la conciencia de una chica de secundaria que está en estado vegetativo luego de ser abusada por su padrastro. La idea es que Tsukasa rechace a la gente y al mundo real y así permanezca en el mundo y todo siga igual. Pero gracias a la intervención de varios jugadores (Mimiru, Bear, Helba, Maha), y su novicita Subaru (pobre, "él" no sabe que en realidad es una mina), que se preocupan por su bienestar; Tsukasa se va abriendo a los otros hasta que decide volver al mundo real. En el último episodio, Tsukasa logra salir del coma en el hospital y Aura finalmente es despertada. Morgana por su parte libera a un monstruo terrible llamado Skeith para que capture a la A.I. Este bicho tiene la capacidad de realizar un "DATA DRAIN", es decir infectar a otros jugadores con un virus que consume su energía. Así Skeith infecta a otro jugador conocido como Sora consumiendo su avatar y transformándolo en un arma; en ese mismo momento el jugador cae en un coma profundo en el mundo real. Justo cuando Skeith va a capturar a Aura; Helba, un hacker muy grosso que parece sabérselas todas, cierra el stage donde todos estaban y los termina desperdigando por todo el "The World". Así comienzan a crearse una serie de eventos que finalmente llevarían a destino las ambiciones del enigmático programador alemán.

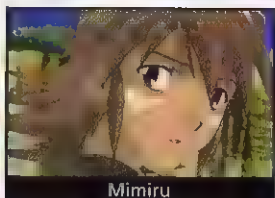
Además de los 26 episodios, se lanzaron dos episodios especiales de Sign. El primero, conocido como ".Hack//Intermezzo", se editó en el último DVD recopilatorio de la serie de TV y cuenta los hechos de la serie pero desde el punto de vista de la otra protagonista, Mimiru. El segundo es llamado ".Hack//Unison" y se lanzó en un DVD BOX que venía junto a la serie de OVAs. Se ubica bieeeeeen al final de la historia, y muestra a Tsukasa entrando nuevamente al juego para encontrarse con sus viejos amigos y conocer a los héroes [.Hackers] que salvaron al "The World", pero para saber qué es eso hay que leer todo lo que sigue...



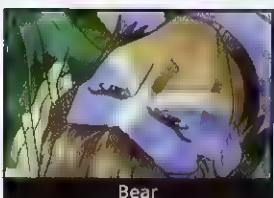
Sora: el personaje favorito de los fans



Tsukasa



Mimiru



Bear

NOVELA

.Hack//ZERO  
Editada en Japón el 01-06-03

El primero de los dos volúmenes de esta novela (el segundo todavía no salió a la venta) es conocido como Phantom Pain, y fue escrito por Yokote Michiko e ilustrado (como ya es costumbre) por Rei Izumi. Por la fecha de publicación es claro que más que nada es una novela escrita a modo de precuela, donde se cuentan hechos que ocurrieron entre el final de la serie de TV y el comienzo del primero de los juegos. La protagonista es Karyl la hija medio pirucha de Junichiro Tokuoka, el director del lanzamiento del "The World" en Japón. Karyl recibe ayuda de Subaru, Balmung, Orca y muchos otros para encontrar a la misteriosa entidad Aura que está dando vueltas por el mundo virtual, perseguida por el monstruo Skeith.



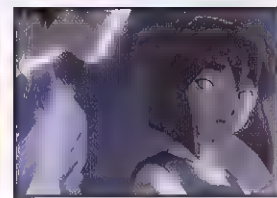
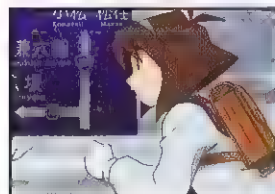
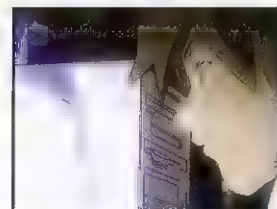
OVA

.Hack//Liminality//El caso de Mai Minase  
Lanzada en Japón el 20-06-02

La serie de cuatro DVDs de 45 minutos llamada Liminality, se sacó al mercado empaquetada junto con cada una de las entregas del videojuego y contaba los sucesos que iban pasando en el mundo real mientras los [.Hackers] trataban resolver el misterio dentro del "The World". Además de esto, cada DVD viene con secciones extras e incluso secretos escondidos en el track de subtítulos que revelan muchos misterios del universo [.Hack].

La primer entrega comienza con Junichiro Tokuoka, el padre de la protagonista de ".Hack//Zero" y encargado del "The World" en Japón. Tokuoka es obligado a renunciar (después de haber sido cagado a palos) por los capos de CyberConect Corp., por estar investigando casos de usuarios en coma y que la compañía obviamente quiere mantener en secreto. Tokuoka se pone en contacto con Mai, una chica que había caído en coma junto a su amiga de nick "Sieg" luego de haber sido atacadas por Skeith. Mai tiene el oje de despertarse, así que se junta con Tokuoka para tratar de descubrir qué carancho está pasando.

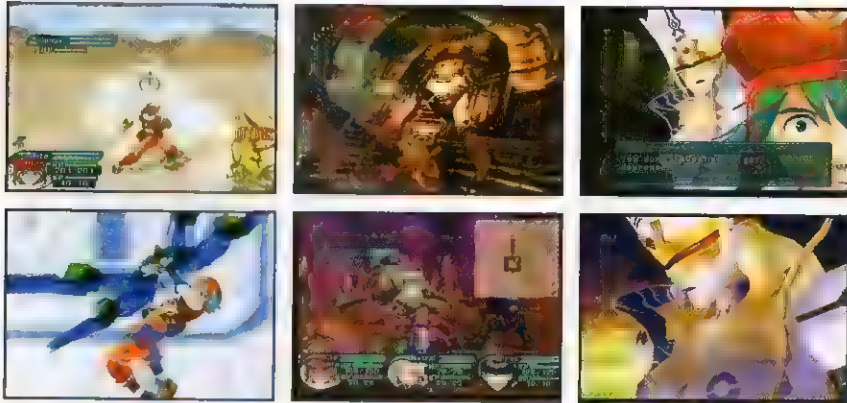
Así se revela la historia de Harald Hoerwick, el programador original del "The Fragment", el cual está enamorado de la difunta Emma Wielant. Esta mina es la autora de un poema épico conocido como "Epitafio de la Oscuridad" (el término original "tasogare" en realidad se refiere a la luz/oscuridad que hay tanto en el crepúsculo como en el ocaso) y al parecer Harald se había basado en él para crear el misterio escondido en el juego. Mirando el DVD con el track de subtítulos aparecen 3 palabras clave para usar en el juego y entrar a áreas desconocidas. Y moviéndose de manera especial en el menú inicial se puede acceder a una línea de tiempo (que cuenta lo mismo que está en la sección de esta nota de la historia de background).



VIDEOGAME

.Hack//Expansión de la Infección  
Comercializado en Japón el 20-06-02

La primer entrega de los videojuegos, también conocida por el nombre que se le dio en USA en su lanzamiento en Febrero de 2003 ".Hack//Infection"; es una continuación bastante directa de la serie de TV, situada unos seis meses después del final de ella. Estos juegos son una representación completa del sistema Altimit y el supuesto mega-juego online (que en realidad en la practica de online no tiene nada, ya que está todo simulado). Por esto mismo, si bien uno "sale" del juego "The World", recibe noticias del mundo real y charla por mail con otros usuarios para conseguir pistas; la trama sólo se desarrolla en el ambiente computerizado. El protagonista de esta historia es Kite, el personaje más representativo de todo el universo [.Hack]. Al mismo tiempo que Mai y Tokuoka se estaban poniendo en contacto; Kite es invitado a jugar por un amigo suyo el cual resulta ser Orca, jugador bastante famoso dentro del "The World" (por el incidente que se cuenta en la primer novela). Así mientras Orca hace de tutorial explicando cómo funciona el juego en un nivel bien choto, aparece Aura seguida por Skeith, un monstruo que obviamente no debería estar un nivel tan bajo. Aura estaba buscando al legendario Orca para darle "El Libro de la Oscuridad", por lo que el jugador se enfrenta al monstruo pero, al igual que pasó con Sora al final de "Sign", Orca es infectado con el DATA DRAIN y cae en coma en el mundo real. Kite quiere encontrar la causa del estado de su amigo, así que decide volver a jugar para ver si puede encontrar una pista. Al entrar de nuevo en el "The World", conoce a una chica llamada BlackRose, que le cuenta que su hermano "Kazu" también está en coma por causa del juego y que igual que él, ella sigue jugando para tratar de descubrir qué le pasó. Acto seguido aparece nuevamente Aura, que a falta de Orca decide darle el libro a Kite. La A.I. usa el bendito ítem para reprogramar el avatar del pibe, sumándole a Kite el "Brazalete de la Oscuridad" y junto con él la habilidad de poder realizar el DATA DRAIN (y así eventualmente poder vencer al monstruo de HP infinito). El otro jugador legendario y amigo de Orca, Balmung, se pone en contra de Kite por considerarlo contaminado con el mismo virus que el monstruo responsable de los comas. El juego avanza mientras más jugadores se van sumando al grupo, aumentan de nivel, mejoran las armas, aprenden ataques y esas cosas (lo típico de un RPG); además van encontrando claves sobre los cada vez más numerosos casos de coma entre los usuarios. Finalmente llega el momento de enfrentarse con Skeith, el cual hace un DATA DRAIN sobre Aura, dividiéndola en tres fragmentos que se pierden por el juego. Kite hace lo mismo contra Skeith y luego de volverlo "matable" con el DATA DRAIN comienza una pelea larga que termina en la muerte del monstruo. Este hecho trae el final del primer juego, el cual en realidad no termina nada bien, ya que la muerte de este monstruo hace que el server del juego se resetee y todos los usuarios sean expulsados del videogame, al mismo tiempo que el sistema Altimit falla causando cortes de luz, choques e incendios por toda la ciudad...



OVA

.Hack//Liminality//El caso de Yuki Aihara  
Lanzada en Japón el 09-09-02

En la segunda entrega de esta saga, Tokuoka había quedado en verse en Yokohama con otra chica que al parecer tiene información sobre gente que pueda llegar a saber algo sobre "El Epitafio de la Oscuridad", pero mientras está yendo en auto para allá empiezan a ocurrir accidentes por toda la ciudad. La causa de esto es justamente el final del primer juego... La mayor parte de este capítulo es más que nada una muestra de cuánto pueden influir en el mundo real los hechos que suceden en "The World". Yuki Aihara, la chica con la que el ex-empleado de CC Corp. se iba a encontrar, queda atrapada en el edificio de un cine (el cual incluso muestra imágenes del "The World" porque el cine en esa época ya se hace por streaming) del cual tiene que escapar. Finalmente cuando todo se recompone y el servicio telefónico es restaurado, Tokuoka y Yuki se encuentran. Así ella lo pone en contacto con una tercer chica de Gifu que parece saber bastante sobre "El Epitafio de la Oscuridad"... Mirando el track de subtítulos otra vez aparecen palabras clave para usar en el juego y entrar a áreas desconocidas. El secreto de este DVD se saca desde la galería de imágenes y en este caso son secretos del universo [.Hack] más que nada concernientes a diferentes personajes secundarios.



VIDEOGAME

.Hack//Mutación Maligna  
Comercializado en Japón el 09-09-02

El segundo juego se comercializó en USA en Mayo de 2003 bajo el nombre ".Hack//Mutation" y comienza con Kite y BlackRose volviéndose a conectar al juego luego del reseteo del server. Después de hablar con otros usuarios descubren que la causa de los incidentes son fragmentos ocultos de un programa escondido dentro del código original del juego. Este programa está basado en un texto conocido como "Epitafio de la Oscuridad", pero ya que el texto original fue borrado al poco tiempo de ser publicado, lo único que puede encontrarse de él son diferentes pedazos y versiones modificadas. Es de una de estas piezas que Kite descubre que el monstruo Skeith es en realidad una de las "Ocho Fases", ocho monstruos que aparecen mencionados en el poema y que forman parte de una "Onda Maldita" que viene a destruir el mundo. Mientras tanto el Administrador del "The World", Lios, intenta borrar a Kite por considerarlo un criminal peligroso para la estabilidad del juego. Aún teniendo todo esto encima, Kite logra derrotar a dos Fases más, Innis y Magus; cosa que produce más resetadas del server y más quilombo en el mundo real... Pero bueno, por lo menos recupera uno de los tres fragmentos de Aura. Kite también conoce a Helba (la que salvó a todos al final de Sign), y ella le cuenta que el programador original, Harald Hoerwick, había dejado atrás su cuerpo, para entrar de forma definitiva en "The World" y tratar de disuadir a Morgana. Obviamente Harald falló y su conciencia quedó atrapada en el mundo virtual.



OVA

..Hack//Liminality//El caso de Kyoko Tohno  
Lanzada en Japón el 12-12-02

Tercera parte: En el mundo real, Tokuoka tiene que ir a encontrarse con esta tal Kyoko en Gifu; y Helba (el hacker que se las sabe todas) les manda pistas a ambos que los llevan a diferentes sitios donde suceden fenómenos paranormales (algo típico de Gifu). Todo este tour bizarro es para prepararlos mentalmente para cuando lleguen a la explicación de lo que pasó con Harald y Emma: Emma era una doctora que luego de tener una experiencia sobrenatural en Francia, se dedicó a los asuntos paranormales y a la redefinición de las fronteras entre el mundo real y el virtual. En un seminario de Antroposofía (una teoría real pero que sería demasiado complicado explicar acá) conoce al genio programador Harald, el cual se enamora perdidamente de ella (pero ella no se enamora de él). Emma luego comienza a escribir el poema épico "El Epitafio de la Oscuridad" y Harald lo utiliza como base argumental para su programa "The Fragment". Este poema cuenta sobre una raza de seres sin sombra que están siendo destruidos por una "Onda Maldita" sin forma. La única salvación para el mundo depende de un humano y dos mestizos que sí tienen sombras, los cuales reciben la ayuda de Helba, la Reina de la Oscuridad y Aperion, el Rey de la Luz; y cuya misión es encontrar al Dragón de la Oscuridad. El problema surge luego de la muerte de Emma en un accidente a los 28 años. Si Harald hubiera basado el "The Fragment" en el Epitafio de manera meramente narrativa no hubiera habido ningún problema; el chiste es que el genio programador no tuvo mejor idea que codificar la esencia humana dentro del juego, con la intención de derribar las barreras entre ambos mundos de forma definitiva. Esta disyuntiva fue la que generó los problemas en el programa que luego terminaron trasladándose al mundo real. Pero el problema principal surge cuando Tokuoka y el resto se enteran de que CC Corp. está planeando destruir los servers del "The World" para eliminar cualquier evidencia de la conexión entre el juego y los comas...

Viendo el DVD con subtítulos se pueden obtener varias claves para usar en el juego; y haciendo una combinación de botones en la parte de los avisos comerciales y las descripciones de los personajes, se puede entrar a un área secreta que muestra archivos de video sobre los personajes.



VIDEOGAME

..Hack//Erosión y Contaminación  
Comercializado en Japón el 12-12-02

El tercer juego se comercializó en USA en Septiembre de 2003 bajo el nombre "Hack//Outbreak" y muestra como Kite y su grupo se ganan finalmente la confianza de Lios, Helba y Balmung, creando un equipo (los [Hackers]) cuyo fin es destruir a los restantes monstruos conocidos como Fases y así proteger al resto de los usuarios de caer en coma por el ataque de alguno de ellos. El nuevo grupo logra derrotar a Fidheil y Gore, cosa que vuelve a causar quilombo en el mundo real... pero por lo menos ya sólo quedan tres Fases y por suerte consiguieron otro fragmento más de Aura. Kite también encuentra el arma de Skeith y al tocarla ésta se destransforma haciendo que Sora (el personaje que se sacrificó para salvar a Tsukasa en Hack//SIGN) vuelva a la normalidad. El recién amigo de Lios les avisa a todos que el consejo directivo de la empresa CC Corp. piensa destruir todos los servers, cosa que evitaría que pudieran liberar las conciencias de los jugadores comatosos, pero Kite asegura que finalmente comprendió la razón por la que Harald Hoerwick diseñó el juego y cuál es su función en él...



OVA

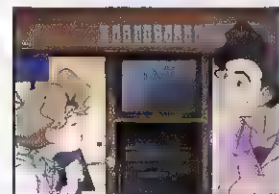
..Hack//Liminality//Trismegistos  
Lanzada en Japón el 10-4-03

El último DVD de esta serie comienza con la decisión de Junichiro y sus amigas de infiltrarse en CC Corp. y ayudar a que el programa termine de desarrollarse (que la lucha de Kite concluya) a riesgo de que los arresten y los manden a la cárcel. Finalmente se descubre la verdad sobre el origen del juego, Morgana y Aura: el plan de Harald luego de la muerte de Emma era crear una especie de paraíso online donde se pudiera desarrollar la habilidad telepática latente en todos los humanos y lograr una sociedad donde todos estuvieran conectados.

Dentro de su juego "The Fragment" incluyó una inteligencia artificial infectada con un virus llamada Morgana, que se encargaría a su vez de activar la primera versión de otra inteligencia artificial: Aura. Morgana luego se convertiría en "la mala" y tendría el control de los monstruos, Fases, que se nombraban en el Epitafio. Aura a su vez elegiría a alguien para darle el Brazaletes y esa persona jugaría una especie de subjuego donde derrotaría a las Ocho Fases y uniría los fragmentos de la desarmada Aura para que ésta pudiera finalmente nacer con propiedad dentro del mundo del juego. Aura, la versión idealizada de lo que una hija de Harald y Emma hubiera sido, reemplazaría entonces a Morgana y gobernaría el paraíso virtual.

El fallo de Harald estuvo en no anticipar que Morgana sería lo suficientemente consciente de su función como para tratar de evitar que Aura alguna vez despertara (los hechos de Sign) y que por tener control sobre las Fases podría hacerlos usar DATA DRAIN sobre los jugadores y ponerlos en riesgo. Harald incluso se sacrificó, dejando su cuerpo atrás para entrar por completo en el "The World" y tratar de convencer a Morgana, pero ésta destruyó su mente aislándola en un stage que luego fue sellado del server.

"Mientras tanto, en el mundo real..." los guardias descubren que alguien está hackeando el juego y lo van a buscar. Tokuoka se sacrifica quedándose atrás para hacer tiempo hasta que las chicas escapen y lo terminan cagando a piñas e nuevo. Al final el ex-empleado de CC Corp. se salva de la cárcel y por suerte tiene las pruebas de la relación entre el juego, los casos de comas y las fallas en el sistema. Como siempre el DVD trae claves especiales para usar en el juego y a través de la sección de trailers se puede acceder a una sección secreta donde se habla del pasado de Harald, las Fases y el secreto de Cubia (Quién?! Lean la parte del juego #4).

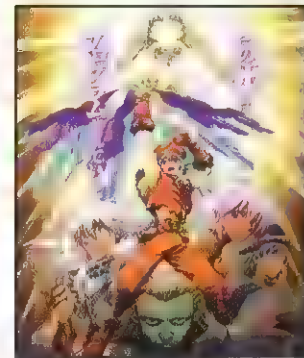


VIDEOGAME

..Hack//Sitio Absoluto  
Comercializado en Japón el 10-4-03

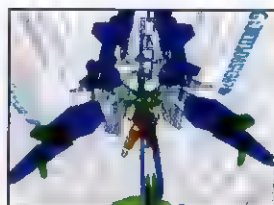
El último juego salió a la venta en USA hace cuestión de meses (el 13 de Enero pasado) bajo el nombre de "Hack//Quarantine".

A esta altura de la historia ya están todos jugados (valga la redundancia)... Lo importante de esta última parte es hacer mierda a las Fases que faltan y ver qué pasa después. La primera de todas que Kite debe derrotar es Maha, un personaje que formaba parte del grupo de amigos y que encima también había estado infiltrada en el grupo de Tsukasa en Sign. El siguiente es Tarvos una de las Fases más jodidas ya que tiene la capacidad de matar a todo el grupo de un solo golpe. Sin embargo el problema principal surge cuando Kite y el resto se enfrentan a un monstruo que NO es una fase llamado Cubia. Este monstruo persigue a los protagonistas desde el final del primer juego y cada vez que muere una Fase parece hacerse más fuerte. Al final resulta ser que este monstruo tiene por propósito eliminar agentes ilegales



del juego, y no ataca al resto de los monstruos, a Aura o a Morgana por considerarlos parte de tal. La razón por la que cada vez se hace más fuerte es que copia la información de Kite... Entonces cómo se le puede ganar? Simple, Kite tiene que destruir el brazalete y con él el monstruo desaparece. La cagada de eso ya no puede hacer DATA DRAIN y esta era la única forma de volver matables a las Fases que tenían energía infinita.

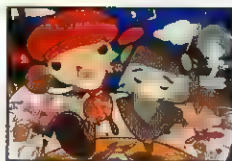
Así que en estas condiciones llegan los héroes al último malo, el cual no es otro que Morgana Mode Gone (se descubre su nombre completo) convertida en la Fase final: Corbenik. El chiste es que sin el brazalete es imposible atravesar el escudo irrompible del monstruo; la solución llega de la mano de todos los jugadores en coma: Orca, Sora, el hermano de BlackRose, Sieg (la amiga de la minita de la OVA 1), y todos los demás vegetales se unen y finalmente derrotan a Morgana. Inesperadamente Aura se sacrifica con ella, y al morir ambas sus códigos se resetean y el "ocaso/crepúsculo" sucede: Morgana cumple su función original y alimenta a Aura con los datos de todos los jugadores, creando la primer consciencia artificial...



**OVA**

*.Hack//Gift*  
Lanzada en Japón el 11-4-03

Este especial sólo tuvo 500 copias, las cuales fueron a parar a las manos de los primeros que enviaron las pruebas de compra de los cuatro videojuegos. Gift es más que nada un capítulo en joda, donde se muestra a los personajes de toda la saga en una versión Super Deformed triangular. La trama (inexistente) es que el hacker Helba creó un stage con una fuente de aguas termales (La Fuente de la Oscuridad) y los invita a todos a pasar el día allá.



**MANGA**

*.Hack//La Leyenda del Brazalete de la Oscuridad*  
Publicado en Japón el 01-08-02

Conocida por su nombre resumido como ".Hack//UdeDen" o incluso ".Hack//DUSK" (nombre que no sólo no es oficial, sino además incorrecto ya que esa palabra no es ambigua como Twilight); se comenzó a serializar en la revista mensual de videogames Comptiq cuando el juego ni siquiera había llegado a la segunda parte. Esto no tendría nada de particular si no fuera por el hecho de que este manga se sitúa cuatro años después de que Kite y cia. lograran resolver la tragedia del juego. Nada se sabe de los Kite y BlackRose originales, sólo que la siempre amigable CC Corp. prohibió el uso de sus avatares luego de los incidentes del juego. Eso es hasta que se decide organizar un concurso para rifar la oportunidad de volver a usarlos; y dos gemelos, Rena y Shugo se la ganan. Ambos son jugadores nuevos en el "The World" pero el caso de Shugo es más gracioso todavía porque no tiene ni la más pálida idea de cómo jugar a un RPG. Lo que hace que esta historia tenga relevancia dentro de la leyenda [.Hack] es que ni bien entran al juego los hermanos son atacados por un monstruo que no debería existir en el stage de nivel tan bajo en el que estaban y Shugo "muere". Pero no es que pierde el juego, ni cae en coma, sino que se encuentra con Aura en una especie de limbo. Ahí ella le dice que el mundo necesita a un guerrero que tenga el brazalete y que él es el elegido para continuar la leyenda de los [.Hackers]. De ahí en adelante la historia se vuelve bastante casual, sin ningún hecho que pruebe que algo está andando mal con el "The World". Sin embargo Balmung, personaje grosso y repetitivo si los hay, el cual ahora trabaja nada menos que para la CC Corp como administrador del sistema (puto, vendido!!) vigila muy de



cerca a Shugo, ya que sospecha que la leyenda pueda llegar a repetirse. El manga está dibujado por Rei Izumi (el ilustrador de todas las novelas) y Tatsuya Hamazaki (autor de .Hack//AI Buster); terminó de serializarse en Octubre del año pasado, y el último tomo (el tercero) salió a la venta el pasado Marzo. Luego de que el último juego saliera a la venta y la historia de esa parte fuera completada el argumento del manga dejó de ser casual para comenzar a tratar un nuevo conflicto dentro del "The World", Aura parece estar clonándose en varias "hijas" y el consejo directivo de CC Corp. decide utilizar a un grupo de "policías" para eliminar cualquier rastro de ellas y de otros jugadores ilegales (léase Shugo)...

Editorial Ivrea comenzó en Diciembre pasado a publicar en tomos de 100 páginas (medio tankoubon) este manga en nuestro país con considerable éxito. La edición cuenta con una sección extra donde se incluyen más datos del universo [.Hack], además de las tradicionales aclaraciones de la traducción, claro.



**SERIE DE TV**

*.Hack//La Leyenda del Brazalete de la Oscuridad*  
Emitida en Japón entre 08-01-03 y 26-03-02

El éxito que tuvo el manga, lo llevó a una inmediata adaptación al anime, pero no es una adaptación muy fiel que digamos. Las bases de la historia son las mismas, pero después de varios capítulos se desvía de la trama original saltando al ataque de cuatro hackers al "The World". Estos hackers son unos pendejos recalitrantes, los cuales son acompañados por una inteligencia artificial llamada Morti que ataca a todo el grupo de Shugo y Rena con un virus nuevo. El conflicto apenas se resuelve y la serie termina abruptamente en el doceavo episodio (justo cuando están peleando con la A.I.). La serie está pagada para emitirse por el Cartoon Network norteamericano a principios de Marzo próximo así que, al igual que con .Hack//Sign, puede que tenga alguna posibilidad de estrenarse por la versión latinoamericana del Cartoon.



**.Hack//EL FUTURO**

El universo [.Hack] parece haber llegado a una pausa luego del final del manga, pero en Japón las cosas no parecen estar del todo terminadas; así que la posibilidad de que nuevas producciones de TV, juegos o mangas hagan su aparición no es tan remota.

- .Hack//Enemy: es un juego de cartas estilo Magic que empezó a comercializarse a principios de este año, y como es común va a irse ampliando con el paso del tiempo. El paquete inicial se llamó ".Hack//Contagion" y los siguientes paquetes de expansión anunciados son ".Hack//Distortion" y ".Hack//Epidemic"

- .Hack//ZERO: como se mencionó en su apartado es una serie de novelas por lo que el segundo libro está anunciado para mediados de este año.

- .Hack//AI Buster: La primera de las novelas, también va a tener una continuación este año. La nueva novela se va a llamarse ".Hack//AI Buster/La Lanza de Wotan"

- .Hack//Another Birth: A principios del 2004 se comenzaron a serializar los primeros capítulos de esta novela que cuenta los hechos del juego, pero vistos del punto de vista de BlackRose. Se supone que igual que como sucede con el manga de Evangelion, acá se van a explicar muchas cosas de la primera versión.

Pero el misterio del "The World" realmente está resuelto? Nadie sabe con certeza cuál es el final del Epitafio, únicamente Harald y Emma, así que cualquier cosa puede pasar en el futuro. Después de todo el propio Epitafio dice en una de sus líneas supuestamente finales: "Tal vez 'La Onda Maldita' sea un sólo un principio también"...

# Last Exile

Por Marcelo Vicente

Retro Futuro...



La gente que hace rato que está en esto del manga y el anime en Argentina, había comenzado en este último tiempo a hacerse una pregunta, que cuanto menos podía ser considerada como temeraria; al borde del tabú: "Che, pero esta serie no la habíamos visto antes...?!". Por supuesto que la irónica retórica, que era prácticamente una afirmación, no aparecía como tan descabellada. Resulta que con el fenómeno de las series japonesas en el cable, sumado al boom de los fansubs, lo que antes parecía una utopía (ver los animes casi en simultáneo con Japón), por estos días se ha convertido en algo normal. Eso origina que hasta el más fanático, en ocasiones se indigeste de tanto consumir de los productos en cuestión...

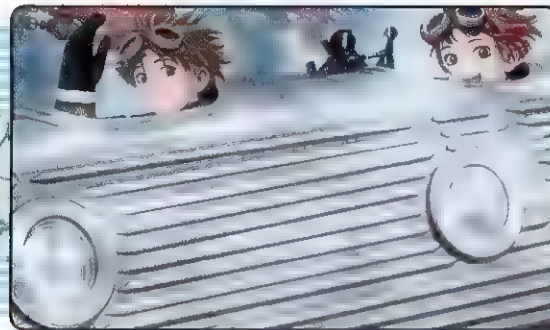
Pero afortunadamente, todavía aparecen series que le inyectan al fandom una bocanada de aire fresco; y puta que es el caso de Last Exile. Con la intención de celebrar su décimo aniversario, el renombrado Studio Gonzo (Blue Sub, Gatekeepers y Hellsing entre otros) preparó durante meses una nueva superproducción animada: la apasionante historia en la cual dos reinos lucharán en una batalla sin cuartel. Last Exile se desarrolla en un mundo llamado Plestel, y en él dos grandes reinos (Anotorel y Dysis) libran una feroz batalla. Al margen de los conflictos entre ambos bandos, se encuentran los miembros de Guild, un tercer grupo que vive en terreno neutral. Pero resulta que la gente de Guild dedica su tiempo

ラストエグザイル  
LAST EXILE



a distribuir armas entre los dos bandos en guerra, lo cual es una buena forma de deshacerse de sus enemigos (y hacer negocio al mismo tiempo). En Plestel se respira la atmósfera de la revolución industrial. Ahí vive Claus Valca, un chaboncito de 15 años, el cual usando su Van Ship (un pequeño barco volador que le dejó su viejo) ha hecho del cielo

su hogar; junto a él está Lavie Head, un amigo de su infancia que también tiene su misma edad. El sueño de Claus es lograr lo que sus padres no consiguieron: o sea, atravesar la tormenta gigante conocida como "Grand Storm" y alcanzar "ese sitio más allá de las nubes". Pero un día, una chica misteriosa conocida como Alvis Hamilton, de 11 años, se une a ellos



con su nave de batalla Silvana y se ven inmersos en un combate que sacudirá el mundo, y en el que estarán obligados a participar si es que desean salvar sus vidas y a quienes los rodean...

La serie animada de Last Exile, enmarcada en el género de la fantasía y la ciencia ficción, comenzó a emitirse en el canal TV Tokyo a partir del 8 de Abril del año pasado, y tras totalizar la media de 26 episodios, se despidió el pasado 29 de Septiembre. Last Exile es una historia original de Koichi Chigira

-el director del proyecto- y para su realización fue reunido parte del staff que participara en Blue Sub (también conocido como Ao no Rokugo) y Full Metal Panic.

Se puede comentar que de acuerdo con lo que pretendía la gente del Studio Gonzo, la idea era que Last Exile mostrara el mismo nivel técnico de Sentou Yousei Yukikaze, o sea, que tuviera un amplio despliegue de efectos digitales y diseños por computadora. Definitivamente lo consiguieron.

Otra cosa interesante de

resaltar es que como este anime está repleto de combates aéreos, resulta muy interesante observar la amplia variedad de mechas (diseños mecánicos) a cargo de Mahiro Maeda (Blue Sub) y Makoto Kobayashi (Gravion). Todos con rasgos similares a clásicas aeronaves como el Deperdussin, el Lepere o el Bristol 138A, por mencionar algunos; así como un selecto grupo de diseños originales, la mayoría representando unos increíbles navíos voladores de neto corte retro.



# Eventos Animeros

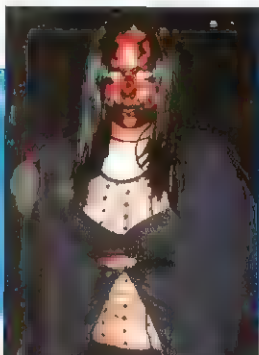
Por Marcelo Vicente *Creced y multiplicaos...*

**H**ace tan sólo unos años, cuando dentro de la cofradía manganimera se hablaba de eventos en nuestro país relacionados con el tema, básicamente la charla se limitaba a anhelar que llegara la convención anual de turno en Buenos Aires (llámese Fantabaires o Expocomics & Anime). Sin embargo, a nadie puede escapar que fue justo a partir de la citada Expocomics que la cosa comenzó a correr por otros carriles y a crecer un poco, paradójicamente, cuando en la Argentina hasta las ideas se habían devaluado. Por ejemplo, en forma tímida empezaron a crecer las proyecciones organizadas por los fansubs (tanto en cantidad como en personas que asistían), surgieron las bandas musicales que hacían covers de anime, y lo principal, el fenómeno del cosplay se tornó imparable. Hoy, casi a mediados de 2004 y con la polvereda un poco despejada, se puede decir que los objetivos alcanzados no son menores, y el manga y el anime go-



zan en Argentina una salud envidiable. Sin embargo, es interesante ponerse a descifrar cómo han ido cambiando las variables en este último tiempo. Como decíamos, si bien un par de años atrás lo top eran las convenciones, hoy esto no es tan así; ha quedado claramente demostrado que un evento como el Animegaparade (el próximo lo harán en el Luna Park?) para algunos puede ser incluso más atractivo que una convención como lo fue Fancomix.

Durante 2003 se llevaron a cabo unos cuantos eventos animeros de diversa naturaleza, y cada uno contó con un éxito dispar. Si bien los casos más emblemáticos fueron los ya nombrados Animegaparade (que tuvo cuatro ediciones) y Fancomix, hubo otros que también merecen nombrarse. Es el caso del Fanatix 2 y de la convención rosarina Leyendas; la quinta edición de esta última tuvo lugar el pasado Mayo, y entre otras cosas, contó con parte del staff



Los cosplayers de Rosario



La banda Leprechaun en un evento del Jardín Japonés

de Ivrea que se apersonó para dar una charla sobre la editorial en general (que se repetirá en la sexta edición a celebrarse en Mayo próximo). A propósito de convenciones en el interior del país, hay que citar asimismo las que se celebraron en destinos tan disímiles en cuanto a distancia como lo pueden ser la ciudad balnearia de Necochea o Santiago del Estero. Subidos a la ola del fenómeno, merecen asimismo mencionarse los festivales que desde hace un tiempo empezaron a llevarse a cabo en el Jardín Japonés cada vez que cambian las estaciones del año. Si bien estos encuentros tienen una connotación más referida a la cultura ponja en general, y no tienen demasiado que ver con el manga o el anime, es frecuente ver por allí a unos cuantos cosplayers. Ni lerdos ni perezosos, viendo el potencial dormido, los organizadores de estos eventos también comenzaron a llevar a cabo en el

Jardín Japonés, unas jornadas dedicadas integralmente a los comics y a la animación japonesa. Como ya se dijo, el otro gran punto que estalló en los últimos tiempos fueron las proyecciones. Sin ir más lejos, el fansub Daicon realizó ya cuatro multitudinarias reuniones (las Daicon Party) en diferentes puntos de la Ciudad de Buenos Aires. Desde la primera edición, que tuvo lugar en el céntrico boliche Requiem hace ya un par de años, hasta la última, el teatro Empire del barrio de Congreso, la asistencia de público ha ido en alza. Es evidente que la comunidad animeros ha adoptado a las Daicon Party como uno de los eventos de cabecera. Difícil prever el futuro, pero hay algo que se saca en limpio de todo esto, los eventos de anime en Argentina están mutando y adquiriendo características locales únicas y bastante distintas a los de otros lados del mundo.



Los finalistas del concurso de cosplay en Fancomix



ANIMEGA PARADE 4



# animega

P A R A D E 5

- ▶ COSPLAY
- ▶ PREMIOS
- ▶ AMVs
- ▶ J-POP/J-ROCK
- ▶ PROYECCIONES
- ▶ SORTEOS
- ▶ LEPRECHAUN

PREMIOS  
REPRODUCTOR  
DVD



VIERNES 14 DE MAYO 21 HS.  
**REPUBLICA CROMAGNON**

BMÉ. MITRE 3060 - CAPITAL FEDERAL  
 ANTICIPADAS \$6 EN CAMELOT CORRIENTES 1388  
 O \$7 EN BOLETERIA EL DIA DEL EVENTO

DISPONIBILIDAD 4000 LOCALIDADES

ORGANIZAN

animega

WWW.ANIMEGAPARADE.COM.AR

kaze  
FANSUR

WWW.KAZE-FANSUR.COM.AR

ALMA  
WWW.ALMA.DK.COM.AR

Camelot  
COMICS STORE  
WWW.CAMELOT-COMICS.COM.AR

# Kill Bill

Por Eduardo Di Costa

La del afiche amaliillo...

A principios de Noviembre, el público cinéfilo local estaba a la expectativa del estreno de lo que se anunciaba con el elocuente slogan de "La 4ta película de Quentin Tarantino", a modo de garantía de calidad. Y para respaldarla, el creador de Pulp Fiction, nos presentó una historia tan simple como atrapante mediante una secuencia de escenas visual y auditivamente espectaculares.

Cargada de acción y una violencia que roza intencionalmente con lo ridículo, Kill Bill es una fina compilación de los mejores elementos del cine chino de artes marciales, las películas japonesas de samurais y los spaghetti western de los 70. Originalmente concebida como una única película, debido a lo extensa que terminó resultando, se decidió dividirla en dos volúmenes con una diferencia de pocos meses entre sus estrenos. -El segundo volumen acaba de llegar a nuestro país este 29 de abril.- De todos modos, más allá de la duración total, el final de la primera parte genera un quiebre argumental ("plot twist") tan marcado que hubiese sido una picardía continuarlo en el mismo episodio.

Sin duda, uno de los aspectos que hacen tan atractivo este producto cinematográfico es el planteo narrativo, muy característico y casi emulando al anime o al comic de acción. De hecho, una porción de la película es literalmente animación japonesa.

Una mención especial es más que merecida para la impecable banda de



sonido que integra algo de j-pop, rap, soul, temas clásicos y hasta sonidos latinos. Un cocktail muy variado que refleja con fidelidad el imaginario general de la obra. La historia se desarrolla entre Pasadena, Okinawa, Tokyo y El Paso, en la frontera de México con USA pero no se rige por ninguna ley geográfica ni temporal. Como lo diría el

mismo Quentin, "no transcurre en el planeta Tierra como lo conocemos; es una película de película." Desde la escena inicial se presenta al enigmático personaje principal, ideado entre Uma Thurman y Tarantino, conocido simplemente como The Bride ("la novia", en ningún momento se menciona su nombre real.) y el detonante para su cruzada ven-



David Carradine: BILL



The Bride

gadora tras los miembros del grupo de elite al cual ella misma pertenecía, el Deadly Viper Assassination Squad (DiVAS). Subdividido en capítulos, Kill Bill va relatando, a veces en primera persona, a veces en tercera, la odisea de "la novia" para completar su lista negra que culmina obviamente con el título de la película: Matar a Bill, el líder del escuadrón de la muerte interpretado por el "pequeño saltamontes" de la serie Kung-Fu, David Carradine.

Si esto último suena a homenaje a los clásicos de las artes marciales, no es casualidad, ya que desde los títulos que anuncian que es un película en "Shawscope", haciendo referencia al Shaw Brothers Studio, que producía cine de artes marciales en los 60 y 70, y del cual surgió el famoso John Woo. Kill Bill está plagado de guiños y citas explícitas, que lejos de incurrir en plagio, le acerca al público moderno un reciclado ingenioso de productos totalmente obsoletos. Tal vez los tributos más

obvios a simple vista sean los dedicados a la leyenda máxima del género marcial, Bruce Lee con el emblemático jumpsuit amarillo de tiras negras como el que éste usara en The Game Of Death, inconclusa a causa de su muerte en 1973 o los antifaces a lo Kato (el "Robin" del Avispón Verde interpretado por Lee en los comienzos de su carrera).

Otras influencias levemente más sutiles son por ejemplo las bases de los personajes principales: en "La novia vestía de negro" (Jean Francois Truffaut, 1968) está inspirada la novia de Uma Thurman; en "Lady Snowblood" (Toshiya Fujita, 1973), la despiadada O-Ren Ishii de Lucy Liu. La "tuerta" Elle Driver de Daryl Hannah toma prestado su look de una prostituta de la porno "Thriller" a la que le vacian un ojo cuando quiere alejarse de la profesión más antigua del mundo. Siguiendo con la lista, la colegiala asesina de Chiaki Kuriyama, Go Go Yubari, está extraída textualmente de Battle



"Entre el traje y la moto, se me irrita la cachuffi"



"No vine en moto, vine en caballo"



"Mi-la-ne-sal"



"Uhhh, una fila de hormiguitas..."



"Yo coltal tolta"



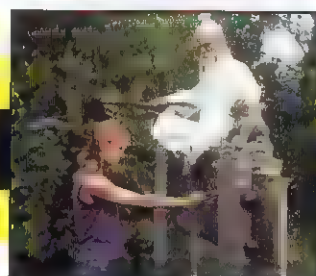
"A eshta la tocá y te la cortamo"

Royale (Kinji Fukasaku, 2000) y su arma, una especie de "yo-yo" letal se asemeja a los de las heroínas de Sukeban Deka. La presencia del maestro de kenjutsu (arte marcial con espada) Sonny Chiba, como Hattori Hanzo, personaje que interpretaba en la serie japonesa Shadow Warriors y que toma su nombre del ninja más famoso de la historia que vivió en el siglo XVI, es otro de los tantos items que componen el inventario de influencias del cine asiático. Las acrobacias aéreas, como no podía ser de otra manera, estuvieron a cargo del capo del "wire-fu" como él denomina a las coreografías con cables, Yuen Woo-Ping, que si bien se hizo célebre gracias a sus participaciones en Matrix y Crouching Tiger, Hidden Dragon, fue por Iron Monkey, de 1993 que Tarantino se contactó con él e incluso distribuyó el film en USA bajo el sello "Quentin Tarantino Presents". En el tracklist de la banda de sonido también se pueden encontrar extrac-

tos de las influencias antes mencionadas, como el "insectífero" riff del tema principal del Avispón Verde, otro "aporte" del director de Battle Royale con la música de otra de sus obras, Battles Without Honor Or Humanity o la hermosa canción The Flower Of Carnage, escrita e interpretada por Meiko Kaji (la protagonista de Lady Snowblood). Suena increíble que Kill Bill sea recién la cuarta película de Tarantino debido a sus múltiples participaciones y guiones que salieron en el entretiem-po, como Natural Born Killers (1994) o From Dusk Till Down (1996) pero las únicas anteriores dirigidas por él fueron Reservoir Dogs (1992), la super exitosa Pulp Fiction (1994) y Jackie Brown (1997). Pasados tres años desde entonces y tras un arduo proceso de producción, se dio el gusto de mostrar al mundo el resultado de una receta que reúne con ingenio y buen gusto todos los ingredientes para dejar al público del cine fantástico satisfecho. Y todavía falta el postre...



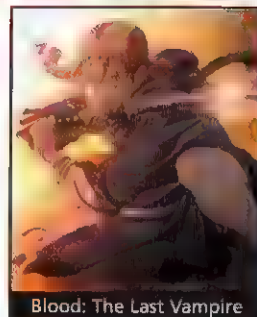
**Influencias:** Afiche de "La Novia vestía de negro", "Lady Snowblood" y "Game of Death"



KILL BILL vol. 2

## LA SECUENCIA ANIMADA

En un momento de la película, se relata el origen del personaje de Lucy Liu interpolando un flashback realizado íntegramente como animación, un recurso estilístico que encaja espontáneamente y sin contrastar con el resto del film. Las escenas, hasta la más mínima expresión fueron dirigidas por el mismo Quentin y para la producción se utilizó nada más ni nada menos que a Production I.G., uno de los estudios más importantes en el área del anime. Fundado en 1987 por el productor y director Mitsuhsa Ishikawa y el diseñador de personajes Takayuki Goto, estuvo involucrado en varios proyectos en conjunto como Ghost In The Shell (1996), la OVA de Mobile Police Patlabor (1990) e incluso en el superclásico Neon Genesis Evangelion (1995). Como productores independientes estuvieron a cargo de Jin-Roh, The Wolf Brigade (1998), la OVA de Blood: The Last Vampire (2000) y la serie Kaidomaru. Aparte de sus producciones originales, Production I.G. se encargó de desarrollar videojuegos



Blood: The Last Vampire

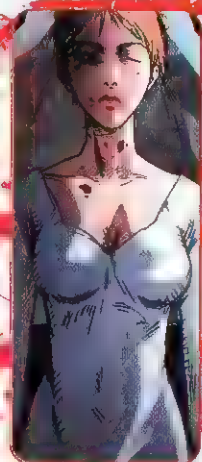
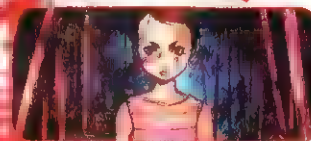
para las consolas Playstation, Sega Saturn y X-Box.

Actualmente se encuentran a punto de estrenar la secuela de GtS, Innocence, junto con el estudio Ghibli. Para el momento del estreno del Volumen 2, Tarantino dejó en el aire el rumor de que, manteniendo el estilo de animación de la secuencia del primer volumen, se realizará una precuela (copiando un poco la idea de lo que se hizo con Animatrix) que se enfocará en los orígenes de Bill, donde incluso la voz será interpretada por el mismo David Carradine. Se anticipa que la historia relatará los días de su entrenamiento en el arte de matar en manos de Pai

Mei y el cafishio Esteban Vihaio (ambos personajes que aparecen recién en el volumen 2).

Y como si esto fuera poco, también estaría planeada una secuela con actores de carne y hueso basada en el futuro de la hija de uno de los personajes de la película original. Era previsible que el rotundo éxito de Kill Bill generaría este tipo de derivaciones y una interesante gama de merchandising que incluye action figures, los soundtracks de ambas películas, posters, y hasta artículos usados por los personajes. De todos modos, tal vez sea prudente tomar con pinzas los planes de Tarantino de agregar nuevos films a la serie ya que su tan anunciado spin-off de Pulp Fiction y Reservoir Dogs, con los hermanos Vega protagonizados por John Travolta y Michael Madsen quedó en la nada...

En la lista de proyectos del Quentin, el próximo paso sería un segmento en la adaptación cinematográfica del comic Sin City de Frank Miller. Sea cual sea la próxima producción que realice, seguramente valdrá la pena esperar...



# Anime 2004

Por Marcelo Vicente y Ricardo "Tati" Perez

## Porque esto recién empieza!

**T**al y como lo adelantamos hace algún tiempo desde estas mismas páginas, parece que afortunadamente la oleada de estrenos grossos en cuanto a animación japonesa se refiere, no tiene miras de detenerse este año. Incluso podría decirse que ya a estas alturas, cuando ni siquiera ha transcurrido la primera mitad de 2004, se superó lo estrenado el año pasado, si se tiene en cuenta que acaso el único plato fuerte de la pasada temporada fue el (encima re-) estreno de Saint Seiya (además de Chihiro en los cines, por supuesto). Por la crisis económica, 2003 no fue precisamente un buen año... quedó muy lejos de temporadas como la de 2002 en las cuales llegaron a estrenarse el mismo año, verdaderos pesos pesados del anime como lo son Yu-Gi-Oh!, Gundam Wing y Shaman King (contratadas en realidad en 2001 antes de la crisis... si no ni en pedo llegaban en 2002) En cualquier caso, ni hablar de que por afano las palmas (en esta especie de resurrección animera) se las lleva el hasta ahora siempre atinado Cartoon Network. En este sentido, la premiere el pasado Febrero de Yu Yu Hakusho (que de hecho es nuestra nota de tapa) y Cyborg 009, sumado a los próximos estrenos de Captain Tsubasa Road to 2002 y Astroboy, no hacen sino confirmar esta presunción. De todos modos alguien encendió una luz de alarma. Si se fijan bien, un par de líneas atrás se dice "hasta ahora" siempre atinado Cartoon Network... Nadie lo va a querer con-

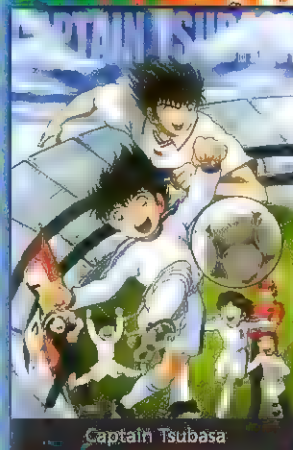


firmar oficialmente pero Lazer ha podido averiguar de muy pero muy buena fuente que en el mediano plazo, la saludable política de la rama latina del canal de Atlanta podría modificarse. A qué viene este misterio? A que parece que la "casa central" viene bajando línea en el sentido de que no le gusta ver en la grilla latinoamericana, series con tanta carga de violencia, que los personajes fumen y demás "barbaridades" inadmisibles para la rancia moralina de los yankees (pais que irónicamente no tiene problema en matar iraquies mientras sus TVs no muestren la sangre que se

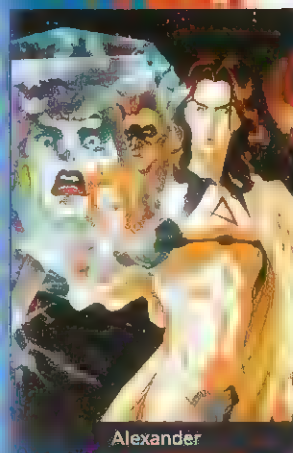
derrama y a sus propios soldaditos muriendo). Cuentan que el lobby que viene desde el Norte para que, de a poco, estas series vayan desapareciendo gradualmente de las pantallas locales, es bastante fuerte. Una de las razones sería que se han vuelto paranoicos de que en USA, debido a la cercanía con México, se sepa (y se utilice para armar escándalo) lo que emiten en Latinoamérica; la otra sería las nuevas leyes aprobadas en Brasil y México que restringen la libertad de contenidos de aquellos programas que se emiten en horario diurno. Todo este tema explicaría,



Rockman EXE



Captain Tsubasa



Alexander



Gene Shaft

en parte, el por qué de la eterna demora con la llegada de One Piece, estreno ahora aparentemente congelado tras el distribuidor negarse a adaptarla (por el costo) para sacarle digitalmente la sangre y demás... Irónicamente los Cartoon Networks de Europa y Asia siguen gozando de libertad para programar lo que quieren, por el mero hecho de estar situados fuera de USA... Lo dicho, en Cartoon lo van a negar, pero... Si bien esto en parte sería una mierda, no habría que dejar de ser optimistas, siempre van a surgir opciones. De hecho, Locomotion tiene ganas de revancha y en AXN juran que en breve se van a sumar a la lista de canales que transmiten anime. En fin, como ya es costumbre, el equipo de Lazer se ha puesto una vez mas en contacto con todos los canales, distribuidores y estudios de doblaje, para brindar un panorama completo de lo que está por llegar a nuestras pantallas. En Locomotion, el pasado 25 de Abril presentaron un cambio de estética, el cual fue llevado a cabo por la empresa argentina Steinbranding Design Studio, en coordinación con David Navas, el gerente de arte de Locomotion. Bajo el slogan "Animestation, tu canal de anime", aseguran que el letargo en el que estaba sumergida la emisora radi-

cada en Miami, pronto será historia. Y además de Arjuna (ver recuadro), también tienen fecha de estreno la película de Alexander y la reconocida serie Gene Shaft. En el primero de los casos se trata de un largometraje de 75 minutos de duración, que en honor a la verdad es básicamente una recopilación de los primeros cuatro episodios de la serie. Alexander, la película, se estrena el Domingo 13 de Junio a las 20:00 hs. en el segmento Anima Films. Un día después tendrá lugar la presentación de Gene Shaft, una serie de TV de neto corte futurista de 13 capítulos que podrá verse de Lunes a Viernes a las 21:00 y a las 23:00 hs. A estas alturas de la nota varios se deben estar preguntando qué será de la vida de Fox Kids y Magic... Lamentablemente no demasiado para agregar al respecto, salvo cofirmar que siguen chapaleando en sus propias miserias. De Fox Kids puede agregarse que supuestamente hacia mediados de año empezará a llamarse Jetix, algo que tiene que ver con el tan trillado cambio a manos a la Disney, y que de momento, sólo estrenarán Megaman NT Warrior (Rockman. EXE en el original ponja), el Sábado 29 de Mayo a las 18.30 hs. (aunque habrá un pre-estreno el 21). Bueno, y a continuación, lo más destacado.

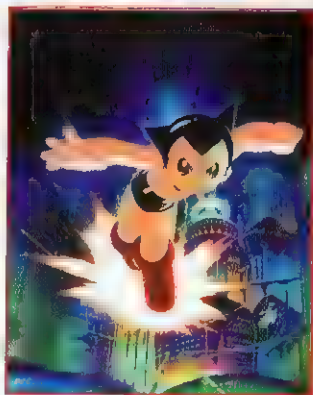
### CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002 SERA ESTRENADO POR CARTOON NETWORK. DON NIEMBRAAAAAA!!!

Regresa a la tele "el amigo del balón"!! No, Quique Wolff no... la frase hace alusión a Tsubasa Ozora: aquel simpático cebollita ponja que, conocido por estos pagos como Oliver Atom, despertó fanatismo entre el público argentino con la ochentera serie animada que aquí fuera emitida bajo el nombre Super Campeones. El regreso se trata en concreto del inminente estreno local de Captain Tsubasa Road to 2002, el más contemporáneo de los animes que inspirará este personaje nacido de la mente del dibujante Yoichi Takahashi. Es además el único de la saga que hasta ahora no hemos podido disfrutar, ya que en el pasado han llegado a nuestras pantallas Captain Tsubasa (128 capítulos, emitida por Telefe en 1993) y Captain Tsubasa J (47 capítulos, emitida por Magic y Canal 13 en 1998). El anime comienza con un flashback del protagonista, contándonos desde que Tsubasa era pibito y jugaba en el Nankatsu (Newpy en la versión doblada). A partir de ahí la serie desarrolla en 35 episodios los 3 torneos juveniles, el Campeonato Mundial Sub-16 (enfrentando a Argentina!), y la llegada de Tsubasa al Sao Paulo y su duelo con el brasuca Carlos Santana. A partir del capítulo 36 arranca lo nuevo: veremos entonces a Tsubasa pateando la pelota junto a Overmars y Kluyvert en el Barcelona (mierda!!), mientras que Hyuga juega en la Juventus con Zidane (mierda, mierda!!) y se pelea con uno de sus compañeros de equipo: nada menos que el negro Edgar Davids (mierda, mierda, mierda!!). Mientras tanto, Aoi Shingo gana fama en el Inter, (Benji) Wakabayashi ataja pelotazos en el Hamburgo de Alemania, y (Tom) Misaki anda jugando picados por Francia (fuera de joda). Todo esto da preámbulo a un partido amistoso Japón-Holanda, para luego seguir mostrándonos diferentes partidos de las ligas europeas. La cosa es que los muchachos se vienen luciendo en el viejo continente y andan con todas las ganas de jugar el Mundial Corea-Japón 2002, pero por suerte, como a nadie le gusta acordarse de que Argentina se quedó afuera en la primera ronda, el anime termina justo cuando arranca el certamen. Los 52 episodios de "Road To 2002" se estrenan en Cartoon Network a partir del próximo 3 de Mayo, emitiéndose de Lunes a Viernes a las 18:30 hs.



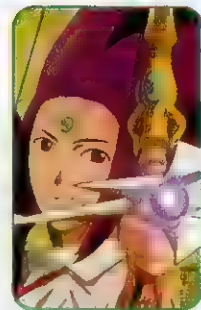
### LA NUEVA SERIE DE ASTROBOY SERA EMITIDA POR CARTOON NETWORK

A toda la lista de series que el canal ya viene ofreciéndonos en su segmento Toonami, se sumará a partir del 3 de Mayo la reciente remake del icono por excelencia del anime japonés: Astroboy. Creado en los '50s por el llamado "Dios del Manga" Osamu Tezuka, se convirtió en un pionerísimo anime en 1963, contando a su vez con una segunda adaptación realizada a comienzos de los ochentas. Finalmente, el 6 de Abril del año pasado, exactamente 40 años después de su primera emisión, una nueva serie de Astroboy vio la luz, extendiéndose por 50 capítulos y contando con toda la tecnología actual gracias a las empresas Sony Pictures y Dentsu Inc. La historia nos cuenta que tras haber estado desconectado por largos años, el androide Astroboy es revivido por el Dr. Ochanomizu, presidente del Ministerio de Ciencias de Metropolis. Astro posee super poderes y sistema avanzado de inteligencia artificial, pero lo que lo hace realmente importante es ser el único robot que tiene corazón (awwwwnnn~!!). A pesar de que la idea de Ochanomizu es que Astro se convierta en un colegial de 6to Grado, éste terminará dando mano a la policía para detener robots renegados o maquinarias fuera de control que ponen en peligro el futuro de la ciudad. Sin embargo Astro es un pacifista que detesta usar la violencia, más aun cuando poco a poco va descubriendo el racismo que existe en Metropolis entre humanos y máquinas. La serie toma así matices éticos y morales, brindando una doble lectura mas allá de la simple acción que desarrolla. Otro detalle destacable es que se ha respetado el estilo artístico de Tezuka a la hora de rediseñar los personajes para esta versión, tarea que estuvo a cargo de Shinji Aramaki (Bubblegum Crisis, Wolf's Rain, Appleseed).



### EARTH GIRL ARJUNA FINALMENTE SE ESTRENA POR LOCOMOTION

Nueve meses después de que desde las páginas de Lazer se anunciara la adquisición de Arjuna por parte de Locomotion, el canal de la cabecita finalmente ha anunciado la fecha de estreno de este famoso anime. Será el Domingo 16 de Mayo a las... 00:00 hs!!! Si, otra serie que estrenan los Domingos, y encima en un horario muy choto. Ah! Y la repiten a las 2 de la mañana (no es joda...) En fin... cabe destacar que Arjuna (Chikyuu Shojjo Arjuna - Arjuna, la chica de la Tierra) consta de 12 episodios, fue producida por Satelight (Gene Shaft, Heat Guy J), cuenta con música de Yoko Kanno y Maaya Sakamoto, fue dirigida por el prolífico Shoji Kawamori (Escaflowne, Macross) y se emitió en 2001 en la TV Tokyo. También salió al mercado una versión especial de la serie en DVD, llamada Arjuna - Director's Cut Version-, en formato widescreen (16:9), con nuevos añadidos de animación y un episodio 13 que nunca se vio en TV. Ariyoshi Juna, linda chica de extraño peinado, iba feliz en moto con su amigo Tokio hasta que muere al caer del vehículo en un extraño suceso. No obstante, un extraño ser llamado Chris le ofrece volver a la vida si como Avatar del Tiempo ayuda a la Tierra a no ser devastada por el Raaja. Y qué mejor forma de convencerla que hacerle ver toda la presuntamente futura destrucción ecológica del planeta! Earth Girl Arjuna, que toma muchos elementos de un cuento milenario de la mitología hindú llamado Mahabharata, saldrá doblada en castellano.



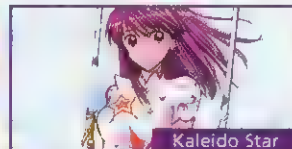
### MARMALADE BOY EN PROCESO DE DOBLAJE!

Primicia absoluta de Lazer! Según hemos podido averiguar, la renombrada obra de Wataru Yoshizumi acaba de entrar a un estudio para comenzar en breve su doblaje al castellano para emisión en Latinoamérica. Si bien desgraciadamente nos pidieron absoluta reserva sobre este punto, Lazer pudo averiguar que se hará en México a partir del presente Mayo. Marmalade Boy es un verdadero clásico que ya dio la vuelta al mundo, y cuyo éxito en Europa fue arrasador. La historia comienza cuando Mikki Koishikawa (la protagonista) se entera que sus viejos van a divorciarse para casarse de nuevo, tras un viaje que hicieron a Hawaii en el que conocieron a otro matrimonio y se enamoraron cada uno de la pareja del otro... Es así como Mikki conoce a Yuu Matsuura, el hijo del otro matrimonio, del cual eventualmente se enamora. A esto hay que agregarle que Ginta, compañero de Mikki, está enamorado de ella, y se muere de celos cuando se entera de que está viviendo con Yuu, y que Arimi, la ex-novia de Yuu quiere volver con él, y quiere alejarla de Mikki. Como si fuera poco semejante ensalada, Meiko, la mejor amiga de Mikki, está saliendo con su profesor! Marmalade Boy es un anime de 76 capítulos (más una película) y nació originalmente en un manga homónimo que a la postre se recopiló en 8 tankoubons.



### PRINCE OF TENNIS, KALEIDO STAR Y DETECTIVE SCHOOL Q FUERON ADQUIRIDOS POR TELEVIX

La distribuidora Televix sigue sumando títulos a su ya amplio catálogo. Recientemente acaban de adquirir los derechos regionales de tres animes un tanto disímiles pero interesantes como es el caso de Prince of Tennis, Kaleido Star y Detective School Q. El primero, cuyo nombre original es Tennis no Oujisama, es uno de los actuales hits en su país natal, y cuenta las aventuras de Ryome Echizen en su afán por convertirse en el mejor tenista de Japón. En la actualidad va por su tercer temporada y que nació de un manga homónimo de Takeshi Konomi. Kaleido Star es un anime de 39 capítulos del renombrado Studio Gonzo (Blue Sub, Vandread) en el cual Sora Naekino, una chica de 16 años va a USA para convertirse en, nada más y nada menos, que en estrella. El director es Junichi Sato, o sea el mismo de la primer Sailor Moon. Por otro lado, Detective School Q (Tantei Gakuen Q), trata sobre Kyo y sus amigos, justamente en una escuela que es mundialmente famosa por preparar a los mejores detectives. Este anime, que es producido por el Studio Pierrot, está basado en un manga de Fumiya Sato y Amagi Seimaru. Ahora solo resta ver que canales de TV se interesan por emitirlas...



# Línea Manga 2004

TEXTO DE:  
Leandro Oberto,  
Director Editorial

## Vuelta definitiva a la coherencia y el crecimiento

"El peligro de extinción es la madre de la evolución". Sabía frase que hemos aprendido a comprender en su totalidad en los últimos años. Si algún tiempo atrás alguien me hubiera dicho que con la todavía endeble (aunque reconozco bastante zafable) situación económica de 2004 estaríamos publicando más títulos que en 2001 (aquella mítica época donde un peso valía un dólar) probablemente le hubiera sugerido el abandono de las drogas duras. Pero sin embargo es cierto, todos los cambios internos y búsqueda de alternativas para la supervivencia que hemos llevado a cabo en los últimos dos años a fin de sobrevivir en una situación extremadamente desfavorable, nos hacen ver ahora a 2004 como una especie de paraíso. Un paraíso que nos encuentra listos a salir con todo a publicar mangas como nunca antes. Una etapa en la que queremos dejar atrás y olvidar todas las incoherencias de publicación que nos vimos forzados a hacer y encarar nuevamente la publicación desde la lógica, la previsibilidad y el aumento constante de títulos. Tanto nuestra línea de mangas para kioscos como la de sólo comiquerías están a punto de experimentar una fuerte expansión y reestructuración. Bueno, bastante de palabrerío. a los detalles:

### Todo vuelve

**Ranma 1/2** vuelve en Abril con la aparición de su #26 (formato tomo 200 pags, salida por kioscos)! Con esto habremos recuperado la última de las series que

había sido puesta en el freezer por la mega crisis de 2002 y esto nos hace sentir muy orgullosos porque habremos podido cumplir nuestra promesa de cuando estalló la crisis de ir retomando todas y cada una de las series nomás la situación lo permitiera mínimamente. **Fushigi Yūgi** retorna también en Abril con su #13 tras unos meses de parate. Estas dos series fueron las más difíciles de renegociar por la desconfianza que tenían sus dueños con Argentina, pero finalmente y gracias al último viaje hecho a Japón hemos logrado llegar a un acuerdo para continuarlas.

### Todo termina.

El mes próximo estaremos publicando el número final de **Macross 7 Trash**, con lo cual otra serie se sumará a las que ya hemos editado en su totalidad: **Clover**, **Sakura**, **Angelic Layer**, **Slayers**, **Saber Marionette J**. Además de los tomos unitarios **Blood The Last Vampire**, **Slayers Return**, **Slayers Premium**, **Miyukichan in Wonderland**.

### Todo sigue

Por supuesto nuestras series en curso continúan durante 2004 más estables y sólidas que nunca. **I's**, **Rurouni Kenshin**, **Slam Dunk**, **DNAngel**, **Daydream**, **.Hack**, siguen avanzando a través de kioscos y comiquerías como siempre, con **Evangelion** que se le suma una vez por año cada vez que sale un tomo nuevo en Japón (todo un lujo poder publicarla en simultáneo!).



### Todo comienza.

Este mismo mes llegó a los kioscos argentinos **Saint Seiya Episode G**, el nuevo manga de Caballeros del Zodiaco que está haciendo Masami Kurumada junto a Megumu Okada en estos momentos en Japón, el cual tendremos el honor de publicar prácticamente en simultáneo con su país de origen. Serán tomos de 100 páginas con varias de ellas a color, a \$6,90 y con salida por kioscos y comiquerías. El eventual éxito de Episode G en Argentina abriría las puertas a una posible edición local del manga original de Saint Seiya. Y pronto largamos con otro manga de los más conocidos de todos los tiempos: **Yu Yu Hakusho** de Yoshihiro Togashi, la serie integra en 19 tomos mensuales de 200 pags, a \$8,50 con salida por kioscos y comiquerías. Y con el horizonte fijo en la segunda mitad del año se perfilan más novedades, como **Melody of Oblivion** (lo nuevo de Gainax), **Slayers: Knight of Aqualord** (una continuación original de Kanzaka) y **Evangelion: Iron Maiden** (el nuevo manga de Eva situado en un universo alternativo similar al que se ve al final del capítulo 26 de la serie).

Y la cosa no acaba aquí, confiamos en concluir las negociaciones de varias series más en los próximos meses, con las cuales se verían lanzados en Argentina mangas de series de TV muy conocidas, títulos sofisticados apuntados a los lectores más exigentes y cosas largamente esperadas de Clamp.

Como verán, 2004 será un gran año para nuestra línea manga en cuanto a novedades, al tiempo que también seguimos con nuestro compromiso de mantener siempre disponibles todos los números atrasados de todas nuestras series.

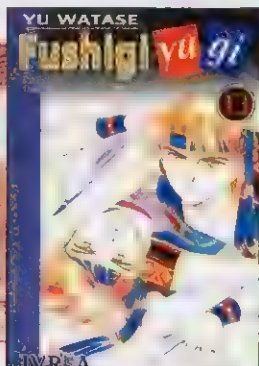
Aunque no lo anunciemos o promocionemos, periódicamente hacemos reimpresiones de diversos números de varias series cada vez que estos se agotan (por ejemplo, hemos reimpresso **I's** #2 hace unas semanas...)

Para más detalles de formatos, periodicidades, cantidad de tomos, fechas exactas de lanzamiento, preview de páginas interiores y listado de comiquerías de todo el país visiten:

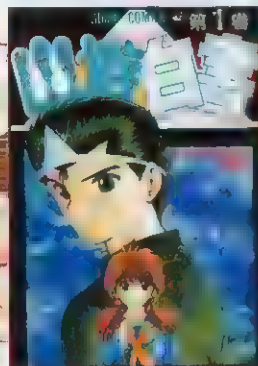
WWW.EDITORIALIVREA.COM



Vuelven: Ranma 1/2 y Fushigi Yūgi



El final de Macross 7.



Las novedades: Yu Yu Hakusho, Slayers: Knight of Aqualord y Melody of Oblivion





## LA NINA ARGENTINA

Después de cansarse de plagiar asquerosamente cualquier concepto base que fuera interesante de toda sitcom o serie americana que fuera exitosa (quién puede olvidar a "Dawson's-Verano del 98- Creek" o a "E.-Hospital Público-R."), las grandes mentes de la televisión argentina decidieron directamente cambiar el plagio por la copia paga. Qué mejor concepto para llevar a la TV teniendo seis millones de sitcoms excelentes que uno que ya fue emitido y repetido hasta el hartazgo en el mismo canal que emite ahora la copia? Pero por favor, que así no sólo tenemos buenos guiones, sino que la gente ya se los sabe de memoria y entre que se acuerda de cómo era el original y se distrae con "la pechoca" ya pasó la media hora y encima se creen que les gustó.

Y acá está señores, el nuevo éxito de la TV argentina (porque encima tiene todo el rating), cambiamos a Andrew Lloyd Webber por Pepito Gibrián y a Queens por Lanús y yastá... Esperemos que Sony no deje que se la terminen argentinizando tanto como para que en la segunda temporada alguien quede paralítico/ciego, aparezca un gemelo malvado, y alguna quede embarazada pero después aborte espontáneamente...

Eso sí que en un par de meses sale "La Niñera - La Obra de Teatro" seguro... Editorial Ivrea propone a continuación otros éxitos americanos que seguro podrán adaptarse con igual facilidad a la cultura argentina...

C.S.I: (Criminales Siempre Impunes) Un grupo de criminólogos de la federal que arruinan todos los casos por manchar con muzzarella las evidencias...

The Pink Wing: Las increíbles (IN-creibles) historias de honor y patriotismo que suceden día a día en "La Rosada"....

The B.N.: Un chico violento de Fuerte Apache es adoptado por una familia rica de Barrio Norte... y la vecinita es una turra de aquellas...

Gladys La Kazavampiros: De día forma parte de una banda musical de cumbia villera y de noche se dedica a cazar a los demonios y demás monstruos que pueblan la ciudad... (es un spin-off de The Pink Wing)

24 (años): Un fiscal que tiene que lograr una condena inmediata de un peligroso narcotraficante (filmada en tiempo real!!!)

Tehuelche-ville: Una interesantísima historia sobre la juventud de Patoruzú, donde comienza a descubrir su herencia egipcia y forma una entrañable amistad con Isidoro Cañones.

## La Niñera



## WAR-TRIX, POR DIOGODS!!

Siguiendo la moda de "colgarse de los huevos de Neo" que tan sutilmente iniciaron las pastillas Matrix (ver "No Podés" de Lazer #31), nos llega la edición local en DVD del film de Mamoru Oshii, Avalon. Al cual en el burdísimo intento de relacionarlo con la saga de los hermanos Wachowski, lanzaron con el nombre War-Trix. Como ya existe Matrix, Animatrix, Enter the Matrix... Pensaron que algún fanático desorientado podría morder el anzuelo. Otro elegante ejemplo de la picardía criolla. Si les da resultado no sería extraño que empiecen a editar pornos con nombres como Fuck-Trix, Putrix o Enter the Ass-Trixxx...



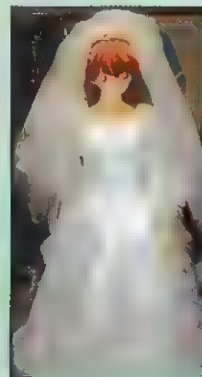
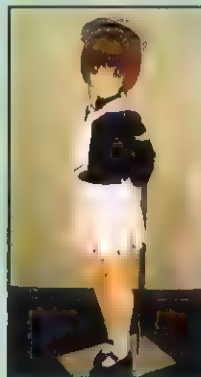
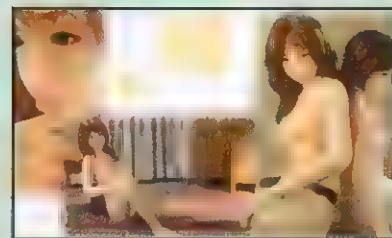
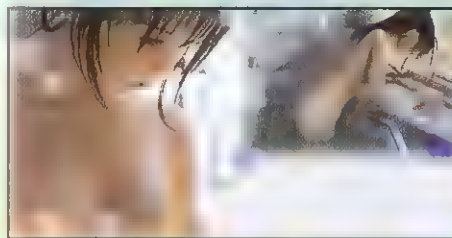
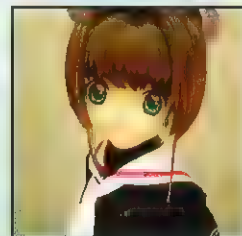
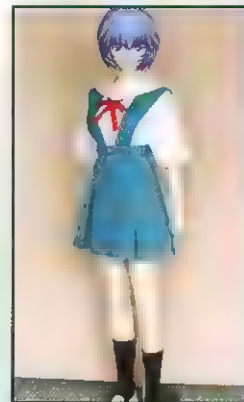
## MUÑECAS TAMAÑO REAL DE PERSONAJES DE ANIME!!

Para los que ya no les bastaba con los model kits pajeros, esta empresa japonesa que comenzó haciendo muñecas para coger en tamaño real, ahora tiene una línea especial de personajes de anime.

Sos uno de los tantos otakus crónicos que se mueren por coger con Rei? No hay problema, por 4.800 dólares puede ser tuya!! Un regalo si no considerás que con esa guita te contratás una puta por un mes y encima le garpás la tintura azul y el corte de pelo!! (y probablemente una cirugía estética de dudosa calidad higiénica... más alguna clase de japonés)

Si en cambio tu perversa fantasía es sodomizar a una Sakurita de 10 años, eso te va a costar 3.100 dólares, nada más... Eso sí, después andá a la cana y pedí que te encierren por pedófilo y geek enfermo.

La compañía obviamente no te dice directamente que "son aptas para garchar" pero te aseguran que son realistas en un 100%, igual que el resto de su línea tradicional (y... la boca se le abre...). Además quién carajo querría una Asuka tamaño real ni no es para darle masita?! Qué la querés, para jugar?! Te herniás en 5 minutos!! Es como andar cargando con un cadáver por toda la casa!!



# ALF

Por Marcelo Vicente

## No hay problema!

# ALF



**H**ay series de TV que indefectiblemente marcan una huella, y se arraigan en el inconsciente colectivo mediante frases, gestos o apariencias. Y lo gracioso de todo esto es que a veces, ni uno mismo se da cuenta, pero cuando menos se lo espera, se encuentra repitiendo o imitando esas muletillas clásicas de los programas en cuestión. Desde Los Tres Chiflados a Seinfeld, pasando por El Superagente 86, infinitas veces se los trae a colación en charlas de amigos, u otros encuentros... Será la famosa magia de la televisión? Hum... Sin ninguna duda.

A pesar de los varios años transcurridos, ni hablar que la sitcom ALF es recordada/conocida por casi todos. Y aunque su argumento y sus situaciones no eran la graaaan novedad (de hecho tomaba muchos elementos de las paleolíticas Mi Marciano Favorito y Mork & Mindy), se las ingenió como para hacerse un lugar en los gustos de la gente de prácticamente todo el mundo; por supuesto que eso incluye a Argentina. En nuestro país se estrenó a través de Telefe (entonces Canal Once) en el otoño de 1987 (un año después que en USA, su país natal), y desde entonces se ha emitido hasta hoy en casi todos los canales de aire (nacionales y regionales) y muchísimos de cable. Un caso notable

La trama de la serie presentaba a los Tanner, una típica familia yankee burguesa, políticamente correcta y deseosa de alcanzar el "sueño americano". Pero he aquí que un día

descubren que tienen un visitante petiso, peludo y arrogante... No, no es un okupa, sino un extraterrestre del planeta Melmak que acababa de estrellarse con su nave en el garage de la casa, en las afueras de Los Angeles. Entonces sin saber qué hacer, como primera medida, lo llaman ALF (Alien Life Form: Forma de vida alienígena —en la versión castellana lo

explicaron como "Amorfismo Lejano Fantástico" (???!!!!!)). Pero como resulta que la nave no podría ser arreglada (por causa de su avanzada tecnología) para que vuelva al espacio, entonces los Tanner deciden adoptarlo como un miembro más de la familia —en realidad medio a regañadientes— y ocultarlo del Gobierno. Entonces sucede



Michu Mezaros:  
El enano dentro de ALF

la típica: el recién llegado se meterá en mil quilombos, hará que casi lo descubran y vivirá infinidad de situaciones tragicómicas con su nueva familia. ALF —cuyo verdadero nombre después se revela como Gordon Shumway— pasará la mayoría del tiempo en casa de los Tanner persiguiendo a Lucky (acá conocido como Suertudo), el gato de la familia, ya que en su planeta natal era una práctica común lastrarse estos simpáticos felinos. Un detalle interesante para comentar es que mientras que en los primeros episodios, ALF era interpretado por un enano llamado Michu Mezaros, promediando la segunda temporada el mini actor fue reemplazado directamente por una marioneta electrónica. Esto se puede advertir ya que en este segundo caso era muy raro que la cámara tomara la totalidad del cuerpo de ALF. La serie se estrenó en USA el 22 de Septiembre de 1986 por la señal NBC, y tras totalizar la nada despreciable suma de 102 capítulos de 30 minutos de duración cada uno, se perdió con un rating más que aceptable el 24 de Marzo del año '90; puede agregarse que en su país natal se emitió cada Lunes en el horario de las 20 hs, y que absolutamente todos los episodios pudieron disfrutarse en Argentina. En otro orden de cosas, cuando la serie estaba en su pico de popularidad (1987) los productores, ni cortos ni perzozos, decidieron lanzar DOS series animadas sobre

ALF: en un arranque de genialidad, a una la bautizaron ALF y a la otra ALF Tales. En el primer caso contaba la historia de ALF cuando estaba en Melmak, contando con animación hecha en Japón y un diseño de personajes bastante ingenioso. Un intento de hacer una mezcla de sitcom con animación de aventuras para apuntar a un público distinto al tradicionalmente infantil de la animación yankee de la época pre-Simpsons. El detalle cool era que el "verdadero" ALF aparecía al principio de cada capítulo para dar una pequeña introducción contando detalles de su vida en su planeta natal. Esta serie animada se extendió por dos temporadas de 13 episodios cada una (entre Septiembre del '87 y Noviembre del '89) totalizando 26 episodios. En lo que respecta a ALF Tales, la ¿historia? estaba centrada en que el protagonista y sus amigos reinterpretaban cuentos clásicos —de ahí el nombre de Tales— como por ejemplo Robin Hood, La Bella Durmiente, la Cenicienta, etc... En fin, una soberana chotada. Esta serie animada duró apenas 21 episodios (distribuidos en dos temporadas de 13 y 8 respectivamente) los cuales fueron emitidos originalmente entre Septiembre de 1988 y Diciembre de 1989. Vale aclarar como punto rescatable en ambos casos, que quien ponía la voz en USA de ALF era Paul Fusco, es decir el mismo actor que se desempeñaba en la serie original (que dicho sea de paso fue uno de los co-creadores del show junto con Tom Patchett). Sólo la primera de estas series animadas pudo verse en nuestro país a principios de los 90's por el viejo Canal 2 (hoy America) y luego por varios canales de cable y regionales. ALF se extendió también a otros medios en su días de gloria, contando con un



"¿Y? Cuánto juntaste hoy, pibe?"



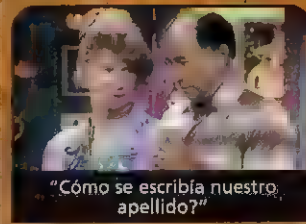
"Cómo que se te pinchó el forro?"



"Así que vos sos el papá de Michu..."



"Che ALF, te va de a tres?"



"Cómo se escribía nuestro apellido?"



"Un día de estos, la emperno de satrola de Lynn"

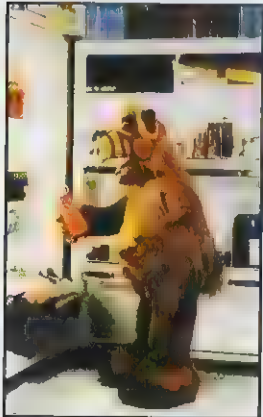
comic editado por Marvel en USA sumamente exitoso. Este comic llegó a nuestro país en dos peculiares formatos: primero como una revista quincenal gruesa de muchas páginas conteniendo varios capítulos yankees cada una, y más adelante de una curiosa forma: como una revista finita de regalo junto a la edición dominical del diario económico El Cronista Comercial.

Volviendo a la serie inicial, quien viera el episodio #102 podría advertir que definitivamente ALF terminaba de una manera atípica, más que abierta. Por si alguno no lo recuerda, la comedia concluía cuando en teoría el extraterrestre iba a volver a su planeta natal, acudiendo al llamado de sus amigos Skip y Rhonda, pero a último momento finalmente era interceptado por los sabuesos del gobierno yankee. Sin dudas que el pie a una continuidad estaba clarísimo, no obstante no sería sino hasta 1996 que esto habría de concretarse; el verdadero final vendría de la mano de una TV movie de 90 minutos llamada Project: ALF (estrenada en USA el 17 de Febrero de 1996 por ABC y no por NBC).

La trama no era gran cosa: un grupo de científicos ayuda al prisionero alienígena a escapar de la garra

de los militares que lo habían capturado; en medio de las intrigas castrenses, casi no hay mención a los Tanner. Entre los actores que participaron del largometraje apenas si se destaca el otrora prestigioso Martin Sheen; verdaderamente muy poco. En Argentina esta película es conocida como Proyecto Alf y puede disfrutarse cada tanto por cable, en tanto que en algunos países de Europa (caso Alemania) incluso llegó a estrenarse en los cines en 1998.

En los últimos años corrió el fuerte rumor de que ALF volvería a las pantallas. Primero se dijo que como conductor de un show de variedades (no es joda), y luego como protagonista de una serie. Tal vez a alguno le sorprenda que ALF pueda conducir un programa, pero para los yankees esto no resulta para nada descabellado; en aquel país muchos todavía recuerdan cuando el extraterrestre oriundo de Melmak condujo algunos programas de The Tonight Show (el ultra-mega-clásico de la NBC) reemplazando nada más y nada menos que al mismísimo Jay Leno. En una reciente entrevista, Paul Fusco declaró enigmáticamente que ALF aún tenía muchas cosas para decirle al mundo, que todo simplemente se trataba de una cuestión de tiempo.



Project: Alf



The Tonight Show



Alf: la primer serie animada



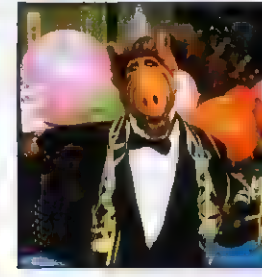
Alf Tales

Imágenes del último capítulo



**ALF**  
 Emilio Guerrero; Carlos Segundo (varios capítulos)  
 Andrea Cotto  
 Pedro D'Aguillon  
 Rocio Prado (algunos capítulos)  
 Patricia Acevedo (resto de la serie)  
 Rachel Ochmonek  
 Narcisobusquets (primeros caps.)  
 Carlos Magaña (resto de la serie)  
 Trevor Ochmonek  
 Luis Alfonso Mendoza  
 Jake Ochmonek

**ALF: la película**  
 Gordon Shumway (ALF)  
 Curtis Shumway  
 Sr. Shumway  
 Sra. Shumway  
 Rick  
 Carlos Segundo  
 Luis Alfonso Mendoza  
 Alvaro Tarcicio  
 Liza Willert  
 Jesus Barrero



GUIA DE CAPITULOS

- 01- A.L.F. (episodio piloto)
- 02- Extraños en la noche
- 03- Buscando a Suertudo
- 04- Pennsylvania 6-5000
- 05- Manteniendo la fe
- 06- Sólo para tus ojos
- 07- Ayúdame, Rhonda
- 08- Un hombre fuera de este mundo
- 09- Salta
- 10- Nena, puedes manejar mi auto
- 11- En el camino de nuevo
- 12- Oh, Tannerbaum
- 13- Madre e hija
- 14- Drama familiar
- 15- Una nueva actitud
- 16- Intenta recordar (parte 1)
- 17- Intenta recordar (parte 2)
- 18- Canción fronteriza
- 19- Cosa salvaje
- 20- Saliendo de mi cabeza
- 21- Mirando a través de la ventana
- 22- No es fácil ser verde
- 23- El apostador
- 24- Ciencia rara
- 25- La cucaracha
- 26- Vuela conmigo
- 27- Trabajando a mi manera
- 28- Balada en la Isla de Gilligan
- 29- Alguien que me vigiie
- 30- Casamiento triste
- 31- Pueblímetro
- 32- Noche de Halloween
- 33- Mujer bonita
- 34- Algo mal en mi
- 35- Tren nocturno
- 36- No es romántico?
- 37- El presidente
- 38- La navidad especial de ALF (parte 1)
- 39- La navidad especial de ALF (parte 2)
- 40- El vecino
- 41- Puedo conseguir un testigo?
- 42- Nosotros lo sentimos mucho, tío Albert
- 43- Alguien que me cuide (parte 1)
- 44- Alguien que me cuide (parte 2)
- 45- Nos vamos de este lugar
- 46- No es nada más que un galgo
- 47- Pegueme con su mejor golpe
- 48- Mudanza
- 49- No soy su marioneta
- 50- Tequila
- 51- Somos una familia
- 52- Universitaria de primera
- 53- Deténgase en el nombre del amor
- 54- Escalera al cielo
- 55- Separarse es duro
- 56- El show de Johnny Carson (parte 1)
- 57- El show de Johnny Carson (parte 2)
- 58- Promesa, promesas
- 59- El pavo desapareció
- 60- Cambios
- 61- Mis páginas pasadas
- 62- Solo de nuevo, naturalmente
- 63- Cree usted en la magia?
- 64- Fugitivo
- 65- Contragolpe
- 66- Mentes sospechosas
- 67- Amor infantil
- 68- Corriendo asustado
- 69- Salta, sacúdete y rueda
- 70- De pie en la sombra del amor
- 71- Superstición
- 72- Espina entre dos amantes
- 73- Entierro para un amigo
- 74- No tengas miedo de la oscuridad
- 75- Has visto a tu madre... en las sombras?
- 76- Como una película muda
- 77- El mucamo
- 78- Teniendo mi bebé
- 79- ¿Dónde está el bebé?
- 80- Mentiras
- 81- Se busca vivo o muerto
- 82- En el negocio
- 83- Psicólogo
- 84- Enganchado en un sentimiento
- 85- El hermano de Willie
- 86- La primera vez que vi su cara
- 87- Vivir y dejar morir
- 88- El descanso
- 89- Felices juntos
- 90- Fiebre
- 91- Es mi fiesta
- 92- Hazlos reír
- 93- Amor en las rocas
- 94- Verdaderos colores
- 95- La religión
- 96- El futuro es tan brillante, que uso anteojos oscuros
- 97- Cuando tenga sesenta y cuatro años
- 98- Tesoro
- 99- Manteniéndose vivo
- 100- Hambriento como un lobo
- 101- Yo debo conseguirlo
- 102- Considerame ido

# Serial Experiments Lain

Por Agustín Gómez Sanz

Present day, Present time...  
Wahahahaha

serial experiments  
Lain



Desde comienzos del nuevo milenio, el concepto de "proyectos multimediáticos" ya no resulta tan novedoso; pero cuando en 1996 Yasuyuki Ueda, tuvo la idea de crear una historia que se basara en un personaje único y que en cada medio se diera una visión diferente de ese personaje, estaba siendo el primero en tocar un terreno desconocido. Ueda era un productor de varios animés de la famosa compañía Pioneer LDC, y había decidido arriesgarse a tratar el tema del despertar del Ego y de la influencia del avance de la tecnología de la comunicación sobre la sociedad; todo eso encarnado en una chica de 14 años: Lain (nombre que deriva del juego de palabras de "serial line"). Pero del dicho al hecho pasarían varios años, tiempo que Ueda invirtió en buscar un grupo de trabajo que quisiera acompañarlo. La primera fase del proyecto iba a ser un video juego, por lo que Ueda recurrió a Junji Nakahara, director con el cual había trabajado en otro videogame llamado Noël para la Sega Saturn. El guionista del proyecto general sería Chiaki Konada (el de Bubblegum Crisis Tokyo 2040 y Armitage III). Pero Ueda se sacó el premio gordo de Navidad, al descubrir al entonces ignoto Yoshitoshi Abe. Este tipo era un estudiante de la Licenciatura de Bellas Artes que publicaba sus trabajos por Internet y el cual no tenía mucho conocimiento de la industria del manga y el anime. Ueda quedó muy

impresionado con su laburo y decidió que Abe fuera el encargado de hacer el diseño de los personajes para todas las plataformas. Yoshitoshi Abe ahora es un reconocido artista, responsable junto con Yasuyuki Ueda de Niea Under 7. Pero el mundo todavía no estaba listo para un proyecto en varios medios simultáneos, y mientras el

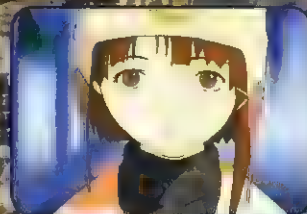
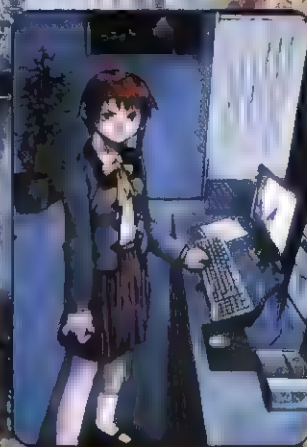
videojuego estaba a medias, Pioneer decidió que el anime tenía que comenzar a producirse. Así Chiaki Konada cortó todo y se dedicó a escribir los trece episodios que lo iban a terminar formando, mientras la dirección de la serie correría a cargo de Ryutaro Nakamura. Ueda por su parte prefirió esconder su nombre en los créditos bajo el seudónimo

"production 2nd" (su puesto dentro del esquema de Pioneer). Otro gran descubrimiento de nuevos talentos fue el de la banda Bôa, responsables del opening "Duvet" que se convirtió de la noche a la mañana en un clásico del anime.



El producto final fue una animación bastante fuera de lo común, con cuadros estáticos y carteles de texto, que recuerda bastante los capítulos introspectivos "raros" de Evangelion. La serie tiene también muchas referencias al mundo de la computación actual, sobre todo de los amantes de las Macs: el término Navi, usado para hablar sobre las computadoras que están conectadas a la Red, viene de un texto de los '80 de John Sculley (Jefe de Apple) donde predecía la tecnología del siglo XXI, y hablaba de los "Knowledge Navigators". El "Copland", el nombre del sistema operativo que usan los Navi en Lain, es en realidad el nombre en clave de un proyecto de software de Apple que al final nunca llegó a puerto. "Tachibana", el nombre de la empresa que fabrica los Navi, es en realidad una variedad de naranja, al igual que Macintosh es una variedad de manzana. En el guión hay escondidas varias frases de antiguos slogans publicitarios de esta compañía e incluso la voz computarizada que dice el nombre y número de Layer al principio de cada capítulo es parte de un programa de Mac (MacInTalk). Así llegamos finalmente al 6 de Julio de 1998, donde en el trasnochado horario de la 1:15AM se estrena

por TV Tokyo el primero de los trece episodios. Desgraciadamente el anime fue tan popular que el resto de las producciones cayeron en un status de secundarias, como si fueran un subproducto de la "serie original" como sucede en la mayoría de los casos. Ni la novela, ni el juego, ni el manga llegaron a ser conocidos por siquiera la tercera parte de los espectadores; pero bueno, el primer paso estaba dado; nuevos y más complejos proyectos multimediáticos le seguirían. Si bien Lain no va a ser recordada por eso, sin duda lo va a ser por haber sido una serie narrativamente vanguardista y altamente intelectual; lo cual luego abrió el camino de un género de anime surrealista donde surgirían series y películas como Boogiepop Phantom, Perfect Blue, Alien Nine, y muchos más. La historia del anime se centra como todas las producciones en Lain Iwakura: una chica de 14 años extremadamente introvertida, la cual vive con su familia que la ignora bastante. La trama está situada en un futuro muy cercano, donde Internet fue reemplazado por un universo virtual llamado "The Wired". El conflicto



comienza cuando una compañera de Lain se suicida, diciendo que ya no necesita más su cuerpo porque en la Red puede vivir eternamente y que ahí sí se puede encontrar a un dios. Lo bizarro es cuando a la semana de su muerte empieza a mandarle mails a sus compañeras (y no, no es propaganda de penis enlargement o viagra sin receta). Lain empieza a internarse cada vez más en el mundo virtual buscando a su compañerita fiambre, hasta que gracias a la llegada misteriosa de un procesador ilegal que potencia su Navi, logra niveles de conexión fuera de lo común. Esto se com-

Aunque terminó completamente opacado por la serie (la cual finalizó su emisión el 28-09-98), el videogame original finalmente terminó saliendo al mercado en Noviembre de 1998 para la Playstation. Como se dijo antes, aunque Lain es la protagonista, la historia está narrada desde un punto de vista totalmente diferente: Al principio del juego Lain

El manga terminó siendo reducido a una historia corta hecha por el propio Yoshitoshi Abe, llamada "Lain: The Nightmare of Fabrication" que fue incluida en un artbook conocido como "An Omnipresence in Wired". Los tres artbooks que se

bina con el hecho de que mucha gente jura haberla visto en otros lugares actuando de forma extraña, ahí es cuando comienza el viaje de Lain por descubrir cuál es su verdadera identidad. Los guiones son lentos y con muy poco enganche; este suele ser su defecto principal, ya que mucha gente termina renunciando a verla completa y se pierde la mejor parte. Sin embargo, al mismo tiempo cada capítulo está lleno de una tensión constante que, sumado a numerosas referencias a personas y teorías científicas reales, ciertamente dejan el bocho muy caliente de tanto laburar.

sufre un accidente y es ayudada en su recuperación por un psiquiatra de los Laboratorios Tachibana. El juego simula ser un Navi y el jugador (Lain) tiene que ir navegando y buscando información sobre su verdadera identidad. El plus del juego es que incluye una bocha de secuencias animadas originales.

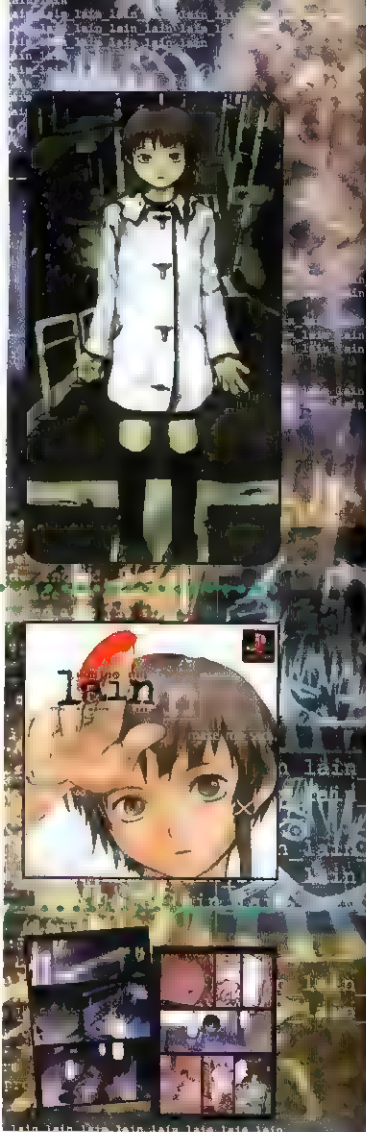
editaron en total de Lain fueron el punto principal de merchandising de la serie, ya que no hubo ositos, muñecos o demás objetos promocionales. La novela que se terminó editando sólo fue un recuento literal de los hechos de la serie de TV.

### La emisión local

Locomotion finalmente se puso las pilas y luego de estar anunciando la serie por meses y meses se decidió a comenzar a pasarla a partir del 18 de Enero pasado. La emisión se hace dentro del ciclo "Noches Locomotion", todos los Domingos a las 23:30 y 01:30 hs. El doblaje es a todas luces correcto, sin censuras, pero el cast argentino de voces no fue de lo mejor... Vale

como ejemplo cuando el Navi lee los mails con una voz "robótica" bastante trucha... el estudio que realizó el trabajo de doblaje, Video Record (situado en la Ciudad de Buenos Aires), no ha conseguido en esta nueva etapa mejorar demasiado ese tipo de desprolijidades que arrastra desde hace ya décadas... Una pena, porque ahora que Argentina es el lugar más

barato de Latinoamérica para doblar es muy probable que empecemos a ver más y más series dobladas por Video Record. Con respecto a los actores elegidos, vale mencionar que la voz de Lain ha recaído en Lucila Gomez (la misma que le puso voz a Chihiro en la película: El viaje de Chihiro), quien ha cumplido el trabajo muy correctamente.



# Sailor Moon Live Action

Por Agustín Gomez Sanz *Muy larga la pollera...*

Desde hace más de tres décadas los pilares del entretenimiento japonés son el manga, el anime, y las series live-action de super héroes. Dentro de este último género hay un mito que se repite año a año, generación tras generación: las series super sentai. Qué define a una serie "super sentai" (lit. "super-escuadrón")? Un grupo de cinco personajes, cada uno con su color característico, que obtienen trajes especiales que les da superpoderes con algún aparatito pedorro, y que cada capítulo van a matar al monstruo de turno enviado por algún grupo extraterrestre o ser sobrenatural que pretende conquistar el mundo. La descripción obviamente encaja perfectamente con las miles de series japonesas que la compañía yanqui Saban importó bajo el título "Power Rangers: insertar nombre boludo"; pero también encaja perfectamente con uno de los animes más famosos del mundo. Sailor Moon fue justamente la mezcla que hizo la ahora multimillonaria Naoko Takeuchi de las clásicas series shojo de chicas mágicas con este género televisivo tradicionalmente masculino; el cual ahora, siete años después de haber terminado tanto el manga como su adaptación animada, vuelve a las pantallas en forma de una serie live action. El intento de convertir a Sailor Moon en una serie con actores reales no es nuevo en lo absoluto, la propia compañía Saban hace muchos años había comprado los derechos del



nombre para producir una serie de actores reales, combinada con animación americana (¿qué ganas de vomitar...) en la que las chicas volaban por el espacio en veleros... (guooooo!!!). Gracias a Dios este proyecto resultó demasiado caro y decidieron venderle los derechos a DiC para que directamente trajera la serie japonesa doblada

y ya está. En Japón mientras tanto existe desde hace muchos años una versión teatral/musical protagonizada por las heroínas planetarias multicolores, y conocida como "Sailor Musical". El éxito constante de este musical que alcanzó las 400 funciones, fue lo que llevó a los productores a acercarse a Naoko para pedirle su



Largá las facturas!!



"Con este antifaz, no me reconoce nadie"



"Mátenme"



Almuerzan hoy con Beryl...



"Escupí el chicle, querés??"



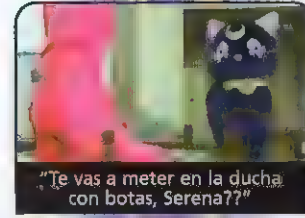
"Miren mi pelo sostenido por cables"

ayuda en este proyecto. Naoko había cortado su último manga, Love Witch, a medio terminar, y esta oportunidad le sirvió para volver al mundo del manga/anime con un poco más de popularidad. Esta versión live action se estrenó finalmente el 4 de Octubre pasado en el horario de las 7:30 de la mañana por TBS; y está basada directamente en los hechos del manga y no de la versión animada, aunque las bases de la historia son prácticamente las mismas. Las cinco protagonistas son interpretadas por nuevas estrellitas idols, y curiosamente nadie del reparto del anime o la versión musical quedó en el cast de esta serie (excepto Han Keiko, la mina que hizo la voz de Luna en el dibujo). El show, más que nada tiende a ser cómico, ya que el presupuesto para la serie parece haber sido de dos con cincuenta. Luna, por ejemplo, es un gato de peluche (posta) el cual

camina gracias a la magia de la computación, pero la "computación" que había en 1981. Lo más choto/gracioso es que para la parte cuando habla no usan CG, sino que tienen varios peluches con expresiones diferentes que intercambian entre plano y plano según la oración, mientras alguien le mueve la cabeza con algún palito que le clavaron en el cuello. Las minitas tienen pelo negro en su forma "normal" y cuando se transforman, se les tiñe del color respectivo (nade se iba a creer a una japonesa rubia platinada). La escena de la transformación desgraciadamente no muestra a las chicas en bolas (como pasaba en el original), sino que mientras están dando vueltas aparecen "censuradas" por efectos de luz. Las lapiceras con planetas fueron reemplazadas por pulseras que son más baratas que una de un "TodoModas" (o de piñata de cumple), y el aparatito ese que usaba

para disfrazarse de cualquier cosa ahora es un conveniente y contemporáneo celular con camarita. Se nota que las actrices tienen 0 experiencia previa, pero igualmente logran darle un toque muy ingenuo a los personajes; sobre todo la que hace de Usagi (Serena) que parece una experta en parecer boluda como el original. Lo más gracioso de todo es que cuando están en "modo sailor" parecen haber perdido la capacidad de bajar los brazos por lo que siempre están haciendo poses raras. La mejor de todas es Sailor Venus que corre con los brazos abiertos tipo avión, onda Arale en Doctor Slump. Mamoru (Darien) es el que la sacó más barata, gracias a que el traje de Tuxedo Kamen (Mask) no tiene mayores complicaciones en la vida real. Motoki (Andrew) y su salón de fichines (donde las chicas conseguían información sobre sus misiones) ahora fue reemplazado por un bar karaoke donde terminan cantando en varios de los capítulos. Motoki sigue siendo el dueño, aunque parece haber sido lobotomizado hace poco y se cuelga cada dos por tres a mirar fijamente a su tortu-

ga (esto no es un chiste de doble sentido, el tipo realmente tiene alguna obsesión por el pobre quelonio). Otra que por razones de guión parece estar pirucha total es la madre de Serena, aunque no se explica por qué. Los malos por su lado parecen bastante bien representados, la reina Beryl es muuuy parecida a la del anime (con tetotas enormes y todo) pero a Jedite (vestido de violeta y teñido con agua oxigenada) dan ganas de cagarlo a piñas por portación de rostro. Los monstruos que salen en cada capítulo son bien gomosos y ridículos, pero ojo no son parecidos a los que se ven en Power Rangers... SON los mismos reutilizados. La serie lleva ya más de 25 capítulos emitidos y aunque parezca tan trucha, su gran sentido del humor y el enorme factor de hacer recordar "los viejos tiempos", hizo que se volviera un éxito entre la comunidad de seguidores de Sailor Moon. Habrá que esperar a ver si algún canal se arriesga a traerla doblada o si Saban nos la va a terminar empaquetando como "Power Rangers: Pretty Sailor Guardians".



"Te vas a meter en la ducha con botas, Serena??"



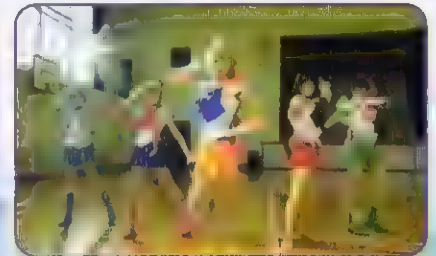
"Serena... qué pedazo que te cuelga!!"



"Quién lo hubiera dicho... Sailor Trava!!"



"Y encima zoofilica la puta madre!!"



Los detalles de los trajes como las cadenas de Venus que sólo aparecieron en el original de Naoko Takeuchi

# lazer mail

E-mail: [lazermail@editorialivrea.com](mailto:lazermail@editorialivrea.com) - Web Page: [www.editorialivrea.com](http://www.editorialivrea.com)

Era una falsa partenza  
solo una falsa partenza  
colpa del cuore avventato che ho  
non sa nemmeno cos'è la prudenza.  
Era una falsa partenza  
solo una falsa partenza, si  
con questa fretta d'amore che ho  
non ho pazienza  
e sbaglio sempre un pò  
e sbaglio sempre un pò

Hace ya mucho pero mucho que vengo obviando intencionalmente comentar cosas personales, quedándome en la superficie, contando las cosas por arriba... saben qué? Es cómodo, tranquilo, no te arriesgas a críticas estúpidas, pero... también es aburrido y te deja una sensación de vacío, no apporto nada haciendo eso, así soy una mera alga, uno más de la masa que apagó sus sentimientos... no me siento yo... Todavía no estoy listo para volver a abrir mi vida al exterior, pero intentaré empezar... y lo haré con esta pequeña excepción... Una sección especial de Lazermail con una única carta. Una especie de carta mia hacia ustedes. Una carta con el objeto de narrar cosas relacionadas con el trabajo en Ivrea, así les doy una idea un poco más clara de lo que podríamos llamar como "cosas cotidianas atípicas"... Lo que van a leer a continuación fue escrito a lo largo de varios momentos distintos durante un solitario y aburrido viaje de negocios: (ah, lo que aparece en italiano al comienzo y al final son parte de letras de canciones de Eros Ramazzotti pertenecientes a un compact que estuve escuchando en el viaje y que son bastante representativas de pensamientos que fui teniendo)

Estoy tipeando esto en mi computadora portátil en un banco de la Feria de libros de Bologna, Italia. Qué groso, no? Viajar por el mundo gracias al trabajo y diablada... Míngal! Si bien hay muchos viajes que realmente se disfrutan y se logra un equilibrio positivo y ameno donde se cumple lo laboral y se deja espacio para interesante turismo, hay otros como este que son un "papá garrón"! Una de las cosas que más ayuda a que sean un embolo es cuando tenés que viajar solo. Así que acá estoy, un día gris y triste sobre la ciudad, sentado en un banco solo y aburrido como un perro haciendo tiempo entre una reunión con japoneses y otra... miro el reloj y veo que falta más de una hora para la siguiente... la verdad que estos baches en el día que se generan en estas convenciones laborales son una mierda. Boh, ya que estamos, les cuento un poco qué es esta feria: En Europa se realizan 2 ferias internacionales por año dedicadas al mundo editorial (una en Frankfurt, Alemania y otra en Bologna, Italia), en ellas los editores acuden a tener reuniones de negocios con otros de otros países con los que durante el año solo mantienen contacto por mail o teléfono. Estas convenciones están cerradas al público y solo pueden ingresar los trabajadores del medio, así que se pueden imaginar el aspecto que tienen... mitad de gente de traje y corbata cargando pesados maletines llenos de libros y mitad ilustradores y escritores de vestimenta normal dando vuelta con sus carpetas. Yo desgraciadamente me encuentro incluido en el primer grupo de aburridos empresarios (sniff, sniff) y la soledad del momento

me hace preguntarme una vez más a qué mierda estoy esperando para volver a hacer cosas creativas que me llenen un poco el alma en vez de pasar la gran parte del día metido en números, reuniones y supervisiones... por suerte todavía tengo este tipo de escapes como poder delirarme en los correos y las editoriales para sentir un poco menos la falta de actividades creativas tradicionales (porque hacer negocios es también en el fondo algo "creativo", pero es otra onda...). En fin... me estoy yendo por las ramas... a ver... les cuento un poco más de qué ando haciendo y qué veo por acá. La gran mayoría de los editores japoneses importantes ponen stands en estas ferias, así que es una buena ocasión para verles la cara. Lo bueno de todo esto es que acá se logra avanzar en cosas que por mail requerirían meses, aunque desgraciadamente las reuniones estas no son ni un cuarto de útiles de lo que resultan las que se realizan en Japón (piensen que en las ferias en un día tenés como 10 o más reuniones y por ende el tiempo que le podés dedicar a cada una es poco y al final del día tenés el cerebro quemado y ya no te acordás ni de como era la cara de la gente con la que hablaste...). Pero siempre es mejor que nada... Además hay que hacer acto de presencia así no se olvidan de vos. Cambiando de tema, es gracioso desde algunos aspectos estar en lugares así... tan cosmopolitas: Al haber gente de todo el mundo mezclada, por un lado nadie te habla en italiano sino en inglés pese a estar en Italia, por otro mientras deambulás por los pasillos y pabellones se escuchan idiomas de lo más diversos, desde, sueco a coreano pasando por filipino y ruso... cuando te pasa por atrás alguien hablando algún idioma que te resulta más familiar (no sé, inglés, brasilero, japonés...), sentís una sensación de "ahhhh, qué lindo"... La feria en sí es enoiosísimo, muchísimos pabellones con cientos y cientos (y cientos!) de stands... imagínense una especie de La Rural completa de libros pero el triple de grande. Nuestra Feria del Libro de Buenos Aires parece super provinciana y microscópica al lado de esto. De todas formas recorriendo los pasillos te das cuenta de qué poco ingenio hay a la hora de publicar y cuánto se parece todo venga del país que venga. En fin... Volviendo al tema del día gris... ahora que caigo, jamás en mi vida (y eso que vengo casi todos los años) me toco un puto día de sol en esta convención!!! Parece que



Narita Express, el más directo de los trenes que van del aeropuerto al centro de Tokyo

tienen contratado el mal tiempo en exclusiva estos tanos bologneses... Bueno, y sigo acá... la verdad que no tengo mucho más para decir de esto... todavía me queda un rato para la próxima reunión (que por cierto es con Cloverway). Jaja, siempre me va a venir a la mente eso que se oía al final de Sakura de "Cloverway, representing the best in Japanese animation" cuando lo mencione... En fin... pasemos a algún otro tema... la verdad que en estos últimos meses he estado vagabundeando por muchas partes del mundo, he tomado decisiones extrañas, he sido decepcionado por gente cercana, he visto como mis intentos de ayuda causan a la gente problemas peores que las cosas que trato de solucionar y he pasado por un muy agradable periodo de extraña y maravillosa paz espiritual que se desvaneció de la noche a la mañana... en fin... supongo que la había alcanzado demasiado fácil... parece que para llegar a eso se tiene que luchar un poco más... en eso estoy, tratando de encontrar de nuevo ese camino a la paz... y sintiéndome muy vacío por haberla perdido tan pronto tan estúpidamente. Bueno, fanculo con los traumas, pasemos a esos viajes de los que hablaba. Lo más interesante fue una visita a Tokyo en Febrero con Agustín en la que nos quedamos 2 semanas y a una breve escapada a Suiza en auto desde Barcelona, a ese pueblito perdido en los mapas llamado Kandersteg donde se había ido a trabajar nuestro redactor de Lazer y encargado de correo de I's, el inimitable Ricardo "Tati" Perez. Pero empecemos por Tokyo. Entre las rutinarias reuniones con todas las editoriales japonesas con las que tenemos relación, los infinitos katsudon, Challumen, Tendon y Ramen (algunas de mis comidas favoritas japonesas para los despistados) y la extraña sensación de finalmente poder ir moviéndose por los subtes y trenes de Tokyo con el mismo automatismo y facilidad que en Buenos Aires hubo también horas y horas pasadas en librerías y mega comiquerías... pero más allá de todo eso este viaje tuvo un punto inesperado y muy bueno: una cena con Takehiko Inoue, el autor de Slam Dunk y Vagabond. Estábamos en su casa-oficina un Sábado a la noche (man, son igual de adictos al trabajo que nosotros...) charlando con su mujer (que es la que lleva los derechos internacionales) cuando nos dice si nos copamos en ir a comer a su restaurant favorito, que Takehiko se nos sumaría en un rato. Qué fue lo tan bueno de la cena? Bueno, los más de 10 platos sofisticados no estuvieron nada mal... jejeje, pero no... lo realmente interesante (más allá de poder pasar un rato con un autor que te gusta lo que hace), fue lo genuinamente bien y distendido de la charla. Takehiko Inoue es uno de los tipos más ricos de Japón hoy día, sin embargo sigue siendo totalmente humilde, simple y (sobre todo) apasionado de su trabajo, se nota en cada palabra y gesto que ama profundamente lo que hace y que para él el dinero es algo secundario. También es un tipo muy divertido y con conocimientos de los temas más diversos. Es así como, algunos vasos de



Expendedoras de boletos de las líneas JR en Tokyo



Miyuki, El pesado que escribe, Takehiko y Agus



El tren que te lleva al barrio de los Inoue

sake de por medio, la conversación fue divagando entre sus planes futuros, las vidas de cada uno, la crisis de llegar a los treinta años, la patagonia y los asados, la adicción al trabajo, la vida que había llevado cada uno hasta la fecha, las katanas que colecciona Agustín, los barrios de Tokyo y muchas cosas atípicas para una cena de negocios. Salimos de la cena con una energía muy positiva, y Takehiko creo que sintió lo mismo, porque nos dijo muy efusivamente que la había pasado genuinamente bien y que no lo decía por cortesía ni nada así. Inoue vive en la afuera de



La estación de Kandersteg en la Suiza alemana



Yo en una zona tranqui de Shinjuku, de fondo el edificio Tocho (la municipalidad de Tokyo)

Tokyo, en un barrio bohemio pero de gente con guita que tiene un centríto super animado y con mucha onda, la vuelta hasta nuestro hotel en Shinjuku a veces se nos hace larga pero siempre volvemos con la sensación de que valió la pena. Esta vez sentimos eso más que nunca. Y la charla con Takehiko, y el ver como era, a mi en lo personal me dejó pensando bastante esa noche antes de acostarme... Hablando de valer la pena, en este viaje le pudimos dedicar algunos días de los fines de semana a hacer algo de turismo. Es así como conocimos lugares absolutamente espectaculares como el puerto y zona de shopping y oficinas de Yokohama (que teóricamente es otra ciudad distinta de Tokyo pero que en la practica es parte de una masa única de zona urbana metropolitana sin ninguna interrupción de la misma forma que El Tigre o San Isidro son partes integrales de Buenos Aires). Yokohama ha sufrido una importante transformación en las últimas décadas y es ahora una zona super moderna con algunos de los edificios más altos y espectaculares de Tokyo (eso es decir mucho, ya que Tokyo es una ciudad que hace palidecer a New York prácticamente en cuento a mega edificios). Es así como vi uno de los shoppings mas imponentes que vi en mi vida dentro de uno de los megarascielos: 6 pisos de negocios onda Unicenter con todo revestido en már-



El imponente edificio Landmark en Yokohama, bajo él hay un mega-shopping

mol de distintos colores. Maaaaaannnn, cuanta guita tiene esta gente??? La espectacularidad de Tokyo me supera. Si bien uno se acostumbra y se le hace normal, lo cierto es que no hay un viaje en el que por las noche antes de acostarme cuando veo la imponentia de las luces de los edificios desde la ventana del hotel no deje de preguntarme... "y cómo es que se sabe tan poco de todo esto en el resto del mundo? Acá está el verdadero mundo capitalista, la sociedad de consumo... no en las ciudades de esos (en comparación) provincianos estado unidenses"... en fin... para pensar la verdad... Otro lugar que nos partió la cabeza por su modernismo fue la zona portuaria de Tokyo, donde está el centro de convenciones Tokyo Big Sight, se trata de una isla a la que se puede llegar desde hace unos años por un mega puente colgante a lo San Francisco pero mas espectacular. En esta zona hay oficinas, estudios de tv, playas, shoppings y centros de convenciones. Todo hecho con mucha planificación para que haya espacio más que suficiente y no te sientas demasiado rodeado de gente. Una maravilla la verdad. Unas vistas de la puta madre, trenes que van elevados, edificios que recuerdan el mundo de Buck Rogers y encima paz y tranquilidad en muchos lugares. Es como si esta gente viviera ya en el futuro... Y mientras tipeo esto en Italia pienso

que eso sigue ahí y es parte de la normalidad de todos los días.

El viaje también nos dio tiempo de visitar lugares como Hikarigaoka (donde sucede Digimon), Akihabara (el barrio de la electrónica), Ueno (donde escondidas en sus calles hay jugueterías que venden juguetes de hasta hace 20 años, aunque bien caros...), Shibuya ("EL" lugar del descontrol y la joda postmoderna) y por supuesto el medio elegante medio turro Shinjuku, uno de los lugares más bizarros de este planeta... Bueno, es hora de la reunión, la sigo después.

Son ahora las 2 de la mañana, por alguna puta razón me desperté y no me puedo dormir -algo que me pasa bastante frecuentemente en los viajes, supongo que consecuencia de cambios horarios y stress de exceso de trabajo-. Así que acá estoy en la habitación, en la tv todo una poronga, así que me dedico a ver que tengo en la computadora para entretenerme, encuentro unos mpps de los programas especiales de bloopers de Friends que hace un tiempo que no veo y me río solo un rato, también encuentro el trailer de Lost in Translation que también me hace esbozar alguna que otra sonrisa. Pienso en lo rara que fue la tarde, cuando cansado tras volver al hotel después del día de reuniones, me cambio a ropa más normal (basta de traje y corbata) y decido salir a caminar a ver si encontraba algún lugar para comer que no fuera el hotel (el cual está en el medio de la nada más o menos...), terminé caminando casi 5 kms por el borde de la ruta, siempre esperando que apareciera algún centro tras la siguiente curva... cuando ya estaba haciéndose de noche y yo puteando internamente, convencido de que era la peor idea que había tenido en la semana, finalmente veo un típico bar italiano abierto, así que paré a comer un típico panino y aproveché para pedirle algún teléfono de radiotaxi al dueño (ni en pedo me hacía 5 kms de vuelta por el borde de una ruta de noche). El tacherero que me llevó de vuelta justo había estado en Barcelona la semana pasada así que fuimos hablando de eso. Tan simple como bizarra la salida esta a comer...

jaja, qué gracioso, ahora buscando algo para leer caigo en la cuenta de que varios de los mangas de Ivrea que traje de muestra no los leí... es muy loco tener para leer cosas de Ivrea como producto terminado (en general las leo a modo de supervisión-corrección en impresiones laser antes de enviar a imprimir los libros, pero con tantos viajes y títulos que se producen últimamente en las filiales de Argentina y España hay cada vez más seguido un par de títulos por mes que me es imposible supervisar en persona). Así que me pondré a leer l's#20 (de Ivrea Argentina) y Katteni Kaizo #9 (de la filial española de Ivrea). Último día de convención en Bologna, para variar el cielo grissss y encima lloviendo, una vez más estoy haciendo algo de tiempo entre reunión y reunión sentado en un banco con la computadora mientras tomo



Una comiquería de 9 pisos en Ikebukuro

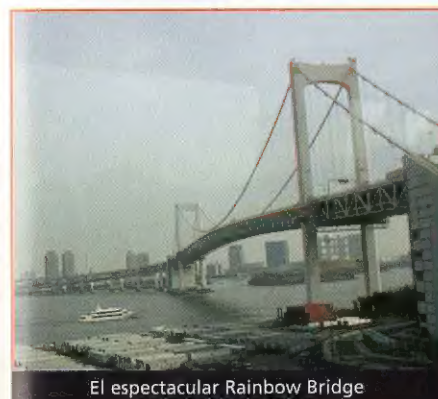
un Ice Tea de Durazno. Aprovecharé para hablar un poco del viaje a Suiza. Como decía, Tati estaba trabajando por tres meses en un centro internacional de scouts en la Suiza Alemana, en la desconocida ciudad-pueblo de Kandersteg, situada justo al final de una ruta, pudiéndose acceder solamente desde el lado de Bern (Berna). Pero a no engañarse, las distancias europeas no son las Argentinas, por más pista de remoto que tenga algo la realidad es que siempre está cerca de todos lados, es así como en el fondo Kandersteg está a escasas 9 horas de auto desde nuestras oficinas de Barcelona, esto lo volvía una oportunidad que no se podía dejar pasar... atravesando las diversas autopistas que cruzan España, Francia y Suiza, cómodamente, aunque sufriendo de nevasdas y lluvia intensa por el camino, llegué al curioso centro scout. Allí estaba Tati, convertido en líder carismático de la organización del hotel y dando en perfecto inglés ánimos y ordenes a los encargados de las diversas tareas de mantenimiento del centro. Sin duda muy loco encontrarse con amigos trabajando en lugares tan remotos y distintos a la cotidianeidad en la que uno está habituado a tratarse... Montañas imponentes rodean el centro scout con una majestuosidad que pese a lo bastante que he ido a lugares montañosos nunca había visto. Las calles de Kandersteg estaban todas sepultadas en hielo y nieve, y me sorprende lo tranquilo que manejo por ellas sin cadenas, parece



El centro de convenciones Big Sight en Tokyo



El barrio cercano al Big Sight



El espectacular Rainbow Bridge en la bahía de Tokyo



Camino a un lago helado en la cima de una montaña de Kandersteg



Las noches de Kandersteg!

que todo es cuestión de costumbre en esta vida... a lo largo de los dos días que estuvimos allí (estuvimos porque me acompañó María Yepes), hice cosas realmente curiosas, como acompañarlo a Tati en una excursión por las montañas con gente de una bocha de países distintos hasta un lago helado en la cima de una de ellas, y luego bajar en trineo desde ahí a los repedos con algunos accidentes muy espectaculares. Todo acompañado por un sol increíble que con el blanco predominante de la nieve consiguió dejarme en solo una mañana más tostado que en todas las visitas a la playa que hice el verano pasado... Una maravilla de día, inolvidable bajo todo punto de vista. Por la noche, hora de cervezas en los bares locales. Suiza es un lugar muy extraño, parece irreal y lleno de paz, suspendido en el tiempo. Sin embargo se sienten ciertos defectos que en otras épocas hubieran sido impensados. Suiza tiene una sensación de haberse quedado en los años ochenta, y que la diferencia que tuviera a su favor en calidad de vida y dinero con el resto de Europa fuera ahora bastante imperceptible. Es esto consecuencia de la decisión Suiza de no ingresar a la Unión Europea? Eso la ha dejado así de afuera de los cambios? O es la voluntad de los Suizos? El hecho de que te acepten los euros tan fácilmente como los francos, que ya ninguno tenga problema en hablarte en inglés y que hayan eliminado prácticamente las fronteras en las autopistas con los países limítrofes de la Unión te hace pensar que están sintiendo una especie de arrepentimiento a su decisión y las consecuencias que tuvo. Pero, desgraciadamente, en el fondo Suiza jamás podría ser parte de la Unión Europea porque tendría que blanquear todo el

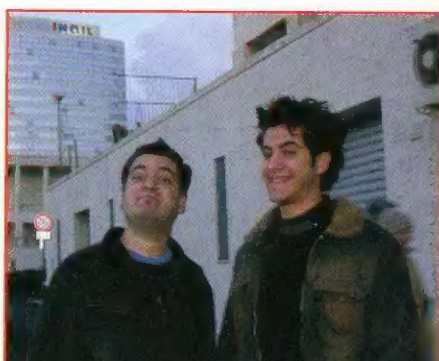


La llegada al centro scout donde estaba Tati



Boh, Cuac! Yo y Tati!!! Cierren la revista y...

dinero que hay en las famosas cuentas numeradas de sus bancos con gran cantidad de dineros de coimas, narcotráfico y hasta terroristas del mundo. Qué piensan los suizos de esto? Bueno, parecen tener un cierto remordimiento de que ellos vivan bien gracias al dinero de un montón de hijos de puta, lo tienen claro y les pesa, pero no parecen tener intenciones de querer cambiar eso. Esto los convierte en mala gente? No, ni ahí, por lo menos no son distintos a nosotros. Es como en una película que estaba viendo en el festival de cine de Sitges hace unos meses. Un supuesto asesino te muestra como descuartiza lentamente a una pareja de ancianos mientras gritan desesperados. Luego mira a la cámara y pregunta al espectador "les gusta, no?" "o por lo menos no les importa, verdad?" "qué? que hubieran dado lo que sea para que no los matara?" "no mientan más... en África mueren de hambre cientos de chicos cada día, si vendieran ese televisor en el que están viendo esta película podrían salvar unos cuantos. Van a vender el televisor y donar el dinero? No, verdad? Entonces no sean hipócritas y digan que harían cualquier cosa para evitar la muerte de alguien porque la verdad es que les importa tres carajos la vida igual que a mí." En fin... volviendo al viaje, la verdad que fue muy interesante. Fuimos a darle ánimos a Tati que estaba pasando por un mal momento anímico por una noti-



En Roma-Eur con mi hermano Darío (Marzo '04)

cia muy jodida que le habían dado y al final terminamos pasando algunos de los mejores días en años. Jaja, qué irónico... siempre las mejores cosas surgen de los modos más inesperados. Y por el contrario cuando uno le pone todas las fichas a algo muy a menudo termina siendo bastante choto. 9 de la mañana del Sábado 17 de Abril, me encuentro en el aeropuerto de Milano-Malpensa esperando el embarque de un vuelo de Alitalia que me llevará de regreso a Barcelona, ciudad donde el Lunes próximo llegará de visita un japonés encargado de las ventas internacionales de Kadokawa, Akita y Shodensha, con el propósito de reunirse in situ con la gente de las editoriales españolas con las que tiene relación y, además de hablar de negocios, ver nuestros métodos de trabajo y tomar fotografías de las oficinas para que vean los editores japoneses. Como dicen los italianos "che palle!!!" (sería tipo "que rompedura de huevos"). Estoy hecho repelota y bastante zombie, hoy me tuve que levantar a las 4am para llegar en tiempo al aeropuerto de Bologna para tomar un vuelo que hacia Bologna-Milano (Milán) que salía a las 6:30 am (el único donde conseguí lugar... grrrr). Casi lo pierdo porque no conseguía un puto radiotaxi (demora de 1 hora decían...) que iba ir del hotel al aeropuerto... De pedo vi que justo le estaba llegando un taxi a una china que lo había pedido (a eso de las 3am parece) y le pregunté si iba al aeropuerto y si aceptaba compartirlo. Por suerte se puso las pilas y aceptó. Muy macanuda la mina, que por lo que me dijo también había ido a la convención de libros y ahora estaba volviendo. Lo que sí, entre que le tenía que hablar a ella en inglés y al tacherio en italiano con lo dormido que estaba se me venían cruzando los cables mal mal y terminaba haciéndolo al revés...

En fin... el aeropuerto de Malpensa es un nodo grueso para la aviación europea y es bastante común que te toque estar en tránsito acá, de hecho la última vez que fui a Tokyo el vuelo con el que fui salió desde acá. Jaja, no sé si lo sabían pero desde Milano hay menos horas de vuelo hasta Tokyo (11) que hasta Buenos Aires (13 horas). Al final resulta que los que más en el culo del mundo estamos somos nosotros los argentinos. Bueno, ahí están llamando a embarcar... hora y media más y estoy en Barcelona, donde espero que haga un cacho de mejor tiempo que acá...

ah... qué maravilla, no despaché equipaje, estoy solo con una valijita de mano, así que nomás metan el finger en Barcelona ya puedo ir saliendo del aeropuerto. Por si alguien no lo sabe en Europa no existen más las fronteras entre los países, así que no hay que pasar aduanas ni nada al viajar entre países europeos, hacer Milán-Barcelona es un viaje tipo Córdoba-Buenos Aires.

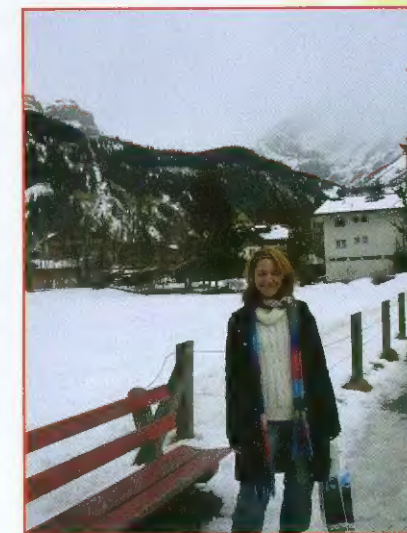
Lunes 19 por la noche, acabo de dejar al ponja en el hotel tras la visita a nuestras oficinas de Barcelona y una amena y divertida salida a tomar unas cervezas con él (salida a la que se prendieron María Yepes y Alejo, el guionista de 4 Segundos, que estaba por la oficina también). Voy a salir a caminar un poco y luego creo que caeré en estado de coma y mañana no me apareceré por la oficina hasta tarde.... hummm no, viendo el cronograma me parece que eso no será posible, hay que cerrar todavía varios de los lanzamientos para el Salón del Comic de Barcelona... carajo, demasiado laburo atrasado... y hablando de convenciones... tengo que llamarlo a mi amigo y socio Pablo para ver como anda el stand de la Feria del Libro de Buenos Aires, que estuve medio desconectado con todo esto. Arrrrghhh.... necesito vacaciones!!

27 de Abril, el sol ilumina con fuerza mi oficina en la filial de Barcelona, la primavera está llegando al viejo continente. Todo lo que había que terminar para el Salón del Comic ya está en imprenta y se encuentra bajo control, la Feria del Libro en Buenos Aires podrá funcionar bien... parece que finalmente podré descansar una vez que cerremos Lazer#32 de

una puta vez. Pero es ahí cuando veo las cosas más claras que nunca. Ayer me quedé hasta las 5am en la oficina trabajando con el cierre de Lazer (cierre complejo porque estoy lejos y estamos meta teléfono, e-mails y MSN con la gente de la oficina de Buenos Aires). Pero... me doy cuenta de la bestial diferencia con todo lo demás... Hacer Lazer hasta las 5am no me cansa, todo lo contrario, me deja cargado de energía positiva. Es la energía de estar creando algo de la nada en vez de meramente ser parte de una línea de montaje de algo "prefabricado" (ya hecho por otros) como en los mangas... Es una sensación espectacular. Si bien cuando ideé Ivrea quería tener algo como lo que es hoy: una editorial que sacara montones de comics por mes y diera coherencia y calidad al mercado argentino (que siempre había estado dependiente de cosas extranjeras y de editoriales que no estaban a la altura de las de otros países). La realidad es que detrás de eso estuvieron siempre las ganas de poder escribir y crear cosas sin interferencias externas, de gritarle al mundo y los que quisieran oír mis sentimientos, experiencias y pensamientos en estado puro. Por más vueltas que le dé es esta la parte más grandiosa y gratificante del trabajo y la vida que elegí.

### - Leandro Oberto

Lei gli diceva lei tu sei tu sei l'amore mio tutta la mia vita è per te Ma lui, rispondeva lui ho in tasca una piccola pietra lo per costruire pace dove non c'è così lo, la porterò dove mi porterà questa speranza dentro che non mi abbandona mai lo la porterò con tutto il peso che ha piccola pietra che forse un giorno si poserà.



# MUNDO BIZARRO

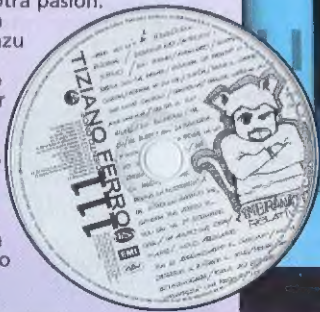
## LA ASPIRADORA EVA 01

Toda la tecnología de NERV ahora puede estar en el living de tu casa!! La nueva aspiradora inspirada (jeh) en el modelo del Eva 01 ya es un furor en Japón. Es excelente para eliminar toda clase de suciedad y monstruos bíblicos que pueda haber esparcidos por la casa, y sólo necesita el alma de tu madre muerta para funcionar. Viene con un cómodo cable de 6 metros que permite llegar a todos los rincones de la habitación o puede funcionar con una batería interna pero sólo por 5:00 minutos... Luego de eso se corre el riesgo de que se vuelva una "aspiradora berserk" y destruya todo el lugar... (y hablando en serio es una aspiradora normal bastante cara -se vende a 650 dólares en Japón y Europa- que por alguna puta casualidad o no casualidad tiene los colores del EVA 01)



## TIZIANO FERRO: "SI NO FUERA CANTANTE SERIA DIBUJANTE DE MANGA"

El popular cantante italiano Tiziano Ferro, famoso en nuestro país por temas como X-Verso (Perverso) y Sere Nere (Tardes Negras), ha realizado el mes pasado interesantes declaraciones al canal español de cable Sol Música. Aseguró fuera de toda broma que si no hubiera triunfado como cantante se hubiera dedicado a su otra pasión: los mangas. También ha comentado que Masakazu Katsura es uno de sus autores favoritos. Como prueba de su pasión por el dibujo nipón se puede ver que en su nuevo compact llamado 111 (nombre en referencia a lo que él pesaba hace unos años!!!) ha hecho una caricatura suya con algo de aspecto manga.



## EL CREADOR DE SUPERCAMPEONES SE ENTREVISTO CON SAVIOLA!!!

En lo que se trató de un verdadero choque de potencias, hace unos días el archifamoso creador de Captain Tsubasa, Yoichi Takahashi, estuvo charlando largo y tendido con el archifamoso Conejito Saviola. El motivo de tan bizarro encuentro tuvo que ver con que Taka estuvo de visita en Barcelona, la ciudad donde vive y juega el endiablado wing argentino, para interiorizarse un poco más en cómo es la vida puertas adentro en un club mundialmente famoso como el Barcelona, y buscando inspiración para nuevas historias. Qué tul... Pobre Conejito, pensar que es alguien tan popular y tan buen jugador, pero Bielsa no lo pone en la Selección ni aunque haga 5 goles en un partido y se empome una mina en la mitad de la cancha...



Voy a inventar un jugador que sea "Sabiola"

# IVREA



RANMA 1/2 #26 \$ 8,50-



KENSHIN #15 \$ 7,50-



I'S #21 \$ 6,50-



SAINT SEIYA -Ep G- #1 \$ 6,90-



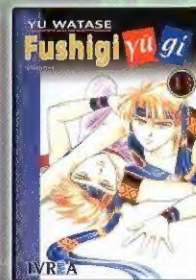
DAYDREAM #3 \$ 15-



DNANGEL #6 \$ 13-



HACK #3 \$ 7-



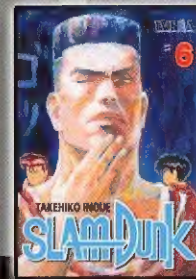
FUSHIGI YUGI #13 \$ 6,50-



BLOOD \$ 15-



EVANGELION #16 \$ 7-



SLAM DUNK #6 \$ 8,50-



MACROSS #16 \$ 6,50-



ANGELIC LAYER 1-5



CLOVER 1-4



S. MARIONETTE 1-5



SAKURA 1-12

Los números atrasados de los mangas de Ivrea pueden conseguirse en comiquerías de todo el país.

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 visitá:

[WWW.EDITORIALIVREA.COM](http://WWW.EDITORIALIVREA.COM)

> TITULOS PUBLICADOS Y NOVEDADES

COMPLETADAS