



VINNIE JONES: DE ALCOHOLICO CRONICO A FUTBOLISTA MUTANTE

"Imaginate cómo es esto para mí, que crecí sin nada, después fui futbolista y ahora soy un X-Men", le dice Vinnie Jones al reportero de Rolling Stone. Si, podría estar borracho (no sería raro en él), pero no. Al ex futbolista inglés no se le recuerda dentro del campo como un prodigioso defensor, sino más bien como un animal que le partía la gamba al primero que se le acercara... cuando no los huevos, ya que su jugada "marca registrada" era estrujarle las bolas a los rivales, tal y como se lo hizo a Paul Gascoigne en una foto que dio la vuelta al mundo. De hecho, tiene el récord al jugador que más rápido le mostraron una amarilla: 3 segundos del primer tiempo (mierdada). Con esta fama, protagonizó un video educativo donde enseñaba las claves para ser un "faulero" de primera línea. Lamentablemente, el video fue censurado. Vinnie dejó el fútbol a principios de los 90's, acusado de varios incidentes violentos fuera de la cancha debido a la bebida. Recuperado de su alcoholismo, Vinnie se rajó para USA y, tras participar en algunas pelis -entre las que se destaca 60 Segundos- se une a la troupe mutante como Juggernaut en X-Men 3. Consultado acerca de su sapiencia comiera, Vinnie dice "Juggernaut es una maza: en una escena atravieso diez muros así como si nada, zas, zas, zas...". (¿?) Lo lamentamos, Vinnie, pero haciendo honor a la jugada que te hizo famoso, deberemos decir que tu actuación es, justamente, un "dolor de huevos". Roja y a las duchas!



Vinnie, un dolor de huevos. Antes y después.

WAYNE ROONEY: EL TERROR DEL PAMI INGLES

"Para Charlotte: te garché el 28 de Diciembre. Con mucho cariño, Wayne", se lee en un autógrafo que exhibe una prostituta británica. Lo peor de todo es que no se trataba de una minita cualquiera: es una abuela de sesenta pitules! Puaj!!! Cualquiera hubiera esperado que la estrechita de la selección inglesa saliera a desmentirlo, pero Wayne Rooney, por el contrario, aceptó las acusaciones gerontofílicas diciendo que entonces era "joven y estúpido" (lo del "gusto de mierda" decidió obviarlo). Rooney, todo bien con que te acusen de pegarle a tu novia, patear a tus rivales, reinte de los árbitros o mandar al carajo a Beckham... pero darle a la nona, nooooo! Y pensar que la prensa lo compara con Messi, pobrecito y tan bueno el Pulga, que a lo más que habrá llegado con su cara de buen tipo es a tocarle el culo a una minita en los reservados de Pacha!...



FUTBOL Y GUERRA

Se dice que sucedió durante la 1ra. Guerra Mundial en Ypres, Bélgica. Era Diciembre de 1914. Los soldados ingleses se encontraban esperando un ataque alemán que prometía llegar durante la Nochebuena cuando, de repente, vieron a varios germanos acercarse con banderas blancas cantando villancicos. Los ingleses, al verlos, se sumaron a los cantos y, entre ambos bandos, propusieron un alto al fuego. Lo siguiente es ridículo: ingleses y alemanes se juntaron, chuparon, intercambiaron regalos navideños y... jugaron un partido de fútbol amistoso! El resultado, se dice, fue de 3-2 para los alemanes. Y, al día siguiente, volvieron a sus respectivas trincheras y siguieron la batalla como si nada. La historia, extraña como suena, fue adaptada a una peli muy mala llamada "Feliz Navidad". Muy diferente fue lo sucedido en 1969 durante los litigios limítrofes entre El Salvador y Honduras. Mientras los gobernantes debatían, sus respectivos equipos nacionales se enfrentaron por las eliminatorias para el Mundial de 1970. Tras un final "dudoso" que daba ganador a El Salvador por 3-0, doce hinchas hondureños fueron asesinados. Ya fuera de control, ambos países decidieron entonces resolver este quilombete a los tiros, en lo que es recordado como "La Guerra del Fútbol".



Organizar EXPOGRAL S.A. & DEUX STUDIO

MEGA COMICS 06

del 5 al 8 de Octubre
en el Centro de Exposiciones de la Ciudad
(Figueroa Alcorta y Pueyrredón, Ciudad de Buenos Aires)

Horarios: Jueves 14-21 hs. / Viernes 14-22 hs. / Sábado 14-22 hs. / Domingo 14-21 hs.
Distraídos entran Gratis todos los días. Valor entrada por los 4 días: \$19
Con la entrada, \$2 de descuento en TODOS los locales con compras de \$20 o mas

EDITORIALES - COMIQUERIAS - DIBUJANTES - HUMORISTAS - GUIONISTAS
ILUSTRADORES - MERCHANDISING - PROTECCIONES DE ANIME Y CINE FANTASTICO
COSPLAY - TRIVIA - SORTEOS - CHARLAS - TALLERES ABIERTOS Y MUCHO MAS...

Charlá con el staff y comprá en el stand de Editorial Ivrea

www.megacomics.org.ar

WWW.CAMELOT - COMICS.COM.AR

Camelot

comics store

CAMELOT,

**EL UNICO LUGAR DONDE
LOS TESOROS ESTAN A LA VISTA.**

Abierto todos los días.
El horario más amplio.
El servicio más personalizado.
Así es Camelot.
Vos sabes,
eso vale como un tesoro.



WWW.COMICS.COM.AR

Rock & Pop
95.9

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2902
envíos a todo el mundo / pedidos@camelot-comics.com.ar

También estamos en **QUE SE VAYAN TODOS!** Sección **CAMELOT** jueves de 2 a 5 am



LOVE CELEB

Uno de los trabajos más queridos por Mayu Shinjo se titula Love Celeb y comenzó su publicación en Mayo de 2004 en la ya amiga Shoji Comics, para terminar su andadura hace sólo unos meses tras recopilarse en siete tankoubon. Si bien la trama es un redoble de campanas, estamos nuevamente ante un tema polémico y real plasmado en el espacio de la ficción: Kirara desea con todas sus fuerzas protagonizar un Drama y sacar su propio CD, pero todos los papeles que le dan son fiascos. Su representante le dice amistosamente que su única salida es visitar las oficinas de un grupo de productores famosos y ofrecerles su cuerpo a cambio de un pasaje a la fama, pero a último momento un enigmático chico la salva. Así comienzan los intentos de Kirara por abrirse camino en el mundo del estrellato acompañada por Gin, que es este salvador cuyo leitmotiv para rescatarla no fue otro más que el de tomar personalmente lo que Kirara iba a sacrificar... Pero Mayu Shinjo parece que nunca descansa. Hace sólo unas semanas salió al mercado Sex-Love2, su más reciente trabajo, que comenzó como un one-shot y ahora sigue su marcha en la ShoComi. En él, Kumiko desea fervientemente convertirse en profesora, pero no cuenta con el apoyo de su padre; una vez que consigue la bendición del hombre, se arriesga a probar por última vez con un alumno que no tiene



SEX-LOVE2

ningún interés en las matemáticas, la química o la historia... sino en ella (y, por supuesto, en lo que puede enseñarle en la cama). Shinjo sería algo así como la pionera del manga erótico dirigido a las chicas, en cuyos trabajos no se escatima la voz femenina y la lucha de poderes entre los sexos. Desde una óptica muy peculiar, Shinjo conjuga notablemente la acidez del lenguaje masculino con el estereotipo no siempre equivocado de "la vida color de rosa" que se pasa en algún momento por la mente femenina. Los personajes dominantes, atractivos, playboys y desinhibidos de sus mangas parecen más bien creaciones de un hombre que de una joven mangaka; las sorpresas escenas en las que un tipo acosa a su compañera de tren en mitad de la mañana y la toca frente a un público indiferente nos recuerdan a ciertos "argumentos" de película porno promedio. Y, sin embargo, Mayu Shinjo conquista: los personajes de sus trabajos son en realidad fusiones del temperamento instintivo masculino y la estética y seducción que una mujer adoraría; el sexo sin razones y abrupto es en realidad una reescritura osada de algunas fantasías femeninas.



Tapa de la revista Sho-comi y el manga de Love Celeb

SERIES EN CURSO



PARADISE KISS #7 \$8.50-



VIDEO GIRL AI #4 \$9.50-



ICHIGO 100% #5 \$9.50-



BARON GONG BATTLE #2 \$17-



WORLD OF NARUE #4 \$17-



DNANGEL #10 \$19-



INKITTOUZEN #10 \$17-



SLAYERS KNIGHT OF AQUILARD #5 \$17-



BLOOD RAIN #2 \$17-



RANMA 1/2 #36 \$9.50-



FUSHIGI YUGI #30 \$7.50-



MARMALADE BOY #2 \$9.50-



SAINT SEIYA #19 \$9.50-



SAINT SEIYA EPISODE G #15 \$7.90-



EVANGELION #18 \$15.50-



SLAM DUNK #28 \$8.50-



BATTLE ROYALE #6 \$17-



YU YU HAKUSHO #17 \$9.50-



DAYDREAM #8 \$17-



HUNGRY HEART #3 \$19-

TOMOS UNITARIOS

- DAME MAS
- SLAYERS RETURN
- SLAYERS PREMIUM
- BLOOD, THE LAST VAMPIRE
- MIYURICHAN IN THE WONDERLAND

SERIES COMPLETAS

- ANGELIC LAYER (5 TOMOS)
- I'S (30 TOMOS)
- SLAYERS (2 TOMOS)
- CLOVER (4 TOMOS)
- VIRGIN CRISIS (4 TOMOS)

- HACK (6 TOMOS)
- CARD CAPTOR SAKURA (12 TOMOS)
- SABER MARIONETTE I (5 TOMOS)
- MACROSS 7 TRASH (16 TOMOS)
- EVANGELION IRON MAIDEN THE 2ND (6 TOMOS)
- RUROUNI KENSHIN (28 TOMOS)



El Lucifer del manga y la banda

un grupo de J-rock real también llamado Lucifer, cuyos integrantes, a excepción del vocalista, tomaron los nombres de los personajes del manga (y como si fuera poco, se teñieron el pelo del color correspondiente a sus respectivos personajes... un pseudo laburo-cosplay!)

Después de Kaikan Phrase, Shinjo inicia el periodo más prolífico de su carrera, lanzando múltiples historias cortas en el lapso de 2000 a 2001, todas publicadas por la línea Shōjo Comics Flower de Shogakukan. Un nuevo trabajo le vale el reconocimiento del público: Akumana Eros (Eros diabólico, conocido en occidente bajo el subtítulo que tuvo en Japón: Virgin Crisis. Ésta es serializada en la Shōjo Comics en 2001 y rápidamente recopilada en cuatro tomos de la misma editorial. Virgin Crisis, título que se convirtió en el primero de la autora en ver la luz en Argentina, narra la historia de Miu Sakurai, una estudiante súper ingenua que le reza a Dios para que le aumente el tamaño de las tetas, la altura y otros atributos. Cansada de no obtener respuesta a tan altruistas pedidos, decide intentar con el hechizo de magia de un viejo libro. Pero el resultado no es el esperado y en su lugar Miu invoca ni más ni menos que a Satán, que como pago por sus servicios de celestina (Miu utiliza la magia para pedir que Amamiya, el chico de sus sueños, se le declare) le exige su vir-

ginidad. Desde este punto estalla un enorme conflicto entre Satán, Miu y el extrañamente puritano Amamiya, añadiéndole al entretenido y polémico drama giros inesperados o situaciones de lo más oscuras, como que el propio Satán, obsesionado por conseguir la virginidad de Miu, se haga pasar por su hermano!! Considerada por muchos la obra cumbre de Shinjo, Haou Airen ("El amante dragón" para los lectores del oeste) fue serializada originalmente en la Shōjo Comics entre 2002 y 2004. Haou Airen es un apasionante relato que incluye violencia, romance, asesinatos, poder y sexo en el marco de la mafia china y los elementos místicos. Centra sus nueve tomos en Kurumi Akino, una chica de 17 años que tras la muerte de su padre asume la responsabilidad de su familia y cuya vida da un vuelco al conocer y salvar a "marca del dragón" que escala posiciones en la mafia. Poco a poco la historia irá develando secretos vinculados a la siempre umbrosa figura de Hakurou, conocido como el Rey Dragón, y al vínculo indefinido que entabla con Kurumi a partir de un beso...

Continuando la ronda de éxitos, en 2002 la habitual Shōjo Comics publica un libro suplementario a la revista que incluye Motto Oshiete ("Dame Más" en la versión argentina), un conjunto de brillantes historias cortas que ofrecen situaciones originales y jugadas entre personajes desconocidos, en donde lo sensual, el vaivén erótico y el propio sexo se ofrecen sin reparos. Uno de los aspectos más atractivos de Motto Oshiete es la inclusión de una historia final que está explícitamente ligada a Haou Airen. Motto Oshiete fue recopilada en un tomo único un año después, y es esta versión la que Editorial Ivrea toma para su edición en Argentina. Kimi sae mo ai no kusari ("Cadenas de pasión"), recopilada en dos tomos por Shogakukan y original de la Shōjo Comic Zoukan en



HAOU AIREN



2003, se ocupa del asunto mágico, romántico y espinoso a la hora de describir la amistad entre Miono y Shouta, que necesitarán de la intervención de su profesor (cuándo no...), descendiente de una familia de magos, para que les advierta acerca de las riesgosas posibilidades de despertar una especie de demonios interiores frente a una reacción celosa. Con un argumento mucho menos extraño se desenvuelve Junai Strip (Amor al desnudo), que con el respaldo de una impecable ilustración enfoca el interés sexual de Runosuke por una nerd total que no resulta tan ingenua como esperaba. Junai Strip podría pensarse también como una inteligente parodia que Shinjo hace a su propio trabajo, exaltando una vez más los clásicos clichés de sus obras y la oposición de lo femenino y crédulo al del visceral deseo del hombre. Y es que, además de su definida marca estética, Shinjo es conocida por la persistencia de los no muy variabes argumentos de sus producciones: chica virgen o potencialmente virginal, bonita pero ignorante de sus atractivos, conoce a un modelo de hombre que encarna alguna (sino todas) de las siguientes características: belleza notable, popularidad ascendente, rasgos y conductas adultas y un obligatorio nivel de perversión, que no es tal sino hasta que se lo contraponen con la inocencia extrema que la protagonista manifiesta. Ya sea inmerso en el mundo de la música, en la



lucha celestial entre el Bien y el Mal o en un sencillo salón de clase, la marca distintiva de Mayu Shinjo son esas escenas entre románticas y enviadas en donde el sexo se ofrece con el justo tapujo y el deseo vence finalmente a cualquier premisa moral. Célebre por incursionar en el género conocido como 'ecchi' (pronunciación japonesa de la 'h', en referencia a la primera letra del adjetivo 'hentai', perverso), las obras de esta mangaka no sólo esbozan una representación de situaciones sexuales con recalca delicadeza, sino también retratan sin limitaciones aquellos tópicos culturalmente controversiales. Un ejemplo de esto último se da en la presencia de elementos religiosos tanto en Kaikan Phrase (las bandas se llaman Lucifer, Jesus, etc.) como en Virgin Crisis, historia en la que se sugieren múltiples escenas de sexo con el propio demonio en iglesias y ámbitos católicos (yeah!). Un dato curioso - y ya distintivo - es lo que podría llamarse "el fenómeno de la clonación del protagonista", siendo notoria y llamativa la similitud entre los personajes masculinos de todas sus obras (cuestión que se potencia a la hora de descubrir que básicamente todos desean sexualmente a la chica enamorada y que hasta a veces comparten nombre!) y le transmite la graciosa impresión al lector de estar siempre "frente al mismo actor".



VIRGIN CRISIS



De izquierda a derecha: Motto Oshiete, los dos tomos de Kimi sae mo ai no kusari y Junai Strip

MAYU SHINJO LA REINA DEL SHOJO EROTICO

MANGA

Por Brenda Figuerola

Los mangas, como cualquier expresión comercial artística, reflejan bastante bien los intereses de la sociedad. En un mundo donde finalmente parece estar alcanzándose la anhelada igualdad entre hombres y mujeres, mientras la sexualidad se hace algo día a día más abierto y sincero, era sólo cuestión de tiempo para que también las historias apuntadas a un público femenino comenzaran a incluir más y más el sexo como una parte de la trama. Del mismo modo en que, desde hace décadas, muchos mangas para el público masculino incluyen elementos picantes, en los últimos años vienen ganando más y más fuerza en el mercado la relativamente nueva vertiente de shojos con componentes eróticos.

Porque las chicas obviamente también sólo piensan en "eso", pero quieren leer historias que lo muestren desde su propia perspectiva. Así es como, liderando la ola de shojos picantes, y habiendo sido una de las principales precursoras de este subgénero, aparece Mayu Shinjo. Esta joven artista japonesa de bellas facciones y pasión por los atos deportivos y el karaoke se ha convertido en una super-ventas en Japón y en todo el resto del mundo por la interesante mezcla de aventura, grandes amores idílicos y el sexo puro y duro de la realidad en sus extensas producciones. Oriunda de la prefectura de Nagasaki, Shinjo comienza su ascendente carrera en Febrero de 1994 con el manga

Anata no Iro ni Somaritai (Quiero teñirme de tu color), publicado en la revista Shojō Comic Zoukan de la potente editorial Shogakukan. Esta historia traza en líneas generales lo que más adelante se convertirá en el eje temático de la mangaka: una chica desprecuada en cuanto a su imagen y a la moda delira ante un vestido de novia, suspirando frases cursis como "algun día voy a tener un vestido blanco y voy a poder decir 'teñime con tu color' (????!!). En el mismo momento, un compañero de escuela la intercepta exigiéndole salir con ella y, para rematar, le corta el peinado infantil que traía argumentando que "si van a salir juntos, más vale que se epee a arreglar un poco". Este tipo de situaciones entre cotidianas y extravagantes, sumadas a la oposición de la inocencia femenina con la perversión innata de los personajes masculinos de Shinjo (todos unos atractivos depravados sexuales), comienzan a abrirla camino a la autora que, un año después, publica en la revista de sus inicios tres historias individuales articuladas bajo el título de Mayutan no Tokimeki. Curiosa (y no casual) mente estos trabajos cortos se encuentran unidos por su ambientación escolar y la posibilidad de que las chicas involucradas se enamoren de alguien con quien comparten lazos sanguíneos. A finales del exitoso 1995, la Shojō Comic lanza Make Love Shioyi!, más tarde compilado en dos tomos que incluirían la obra

debut de 1994 y los trabajos de Shinjo que en un principio pasaron desapercibidos. Make Love Shioyi! toma un rumbo interesante al presentar a Mari, una estudiante de secundario que se enamora a primera vista de un extranjero que baila en un pub, ignorando que este hombre sería también su nuevo profesor de inglés. Algo similar ocurre en Suki Shite Sadist, el trabajo contiguo, en donde la mangaka ahonda en la problemática de los triángulos amorosos entre estudiantes sin obviar el ya conocido tratamiento de las relaciones prohibidas en todas sus facetas. El estilo, en un principio despojado, con pocos fondos y trazos simples, comienza a evolucionar hacia uno más característico del shojō manga (mucho más detallista, con líneas delicadas y tramas cada vez más elaboradas) que le valió renombre no sólo por su llamativo arte sino también por aquel contraste con la temática polémica que desarrollaba, especialmente, con la clara exposición de escenas sexuales entre los protagonistas.

Pero en 1997 Shinjo da el golpe de gracia que le valdría fama internacional: Kaikan Phrase (Kaiphra para los amigos) comienza a serializarse en la Shojō Comics de Shogakukan, que, por supuesto, ya vislumbraba cuánto le convenía incorporar a Shinjo al panteón de los grandes mangakas de la editorial. Kaikan Phrase es la obra más popular de la autora, en la que se retoma uno de sus argumentos favoritos al narrar la tempestuosa relación entre Aine, una estudiante de secundario, y Sakuya, el cantante de una famosa banda de J-pop. El nombre de la obra ("Frases de Éxtasis" sería su traducción) es una alusión directa a las letras de las canciones que Aine compone (todas con cierto matiz erótico) y que Sakuya se obsesiona por tomar para la banda, al mismo tiempo en que le quiere echar mano a su escritora en favor de la muy noble causa de que "se inspire en escribir más canciones de ese tipo"!! Los 17 tomos de



El animo de Kaiphra

Kaiphra relatan el ascenso de Lucifer—la banda musical de Sakuya—junto con la trayectoria del cuestionado amor entre el cantante y la chica, la tensión, la envidia, los beneficios del estrellato y todo lo que implica tener un novio que es idolo de masas y está, por lo tanto, mucho más experimentado sexualmente. El universo de Kaikan Phrase incluye una adaptación al anime de 44 episodios emitidos entre Abril de 1999 y Marzo de 2000 a cargo del Studio Hibari (que cooperó en la animación de la película de Mobile Suit Gundam Char's Counterattack y en la serie Street Fighter II V). Además de los 17 tomos del manga original, existe un episodio extra muy posterior a su finalización a modo de "qué fue de los personajes varios años después" serializado en 2003 y recopilado en un tomo extra junto a historias cortas bajo el nombre Kaikan Phrase Special. Sólo también un artbook dedicado enteramente al protagonista y una colección de historias noveladas publicadas en la Shojō Comics como capítulos especiales entre 1999 y 2003. A esto les sumarle la edición Deluxe del manga, publicada por Shogakukan en seis tomos de altísima calidad de impresión, que recopilan el comic original y le añaden los muchos episodios especiales. Existen toneladas de merchandising sobre la historia, en particular en lo que se refiere a la banda de Sakuya, que en un acto de suprema agudeza comercial cobró vida en



Mayu Shinjo, el escritorio donde labura y algunas de sus primeras obras



El manga de Kaikan Phrase y el tomo especial



a oscuridad de la noche me encuentra sentado en solitario en un bar de Avenida Córdoba. Miraba el reloj intranquilo, confundido en que mi contacto no menta cuando me aseguró que Krilin se encontraría conmigo, esa noche, aquí y ahora. Sí, Krilin, ese mismo Krilin que durante once años fue parte del megáfono Dragon Ball. Esa leyenda del anime que hace nueve años desapareció del mundo. Qué habrá sido de su vida? Por qué justo acá, viviendo en Buenos Aires? El sonido de la puerta distrajo mis pensamientos y entonces lo vi: un hombre enano! Ingresó al bar, mira alrededor y se acerca a mi mesa. No había duda: no tenía nariz. Era Krilin.

- Bien, comencemos con una pregunta sencilla: qué es de su vida actualmente?
Me busco la vida, viejo, como todos. Hace unos meses me compré una F-100 y ando haciendo de fietero por Lugano, Mataderos, Ciudad Evita... y a la noche estoy estudiando.

- Ah, qué copado...
Copado? Copado qué? Qué parte de "soy fietero por Lugano" no entendiste? Vos me estás tomando el pelo??

- Qué pelo? Si está pelado...
Ah, y encima sos gracioso...

- Emmmm... bueno, mejor cambiamos de tema. Qué carrera estás cursando, Krilin?
Ninguna, estoy terminando el secundario en una nocturna; estoy en 2º. Ahora justo vengo del cole. Algo curioso es que soy compañero de la "Hiena" Barrios, nos sentamos juntos. Es una joda total, nos la pasamos bolidéndonos en la Hiena. El otro día fuimos a ver a Tigre, que jugó un mísero contra Almagro, y calmos después del partido a clase todos borrachos y le le bardeamos, le tirábamos tizas a los profesores...

- Y cómo es que se le dio por estudiar?
Es que yo empecé de chico en la tele, entonces me pasó como a las rems que trabajaban en Chiquititas, que nunca hicieron la primaria y ahora son así de brutas. Bueno, más o menos lo mismo, con la diferencia de que como nosotros grabábamos muchos exteriores pude viajar por el mundo: Italia, China, Uruguay, África... Eso fue como una educación aparte: "la universidad de la vida"; como nos decía el Maestro Rosh...

- Y fue así como conoció Buenos Aires, no??
Claro. Vinimos a grabar unas escenas de la bata-



Krilin junto a "Cucho" Parisi, cantantes de Los Auténticos Decadentes (Abril 2002).

lla contra Boo y Babidi en Tandil, pero antes pasamos por Baires. Me enamoré de la ciudad: de toque, loco, en especial de las minas. Te cuento: yo me enganché con una loca de Palermo, así medio concheta. La penjadita ésta me dio vuelta mal... y ahí nomás me separé de A-18 y me vine para acá. La verdad que la caqué, porque a mí me habían ofrecido tener mi propia serie. Se vino a llamar Krilin, como la que hace el chabón Joey de Friends, viste? Pero el amor es más fuerte, entonces dije que no y largué todo. Pero cuando llegué, a mí me penjadita se había puesto a salir con un rollo... hija de puta... un rollo gano! El día que lo conocí lo quería matar, con la remera de "Viejas Locas" y el pañuelito ese en el cuello... "hola vieja, me llamo Lucho", me dijo. Por poco me fulmino la columna con un Kame Hame, y si no lo hice fue por ella, para no verla sufrir. Y bueno, me dejó por el flaco ese. La Hiena siempre me dice "dale, Krilin, copate. Vamos entre los dos, lo agarramos una noche y lo golpeamos", pero yo le digo "no Hiena, calmate, loco, calmate, que las armas las carga el



Primer día de fietero de Krilin, posando junto a su chasis (Julio 2006).

diablo". le digo, y la Hiena se calma, pero una día la va a cobrar, loco... el Luchito ese la va a cobrar... acordate lo que te digo...

- Bueh... ehhh... y nunca más tuvo propuestas para trabajar en la televisión?
Sí. Un día estaba en casa reparando una cafetera y suena el teléfono. Quién era?? Adrián Suárez, futeo, Suar de Canal 13. Yo flasheaba, viste... la cosa es que el tipo era re-fana de Dragon Ball y me ofrece hacer un programa. La idea era hacer "La noche del Krilin", pero le dije que no, porque lo querían hacer de noche y yo a la noche voy al cole. Y ahí fue que lo llamaron a Maradona. Lo que pasa, en realidad, es que no quiero trabajar más en la tele...

- Epa... y a qué se debe esta decisión?
La onda es que el ambiente artístico es una caçada... está lleno de carriati! Por ejemplo, y suena es primicia... Yo con Goku me llevaba para el orto, nos vivíamos peleando en el set.

- Para tanto?
Sí, desde los comienzos de Dragon Ball que ya me tenía envidia. Es que al principio la gente me quería más a mí, yo era más carismático, más gracioso. Aparte, el chabón estaba caliente conmigo porque... mah sí, yo lo digo: porque Goku estaba re enamorado de Bulma. Sí, se vanilo. Y lo que pasó es que Bulma y yo... bueno, tuvimos una aventura una vez. No quiero contarlo, por respeto a ella. Pero bueno, salimos de copan una noche, y una cosa llevó a la otra... cuando me quise dar cuenta, le estaba dando de dorpa en el baño del bolche. La mina gritaba "dame duro, pelado, dame duro". Tuvieron que venir los patavos, un quilombudo... pero no voy a dar más detalles. La cosa es que Goku nunca me lo perdonó, y entonces empecé a hacerle la cabeza a Akira Toriyama para que me diera mis papeles o que me mataran más veces a mí.

- O sea que asegura que sus repetidas muertes en la serie se debieron a Goku?
GOKU ES UN GARCA, VIEJO! Me quería sacar del programa como seall! Viste cuando me muerdo por primera vez, no me mata el bicho verde? Estábamos filmado eso, viste... y Goku tenía que llorar... y lloraba el hijo de puta! Yo pensaba "ahhh, no... qué hipócrita de mierda, mirarlo como llora!". Por poco que me paro y nos agarramos a peñas ahí nomás, porque yo me banco todo, viejo, pero la hipocresía no. Eso no. Cuando gritaron "corten", me paré, lo miro fijo y le dije "sos un sorete, flaco". Goku me miraba y se rela... hijo de puta. Por suerte, después, Akira me revivió.

- Esto que me está contando es terrible!
Por ahí lo pueden poner en la tapa de Lazer. "Krilin se confiesa: Goku siempre me tuvo envidia". Eso vende, preguntale a los de Papparazzi.

- Ehhh... después vemos. Y con el resto del elenco qué onda?? Se levaba bien??
Bábaro. Rosh, un grande. Con Yarncha somos amigos del barrio. Y con Vegeta me llevaba de diez. Siempre estaba contando chistes...

- Qué tipo de relación tenía con Vegeta?
Mirá, cuando vinimos a Baires a grabar lo de Cell, con el Vege nos escapábamos del hotel y nos íbamos para los boliches. Después, tipo 7 de la mañana, salíamos caminando para Godoy Cruz y Vegeta se pagaba un traba. Qué se yo, al chabón le gustaba. No sé, yo solamente lo acompañaba, pero así nunca participaba, a mí me gusta mirar. Aparte, si me ven, después me gritan "puto" por la calle y no me gusta.

- Se siguen viendo con Vegeta?
Sí, porque el chabón también se terminó viniendo a vivir acá. Es que Argentina te llama. Mirá, Vegeta fue a la cancha un día... Jugaban Platense contra Mandiyú. Partidazo, y se armó pilla a la salida. Vegeta se metió en el bardo, del lado de Platense. Me acordó que llego a a casa todo sucio el chabón, con una bandera rota de Mandiyú en la mano y todo borracho. "Le afanamos la bandera" cantaba, estaba re-loco. Fue ahí cuando me dijo "loco, yo me vengo a vivir acá". Y dicho y hecho. La semana pasada, por ejemplo, nos juntamos a hacer una maratón de películas del Gordo Porceli. Para homenajearlo al gordo, viste que palmó hace poco. Que Kamsama lo tenga en la Gloria, viejo. Bueh, y mientras veíamos las pelis, nos bajamos tres litros de Criadores. Terminamos re-borrachos, y Vegeta empezó a decir "dale, Krilin, salgamos a buscar las esferas del Dragon para resucitarlo a él... y a Omeled también". Cualquiera... pero bueh, salimos. Después no me acordó más, me levante durmiendo en la esquina de Juan B. Justo y Segurula. Me habían robado todo, ¿che, pará: vos sos un pinguino de peluche?!

- Sí, pero por parte de padre nada más.
O sea que estuve hablando con un peluche!!

- Emmm... creo que es suficiente. Para terminar, algún mensaje para sus fans?
No, no quiero decir nada. Dame los cincuenta pesos y apaga ese trasto, dale. Che, y a la tapa esta entrevista entonces? Eh?

- Eso tendría que hablarlo con Leandro... y Y si le agregamos algo sobre los problemas de drogas de Ten Shin Han?? Ahí sí??

- Eso entra en los cincuenta pesos??
Bueno, jeje... todo es negociable. Don Pepe...



Krilin festeja su cumpleaños junto a sus compañeras de colegio (Marzo 2006).

LO INEDITO EN ANIME

Chimera Ants / Hormigas Quimeras

Esta última etapa de Hunter X Hunter es tan polémica como sorprendente, marcada por un constante giro de acontecimientos y afectada por los constantes parates que viene haciendo Togashi respecto de su serialización. A propósito de esto, ya hacia fines de la etapa Greed Island, Togashi viene experimentando enfermedades que repercutieron en la calidad de su dibujo. En ocasiones, el autor directamente garabateaba en lugar de dibujar, cosa realmente extraña, aunque para los tomos recopilatorios Togashi redibuja absolutamente todo para que queden con la mejor calidad posible. Es sabido que Togashi, en palabras de su propia esposa, es muy terco y vago, pero a la vez muy egoísta, negándose a recurrir a asistentes o ayudantes.

La historia de esta etapa está directamente encañada con el final de Greed Island. Gracias a una de las cartas que obtuvieron Gon y Killua al ganar el juego, éstos se reúnen con Kaito. Los tres, junto a un grupo de cazadores, se aprestan a investigar la aparición de una extraña pierna de insecto que apareció en una playa. A través de un test genético se determinó que la pierna pertenece a una anormalmente grande reina hormiga quimera, un tipo de insecto que come otros insectos y animales, y que tras esto queda embarazada y da a luz a un ser que combina todo lo que se comió antes. Resulta que esta reina arribó a la costa de un pueblo ludista, devastando a toda su población, comiéndose los y despartrando cientos de descendientes, con los cuales formar su reino. Cabe acotar que los ludistas son un movimiento que realmente existió en la realidad, cuya ideología fue opositora a la revolución industrial del Siglo XVIII. En Hunter X Hunter, éstos se recluyen dentro de la república autónoma

de NGL, cuyo ingreso encima es restringido para quienes utilicen vestimenta sintética, armas e incluso implantes de siliconas (como Luciana Salazar). Obviamente es todo una pantalla que se utiliza para esconder altos negocios de corrupción (again, como Luciana Salazar).

Una vez que pueden ingresar, Gon y compañía se enfrentan a los tres guardias reales, que para colmo aprendieron a utilizar habilidades Nen. Kaito fue derrotado, y es utilizado en forma de zombie contra Gon y Killua. En tanto, la gravedad del asunto es tal que caen como ayuda Netero -el capo del comité que organiza el examen anual de cazador-, Novu y Morau, otros expertos cazadores. Sin embargo el Rey, cuyo poder es abismal, nace prematuramente, ocasionando la muerte de la reina hormiga. Ante este estado de anarquía, varias de las hormigas quimeras que servían a la reina no son leales al Rey, proclamándose ellos mismos como reyes, e incluso dos se pondrán a favor de los cazadores. Nuevamente Gon y Killua tienen que incrementar sus poderes, otra vez (con ayuda de Biscuit y un par de personajes nuevos: Palm y Knuckle), para llegar a un nivel de poder que pueda hacer frente al Rey y sus secuaces. En los últimos capítulos publicados, el Rey decidió realizar una selección entre los humanos para determinar quiénes son capaces de utilizar Nen. Esto implica que los que no puedan usarlo -es decir, casi todos- serán asesinados. Justo cuando está dando inicio esta selección, Gon, Killua y compañía se aprestan a entablar una batalla contra ellos. No obstante, algo puede ir mal con este plan... Se comenta que la última interrupción del manga (capítulo 260) fue solicitada por Togashi no sólo para redibujar completamente los contenidos del tomo 23, cuyos originales son muy pobres gráficamente, sino además para valerse de nuevas ideas con las cuales seguir la historia.

DOBLAJE Y EMISION EN TV

Hunter X Hunter es distribuida en la región por Televis, quien armó un paquete de 70 episodios entre la serie de TV y la primera serie de OVAs, estrenados en nuestro país a través de Magic Kids en Octubre de 2003, pasando toda la serie de un saque hasta salir del aire en Septiembre de 2004. No obstante, el hecho de que en aquella época saliera por una señal de Magic específica para Cablevisión y Multicanal de Capital y Gran Bs. As. limitó su difusión, máxime considerando que en aquella época Cablevisión sólo tenía Magic de 0 a 12 hs. Hunter X Hunter tendría una segunda chance, ya panregionalmente, dentro de Animax, la señal expresamente dedicada al anime, propiedad del gigante Sony. Su emisión arrancó en Agosto del año pasado, pero también tuvo sus buenas trabas. Resulta que Animax emite la misma programación simultáneamente en castellano y portugués, pese a salir por señales separadas. Como el doblaje brazuca se estaba realizando casi a la par de la transmisión, al igual que ocurrió con el 80% de series con que arrancó el canal, el estreno de episodios fue en bloques muy cortos y escalonados, con decir que se alcanzó el episodio 70 recién a fin de Marzo de este año. De todas formas, a partir de entonces y hasta el momento la serie sigue al aire en varios horarios, aunque es un feo detalle que jamás haya tenido ninguna promoción al aire. A propósito, el lunes 3 de Julio arrancó nuevamente.

Hablando de cómo se realizó la versión en castellano, sabido es, históricamente los doblajes colombianos en general no son tan agradables al oído como los mexicanos o como un buen doblaje venezolano o argentino. En el caso de Hunter X Hunter, afortunadamente, no es tan así. Claro está, obviando la fatídica voz de Gon, que más parece la de una persona a punto de sonarse los mocos que la dulce voz de niño que tiene en la versión original japonesa. Sin embargo y pese a esto, se nota que el actor le pone ganas a medida que la serie transcurre. Desafortunadamente, no sólo sale al aire con opening y ending en castellano, además sólo han dejado el primero de los tres openings y el primero de los cuatro endings que en total poseen los 70 episodios. Para colmo, están cantados en castellano y la interpretación de ambos es de

cuarta. La letra del opening es inventada mal, y quien lo canta da la impresión de estar conteniendo las ganas de cagar. El ending sigue el mismo camino, sólo que interpretado por una mina que no tiene voz fea pero se manda unos gallos terribles. Además, la serie es llamada "Cazador X", cosa que por suerte no por Animax ni por Magic Kids ni por Animax en sus respectivas emisiones, nombrándose a la serie por su título original. Por lo demás, no hay mayores alteraciones respecto de lo visto en Japón. ■



"Uff... estas ladillas me están matando..."



"Vos le pasaste las ladillas a Killua?!"



"Eu... mirá que yo uso esa esponja para las bolas..."



El Rey



Una página del Shonen Jump y una redibujada



mayor escala, en 1999 Fuji TV inicia la emisión de la serie de TV de Hunter X Hunter, más precisamente el 16 de Octubre del mencionado año. Respecto de la adaptación a la animación, ésta es casi perfecta. El rediseño de personajes -a cargo de Takayuki Goto (Blue Seed, Popolocrois)- es plenamente fiel al original. El universo de elementos que Togashi puso implementar en papel fue muy bien plasmado por la gente de Nippon Animation, con animación de gran calidad. Esto es acompañado por una agradable banda sonora a cargo de Toshihiko Sahashi, quien cumpliera similar papel en títulos como Full Metal Panic, Steel Angel Kurumi y Ghost Sweeper Mikami, por nombrar algunos ya conocidos por acá. La dirección corrió a cargo de Kazuhiro Furuhashi (Rurouni Kenshin, Estás Arrestado!, GetBackers).

El desarrollo de la historia es exactamente el mismo en ambas versiones, salvo algunos rellenos que amplían ciertos sucesos que en el original quizás están poco explicados. Y si bien manga y anime fueron desarrollándose casi a la par, fue toda una ventaja para Nippon en que Togashi se excediera en la cantidad de diálogos que posee cada episodio de manga. Esto hacía prácticamente imposible que se alcance a lo creado por el autor. Y cuando esto sucedió, promediando la trama del Genet Ryodan, se dio por concluida la serie de TV, el 31 de Marzo de 2001 tras 62 episodios.

Si bien el final fue bastante abrupto, de entrada se aclaró que era un "Hasta luego". Inmediatamente se puso en marcha la producción de una primera serie de OVAs con el mismo equipo creativo de la serie de TV; que en 8 episodios cerraría lo que en TV quedó abierto. No obstante, el manga seguía avanzando. La siguiente, denominada Greed Island, se hizo merecida

dora de otras dos series de OVAs: Greed Island y Greed Island Final, de 8 y 14 episodios respectivamente. fueron viendo la luz entre 2003 y 2005. En este caso, parte del staff fue modificado. El diseño de personajes ahora correría por cuenta de Tetsuo Aoki, quien dio un ligero retoque al diseño anterior.

Para cerrar lo referente a la adaptación al anime, lo que sí se perdió es el salvaje nivel de violencia con el que Togashi plagó el manga. Si bien en el anime no falta sangre y algún que otro desmembramiento, éstos eran muy disimulados, seguramente para no provocar controversias y polémicas, ya que Hunter X Hunter se emitía en horario vespertino.

Y si bien los OVAs estarían exentos de estas precauciones, para mantener el target se optó por seguir con las mismas medidas. Para cerrar, basta decir que se realizaron exactamente diez videogames para las consolas GameBoy Color, GameBoy Advance, PSOne, PS2 y las portátiles de Bandai: Wonder Swam y Wonder Swam Color. Estos iban desde los clásicos RPG hasta un par de juegos de acción. Como más de suponerse, fue Greed Island lo que más cautivó a los jugadores, permitiéndoles manejar las acciones de Gon y Killua dentro del célebre juego con cartas.

Recientemente, varios de los personajes de Hunter X Hunter formaron parte del juego de peleas Jump Superstars, realizado para la Nintendo DS al estilo del Super Smash Bros, donde comparten cartel con personajes famosos del Shonen Jump como Goku, Namahichi Sakuragi, Ryoma Echizen y Naruto Uzumaki.

Asimismo, no podían faltar los bizarros musicales! Fueron tres, curiosamente interpretados por los mismos actores que pusieron las voces del anime, correctamente caracterizados. Estos tuvieron gran suceso en Japón.

LO INEDITO EN TV

Greed Island

Alejados Kurapika y Leorio de la trama principal, Gon y Killua se preparan a participar de Greed Island, el juego del cual uno de los creadores es el padre de Gon. Este juego los transporta a un mundo propio, aunque luego se revela que es parte del mundo real, oculto mediante manipulaciones de Nen. Todo este arco argumental tiene un desarrollo muy característico de un videojuego en sí, para lo cual Yoshihiro Togashi ideó todo un complejo sistema de juego con cartas. Al entrar a Greed Island los participantes reciben un libro con el que manipulan tanto cartas como acciones, y el objetivo del mismo es llenar los cien casilleros específicos para cartas numeradas.

Hay que tener en cuenta que prácticamente todo -comida, dinero, personas- puede transformarse en una carta, así como también hay cartas que permiten desde embarazar a alguien sin importar el sexo (Cuac!) hasta cosas muy útiles como transportarse a otros lugares. El premio al terminar el juego es poder llevarse tres de las cartas numeradas para poder usarlas fuera de Greed Island. Uno de los peligros que deben enfrentar Gon y Killua serán algunos jugadores que, con malas intenciones, tratan de recolectar cartas importantes deshaciéndose de los otros jugadores, incluso matándolos.

Nuevamente los chicos tienen que incrementar sus poderes, para lo cual van a contar con la exigencia y experiencia de Biscuit, una persona de casi 60 años con apariencia de nena de 12, quien es experta en el manejo de Nen (no en vano Wing, quien les enseñó Nen a Killua y Gon, fue su discípulo). Cabe señalar que Killua sale momentáneamente del juego para tomar el examen de cazador, y logra aprobarlo rápidamente.

En tanto, los miembros del Genet Ryodan también hacen acto de aparición en Greed Island, incluso con un nuevo integrante: Kalluto, el menor de los hermanos de Killua, quien reemplaza a Hisoka tras que éste renunciara. Tanto éstos como el mismo Hisoka buscan un anulador de Nen, que elimine el sello que le puso Kurapika a Kuroro Lucifer -el capo del Ryodan- mediante el cual éste no puede usar el Nen. Y suponen que está en Greed Island. Hisoka tenía en mente enfrentar a Kuroro al final del anterior arco argumental, pero la existencia de ese sello lo desanimó completamente.



"Vos te culeaste a mi hermanito!!!!!!!"



"Mirá... un "gallego"..."



"Atreyuuuuuu!!!"



"Juventud Nacional Socialista Cazadora!!!"



La serie de Tv



Shonen Jump



El juego de Play 2

HUNTER X HUNTER

SERIE LARGA X HORARIOS CORTOS

EL TV

■ Por Juan Ignacio Quirrosa

Según cuenta el propio Yoshihiro Togashi, un buen tiempo estuvo re al palo coleccionando objetos de todo tipo. libros viejos, cartas, partes de esqueletos (?). También manifestó. "Hay varias maneras de coleccionar objetos, y lo más divertido es cuando realmente queremos algo e intentamos obtenerlo". Entonces, pensó que algún día iría a dibujar una manga llamado "Hunter", o dicho en criollo Cazaror Quería dibujar muchos y diferentes cazadores. Ya se había terminado de señalar Level E (un manga de tres tomos en el que Togashi combinaba horror, misterio y algo de comedia) y necesitaba darle más forma a su próximo proyecto

Es así como un día se le prendió el foco viéndolo por TV un popular show de variedades llamado "Downtown", presentado por el dúo de comediantes Hitoshi Matsumoto y Masatoshi Hamada. En un sketch del programa, escuchó: "Por qué decidís cada palabra dos veces?"

Duplicando la palabrita mágica y colocándole un adorno -que no se pronunciaba en el medio, "Hunter X Hunter" se transformaría en la nueva y hasta el momento-última creación del autor de Yu Yu Hakusho, y empezaría a serializarse en las páginas del Shonen Jump, el maga zine semanal editado por Shueisha,

hogar de todas las creaciones de Togashi y cuna de otros grandes éxitos como Bleach y Saint Seiya Hunter X Hunter es un shonen que sigue la historia de Gon Freecs, un chico que pasa de su inocente vida en un lugar alejado de la urbe, a viajar por el mundo en busca de su padre, quien lo dejó a cargo de una chica llamada Mitou cuando era pequeño. La serie está semi estructurada



"Enhh!!
Foto Pa'la Lazeeer!!!"

da en varios arcos argumentales, a través de los cuales Gon va aumentando sus poderes y habilidades, al tiempo que va conociendo todo tipo de gente, sean compañeros o adversarios

El puntapié inicial de la historia es el momento en el que Gon conoce a Kaito, un cazador que merodeaba la zona donde él vivía. Ese encuentro provoca en Gon un cambio radical en su vida al descubrir

(contrario a lo que le habían contado) que su padre Ging Freecs está vivo -de hecho, es el maestro de Kaito-. Así, Gon se embarca con destino al examen de cazador, para seguir los pasos de Ging, uno de los ocho mejores del mundo. Quien se convierte en cazador, tras un arduo examen, recibe una licencia que le permite prácticamente hacer lo que sea y viajar a donde sea, con facilidades monetarias y reconocimiento popular. Es por esto que tomando el

examen conoce a quienes serán sus primeros amigos y personajes principales de la serie

El primero es Leorio, que si bien al principio dice que tomó el examen de cazador para llenarse de plata, después termina revelando que desea convertirse en doctor

El motivo es que anteriormente Leorio perdió a un amigo muy cercano debido a una enfermedad que lo abató por falta de dinero para pagar su cura. Al toque, Leorio y Gon conocen a Kurapika, cuya apariencia es bastante misteriosa, ya que a simple vista no se sabe si es hombre o mujer. De hecho, para incrementar el misterio, en el anime su voz la interpreta una mujer. Sin embargo Togashi tuvo que dejar bien claro en varias oportunidades -sobre todo por la insistencia de los fans que lo cuestionaban- que Kurapika es bien varonito

Este chico rubio es el único que quedó vivo de los miembros de la tribu Kurta, masacrada por un grupo de asesinos conocido como el Genie Ryodan. La principal característica de los Kurta es que en momentos de peligro y bronca sus ojos se vuelven rojos luego, incrementando considerablemente su poder de combate. Esos ojos, denominados "ojos escarlata", son considerados un invaluable tesoro entre los coleccionistas, convirtiéndose en la presa del Ryodan. El objetivo de Kurapika es cobrar venganza por lo sucedido. Para completar el clásico cuarteto de amigos, aparece Killua Zoldyck, hijo de la infame familia de asesinos Zoldyck, quien será el inseparable compañero de Gon en todo el resto de la serie. Killua toma el examen tras escapar de casa para buscar su propio camino, cansado de participar del negocio familiar, aun siendo de los más capaces entre sus pares. Es gracias a Gon que Killua descubre otra forma de vida y decide acompañarlo todo el tiempo. Por supuesto, hay variedad de personajes que van nutriendo el reparto como Tonpa,



Ilustración del manga y el bizarro musical con los actores de doblaje

de cazador todos los años sólo para poner trabas a los principiantes; o Hisoka, el enigmático -y pedófilo- integrante del Genie Ryodan que persiguiendo intereses personales puede ser tanto enemigo como amigo

Esta serie de acción y aventura dio inicio como manga en Junio de 1988 y a la fecha, con 23 tomos recopilatorios, sigue en curso. A través del tiempo, Togashi, como casi todo mangaka, utilizó su obra para hacer evolución de sus trazos, contar anécdotas como su casamiento con Naoko Takeuchi (la autora de Sailor Moon) e incluso publicar diseños de personajes suyos en lápiz de autores amigos, como Takehiko Inoue (Slam Dunk). También dotó de particularidades a su historia, como que el planeta donde transcurre la historia sea el mismo que el nuestro pero mezclando los continentes, de forma que por ejemplo América del Sur está invertido y casi pegado a África y Japón (!) aunque todo con otros nombres. Incluso mezclando escrituras japonesas y latín, creó un silabario específico a modo de alfabeto exclusivo de la serie

Buscando un paralelismo con otras series del género, en Hunter X Hunter los personajes aprenden a manejar su aura. Se conoce como Nen, y es algo similar al Ki de Dragon Ball Z. Es particularmente interesante que lo que se pueda hacer con Nen está sujeto a una serie de condiciones, y la principal es que no se pueden sobrepasar los límites humanos. Esto diferencia a Hunter X Hunter de otros mangas del género, ya que las peleas de fuerza se terminan transformando en batallas de ingenio

Ante el éxito del comic, era cuestión de tiempo para que Gon pase a la animación. Timidamente se produjo un OVA (actualmente una figurita MUUY difícil de conseguir) proyectada en 1998 dentro del clásico Jump Super Anime Tour. Y ya en



POWER RANGERS: TRUE MORPHING STORY

No importa cuántos otros hayan venido después, los únicos rangers que realmente importan son los cinco primeros. Cinco chicos sacados de gimnasios y McDojos que se cagarían en las patas si tuvieran que enfrentarse a algún flaco del Cobra Kai. Qué fue de la vida de estos chicos en los diez años que les perdimos el rastro? Las mujeres primero:

• PINK RANGER, SINGI

Amy Jo Johnson se fue del grupo en 1995, haciendo que su personaje "se fuera de viaje" y le cortara a Tommy a distancia por carta para que éste pudiera tirarle los galgos a la nueva ranger rosa. A Amy fue a la que mejor le fue en su vida post-ranger, actuando de invitada en Spin City, ER, y en 1998 como un personaje estable en la serie Felicity (esa serie donde todos habla ban bajillito). Su personaje de Julie Emrick duró dos años hasta que se fue de viaje otra vez, no sin antes cruzarse con la Pink Ranger en una fiesta de disfraces. Se fue de ese show para seguir su carrera musical, la cual no fue muy extosa. Ah!! Dato caliente: Salíó en bolas en la película Pursuit of Happiness de 2001



• WHITE RANGER, VICTOR

Aunque hizo de manicurista en la película SpyHard, y después actuó como Kali en The Crow City of Angels; la carrera de Thuy Trang no salió disparada después de dejar el quimto to arcoiris, ya que ella misma salió disparada del parabrisas de su auto cuando chocó en Septiembre de 2001. Thuy no estaba usando cinturón, y desgraciadamente, no tenía su casco de tigre dientes de sable puesto cuando se estrolo y murió en el acto. Una curiosidad, en el asiento de al lado iba la esposa de Dustin Nguyen, el vietnamita de 21 Jump Street.



• BLUE RANGER, HIDE!

David Yost trató de volver una vez más al mundo del espectáculo haciendo de fotógrafo de Playboy para una película que contaba lo mierda que terminaron hechos

todos los del cast de Blanco y Negro "After Diff'nt Strokes: The End to the Laughter". Después de eso desapareció de la faz del planeta... por ahí se fue a otro sistema solar como su personaje (que se iba con su novia alien al espacio)



• GREEN RANGER, STEAL!

Jason David Frank apareció en los más capítulos que ningún otro actor en la saga (190), aparte de haber usado más colores que cualquiera. Su personaje de Tommy Oliver arrancó como verde y después como blanco en Mighty Morphin' PR; fue rojo en PR, Zeo y PR: Turbo; y volvió después de muchos años como negro en PR. Dino Thunder Actuó en una malísimamente actuada película sobre la vida de un doble de riesgo "Fall Guy: The John Stewart Story" y en 1999 apareció en una escena erótica en una serie de MTV



• BLACK RANGER, DANCE!

Peor suerte tuvo Walter Jones, que hizo varios papeles terciarios (porque secundarios es decir mucho) en Buffy, NYPD Blue y The Shield. Pobre Walter, perdió la punta del dedo medio y ahora el "fakiu" no tiene enanito, la madre anda por ahí, mostrándole fotos de su hijo el ranger negro a los extraños que se cruza por la calle, y mien tras él enseña clases de salsa por diez dolares para tirar el día



• RED RANGER... MORFING?

Austin St. John no hizo nada de nada después de salir de la serie, y es lejos el ranger más difícil de ubicar de todos. Desgraciadamente para su reputación, alguien que si no es él es su hermano gemelo genéticamente diseñado, apareció en un par de películas porno gay fumando y dando a fumar la pipa de carne. El nombre porno del actor es Jason, el mismo que tenía su personaje, y en la contratapa de uno de sus videos dice que el actor "antes hizo de Red Ranger"... que la evidencia hable por sí sola

BORDERLINE

LA DELGADA LINEA ENTRE LA RAZON Y LA LOCURA
NO SALTES!

4 LIBROS DE 160 PAG. 8-N

APARICION CUARTIMESTRAL

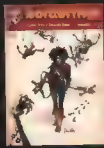
TALLA - RISSO

POR PRIMERA VEZ EN SU VERSION COMPLETA

EDICIONES PURO COMIC

PURO COMIC

SAN MARTIN 843 LOC. 6, 15 Y 16
GAL. CALLE DEL SOL - ROSARIO
TEL. 0341-4470596
0341-4111145
WWW.PUROCOMIC-ROSARIO.COM.AR



WWE 2006 ENTRADA LIBRE Y GRATUITA INFORMATE EN WWW.PUREVENT.COM.AR MON IRO

PUMP

TORNEO NACIONAL

2 DE SEPTIEMBRE - 13:00 HS. CHARABISCO 847 - CAP. FERREIRA

PUMP MDO SPEED TATSUMAKI



PR: LOST GALAXY



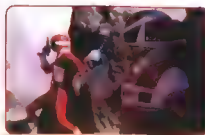
PR: TIME FORCE



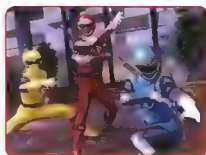
PR: LIGHTSPEED RESCUE



PR: WILD FORCE



El capítulo 'Forever Red'



PR: NINJA STORM



PR: DINO THUNDER



PR: S.P.D.



PR: MYSTIC FORCE



PR: RELIC HUNTERS

como hacer que Tommy diga al recibir los poderes del ranger negro que tiene que comprarse más ropa de civil de ese color (el más que OBVIÓ detalle de sus antecesores). También en el capítulo "Lost and Found in Translation", los protagonistas ven una versión doblada del Abaranger japonés por TV, comentando sobre la diferencia de estética que hay en los dos países

Actualmente en nuestro país ya se está emitiendo por Jetix la nueva PR: S.P.D. (Tokusou Sentai Dekaranger) donde se ve hasta la fecha el número más grande de rangers que una serie haya tenido: catorce en total. En Estados Unidos ya se estrenó la siguiente etapa, PR Mystic Force (Mahou Sentai Magiranger), basada en la brujería, y ya está contratada la siguiente, PR Relic Hunters (Gougou Sentai Boukenger), basada en la búsqueda de tesoros perdidos



Power Rangers se terminó doblando al japonés y fue emitido en el propio Japón (!!!), aunque sólo hasta antes de la parte Zeo. El cast de doblaje fue tomado de los propios actores conocidos del super sentai, por lo que por ejemplo, Machiko Soga hizo la voz de Rita Repulsa, la versión americana del personaje de Bandora que ella misma había actuado para ZyuRanger. También en el camino los rangers se cruzaron con otras producciones de Saban, como las Tortugas Ninja (una suerte de sentai americano) y Masked Rider, adaptado de otro hito recurrente de la tele japonesa creado por Shotaro Ishinomori. Después de la limpieza guionística la saga Power Rangers pudo empezar a emular directamente a sus contrapartes japonesas en cuanto a capítulos y finales, adaptando cada serie nipona a una nueva yankee con un subtítulo catchy. El nombre que Disney le puso a esta franquicia general es Power Rangers: Generations. Así llegaron los PR: Lost Galaxy (Seiju Sentai Gingaman), los PR: Lightspeed Rescue (Kyukyū Sentai GoGo-V) y los PR: Time Force (Mirai Sentai Timeranger). Algo destacable que hicieron los norteamericanos fue traer en algún capítulo a los

rangers de la etapa anterior, cosa que atraía mucho al público fiel y era algo que Toei jamás hizo hasta ahora en su país. Pero el toque maestro se hizo en el capítulo especial "Forever Red" de la etapa PR: Wild Force (Hyakuyū Sentai GaoRanger), cuando se armó un team-up de todos los nueve Red Rangers anteriores con el —en ese entonces— actual. Así, Cole se unió a Jason, Aurico, Tommy, Theodore, Andros, Leo, Carter, Wesley y Eric, en un capítulo totalmente original donde destruyen un Zord olvidado del imperio de las máquinas. La idea estaba tomada de un set de muñecos que había salido para esa época en Japón por el 25 aniversario del género Sentai que traía a todos los Red Rangers japoneses. Después de eso siguieron los PR: Ninja Storm (Ninpuū Sentai Hurricanger) y el PR: Dino Thunder (Bakuryū Sentai Abaranger). Tommy, el ranger verde/blanco original hizo su regreso como el adulto mentor de tres nuevos pibes. Para esta etapa la mayoría de los espectadores ya estaba consciente de que el show en realidad era un derivado del japonés y que era un género tremendamente repetitivo. Por esto mismo los guionistas se permitieron hacer varios chistes,

asiático, y desde entonces nunca más ningún ranger amarillo seria oriental ni un ranger negro seria negro...

Pero empecemos por el principio. Como suele pasar en Estados Unidos, las series buenas tienen sí o sí que ser largas, así que la idea era que los "Mighty Morphin" Power Rangers* fueran siempre los mismos y que sus poderes fueran en cambio los que fueran evolucionando (cuando pasaran de una serie japonesa a otra). Así tenemos que la primera historia, más allá de los cambios de cast que hubo por temas de guita (no les pagaban ni dos mangos a los pibes), duró un total de siete temporadas

Los cinco Rangers clásicos (más el verde) vienen de Kyoryuu Sentai ZyuRanger, y si bien conservaron los disfraces (salvo el verde que pasó a blanco), los mechás y los malos de la segunda y tercera temporada vinieron de Gosei Sentai Dairanger y Ninja Sentai Kakuranger respectivamente. Después de eso ganaban nuevos poderes y disfraces (robados esta vez de Chouriki Sentai Ohranger) y pasaron a ser los Power Rangers, Zeo



POWER RANGERS: ZEO

El cambio vino otra vez con Power Rangers: Turbo (Gekisou Sentai CarRanger) y ahí como que colgaron los roles de los rangers clásicos. Sin embargo la "historia" seguía abierta, por eso en el final de Power Rangers: In Space (Denji Sentai Megaranger) trataron de cerrar todos los cabos sueltos que habían quedado de toooodas las series anteriores, ya que por ejemplo nunca se mostró que los malos de turno murieran o desaparecieran, sino que siempre eran reemplazados por el siguiente

Así tenemos que éste es el último capítulo de la saga de la ciudad de Angel Grove, en California, cuando todos los malos son destruidos gracias a una onda de bondad



KYORYUU SENTAI ZYURANGER



GOSEI SENTAI DAIRANGER



POWER RANGERS TURBO



NINJA SENTAI KAKURANGER



POWER RANGERS IN SPACE



Rita Repulsa y Lord Zedd: normales y humanos



Bulk y Skull



expansiva generada por la destrucción del tubo de Zordon (el caso donde le flotaba la cabeza). Los únicos que se salvaron son Rita Repulsa y Lord Zedd, que son convertidos en humanos. Con esta suerte de "Crisis en los Rangers Infinitos" se limpia todo el universo para que de ahí en más todas las series subsiguientes fueran independientes entre sí. Otro aspecto positivo era que también iban a dejar de aparecer los insoportables y recalitrantes Bulk y Skull. También se liberaba a los siguientes productos del slogan "Mighty Morphin" que ya había traído problemas en algunos países por considerarlo apología del uso de la morfina (sí, gente boluda hay en todos lados)

En el camino, los Rangers habían logrado recaudar millones de espectadores, vender miles de productos, y arreglárselas para sacar dos películas completamente originales entre temporadas. "Mighty Morphin Power Rangers" en 1995 y "Turbo: A Power Rangers Movie" en 1997. Durante ese tiempo Saban incluso se puso en contacto con Toei y Rainbow Productions (la compañía que diseñaba los monstruos) para pedirles que hicieran más escenas sueltas de combates y robots cuando se les acabaron los capítulos de ZyuRanger (la primera tanda). Los dos empresas aceptaron y les hicieron unos 25 nuevos "cuasi capítulos" para que los yankees acompañaran con sus actores. Lo copado es que esta vez podían meter datos del show americano, como ser el noviazgo entre la rosa y el verde, o que el azul fuera el inteligente del grupo. Por esta razón



Las dos pelis



"Mucho jugo, pero con una cerveza encima te volteas a cualquiera, trollita"



"Mira, me quedo un pelo rosa de anoche al lado del mondongo"



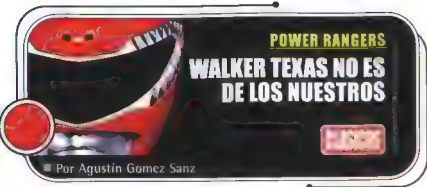
"Cuando estoy en pa-o me la uso para arriñar con ella."



"Ojo, no es un bulto, es una toallita power..."



"Putá, esta panalla del Proogger es re-podida!"



Al igual que pasó con Robotech, hablar de los Power Rangers es referirse en realidad a varias producciones japonesas separadas, mucho mejores que el producto final yankee. Pero aún siendo moralista y mongoloide, el Frankenstein resultante se las arregló para capturar a las audiencias del resto del mundo con sus trajes coloridos, guiones repetitivos y monstruos totalmente ridículos.

Desde 2001 los Power Rangers son una franquicia perteneciente a los mayores ladris de productos japoneses de occidente: Disney; sin embargo, fueron "creados" en 1993 por el más grande de todos los chorros mediáticos: Saban. Cuesta creer que ya vayan 16 años de Power Rangers en la tele, aunque esa cifra no le llega ni a los talones a la institución televisiva que es en Japón el género Super Sentai en el que los powerhuevones están basados.

La palabra "sentai" significa literalmente "escuadrón de combate", y era un término usado durante la Segunda Guerra Mundial. La primera serie en utilizar a los cinco que rreos multicolores fue Himitsu Sentai Goranger, y fue creada por el capo



HIMITSU SENTAI GORANGER

de los capos Shotaro Ishinomori (el mismo de Cyborg 009) en 1975!! Desde entonces, aunque ninguna otra fue creación suya, año a año se estrena sin falta en Japón una nueva serie de este género, sumando ya nada menos que treinta grupos diferentes. Si acá Power Rangers es algo que padres e hijos pueden llegar a haber visto, en Japón es algo de abuelos y nietos.

La premisa de los shows Super Sentai hace que los capítulos de El Chavo parezcan el paradigma absoluto de la originalidad y variedad. Aunque cada serie variaba de cast, razón de sus poderes y enemigos, tooodo el resto de la trama se repetía religiosamente de capítulo a capítulo y de serie a serie. Esta es la receta para crear un episodio tipo sentai:

- Cinco héroes, uno de cada color con cinco armas especiales (ojo, el rojo es el líder)

- Surge una situación problemática en sus vidas personales

- Aliens malos crean un monstruo personificado de ese problema y lo mandan a conquistar el mundo.

- Los cinco pelean de civil contra soldaduchos aliens.

- Pelean con el monstruo y pierden.

- Se transforman y entienden cómo resolver el problema real

- Combinan las armas para formar una super-arma y lo matan

- El monstruo resucita y se vuelve gigante.

- Cada miembro combina su vehículo personal en un robot gigante

- El monstruo gigante muere

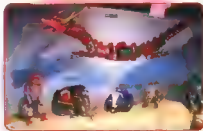
- Resuelven la situación en sus vidas personales.

Repetir treinta y cinco veces por serie hasta completar una temporada

Además de esta fórmula, había ciertos elementos a lo largo de la serie que "avanzaban" la trama general, pero como en el

caso anterior, en todas siempre era igual. Los aliens se vuelven más fuertes, así que el ranger rojo recibe un "update" que lo vuelve más pulenta. Esto se conoce en la jerga sentai como "Battlizer". Los aliens se vuelven más fuertes, así que aparece un nuevo ranger de otro color, misterioso y solitario (uuhh, que no se une al grupo hasta mucho después, pero que siempre les salva el culo a todos. - Los aliens se vuelven más fuertes, y el robot gigante es destruido, así que hay que buscar nuevos y mejores vehículos personales

Pero la repetición parece ser la madre de todas las virtudes, ya que entre Toei que produce las series- y Bandai -que hace los muñequitos y robots- vienen facturando millones de yens desde hace décadas. Pero volvamos al quid de la nota. Saban ve que estos programas son un éxito absoluto en todo Asia, e incluso algunos países de occidente. Solo una exclusiva élite de espectadores pudimos ver a los Changeman y los Flashman junto a Kamen Raider, el Ninja Jiraiya y al policía robotico Jiban por el canal brasileiro Manchete años antes de que estrenara Os Cavaleiros Do Zodiaco... Lo genial de Saban es que se le ocurre que en vez de doblar y editar la serie a los gustos americanos, podía convertirla en un show americano directamente!! El trabajo fue muy simple: quedarse con todas las escenas de los rangers y robots peleando y contratar a cinco boliditos saltimbanqus para que actuaran la otra mitad del capítulo (donde aprovechaban para recomendarte que hicieras deporte y tomes jugo de naranja) Esto trajo al primero y más obvio de los problemas: como en Japón el amarillo no es considerado un color exclusivamente femenino, el personaje (que rínicamente se llamaba "Boi") lo actuaba un hombre, mientras que en los PR... era la china!! Oh, sorpresa cuando después de hacer "Mopping Time!" la mina no sólo dejaba de actuar femeninamente, sino que en vez de tener pollerita como su amiga rosa exhibía un flamante bulto (pero bueh, detalles). El segundo problema surgió cuando los propios americanos lograron encontrarle algo moralmente reprochable a este producto de laboratorio políticamente correcto (only in America...) Al parecer las comunidades orientales y afro-americanas estaban enojadissimas de que sus rangers representativos fueran de color amarillo y negro respectivamente. Es por eso que cuando la oportunidad se presentó, la ranger amarilla pasó a ser una chica negra y el ranger negro un pibe



SAIKANO EL AMOR EN LOS TIEMPOS DE GUERRA

INTV

■ Por Brenda Figuerola



Chise y Shuuji

arma más letal y secreta con la que las Fuerzas Armadas de Japón cuentan para la defensa del país. Lo más escalofriante de esto es que la propia Chise ignora el propósito exacto para el que fue creada o cómo es que esas metálicas y armas de alto poder le salen casi incontrolablemente del cuerpo. Con esta premisa avanza la historia tanto del anime como del manga, a la que se incorporan otros personajes como los compañeros de clase de Chise y Shuuji, Fuyumi senpai (el antiguo amor de Shuuji), su esposo militar que sirve en el ejército y el propio cuerpo de las Fuerzas de Defensa Japonesas.

Resulta paradójico que Animax reemplazara la comica Stratos 4 por un anime del dramatismo de SaiKano, que desde el 10 de mayo es emitido los miércoles a las 21:30 hs. en Argentina, con repetición el mismo día a las 2 AM y el domingo a las 21 hs. A propósito de la versión local, la misma fue doblada en México (por Doblajes París, estudio propiedad de los mismos dueños de Intertrack), y los principales actores de doblaje fueron Marisol "Chise" Castro (Yuri en Yu Yu Hakusho) y Mauroido "Shuuji" Valverde (Yusuke en la propia YYH). Particularmente molesta es nada menos que la voz de Marisol Castro quien, si bien personifica a una cándida estudiante universitaria, en la versión para Latinoamérica parece

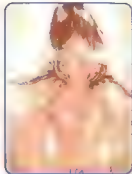


Ilustración del manga



El manga



Los OVAs

tener unos 6 años. Y otro punto tremendamente negativo es que Animax se saltó dos episodios en su emisión: pasaron del 8 al 11. Esto será subsanado en la próxima emisión.

La contraposición del amor y la guerra, el hombre y la máquina, parece acompañar también a la alta calidad de animación frente a un muy sencillo diseño de personajes, que se acerca mucho a los trazos delicados del manga. Serializada en la revista de manga seinen (temática para adultos) Big Comics Spirits de Shogakukan, las diferencias entre la versión animada de SaiKano y su original son nimias y se encuentran recién llegando al final, donde en el anime fueron suavizados (lo suavizados...), los puntos más oscuros y dramáticos del destino de Chise, mientras que en el manga los detalles del desenlace se exponen sin reservas. Como nota de color, podría comentarse que dada la popularidad de SaiKano en Japón, existen varias historias paralelas escritas por el mismo autor, entre las que resalta Saishu Heiki Kanajo Another World, que fue lanzada este mismo Enero, y un único tomo de "Love Story, Killed" que relata el romance sombrío entre una prisionera de guerra y su secuestrador.

SaiKano también cuenta con un OVA dividido en dos episodios que fueron lanzados al mercado en Agosto y Septiembre del año pasado. La producción fue llevada a cabo por Gonzo y el Studio Fantasia (que colaboró en las OVAs de Agent Aika y las películas de Card Captor Sakura) y cuenta con la participación directa del propio Takahashi en el guión. Así, "SaiKano Another Love Song" hace referencia explícita al capítulo 12 del anime (titulado Love Song) con un giro interesante: la historia es contada por otra de las "armas definitivas" de Japón, un personaje nuevo llamado Mizuki, que resulta ser el pro-

totipo de Chise. El OVA abarcaría los primeros seis episodios del anime, pero la trama de esta "reescritura" de SaiKano se focaliza mucho más en el aspecto militar y ahonda en las explicaciones que fueron relegadas para el anime, como el origen de Chise y el mantenimiento de su poder. Y siguiendo la costumbre japonesa de personificar lo que uno sólo podrá imaginar en un anime, en Enero de este año Toei Animation estrenó en los cines nipones un live-action de SaiKano que toma el mismo hilo narrativo del anime y está protagonizado por Aki Maeda, conocida por su trabajo en Battle Royale 1 y II. La película reúne escenas realmente impresionantes en lo que respecta a la transformación de Chise en arma, así como del panorama general de la guerra.

"Il y'a beaucoup de personne qui vont mourir" ("Hay muchas personas que van a morir"), reza una de las frases de la presentación del anime. Sutilmente, SaiKano se construye de paradojas: el drama dulce del primer amor frente a la tragedia brutal de la guerra, una máquina de matar que a todo momento pide disculpas, los proyectos de una vida de pareja en un escenario de estallidos y muertes.

Sin duda uno de los estrenos más fuertes del año para Animax, Saishuu Heiki Kanajo es, como sus tópicos centrales –la guerra y el amor– una apuesta a corto plazo, pero notable.



La peli de SaiKano

Hay algo misterioso en SaiKano, una oposición sorprendente entre las cuestiones más usuales y apacibles de la vida cotidiana con la cruda violencia del campo de batalla. Y es que su heroína, Chise, tiene apenas 17 años y una expresión eternamente tierna en el rostro, lo que no le impide asesinar a miles de soldados del bando enemigo con un solo movimiento del brazo. Pero éste no es el único dilema que plantea Saishuu Heiki Kanajo (literalmente, "Mi novia, el arma definitiva"), más conocida con el acrónimo de SaiKano), uno de los estrenos más recientes de Animax en las pantallas latinoamericanas, porque como lo indica el nombre, SaiKano es, ante todo, una historia de amor. Adaptado del manga homónimo de siete tomos de Shin Takahashi, el anime de SaiKano consta de 13 episodios que originalmente fueron emitidos en Japón entre Julio y Septiembre de 2002, y cuenta con el aval nada insignificante del popular estudio GONZO, creador de Vandread, Hellsing, Gantz, Trinity Blood y Kaleido Star, entre otros.

La trama de SaiKano gira en torno a Chise y Shuuji, dos adolescentes de secundario que acaban de iniciar una de esas timidas y casi ascéticas relaciones japonesas, en donde los novios deciden enamorarse (?), intercambian diarios para escribirse mensajes, y un beso ya es considerado palabras mayores. Por este camino la historia tendría un rumbo relativamente normal, narrando las típicas cuestiones a las que se enfrenta una pareja novel, si no fuera porque, en el impactante escenario del Japón de la Tercera Guerra Mundial, Shuuji descubre por esas trágicas casualidades de la vida que su novia, la inocente Chise, es nada más y nada menos que el

LA VERSION LOCAL

El anime de DNA² consta de un total de 12 capítulos, los cuales adaptan los 5 tomos del manga publicados por Shueisha entre 1993 y 1994. Los mismos, de calidad similar a la de una serie de OVAs, se vieron por las pantallas del país nipón desde el 7 Octubre de 1994 hasta 23 de Diciembre del mismo año, a lo que habría que sumar otras 3 OVAs lanzadas a la venta entre Marzo y Junio del '95

El ya extinto canal Locomotion anunció a fines de 2004 la contratación de varias series para emitir al año siguiente, y, entre todas estas, estaba DNA², pero cuando el 18 de Enero de 2005 Sony compró la emisora se frenó todo. Finalmente, en Agosto del año pasado, la serie se estrenó en las pantallas del nuevo canal Animax. En nuestras tierras se emitió entonces de forma semanal los martes, con repetición del mismo capítulo el día jueves. Y, desde Mayo, Animax la está retransmitiendo en reemplazo de Candidate for Goddess. En otro orden de cosas, como muchos de los animes que se ven por la emisora, el doblaje estuvo a cargo de M&M Estudios, y entre las voces de los personajes principales se subraya la de Exequiel Serrano y Luis Miguel Pérez ("de pronto flashhhhh! La chica del bikini azuluuul...") como Junta y Ryují respectivamente. El doblaje es fiel y no presenta alteraciones respecto a lo visto en Japón. En sí, no hay diferencias importantes entre el manga y el anime, mas allá de pequeños cambios en el orden de los hechos que van aconteciendo. Pero, como ya se sabe, el orden de los factores no altera el producto, y DNA² conserva en su versión animada la misma mezcla de comedia romántica y ciencia ficción que tuvo cuando fue publicada originalmente. A modo de dato final, como todo anime, DNA² contó con una banda sonora que se plasmó en un CD de 24 temas (en su gran mayoría instrumentales). En esta cuestión hay que destacar que el opening, el notable *Blurry Eyes* de la banda L'arc en Ciel, pegó duro entre los aficionados, incluso, para muchos, fue una de las mejores cosas que dejó la versión animada.



"Putá... Gon me contagié las ladillas..."



"Hija, el remoto se quedó sin pilas. Te puedo sacar las del vibrador??"



"Que me sueite rápido que la bañó de clerico" de jamón y morrones?"



El manga



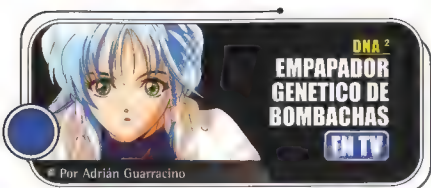
QUIENES SON
EL OJO DE LA
TORMENTA.
LA
PESADILLA...

COMUNIDAD E INTELIGENCIA
COMUNIDAD E INTELIGENCIA
COMUNIDAD E INTELIGENCIA

SALVADOR SANZ

Como Prestige a color autoconclusivo.

TVR A



DNA²
**EMPAPADOR
 GENETICO DE
 BOMBACHAS**
EN TV

Por Adrián Guarracino

Si, sí...El mundo de Masakazu Katsura es tan grande que nunca deja de sorprender. Son muchas las obras que este autor japonés ha creado con el tiempo, y, por suerte, hoy día en nuestro país estamos dándonos el gran gusto de poder disfrutar de algunas de ellas en diferentes formatos (manga y anime). A propósito, a mediados de 2005, de la mano de Animax, nos encontramos en nuestras pantallas con DNA², serie que, si bien ya tiene muchos años desde su creación, quién sabe por qué motivo nunca había desembarcado en nuestras tierras con anterioridad.

Cuando Katsura, luego del éxito arrollador que habla conseguido con el manga de Video Girl Ai, se puso a trabajar en su próximo proyecto, trató de comprender una mezcla de comedia romántica y ciencia ficción. Dicho resultado fue DNA², y, aunque no tuvo las mejores críticas, ha logrado perdurar en el tiempo y ganarse un cierto prestigio entre los aficionados del género.

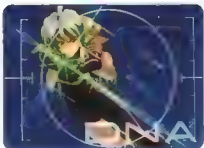
Ubicándonos temporalmente en sus orígenes, DNA² comenzó a salir allá por el año '93, en las páginas de la revista Shonen Jump de la editorial Shueisha, culminando su publicación un año después y completando finalmente un total de 5 tankoubon (tomos recopilatorios). Y fue a fines de ese mismo '94 cuando de la mano de Nippon TV Network se pudo acceder a una versión animada, canal por donde se vieron series del nivel de Patlabor o Kimagure Orange Road



La historia nos presenta a Junta Momonari, un pibe bastante patético que tiene una grave alergia a las mujeres cuando se encuentra cerca de ellas en una situación algo íntima, se manda tremendo vómito, manchando todo lo que tenga a su alrededor incluyendo a la mina (No! No tiene nada que ver con Stan de South Park). Pero a pesar de su contextura

genética que lo hace prácticamente un boludo, Junta será en el futuro un mega playboy, el cual tendrá relaciones con más de cien mujeres (No! Tampoco es el Facha Martell, y a cada una de estas le va a hacer un pibe; vástagos que también van a andar por la vida como locos teniendo más hijos por ahí. Toda esta orgía descontrolada va a provocar que haya un problema de superpoblación en el mundo futuro. Y acá es donde

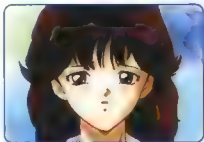
aparece Karin Aoi, una manipuladora de ADN que llega a la época actual con la única misión de cambiar la contextura genética de Junta para que éste no se transforme en el tan temido mega playboy. La tarea es simple. sólo tiene que dispararle una bala manipuladora de ADN para que modifique sus genes de megaplayboy y listo, el futuro de la humanidad resuelto... pero se manda tremendo moco la piba, y se equivoca de bala. Este terrible error, paradójicamente, hace que Junta se transforme en el mega playboy! Por suerte para ella, su contextura genética no se termina de establecer del todo, por lo cual todavía no se ha convertido de forma total y sólo tiene flashes en los que es un todo un dandy. En este punto es donde comienza una maratónica y feroz lucha por parte de Karin para controlar a Junta y poder enmendar su cagada. Su nuevo plan es engancharlo con Ami, una vecna de la infancia que parece ser la única chica inmune al poder del mega playboy. Para lograrlo le mandan del futuro una nueva bala de ADN, pero Karin vuelve a meter la patá. En este caso la bala termina en el cuerpo de Ryuji, un flaco que le tiene toda la bronca a Junta ya que su ex, llamada Tomoko, anda enamorada de él. A raíz del disparo, el cuerpo de Ryuji comienza a cambiar permitiéndole absorber el ADN de otras personas y tomar su apariencia. Todos estos problemas amorosos y genéticos desembocarán, finalmente, en un duelo de marcado estilo "super salyanesco" entre el mega playboy Junta y Ryuji con sus nuevos poderes. Jugando entre los límites de la ciencia ficción y la comedia, Katsura construye con DNA² una serie con muchos puntos positivos, dignos de ser tenidos en cuenta para aquellos que quieran conocer el lado sci-fi del Rey de la comedia estudiantil!



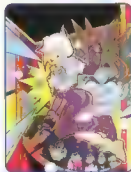
KARIN AOI



JUNTA MOMONARI



TOMOKO SAEKI

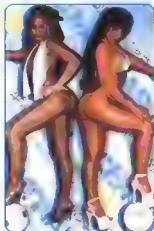


Ilustraciones del manga

SUPLEMENTO SUBMUNDIAL



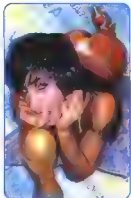
A pesar de lo acontecido en el reciente campeonato mundial disputado en Alemania, desde el Submundo de EDU queremos brindar nuestro apoyo incondicional a la selección albiceleste para sus próximos desafíos. Porque el aguante se hace en las buenas y en las malas. Además, un par de fotos de chicas ligeras de ropa nunca están de más, ¿no?



Aparte de Carlitos y Lionel, acá tenemos un par de promesas explosivas para la delantera



Con Ayala, Heinze y esta retaguardia, atrás también tenemos lo nuestro.



Aunque todavía falta mucho, ya podemos ir saboreando la copa del 2010 en Sudáfrica...



Para los laterales, sacando así no podemos fallar...



La próxima habrá más culo!!

NO ES CHAMPÁN ES GATO-REIT



*Un agradecimiento especial a Caro y Kary por la buena onda.

ENTELEQUIA Comicbookstore

ESPECIAL 25
AÑOS

CINE
ROL
CARTAS
MUNECOS

HISTORIETAS
ARGENTINAS

WARHAMMER

MANGA Y ANIME

COMICS EUROPEOS
Y AMERICANOS

LIBROS DE
ILUSTRACION Y ANIMACION

30% descuento en WREA
15% descuento en STICKER DESIGN
100% descuento en americanas
ART BOOK: Bull Metal, Naruto, Terada
Sailor Moon, etc. etc. etc. Precios regalados

Juramento 2584. Capital. 4788-4721
Talechvano 470. Capital. 4371-0886
e-mail: info@entelequiaonline.com.ar
www.entelequiaonline.com.ar

EL SUBMUNDO DE EDU

Episodio 4

Relaciones carnales en Latinoamérica hoy. "Zinara, una venezolana susa la en Buenos Aires"

Antes, cuando escuchaba la palabra Venezuela, se me venían a la mente sólo un par de cosas: esas interminables telenovelas de mi infancia y Catherine Fulop (Lalalaala...). Y aunque hace un tiempo el hermano país del norte está dando bastante más de que hablar gracias a su controversial presidente Hugo Chávez, en mi caso personal, Zinara Ávila, una entrañable amiga con la que hemos compartido gratos momentos recorriendo bares de Palermo "Jolibud" y Puerto Madero, amplió bastante mi visión sobre los venezolanos y su innegable calidez caribeña.

Con apenas 21 años, esta nena de un metro setenta y ocho y escultóreas 95-58-90 se tomó un vuelo Caracas-Ezeiza y arribó en nuestro país para continuar con sus estudios de diseño gráfico y su carrera como modelo en Buenos Aires, dejando de lado varias ofertas para participar en el emblemático Miss Venezuela del que ha salido elegida más de una Miss Universo. Entre castings, meriendas y partidos de pool (de los cuales me lleva como nueve de ventaja...) me estivo contando sobre la vida en Maturín, su pueblo natal; sus polémicas declaraciones sobre Chávez y sus proyectos laborales en Argentina. He aquí algunos diálogos que recuerdo de aquellas salidas.

EDU: Cuando se te dio por tomar esto de mostrar el cuerpo como una carrera, o me vas a decir como todas que de chica eras "el patito feo" y nadie te daba bola?

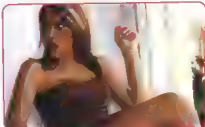
Zinara: Jaja, no, nada que ver... Ya de pequeña me presentaba en los concursos locales y alguno que otro de alcance nacional e internacional. Incluso gané un par de viajes interesantes gracias a eso

E: Y aparte de modelar y estudiar, qué otras actividades te interesaban...?

Z: Surfear! Uno de mis deportes favoritos... Me la pasaba chequeando el calendario con el pronóstico de los tormentas para ir a buscar las olas más grandes... Mi mamá, por su parte, tenía una copia pegada en la heladera para saber cuando tenía que prohibirme salir a la playa...! Es que era bastante "zarpada", como dicen ud.

E: Jaja... Hay varios terminos porten que te deben haber parecido extraños, no?

Z: Sí, y tuve episodios muy graciosos con palabras como "coger"



E: Me imagino que más de un butre te debe haber querido "agarrar"... Algun otro deporte más tranqui que te gustara...?

Z: Sí, también jugaba al voleo, por la estatura. Allí lo más popular es el básbol, así que de chica también lo practicaba...

E: Un deporte que solo los puede interesar a los yankees, a los ponjías y a ud...! De futbol ni hablar, no? Siempre me acuerdo de un partido en el Monumental que iban perdiendo como 3 a 0 y cuando hicieron un gol, la hinchada venezolana empezó a cantar "Si se puede... Si se puede...!"

Amarguissimos...
Z: Y... La verdad que no te lo puedo negar... En eso somos un desastre.

E: Acá qué fue lo primero que hiciste como modelo...?

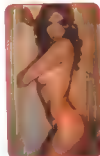
Z: Como ya tenía contactos con Miss Playboy de Venezuela, firmé para grabar "Lull in Love" con Luciana Salazar para Playboy TV de Buenos Aires.

E: "I just wanna be in love, with Lull..." Y qué tal Lull como compañerita?

Z: Divina. Me enseñó un par de técnicas bastante interesantes (rsas) y me contó unas anécdotas muy locas... (...)

E: (...) Hum... Mirala vos a Lucianita...! (N del R: Por razones de privacidad de la señorita Salazar, no puedo compartir la info suministrada. Sorry) Aparte del canal Playboy, que por ahora sigue siendo para unos pocos, en la tele de aire se te pudo ver bastante ultimamente...

Z: Es que estuve apareciendo en un par de producciones en exteriores para Cámara en Mano.



Zinara by Playboy

E: Nada más...? Mmmh... Y que hacías la otra vez en el programa de Chiche Gelblung...?

Z: Eh...? Ejem... Ah, cierto. Bueno, es que fui chica de tapa en una revista donde se me identifica como "La amante Bolivariana de Hugo Chávez" y obviamente eso generó cierto revuelo... En más de un programa de esos de revisión de noticias estuvieron comentando el caso. También salió algo al respecto en una famosa revista de chismes.

E: Que ganas de armar quilombo. Guarda cuando quieras volver a Venezuela, que no te este esperando el comando chavista en el aeropuerto...

Z: No, no te preocupes. Está todo bajo control...

E: Sí, eso tengo entendido. Que don Chavelo tiene todo bien controladito... Pero bueno, si se entusiasma con

la idea de que seas su amante en una de esas le vuelve a cambiar el nombre de "Republica Bolivariana" a "Republica Zinariana de Venezuela".
Z: Hum... Así no suena tan mal... jaja.

E: Y esta producción en la que estamos ahora para qué es...?

Z: Ah, es un piloto para un calendario 2007 de Playboy TV con el fotógrafo Gabriel Rocca.

E: Espero que te toque Agosto, que es el mes de mi cumple...! Che, please se ponete algo encima mientras charlamos, que me distraes...! -P

Z: Oops...
E: Gracias... Es que como siempre digo: "Detrás de esta coraza de metalero duro hay un tipo muy sensible..."

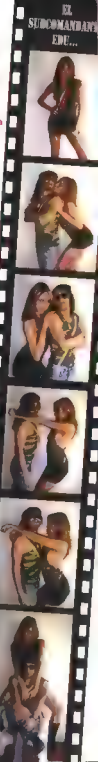
Z: Y tú cuándo piensas devolverme la visita e ir a Venezuela...? Te va a encantar.

E: Sin duda, clima tropical, chicas lindas con poca ropa, no puede fallar...

Después de cumplir con mi misión de mejorar la mesopotamia argentina, me parece que voy para allá... Hasta la victoria... s'ecret!

*Edu**

*Un GRACIAS POR TODO con mayúsculas a mi querida "carajita", que "Siempre tuvo la frente muy alta, la lengua muy larga y la falda muy corta." ^ ^ ^



EL SUBMUNDO DE EDU...

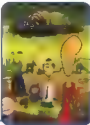
EDU... (30)

THE OBLONGS

(Los Oblongs)
Estreno - 4 de Febrero de 2005
(13 capítulos)

Freaks. Ellos son los Oblongs, familia que de normal no tiene nada. Un padre con forma de huevo, sin brazos ni piernas, dos hijos siameses: otro con desórdenes infantiles, una tercera con una especie de chichón que sale de su cabeza; y la madre que le da al chupi y el faso sin ascó. Todos juntitos viven en Hill Valley (como Marty McFly), un pueblo que es una central de desechos donde el agua y el aire están más sucios que el interior de un baño químico. Creado por Angus Oblong, está basado en su libro. "Creepy Susie & 13 Other Tragic Tales for Troubled Children"

Algo más? Si tu familia te avergüenza, bueh, pero si se parece a Los Oblongs, preocupate!!



MISSION HILL

Estreno - 7 de Octubre de 2005
(13 capítulos)

Dos hermanos completamente opuestos. Uno, Andy French, un dibujante bastante inestable. El otro, Kevin, un nerd insoportable. Juntos conviven en un departamento en Cosmopolis, una ciudad ficticia que mezcla aspectos de varias metrópolis de los Estados Unidos, explorando todas las situaciones que acentúan las diferencias y similitudes entre ambos hermanos. Fue creado por Bill Oakley y John Weinstein. Más inestable fue la emisión de la serie, que, producida por Warner, se levantó en su segundo episodio por bajo rating, para luego volver al año por la misma pantalla y ser nuevamente cancelada. Finalmente terminó en el Adult Swim, donde se vieron la totalidad de los capítulos, incluyendo los inéditos.

Algo más? El que quiso asesinar a su hermano alguna vez que levante la mano.



HOME MOVIES

(Películas Caseras)
Estreno - 9 de Octubre de 2005
(Todavía al aire)

Quién de chico no fantaseó con estar en un programa de radio o de televisión o dirigir una película en la que era el protagonista? Brendon Small está en esa etapa de su vida donde junto a sus amigos Jason y Melissa crea películas con su cámara casera, siendo ellos, sus padres y vecinos, los protagonistas de estas historias que utilizan para escapar del mundo de los mayores y retazar su vida. El sueño de ser directo, y sus films reflejan mediante la mirada de los chicos un mundo visto desde otros ojos.

Algo Más? George Lucas llegó, por qué un pibe mal dibujado no?



SYNERGY

Sábado 09/09/06 - 22 Hs.

"La Preciosa" - Chacabuco 947 - Cap. Federal

Consigui gratis tus
entradas escuchando

FAN
SERVICE

011-4251-1111

087-4251-1111

ANIME

DANCE

AMVs

J-MUSIC

BLOQUES

Sorpresas / Estrenos

Trance / Asian / Eurobeat

Inéditos / Clásicos

Vivo / Clips

Bizarro / Games / y más...

Cosplay

1er. Premio - Playstation 2

2do. Premio - Cámara Digital

3er. Premio - Reproductor de DivX

4to. Premio - Reproductor de MP3

Entrada en concepto de \$ 10 por Canal 13 y \$ 10 por Canal 7. Av. Libertador 1111 - Cap. Federal

Valor en puerta \$ 12 - evento apto sólo para mayores de 16 años

AUSPICIÁN >>> Camelot COMICS STORE >>> TMR >>> A >>> ORANGE >>> kaze

AQUA TEEN HUNGER FORCE

Estreno - 7 de Octubre de 2005
(Todavía al aire)

A quién puede ocurrírsele una idea tan fumada como poner de protagonistas a la parodia de un Mc combo? David Willis y Matt Marellaro son los culpables. La idea surge del guión desechado de un capítulo de "Space Ghost: CTC" donde eran parte de un chivo de su late show para solventar cuentas impagas del enmascarado. Si bien la historia comienza presentándolos como detectives, a los pocos capítulos la trama (si es que existe) se da vuelta como una tortilla (cuac) y se convierte en cualquier cosa, disparando situaciones que generan todo tipo de gags. El suceso de esta trillada serie es tal que cuenta con cinco temporadas, siendo la más longeva y popular del bloque junto a Harvey Birdman. Incluso se rumoreo la creación de una película.

Algo más? Quiere agrandar su combo por \$0.50 centavos?



ROBOT CHICKEN

(Pollo Robot)
Estreno - 1º Abril de 2006
(Todavía al aire)

Resulta que un pollo común y corriente es resucitado por un científico loco que, con varios implantes, lo convierte casi por completo en un robot. Como motivo de sus experimentos, lo obliga a ver varios programas de televisión, lo que dará pie a las sangrientas, ácidas y alocadas parodias realizadas en cada episodio por medio de animación stop motion. Lo curioso es que el nombre del show proviene de un plato que servían en el restaurant chino en el que comían los autores. Dígase de paso, el conocido actor Seth Green (el hijo de Dr. Evil en Austin Powers) y Matthew Senreich, dibujante que fue escalando hasta convertirse en el director de las publicaciones Wizard.

Algo más? La pobre ave de corral terminó en el Changui-pollo al paso de la Lazer anterior ^.^



THE BRAK SHOW

(El Show de Brak)
Estreno - 7 de Octubre de 2005
(Todavía al aire)

Brak y Zorak, antes de convertirse en enemigos mortales del Fantasma del Espacio, tenían una vida común y corriente en donde eran vecinos en un barrio tranquilo. La serie apunta a relatar la historia de una familia tipo, obviamente con sus delirios, el padre de Brak es un tipo de acento latino y menos de un metro de altura (encima desempleado), y su mejor amigo, Zorak, una mantis religiosa tamaño natural que protesta por todo. El concepto y los guiones son de Jim Porter y Pete Smith, quienes también participaron en Space Ghost Coast to Coast, y la producción es de los Cartoon Network Studios. En estos momentos ya va por su tercer año al aire.

Algo más? Qué llevarán a éstos a convertirse en piratas del espacio... La juventud está perdida...



HARVEY BIRDMAN ATTORNEY AT LAW

(Harvey Birdman, Abogado)
Estreno - 7 de Octubre de 2005
(Todavía al aire)

El show que miran Cúneo Libarona y el doctor Burlando desde su sofá incrustado de diamantes Birdman, un superhéroe alado que gritaba su nombre como si cantase ópera y que fue creado (cuándo no) por Hanna-Barbera en 1967, termina por estos días convirtiéndose en un abogado de cuarta tras ser dejado en el ropero durante mucho tiempo. Ahora resuelve los peores casos de su firma, en los que se ven envueltos varios cartoons del canal. Esta locura escapó de la mente de Michael Ouweloen y Erik Rytchert a finales del milenio pasado, viendo luz verde recién en 2003, cuando se produjo su estreno.

Algo más? Objeción, su señoría. Yo pedí una mamada y me trajeron una milanesa napolitana!



SEALAB 2021 -
(Laboratorio Submarino 2021)
Estreno - 7 de Octubre de 2005
(52 capítulos)

La sacrificada vida del científico, que se encuentra a kilómetros bajo la superficie del mar, estudiando todo lo concerniente con el agua, e intentando descubrir el impacto ambiental que tendrán las papeleras de Uruguay ^.^ Ésa era la idea original de Sealab 2020, una clásica serie de Hanna Barbera que fue emitida durante 1972 por la NBC. Para hacerlo más divertido, esa élite de brillantes estudiosos fue cambiada por un grupo de descabellados ignorantes que no saben ni dónde están parados. Todo nació de la cabeza de Adam Reed y Matt Thompson, quienes, tras ser rebotados, cinco años después pudieron intentarlo de nuevo y su proyecto fue elegido para el Adult Swim.

Algo más? La versión argentina manda un grupo de científicos del Conicet al fondo del Riachuelo. Mueren en el primer bloque.



BOB Y MARGARET

Estreno - 7 de Octubre de 2005
(52 capítulos)

Una comedia que cuenta la vida cotidiana de una pareja casada desde hace 17 años. Ambos, profesionales (él dentista y ella podóloga) con dos perros. Tuvo su origen en un corto titulado "Bob's Birthday" que recibió el Oscar. Gracias a su repercusión, sus creadores: David Fine y Alison Snowden (marido y mujer en la vida real) tuvieron la oportunidad de convertirlo al formato de una serie animada. Nelvana (toquemos madera) de por medio, pusieron manos a la obra creando cuatro temporadas. Los problemas y la censura ocasionada por la productora llevaron a que la popularidad de Bob y Margaret cayera desde un décimo piso en las dos últimas. En el Reino Unido fue la animación más exitosa emitida durante el prime time.

Algo más? Si, tocar madera no sirvió de un carajo.



ADULT SWIM**UN CHAPUZON
ADULTO****ENTV**

Por Leandro Lorenz

Quién te ha visto y quién te ve! No solamente los más chicos se puden a la televisión para ver dibujos animados. Los mayores también lo hacen. Desde la complicidad de mirarlo con sus hijos hasta encender la caja boba a escondidas, bajar el volumen al mínimo y observar detenidamente las repeticiones de los dibujitos que pasaban cuando tomaban la leche de chicos. Cartoon Network, siempre en movimiento, nunca estático, reflexiona sobre esto en varias ocasiones, creando varios bloques para que nadie se sienta marginado del mundo animado.

Haciendo un poco de historia, la emisora nació de la mano del amigo Ted Turner cuando adquirió, a finales de los 80's, gran parte de los dibujos animados de Warner Brothers, Metro Goldwyn Mayer y Hanna Barbera (que se convirtió en su estudio de animación). Cuando se dio cuenta de que los iba a tener en su videoteca juntando polvo, optó por explotar ese material, creando algún canal que los pusiese al aire. Cartoon Network fue bautizado y lanzado de esta forma. Ya a mediados de los 90's, Time Warner compró Turner Broadcasting, recuperando el material que antes había empeñado y tomando el control de toda la señal para remodelarla y darle nuevos horizontes.

A partir de ahí es que ha demostrado saber acoplarse a los cambios de época, buscando satisfacer las preferencias del público. Madrugó a todos presentando una estética diferente y vanguardista que se convirtió en el leitmotiv de la empresa, sentando dos cuestiones básicas muy importantes: que los chicos no son estúpidos y que la gente no deja de ver dibujos durante la adolescencia (vrea no existira si fuese así ^-^). El canal tuvo la iniciativa de apuntar a diversos targets, creando bloques y subdivisiones que reunían una



buena cantidad de animaciones del mismo estilo. Así nacieron. "What a Cartoon" ("Qué historia tan maravillosa", localmente) con dibujos realizados por el canal, y que luego se llamaría "Cartoon Cartoons"; Toonami, el bloque de anime, y Adult Swim, el de animación adulta. También se puede destacar la creación de la señal Boomerang, dirigida a los mayores de 25 años pero con una onda retro, más golpe a la vejez. El estreno de Adult Swim para Argentina se dio el 7 de Octubre del año pasado, tras un largo tiempo de especulaciones. La espera fue de una impaciencia gigante debido a que en Estados Unidos, el bloque, ya tenía al aire varios animés de alto calibre, caso Samurai Champloo, Cowboy Bebop, Fullmetal Alchemist, entre otros nombres bastante grossos. El hecho

es que para Latinoamérica fue planeado de una manera distinta y sólo se ocupa, siguiendo hoy en día, de esa filosofía de series de animación yankee o de habla inglesa. El anime terminó parando en un Toonami más zarpado por las noches. Para ir concluyendo y zambullirse en un repaso

de todo lo que se ve por el segmento que nos ocupa, cabe destacar al genial ciclo publicitario que tiene con sus cartelitos llenos de frases de antología, y el despertar que genero junto a otros pioneros como Warner o MTV en materia de entretenimiento y animación para adultos.

SPACE GHOST COAST TO COAST**(Fantasma del Espacio: Costa a Costa)****Estreno - 1º de Enero de 2006****(Todavía al aire)**

El origen de la criatura. Un super héroe venido a menos con el correr de los años que ahora se autopromociona como el mejor conductor de programas nocturnos. Lo bizarro es que las entrevistas van en serio (bah, más o menos) con gente de carne y hueso. Además, los villanos de Space Ghost, que quedaron sin laburo pasanda su época de gloria, ahora le hacen las veces de panelistas o integrantes del staff detrás de cámaras. Originalmente producido por Hanna-Barbera a mediados de los 60's, su gran revival fue en 1994 con este formato que busca parodiar a los late shows estadounidenses. Actualmente ronda los cien capítulos con siete temporadas a cuestas escritas por Dave Willis y Matt Maiellaro.

Algo más? Tiene más chapa que los talk shows de Lia Salgado.

**BROMWELL HIGH****(Secundaria Bromwell)****Estreno - 4 de Noviembre de 2005****(13 capítulos)**

Una escuela como cualquier otra. Un grupo de alocadas alumnas que quieren tener el control del recinto estudiantil, profesores maniaco-depresivos con los salarios más bajos que puedan existir y un director que aparenta haber ganado la escuela en una partida de poker. Nada muy alejado de cualquier escuela bonaerense, aunque la acción sucede en Londres. La secundaria abrió sus puertas durante 2005 de la mano de Telefeon. Sus rectores fueron Anil Gupta, Richard Osman y Richard Pinto. **Algo más?** Adónde se irán de viaje de egresados?

**CLONE HIGH SCHOOL****(Secundaria de Clones)****Estreno - 7 de Octubre de 2005****(13 capítulos)**

Mamá, mamá, en el cole me siento con el Che Guevaral. Qué flashero sería decir eso. En este caso la premisa no es aleja tanto de la realidad, ya que por los pasillos de esta Fancy High-School se pasean celebridades de la historia mundial como Abraham Lincoln, JFK, Gandhi, Juana de Arco y Cleopatra. La cuestión es que ahora viven como jóvenes comunes más allá de que su código genético diga lo contrario y que sus personalidades sean estereotipadas al máximo.

Algo más? No quiero ser buche, pero el "Che" no hace la tarea.



PODES!

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

ESPECIAL MUNDIALISTA

Nos recorrimos la historia de la Copa del Mundo y descubrimos que tanto este mundo como este deporte... son inmensamente generosos.

- En Uruguay 1930... el mítico Jules Rimet organiza el primer Mundial de Fútbol! Cómo se clasificaban los equipos?? Si los invitaba Jules, obviamente Y no sólo justo, sino también humilde: cuando Don Jules tuvo que bautizar a Copa de Mundo, se le ocurrió un nombre buenísimo... La Copa Jules Rimet!!

- En Brasil 1950... India, ya clasificado, no asiste al Mundial porque la FIFA no es perm te jugar descalzos.

- En Suíza 1954... la final la disputaron Hungría y Alemania, con victoria para los segundos. Puskas, la gran estrella de los húngaros, comentó tras el partido que no le extrañaba que los alemanes hubieran "corrido tanto" ya que en su vestuario había cierto olor a "amapolas". Y después nos preguntan por qué Alemania es el país con mayor cantidad de fans de Bumpety Boo??

- En Chile 1962... se disputó el Mundial más violento de la historia. Al cuarto día ya haba nada menos que... cincuenta lesionados!!

- En Inglaterra 1966... un grupo mafioso se choreó la Copa Jules Rimet!! Dias después aparece en Londres, envuelta en diarios, entre unos arbustos. Quién la encontró?? Pickles, un pichicho de raza mogre que andaba buscando heces ajenas!! Como todo héroe que se precie, Pickles tuvo un fatídico final en 1972: murió estrangulado en unas persianas su propia cola. Este año, la historia fue adaptada en Inglaterra a una sitcom titulada "Pickles: the Dog Who Won the World Cup" (esperemos que a Telefe nunca se le ocurra hacer una versión argentina de la serie con Florencia Peña como Pickles.)

- En México 1970... veintitrés presos se escaparon mientras los guardias miraban un partido en un bar cercano a la cárcel.

- En Alemania 1974... se disputó un partido histórico: Alemania Oriental contra Alemania Federal!! Una carta del Ejército Rojo, que amenazaba con hacer volar el estadio de Volkspark si los orientales perdían, produjo que el partido se juege con helicópteros sobrevolando la cancha y francotiradores en las tribunas.

- En Alemania 1974... el misterioso equipo de Zaire se enfrentaba a Brasil. En un momento, el referee cobra tiro libre para los brasucos. Y, al sonar el pitido, un jugador de Zaire sale corriendo de la barra y patea la pelota a la mierda. Increíble pero real: los tipos no conocían las reglas!!

- En España 1982... Francia le gana 3-0 a Kuwait y le emboca el cuarto gol. El príncipe de Kuwait, recalcante, baja con su turbante hasta el césped y le dice al árbitro que anule el gol porque "escuchó un pitido confuso" durante la jugada. Y lo anularon!

- En USA 1984... durante la fiesta inaugural, la cantante Diana Ross pifó un penal. Un desastre que presagaba lo que fue un Mundial patético en el cual a nuestro Diego le cortaron las piernas (fucking efedrina...)

- En USA 1994... Andrés Escobar tuvo la mala pata de meter un gol en contra durante el partido Colombia vs. USA, lo cual los eliminó. Dias después, un tipo lo acorrala a balazos a la salida de un bar en Medellín mientras le gritaba "gol, gol, gol!!"

- En 1999... el Mundial de Fútbol femenino atrae por primera vez la atención masculina: Brandi Chastain, de Estados Unidos, se saca la camiseta men tras festejar un gol (swenggg!!). Y a pesar de que mucho de adelante no tenía, tras terminar el campeonato aceptaría posar para Playboy.

- Y en 2007... Buenos Aires será la sede del próximo Mundial de Fútbol gay. Si, que aunque en realidad poco importa lo que haga o deje de hacer con su culo un jugador fuera de la cancha, y de que hubo -y hay- muchos jugadores de fútbol que patean "para el otro arco", los gay fundamentalistas consideran que deben tener su propio Mundial. Cuál será el próximo paso hacia la integración?? Un Mundial para negros?? Unas olimpiadas para travestis?? (ojo, este ultimo podría hasta ser divertido.)



"De aca en mas te hago caño seguro!"



"Juez de línea, mire qué línea!"



"El troló de atras nos mira raro..."



"El baile de la cabeaaa..."



"Mfghfghfht!!"



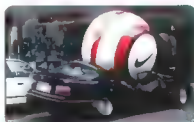
"Si la pones para arriba es más cómodo"



"Ooh, juremos con gloria petaaaaa..."



"Hay equipo...?"



"Señorita, el seguro me cubre pelotazos??"



"Y encima le cobraron plancha..."

SMALL COMMENTS (OF DON NIEMBRO)

Por qué **queditado** y **no substituído**. En principio, nuestra decisión de hacer doblajes de las series en lugar de subtítulados, tuvo que ver con una tendencia muy marcada que arrojaban nuestras primeras investigaciones de mercado cualitativas, donde quedaba de manifiesto que nuestros potenciales espectadores elegían el doblaje en detrimento del subtítulado.

Locomotion, el canal antecesor de Animax en Latinoamérica, tenía ciclos donde pasaba películas y OVAs. Animax emitirá algún título en estos formatos?

Por el momento Animax transmitirá únicamente series, y dedicaremos muchos esfuerzos en ofrecer dentro de este formato una gran variedad de géneros como los son acción, aventura, misterio, terror, ciencia ficción, comedia, fantasía, y otros. No obstante, está contemplada para más adelante la inclusión de películas y OVAs en la programación

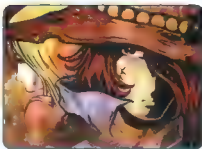
Contanos todo lo que se va a ver en la segunda mitad del año por Animax.

En Julio abrimos una franja de cinco nuevas series de acción, que van de lunes a viernes a las 10 y 16 hs. (en Septiembre pasan a estar 14 30 hs.), una por día. Los lunes *Barom One*, los martes *Demon Lord Dante*, los miércoles *Cosmowarrior Zero*, los jueves *Gun Frontier* y los viernes *Mars the Terminator*. Se repiten las cinco juntas los sábados a las 9:30, 16:30 y 01:30 hs. En este mes de Agosto llegaron *Heat Guy J* desde el lunes 7 en reemplazo de *Last Exile* (lunes a las 21:30 y domingos a las 20 hs.) y *Mythical Sleuth Loki* (Matantei Loki Ragnarok) desde el jueves 10 en el lugar de *.hack//Legend of Twilight* (jueves a las 15 y sábados a las 23 hs.) También lo nuevo de *Galaxy Angel Z*, en los mismos horarios que la anterior serie (sábados a las 20 30 hs.)

Ahora te paso a enumerar lo que se viene, mes a mes:

Septiembre: abrimos otra franja de series de acción con *Beast Fighter The Apocalypse*, *Wild 7 Swirling Canal*, *Ghenma Wars*, *Submarine Super 99* y *Babel II Beyond Infinity*. Al igual que la otra franja, irán de lunes a viernes una por día en el orden mencionado, a las 10 30 y 15:00 hs., para repetirse después los domingos las cinco juntas a las 9:30 y 15 30 hs.

Octubre: Llegan *Samurai 7* a partir del jueves 19 en reemplazo de *Gantz* (jueves a las 22 y domingos a las 23:30 hs.) y *The Super Milk chan Show* a partir del viernes



Gun Frontier



Babel II Beyond Infinity



Gankutsuou



Samurai 7



Baby Baa-chan



S. S. Musumet



Prince of Tennis

20 en reemplazo de *S CRY ED* (viernes a las 22 y domingos a las 22:30 hs.) (N de la R esta serie originalmente se llamó "Oh! Super Milk-chan" y NO es la que emití Locomotion en el pasado -que data de 1998 sino una nueva serie de 12 episodios de media hora realizada en 2000)

Noviembre: El jueves 23 *Wolf's Rain* sale de la grilla y en su lugar entra *Shooting Starlets Musumet* (jueves y domingos a las 21 30 hs.)

De paso adelantamos que en 2007 llegarán la adaptación al anime de *Montecristo* (*Gankutsuou*), también la delirante *Excel Saga*, *Baby Baa-chan*, *Uninhabited Planet Survival* (*Mujin Wakusei Survive*) y *The Twelve Kingdoms* (*12 Kokuki*)

"Blood +" serie cuya distribución está en manos de Sony: se verá por Animax? Si. Animax contará con este título y podrá ser disfrutado en 2007

Varias de las series que se emiten actualmente poseen continuaciones o más episodios que los que están en rotación. Se verán en el futuro? Animax tiene contemplado la transmisión

de episodios de estrenos de algunas de las series que transmite actualmente, entre ellas *The Prince of Tennis*, *Hunter X Hunter*, *Crayon Shin Chan* y *Galaxy Angel*. De esta última se estrena la nueva temporada (*Galaxy Angel Z*) el 8 de Agosto en su horario de los martes a las 15 y sábados a las 20 30 hs

Qué podés mencionar respecto de Atomix TV y Animedia?

Atomix TV es un programa muy completo de videogames condimentado con información de anime. Se adapta al contenido y al target del canal. En tanto, *Animedia* se ofrece durante los cortes de programación y es una ventana a la cultura japonesa. En este intersticial, se presentan bandas, videos, entrevistas con creadores de anime, últimos lanzamientos, productos, etc

Por último, qué series son las más exitosas del canal y cómo repercutieron. Entre las series que han generado mucho ruido y que contaron con la aceptación de nuestra audiencia podemos nombrar *Fullmetal Alchemist*, *Hellsing*, *Vandread 1st & 2nd Stage*, *Get Backers*, *Tsukihime*, *Noir*, *Wolf's Rain* y *Gantz*



Blood +



Excel Saga



12 Kokuki

ANIMAX
TODO LO
QUE SE VIENE
EN EXCLUSIVA

¡MÁS!

Por Juan Ignacio Duraga

Entrevista exclusiva con **IVANA STEINBERG** Senior Marketing & PR Coordinator SPE Networks - Argentina



Con la llegada del nuevo milenio, la emisión de anime por estas latitudes daba un trascendental cambio respecto de todos los antecedentes conocidos. Fue el momento a partir del cual los televidentes tenían asegurada una dosis de series cuya adaptación era absolutamente fiel al original, incluso en aspectos tan detallistas como dejar openings y endings intactos en japonés y crear publicidades realmente acordes al target al que apuntaban. Así, con infinidad de trabas en el camino pero con mucho esfuerzo y dedicación, se instaló en nuestra sociedad el concepto de anime para adolescentes y adultos. Una gran parte de este logro se lo adjudicaba la extinta señal Locomotion, dentro de un contexto moderno e inteligente. Animax Latinoamérica se estrenó el 31 de

Julio de 2005 ante más de 5 millones de abonados a la televisión por cable en todo el continente. A diferencia de Locomotion y otras señales que coquetearon con este concepto, Animax está basando absolutamente toda su programación en anime, utilizando una estructura bastante similar a la de sus canales hermanos Sony Entertainment Television (SET) y AXN. Esto consiste en emitir una camada de series en tira (de lunes a viernes) y otra con mayor jerarquía, consistente en series de emisión semanal, formato ideal para que series de 13 o 26 episodios no se quemen tan rápido. Esto no sólo posibilita que la cantidad de estrenos de anime se haya cuantificado, sino que además que se hayan reducido notablemente los tiempos de espera. Es así como series del calibre de Gantz y Fullmetal Alchemist se empezaron a ver acá a menos de un año de su finalización en Japón. A casi un año de la llegada de Animax, Lazer se puso en contacto con Ivana Steinberg, quien en representación del canal, nos ha prestado gentilmente parte de su tiempo para respondernos las siguientes preguntas.



Barom One



Demon Lord Dante



Cosmowarrior Zero



Heat Guy J



Matantei Loki Ragnarok

Cómo nace Animax? Cómo fue su llegada a Latinoamérica y cuáles son sus objetivos?

Animax nace en Japón en 1998. En el continente asiático, Animax es un canal que ve toda la familia, tiene mediciones de ratings altísimas, que lo posicionan como uno de los canales más vistos. Gracias al éxito de Animax en Japón, Sony Pictures Entertainment decide lanzar una nueva señal para Asia, pero Animax sigue creciendo. La influencia del anime japonés pronto se deja sentir intensamente en los Estados Unidos, y no pasa mucho tiempo para que Latinoamérica también se llene de seguidores de este género. Es entonces cuando una filial de Sony Pictures Entertainment compra, el 18 de Enero de 2005, la señal Locomotion. Con esta transacción, Sony Pictures aumenta su portafolio de canales de televisión por suscripción en Latinoamérica y agrega Animax a sus ya posicionadas señales Sony Entertainment Television y AXN, que llegan a 16 millones de suscriptores en toda la región.

Animax Latin America es el primer canal de la región dedicado las 24 horas, los 7 días a la semana, al Anime Japonés.

Contanos ahora cómo ves la situación actual del mercado y la competencia. Explicanos la necesidad de emitir programación 100% anime, y qué opinión tenés respecto del refuerzo que viene realizando Cartoon Network, quizás su principal competidor.

Consideramos que hoy por hoy la propuesta de Animax es única, ya que nuestra promesa al espectador fue la de desarrollar un canal con programación 100% Anime, las 24 horas del día, y de hecho así lo estamos haciendo. Es decir que no podría ser parámetro para nosotros compararnos con otras señales que sólo tienen bloques o franjas de animación para adultos: Animax no es sólo animación para adultos: es 100% animación japonesa de la mejor calidad.

Por otro lado, el canal viene creciendo en forma sostenida desde su lanzamiento, y particularmente, los resultados en Argentina superaron nuestras expectativas. Obviamente esperamos seguir creciendo, y queremos llevar la marca y su propuesta más allá del nicho, es decir, "sacarla del closet", pero sin dejar de ser fieles al público "de culto" que elige Animax.



Wild 7



Mujin Wakusei Survive



Beast Fighter

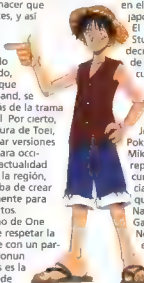
ADAPTACION DE LA SERIE Y DOBLAJE AL CASTELLANO

A pedido de la propia Toei Animation se están viendo versiones suavizadas de One Piece en todo el planeta, a excepción -obvio- de Japón. Es cierto que la adaptación animada es bastante violenta, pero la paranoia de la gente de Toei está yendo muy lejos. Prueba de ello es que dieron mil vueltas para empezar a comercializar la serie en esta región. Acá, en principio, iba a llegar la misma versión que se está viendo en Europa, donde los edicts se limitaron a la eliminación de los cigarrillos de Sanji o los excesos de sangre de algunas escenas. Todo lo demás -principalmente el argumento- quedó intacto. Más adelante, Toei concedería una sinestrua licencia que nos incluiría 4Kids Entertainment. Ahí nos cagaron todas las posibilidades de ver correctamente One Piece. Cuando se hizo el anuncio, tentaron a los fans con una exhibición del opening original japonés doblado al inglés. Pobres de los ilusos que creyeron en eso! Una vez iniciada su emisión en Norteamérica, se pudo apreciar la primera forrada, un opening rapeado, como de costumbre, compuesto por escenas del programa. Después, 4Kids hace gala de su habilidad para manipular series, reemplazo de toda

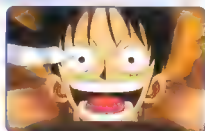
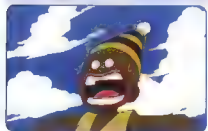
la banda sonora, invención de diálogos innecesarios y estúpidos tanto para escenas donde debiera haber silencio como para reemplazar otros diálogos, reemplazo de todas las armas de fuego por armas de juguete o espadas (?), llegando al absurdo límite de ver que un personaje este extremadamente dolorido por una sopapa en lugar de una flecha. Otras alteraciones incluyen cambio de color y agregado de etiquetas para que todo lo que parezca alcohol se transforme en agua o jugo, alteración de todo signo que pueda interpretarse como religioso, y lo más extraño de todo, en uno de los episodios le cambiaron el color de piel a un pirata de un bando enemigo, de negro a blanco. Encima no le prestan mucha atención a los detalles: elementos editados que de repente vuelven a su estado original, heridas que van y vienen, mezcla de escenas a veces incoherentemente. En fin. Hablando del argumento en sí, a muuy grandes rasgos sigue el mismo lineamiento del original. La clave, en pos de beneficiar a la venta de merchandising (total -una vez más- que se caguen los televidentes), a partir del episodio 10 van acortando camino de a poco hacia arcos argumentales más interesantes, al punto de eliminar dos de ellos completamente (capítulos 54 al 60 y 68 al 77 respectivamente, en la numeración japonesa). Especialmente el arco argumental Little Garden, donde aparecen varios perso-

najes que luego vuelven a la serie, así como la razón de una enfermedad que sufre Nami y que deriva a los piratas hacia Drum Island. Todo esto termina siendo disfrazado por 4Kids, pero de forma muy trucha. Para dar una referencia de la magnitud de los cortes, cuando acá se pase el episodio 52, va a corresponder en realidad al 84 japonés. Se comenta que una de las razones fue el poder hacer que Chopper aparezca antes, y así vender muchos muñequitos. No obstante, esta serie de ediciones se están dejando paulatinamente de lado, y a partir de la etapa que transcurre en Drum Island, se mantiene bastante más de la trama y violencia del original. Por cierto, es incoherente la postura de Toei, que no pretende liberar versiones sin cortes de la serie para occidente. Más que en la actualidad, Cartoon Network, acaba de crear un bloque específicamente para pasar anime para adultos. La versión en castellano de One Piece no hace más que respetar la versión 4Kids, sólo que con un particular agregado: la pronunciación de los nombres es la japonesa original, donde

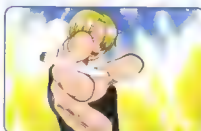
Luffy es llamado "Ruffy, pero con "ere" muy liviana. Asimismo, Zoro recu para su nombre original. En la versión 4Kids se lo llama Zolo para evitar problemas de copyright con el clásico superhéroe. El Zoro, acá no le dieron bola. Por último, los ataques también se corresponden con el nombre en japonés. Las llamadas "frutas maldicidas" en la edición yankee, vuelven a ser "frutas diabólicas" en el doblaje, tal cual su contraparte japonesa (akuma no mi). El doblaje fue realizado en Candiani Studios de México, como bien decíamos, partiendo de la adaptación de 4Kids Entertainment. Teniendo en cuenta que la base era esa adaptación, los actores hacen uso de una correcta expresión. Quien hace de Luffy es la actriz de voz Diana Pérez, conocida por ser Jessie del Equipo Rocket en Pokémon y Meiko en Ghost Sweeper Mikami. El resto de personajes está repartido entre otros actores que curiosamente casi no tienen experiencia en doblaje de animes, entre los que contamos a Gina Sánchez como Nami, Noe Velázquez como Sanji y Gabriel Basurto como Zoro. Cartoon Network de momento está pasando el primer bloque de 52 episodios de One Piece, tras lo cual saldrá de aire, para eventualmente volver a emitirse.



> VERSION ORIGINAL JAPONESA <



> VERSION DOBLADA <



LAS PELICULAS

- **One Piece: The Movie**
- **Estrenada en Japón en la Toei Animation Fair del 4-3-2000**
- **51 minutos**

Había una vez un gran pirata de oro, Woonan, quien obtuvo algo de todo el oro del mundo. No obstante, en pocos años no se supo más nada de él, y se alimentó la leyenda de que desapareció junto con su oro camino a una isla remota, que los piratas aun hoy siguen buscando. Intentando obtener ese oro, Luffy y sus amigos intentarán impedir que El Dragón, otro pirata, se haga con el oro de Woonan. Encima, El Dragón tra rayos de luz por la boca, todo mal... En esta película salen Luffy, Zoro, Usopp y Nami. Para el momento de la trama televisiva tomado como referencia, Sanji aún no había aparecido. Se ubica después del episodio 18 de TV.



- **One Piece: Aventura en Clockwork Island (Nejmaki-shima no boken)**
- **Estrenada en Japón en la Toei Animation Fair del 3-3-2001**
- **55 minutos**

• **Incluye corto: Carnaval de Django (Django no dance) - 6 min**
Luffy y compañía sufren el robo de su barco. Cuando descubren que fueron los piratas del Rey Oso, estos toman a Nami como rehén. Entonces la gente del Going Merry se dispone a ir a Clockwork Island para recuperar su barco... Y a Nami. Lo bizarro es que esta isla está suspendida en el aire, gracias a un mecanismo similar al de un reloj. En el corto que acompaña a esta película, Luffy y compañía, así como todos en la isla donde se encuentran, son hipnotizados por Django, un hipnotista que está escapando de la marina. Su hipnosis los obliga a bailar toda la noche. Se ubica luego del episodio 56.



- **One Piece: El reino de Chopper en la isla de los animales extraños (Chinjo shima no Chopper okoku)**
 - **Estrenada en Japón en la Toei Animation Fair del 2-3-2002**
 - **56 minutos**
 - **Incluye corto: El soñador del fútbol! (Yume no sakka-u) - 6 minutos**
- La tropa llega a Crown Island, una isla donde los animales hablan y hacen a Chopper su nuevo rey. Pero hay cazadores humanos que también buscan los cuernos que poseen los animales de esa isla, que al ser consumidos por alguien, brindan inmensos poderes. Luffy y sus amigos deben defender a los animales de estos cazadores. Se ubica después del episodio 95.
- En el corto que acompaña a esta película, Luffy y sus amigos se enfrentan a un conjunto de los villanos de la serie en un partido de fútbol!



- **One Piece: Aventura sin salida (Dead End no boken)**
- **Estrenada en cines japoneses el 1-3-2003**
- **95 minutos**

La primera de las películas de One Piece lanzada en el circuito comercial de cines Aca, Luffy y sus amigos arriban a la bahía de Anaburu. El casino local organiza una competencia de piratas en donde el ganador obtiene una importante suma monetaria si alcanza la meta. Nami se excita y convence a todos para participar. Sin embargo, hay una conspiración detrás de la competencia, y la mente siniestra es Gasparde, un ex comandante militar. Su plan es que los piratas lleguen a la base militar y ahí matarlos a todos. Esta película no tiene corto que la acompañe y se ubica tras el episodio 130 de la serie de TV. Una trágica casualidad se dio en Enero de 2003, durante la presentación de esta película en Japón. El entonces editor en jefe del Shonen Jump,



Toshimasa Takahashi, murió de un ataque cardíaco cuando estaba hablando en el evento.

- **One Piece: La maldición de la espada sagrada (Norowareta seiken)**
- **Estrenada en cines japoneses el 6-3-2004**
- **95 minutos**
- **Incluye corto: En la mira! El pirata rey del béisbol (Mezase!)**

Kazoku yakyu-u) - 5 minutos
Ahora Luffy y sus piratas van tras el tesoro de la legendaria espada de siete estrellas. Esto oculta un poder maligno que llenará de oscuridad al mundo si no es detenido. Para colmo, Zoro es vilmente engañado por un supuesto amigo suyo de la infancia, lo que lo enfrentará a sus amigos en la búsqueda del mencionado tesoro. Esta película se ubica luego del episodio 183. El corto que acompaña a este quinto largometraje enfrenta a Luffy y sus amigos contra los piratas de Arlong, sólo que en un muy particular juego de béisbol.



- **One Piece: El barón Omatsuri y la isla secreta (Omatsuri danshaku to himitsu no shima)**
- **Estrenada en cines japoneses el 5-3-2005**
- **95 minutos**

Es hora de relajarse para los protagonistas. El destino es la isla de esparcimiento en la Grand Line, propiedad del barón Omatsuri. Sin embargo, apenas llegan tienen que ir desafiando una serie de retos hasta llegar a la parte del relax. Y cuando todo parece estar bien, se dan cuenta de que un extraño aire provoca que todos peleen entre sí. Robin, Chopper y Luffy, cada uno por su lado, buscan cuál es el secreto que esconde esta isla. Ubicada luego del capítulo 223. Una anécdota en torno a este film comenta que Hosoda, el director, aplicó varios conceptos que quería llevar a cabo en Howl's Moving Castle, película



del Studio Ghibli de la que iba a ser director y, tras su partida, quedara en manos de Hayao Miyazaki.

- **El soldado mecanico gigante del castillo Karakuri (Karakuri-jo no meka kyohai)**
- **Estrenada en cines japoneses el 4-3-2006**
- **95 minutos**

Durante una tempestad en la Grand Line, Luffy y compañía abordan un barco a punto de hundirse, en donde encuentran un gran cofre de tesoro. Ansiosos por abrirlo, atónitos descubren que adentro hay una vieja con dentadura de oro, escondida porque el barco se hundía. En agradecimiento por llevarla a su isla, les ofrece el tesoro legendario Golden Crown una vez lleguen. Cuando arriban, aparece el hijo de la que se lleva de prepo a la casa sin dejarle decir nada del tesoro. Luffy y los demás no se dan por vencidos e inician la búsqueda. Ellos suponen que la clave está escondida en la letra de una canción acerca del Golden Crown que tararea la gente de la isla. Van a tener que sortear varias trampas hasta llegar al tesoro. Como dato pajero, se puede mencionar que esta es la primera producción de One Piece en la que las chicas tienen tetas que rebotan al menor movimiento. Se ubica luego del episodio 257.



LA HISTORIA

Dentro de un mundo donde a piratería es tan usual como la corrupción en nuestro país, vive Monkey D. Luffy, un pibe de 17 años cuya única motivación en la vida es convertirse en el rey pirata (o de última, en la reina de la comparsa). Y si bien fácil no le va a resultar, hará todo lo posible para imitar a su héroe de la infancia, el capitán Shanks, a quien además debe su vida. Es que tiempo atrás, el pelirrojo (así apodado) desembarcó en su ciudad en busca de un tesoro, una de las "akuma no mi" (frutas del diablo) que le otorgan a quien las come una habilidad especial que va desde un cambio físico hasta la posibilidad de transformarse en un animal u otro humano, o la de controlar algún elemento.

La cosa es que Luffy termina comiendo la "gomu gomu no mi", que lo torna en un hombre de goma y le permite estirar su cuerpo a voluntad. Ma' qué prótesis, viagra y todo tipo de tratamientos complicados. chicles de gomu gomu contra la disfunción eréctil ^ ^ ^ . Aunque la única contra es que aquel que se la haya comido, literalmente hablando, pierde su capacidad para nadar. Algo que, obviamente, no es conveniente para un pirata de mar salado. En una venganza de ciertos bandidos locales contra Luffy, éste es lanzado al agua donde, imposibilitado para flotar, le da una mano el capitán Shanks (la última de su vida) quien pierde su brazo salvándolo de un monstruo marino. Tras el desafortunado episodio, al mejor estilo Sciolel, el capitán y sus camaradas deciden abandonar la aldea Fushchia no sin antes regalarle su sombrero de paja al protagonista, a quien también le pide que cumpla con su promesa de convertirse en un gran pirata algún día.

Ahora Luffy, con su nuevo poder auestas y su sombrero bien paja (nunca mejor dicho), se hace de un barco y una tripulación no menos bizarra para recorrer el Grand Line en busca del más preciado tesoro del mundo. El venerado One Piece, legado del único rey pirata que ha existido hasta ese entonces: Gold Roger, el que justamente es ejecutado al comienzo de la trama y que en sus últimos momentos revela que en algún lugar del Grand Line escondió su más importante tesoro. Para ser precisos, en Raftel, la última isla, bien al fondo, como para que la historia se asegure unos cuaaaantos tomos más.



"Ehhh, con ésta me alcanza para mi lata de Speed n° 345!!"



"Este imbécil me trató de violar con la nariz!!"



"Monsongo con porotos, otro roto par sorongos!!"



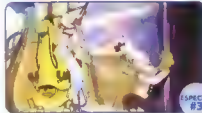
"Mira, Scooby, el monstruo era el viejo cuidador...!?"

MIS ESPECIALES

Año a año, Toei produjo un especial de TV para emitir en lugar de un episodio normal. Al igual que las películas, éstos no tienen relación directa con la trama principal y se sitúan en un universo alternativo. Hasta el momento van cuatro especiales. "La Caida de Luffy! La región no explora da y la gran aventura del fondo del mar" se emitió luego del episodio 53. Relata la historia del capitán Joke, quien sobrevive como fantasma para proteger su tesoro Luffy y amigos tienen que enfrentar fuerzas sobrenaturales para hacerse con él. Después del episodio 149 vino "Navegando en el ancho mar! El Gran, GRAN sueño de un padre!" donde los

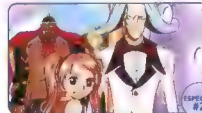


ESPECIAL #1



ESPECIAL #3

piratas de Luffy conocen a una chiquita llamada Amanda, por la que se enfrentan contra los piratas de Bayan, que la secuestraron. "Proteger! La última gran actuación" se emitió luego del capítulo 174 y trata de una obra de teatro en la que se ven envueltos los protagonistas, y la defensa que tendrán que hacer cuando aparezca un enemigo del director de la obra en busca de venganza. En tanto, el último TV Special de momento es "La historia de detectives del jefe sombrero de paja Luffy". Acá se traslada a los personajes a un mundo alternativo ambientado en la era Edo japonesa. Una conocida banda de criminales caracterizados como payasos extorcionan a la gente y el detective Luffy (?) se interpondrá en su camino. Éste fue emitido luego del episodio 253.



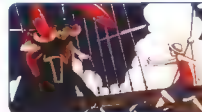
ESPECIAL #2



ESPECIAL #4

EL OVA

Un año antes de empezar la animación de One Piece, en 1998, se realizó un OVA a modo de prueba, producida por la gente del Shonen Jump para ser emitida como parte del "Jump Super Anime Tour", que busca exhibir adaptaciones animadas de sus productos para tentar a las productoras a jugarse y hacer una serie de TV u serie de OVAs con ellas. Lo curioso de este OVA es que no fue Toei sino Production I.G. (Blue Seed, Patlabor) quienes la animaron. El autor, Eiichiro Oda, diseñó un villano específicamente para este especial, el pirata Ganzak. Este OVA llegó incluso a transformarse en una novela, a cargo de Tatsuya Hamazaki (uno de los responsables del manga de Hack).



ONE PIECE

YO QUIERO MI PEDAZO...

ENTV

■ Por Juan Ignacio Quiroga y Leandro Iraizoz

Algún tiempo atrás las patas de palo, los garfís y los lorritos al hombro estaban de moda. Quién no leyó alguna historia sobre un excéntrico y valiente capitán de barba pronunciada que se hacía a la mar y con su tripulación de reos iba en busca de algún tesoro.

Asaltando en el camino otro navío, tomando virginales jovencitas como prisioneras y dándole al vino patero sin parar. Pero los tiempos cambian y ahora los piratas solamente toman fernet, persiguen promotoras y laburan en editoriales con submundos a cuestas. ^.^

En One Piece, a su manera, se le rinde homenaje a los primeros Wanpissu, originalmente (deformación japo del título en inglés), difundiendo el género piratear al que nunca se le dio mucha cabida en tierras amarillas. Con seguridad por ser una cuestión que históricamente se relaciona mucho más con occidente y las potencias navales europeas que dominaban los mares hace varios siglos atrás. Pero esto no tuvo relevancia una vez que se inició la publicación del manga, debido a que su éxito, que parece no tener techo, es arrasador en cada rincón de la isla, con una trascendencia y longitud tal vez comparable a la de pesos pesados como Dragon Ball, Sailor Moon o Saint Seiya. Desde sus orígenes demostró que no iba a ser una

historia a más y esto se lo debe al talento de su autor. El padre de la criatura es Eiichiro Oda quien tuvo un más que prominente ascen-

so en una industria tan competitiva como la del cómic. Todo comenzó a sus 17 años cuando, siendo todavía un estudiante, obtuvo un meritorio segundo puesto en los prestigiosos Tezuka Awards durante 1992, con un manga de cowboys (convoyes le diría el viejo borracho del barrio) llamado "Wanted!". Esto le valió un pase libre que lo llevó a trabajar directamente en los estudios de grandes dibujantes, como por ejemplo, Nobuhiro Watsuki. Ser parte de un suceso editorial como Rurouni Kenshin seguramente le dio el temple y la práctica suficiente para que un par de años después lanzara su carrera como mangaka con bombos y platillos. Así se dio su debut con One Piece en las páginas de la revista Weekly Shonen Jump (Dragon Ball, Ichigo 100%, Naruto, Yu Yu Hakusho, etc.) de la editorial Shueisha, durante Agosto de 1997. Y ahora es donde viene el dato aterrador; salvo para la cuenta bancaria de Oda. ^.^ Hasta la fecha acumula 42 tomos recopilatorios, y encima sin un final en puerta sigue apareciendo, religiosamente, un nuevo capítulo todas las semanas en la revista.

El título es una mina de oro que se hizo con el puesto del manga más vendido de la historia de Japón (uahh), y la gaita se sabe que es como el azucar para las moscas. Así, el manga de One Piece ha recorrido el mundo con ediciones en Francia (Glenat), España (Planeta DeAgostini), Alemania (Carlsen), en Estados Unidos de la mano de la propia Shonen Jump versión Tio Sam y en casi toda Asia. Si bien gran parte de las historias son inventadas por

Oda, existe otra buena cantidad basada en antiguas leyendas de los siete mares, libros o películas del género o simplemente datos históricos reales. Piratas que vivieron sus épocas de gloria y que quedaron impresos en las páginas de la gloria por sus aventuras, encarnizadas batallas o misteriosos tesoros. Así como también se hace referencia a cuentos folclóricos japoneses y de otras partes del mundo. La fortuna acompañó a One Piece desde el comienzo, pero su versión animada tardó unos dos largos años en llegar a las pantallas niponas. Luego de varios desafortunados rumores sobre su producción, terminó desembarcando donde era más previsible: en Toei Animation, que hizo lo que suele hacer siempre con las series pegadoras. Además de adaptar al pie de la letra todo lo publicado en el manga, meten acá y allá sus buenos capítulos de relleno. Como también pasa siempre, ni a los fans, ni al propio autor, les hace mucha gracia esto ya que lo inventado tiende a ser en un 90% peor que lo original. Pero, bueno, es la consecuencia inevitable de que la emisión sea siempre más rápida que la serialización.

El estreno de One Piece ocurrió el 20 de Octubre de 1999 por las pantallas de Fuji TV donde el furor de esta colosa obra se hizo sentir, llegando su pasión a mantenerla al aire hasta el día de la fecha. Actualmente mientras se redactan estas líneas se ha emitido el capítulo 266 en su Japón natal, con más de diez arcos argumentales diferentes y picos de audiencia altísimos. Y otros tantos números que dan más o menos para el record Guinness como acumular 6 openings y redobles de tambores de por medio- 18 endings. La dirección del proyecto estuvo a cargo de Konosuke Uda, quien participó de la película Galaxy Express 999: Eternal Fantasy y fue asistente de dirección en varias ocasiones para Sailor Moon S y Stars. Una de las labores más complicadas, debido a los peculiares dibujos de Oda, fue

la del diseñador de personajes asistido por Noburo Kozumi, solamente asistente o animador en sus trabajos previos en Trench Muyo y la OVA de Giant Robo. Por último, la música fue creada por el tandem Kouhei Tanaka (Sakura Taisen, Gatekeepers) y Shiro Hamaguchi (Final Fantasy Unlimited, Ah! Megamisama: The Movie).

Lo lamentable es que por estas pampas haya llegado la temible versión de 4Kids, compañía que no le hace asco a masacrar cualquier anime y volverlo lo más estúpido posible para no pincharle la burbuja de la inocencia a los más niños (ver dobleaje).

En otro orden de cosas, como el autor no se conformaba con su casa quinta en Pilar y el Mini Cooper rojo, decidió dar rienda suelta a la gente de Toei y Shueisha para que se sacaran otros tantos productos de One Piece. Así es que se han creado unas siete películas y otra buena cantidad de especiales (ver sección aparte). Por otro lado, se editaron unas trece novelas entre las que se encuentran varias anime books que relatan los arcos argumentales inventados por la gente de Toei. Mientras que varias de ellas se encargan de realizar la misma labor pero basándose en las películas y los especiales.

Por último, se debe mencionar el poderoso fichín que salió para la GameCube, titulado One Piece: Garabato Rush! (Grand Battle) donde se puede controlar a uno de los dieciséis personajes principales para convertirlo en el rey pirata tras soportarse con el resto del elenco. El mismo fue lanzado en gran parte de mundo y tuvo su buena repercusión, independientemente de su homónima animada. Desde su estreno, salieron a la venta unos cuantos juegos más como el Treasure Battle, que es un estilo Mario Party con mini-juegos y otros para las líneas pocket de Nintendo.

Es que sin duda alguna, One Piece es un fenómeno de masas que ha logrado trascender el anime y el manga para anclarse en la rutina de los japoneses.



El manga y el juego de Gamecube

HAY EQUIPO: CAPTAIN TSUBASA GOLDEN 23!!

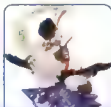
¡Agoñado porque terminó el Mundial? Arriba esa hinchada porque Yoichi Takahashi vuelve con sus galacticos nipones! Si, sí, señores: "Captain Tsubasa Golden 23" es la nueva encarnación de la saga futbolística más gloriosa de todos los tiempos. Esta nueva serie regular viene publicándose en la revista Weekly Young Jump de Shueisha desde Octubre del año pasado, lanzamiento que fue acompañado con ses nuevos y espectaculares gashapones (muñecos montables de mediana dimensión), la reedición de la serie televisiva en DVD Box y el anuncio de un nuevo juego de Captain Tsubasa para PS2 Golden 23 nos presenta a Kira Kozo (el borrachín que entrenaba a Hyuga) convertido en el nuevo DT juvenil japonés y encargado de formar el equipo de "los 23 dorados" (de ahí el nombre del manga) que se presente en las proximas Olimpiadas de Beijing 2008. Pero Misaki, Hyuga, Matsuyama y los demás indiscutidos de la Selección se las verán fúleras cuando aparezcan nuevos y desconocidos convocados: el talentisísimo Iqawa (un flaco que puede jugar en cualquier posición, incluido arquero), dos pibes de la selección japonesa de futsal, y el misterioso Soga, un japonés que juega en Brasil y se niega a participar de la selección japonesa (posible nuevo rival de Tsubasa...??). Mientras tanto, en Barcelona, Tsubasa recibe grandes noticias de parte su esposa Sanae: le llenaron la cocina de humo!! Así es, queridos amigos: Tsubasa va a ser papa (se nos planta un lagrimón a todos, carajooo!!) Surgen ahora las preguntas: ¿ganará Japón la medalla dorada?? Se convertirá Soga en un obstáculo para la selección nipona?? Será suyo el hijo de Tsubasa?? Todas estas preguntas y mucho más se irá develando con el correr de los próximos capítulos, mientras esperamos para ver si habrá salto al anime para Golden 23 y si Takahashi nos da el gustito de poder ver al "amigo del balón" compartiendo titularidad en el Barça con nuestro querido y crollisimo Lio Messi.



Captain Tsubasa Golden 23



Dos de los espectaculares gashapones



EL RETORNO DE UN CLASICO: YUKITO KISHIRO VUELVE CON GUNNM

Yukito Kishiro no deja de darle vueltas de tuerca a Gunnm (Airta en Occidente). Cuando serializó la serie original -cuya adaptación pudimos ver en los dos OVAs que salieron a la venta en nuestro país en el año 2000-, por un problema de salud tuvo que darle un final abrupto en el noveno tomo recopilatorio. Disgustado por esto, decidió realizar Gunnm: Last Order, que retomó la trama pasando por alto ese noveno tomo, aprovechando para darle un nuevo aire a la serie. Esto fue muy bien recibido por los japoneses, lo que se refleja en que Last Order se siguió serializando hasta estas fechas. Sin embargo, Kishiro recientemente decidió frenar Last Order por tres meses para continuar con Gunnm Gaiden, una serie de historias secundarias a la trama principal, que inició en 1997 y que desde entonces nunca pudo retomar. Aún no se sabe nada respecto de cuál será el leitmotiv de este nuevo Gaiden, pero los japoneses ya están en vilo esperando por las novedades de este manga que se publica en el Ultra Jump de Shueisha.



El amor es el amor



Personajes simpáticos y enojados, simpáticos y enojados, simpáticos y enojados como tampoco, Roberto Blanco: sí, sí, señores: "El Negro Blanco" es el rey de la comedia del día a día. Clarín durante siete años. Ahora sus aventuras llegan recopiladas para que de vez en cuando y lo deseara de los que lo van a descubrir.

Ah... nos olvidábamos, éste de acá al lado es el que le causó todo.



El amor es el amor

El Negro Blanco

Carlos Trillo y Ernesto García Seijas.
Serie de 10 tomos. \$8,50 c/u.

En Septiembre en kioscos y comiquerías.

TVR A

NUEVAS ADQUISICIONES PARA EL CATALOGO DE TELEPIX: IDATEN JUMP, BLACK JACK Y LO NUEVO DE G.I. JOE

La distribuidora Telepix Entertainment anunció nuevos títulos que tendrán disponible para los canales latinoamericanos en los próximos meses.

- **Idaten Jump:** Sho Yamato, durante una competencia en mountain bike, es transportado junto a dos amigos a "X Zone", y para escapar de ahí tiene que juntar diez emblemas ganando otras tantas carreras (Idaten Battles) en diversos escenarios. Idaten Jump se está emitiendo por TV Tokyo desde Octubre en diversos escenarios. Idaten Jump cuenta con realización de Production I.G. y se basa en un manga de Toshihiro Fujiwara.

- **Black Jack:** Telepix adquirió la antecédente serie de TV del médico favorito del talento Osamu Tezuka, realizada entre 2004 y 2005. Al igual que Idaten Jump llegará a nuestro país hacia fin de año o principios del siguiente. Cuenta con 61 episodios.

- **G.I. Joe Sigma Six:** La nueva encarnación de esta serie vende-jugueteros-de-guerra de Hasbro, tiene todas las fichas para cosechar nuevos seguidores, puesto que la animación ha sido encomendada a la gente de Gonzo, el grosso estudio japonés. Los 26 episodios de Sigma Six se estrenarán por Cartoon Network en los próximos meses.

Asimismo, se anunció que Fullmetal Alchemist también estará distribuido por Telepix.



Idaten Jump



Black Jack



G.I. Joe Sigma Six

DEATH NOTE SEDUCE CON MORBO INTELIGENTE

Migma policial, muerte y dicotomías bien-mal son la esencia del último mega éxito en Japón: Death Note, salido de los trazos de Takeshi Obata (Hikaru no Go) y la pluma del novel Tsugumi Ooba, el cual capturó desde su aparición en Abril de 2004 en la Shonen Jump de Shueisha, la atención incondicional de múltiples seguidores.

Con un argumento que oscila entre la novela negra y el relato policial inglés,

Death Note plantea un interrogante moral inquietante: que sucedería si el poder de quitar la vida recayera en una joven mentes brillante? Cuando Light Yagami encuentra el death note (cuaderno de la muerte) que Ryuk, un shinigami (una especie de dios de la muerte), dejó caer a la Tierra por error, no sólo aprende a usarlo con total soltura tras engañar a su propietario, sino que se propone una empresa de lo más altruista: eliminar a cuanto asesino y criminal se cruce ante su vista, escribiendo su nombre en el cuaderno fatal. Pero al poco tiempo Light - o Kira (por 'killer' en japonés), como lo apodan sus fans después de ganar fama con la acción de 'borrar a los malos', comienza a ser perseguido por un tal L, que parece ser un misterioso detective cuya obsesión es encontrar a 'Kira' y llevarlo a la silla eléctrica... Death Note, cuya trama concluyó hace unos meses en el tomo #12, cuenta además con dos live-action (en realidad uno ya fue estrenado en Junio y el otro hará lo propio en Octubre), e incluso un anime homónimo tendrá su esperada premiere en el venidero otoño nipón.



El Migma



La peli

MUGEN YUKAI Y CUMBRE OTAKU: POR FANS Y PARA FANS

El equipo de Lazer estuvo presente en dos eventos que nuclearon al fandom local, mediante propuestas económicas destinadas tanto a la difusión del arte original como así también el hecho de pasar un agradable rato entre amigos en un buen ambiente.

Mugen Yukai, hecho el 20 y 21 de Mayo, fue organizado con fines benéficos por el Club Rotaract de Florida en colaboración con varias organizaciones de fans. Entre sus múltiples actividades figuraron karaoke, exhibiciones de Tatsumaki, Matsuri Daiko, artes marciales, los grupos coreográficos 2B1 y Magic Kaizer, show de las bandas Kairan, los ABC y Leprechaun (pogo incluido) e como siempre proyecciones de los fansubs Daicon, Kaze, Animefest y Washi. También concursos de dibujo y literatura, y el querido Cosplay que ilustra estas líneas.

En tanto, recientemente los días 28 y 29 de Julio volvió luego de una pausa de dos años la Cumbre Otaku, en el Jardín Japonés. Pese al terrible frío se implementaron novedosas propuestas, como una búsqueda del tesoro y el hecho de que el cosplay por primera vez utilizara un sistema de puntuación que hace más justa la elección. También hubo concursos de karaoke y trivía, y la actuación de las bandas Raiven y Kayran.



CUMBRE OTAKU



MUGEN YUKAI

KARIN, LA VAMPIRESA ADOLESCENTE

Al ser una comedia romántica, Karin se apartó de las convencionales series de vampiros y fue cosechando desde el 3 de Noviembre de 2005 (día de su estreno por la señal WOWOW), una gran cantidad de fanáticos y admiradores en el país nipón, debido a su frescura. La historia presenta a Karin Maaka, una chica común y corriente, o por lo menos eso lo que parece. En realidad ella proviene de una larga estirpe de vampiros que emigraron a Japón hace doscientos años. Pero, a diferencia de cualquier otro "paisano", o incluso de su propia familia, Karin no sólo es capaz de vivir a la luz del sol, sino que también en vez de necesitar sangre, la produce (y en exceso vía violentas hemorragias nasales). Gracias a estas diferencias que tiene con el resto de los de su clase es que ella puede ir a la escuela como cualquier hijo de vecino; y es ahí donde conoce a Usui Kenta, un joven solitario que acaba de llegar al colegio. Por esas vueltas de la vida, Usui se entera del lúgubre secreto de Karin y, de esta manera, es que se comienza a forjar una amistad entre ellos, que luego con el tiempo "tal vez" pase a ser algo más... Producida por el estudio J.C.Staff, Frontier Works, Kadokawa y el mismo canal WOWOW, llegó a tener un total de 24 episodios, finalizando el 11 de Mayo de este año. El anime se basa en un comic de Yuna Kagesaki que lleva 8 tomos y publica Kadokawa Shoten.



Karin y Usui

RAY: INCUCAI BLACK MARKET

A pesar de que estuvo escasos episodios al aire -mantuvo la media de trece caps- el anime de Ray logró que la crítica y el público poseen sus ojos en ella de una manera particular. Y no es para menos debido al peculiar estilo narrativo de Akhito Yoshitomi (el también creador de la conocida Eat-Man, que acá pasara por las pantallas de Locomotion).

Ray the Animation -tal su título original- que tuvo su premiere el 5 de Abril de la mano de TVK y se extendió hasta el pasado 28 de Junio, narra a secas la misma historia que cuenta el manga (abierto en Japón) de 7 volúmenes, publicados por la editorial Akita Shoten en la revista Champion Red.

Ray es criada en una granja de donación de órganos y de pequeña le sacan los ojos para venderlos en el mercado negro. Con cierta ayuda recupera su capacidad para ver, pero con el plus de tener visión de rayos-x. Ahora baja la fachada de su laburo como enfermera buscará venganza, e irá tras los que la lastimaron en el pasado. "Ojos de cielo" interpretado por Andrea Bocelli y Stevie Wonder, hubiese sido el opening hecha a medida. ^{A.A.}



Ray: el manga y el anime

GOLGO 13 LLEGA AL TOMO 140 (UN MANGA DE BOLSILLO...)

El pasado 4 de Mayo Golgo 13, o 'Golgo The Professional', alcanzó la realmente impresionante cifra de 140 tomos recopilatorios... número sólo superado por Kochikame (148). Golgo se serializa desde Octubre de 1968 (arrancó en Shogakukan y continúa en la editorial Leed Sha)... algo así como una reliquia japonesa que conserva y suma aficionados con el paso del tiempo. El título de Golgo 13 remite a la colina decimotercera del monte Golgota donde, según la tradición cristiana, Jesús fue crucificado. Duke Togo tomó este simpático alias para su oficio como agente secreto - asesino a sueldo de la organización que venga. Golgo 13 es algo así como el James Bond japonés pero con la suerte de poseer todos los vicios del agente inglés a la enésima potencia: no tiene principios ni valores, se excede en el sexo, el alcohol y las armas, se jacta de su carácter retorcido y fuma como una bestia. Es decir, es un capo. Y, por supuesto, tiene una garantía del 99,8% de acertar en el blanco con su zarpado rifle M-16. Del manga homónimo de Takao Saito (Barom One) se desprende una adaptación en película llamada The Professional: Golgo 13 y su escuela Golgo 13: Queen Bee que le dieron a esta historia fama internacional.



IVREA TENDRA STAND EN MEGACOMICS '06!

Como siempre, Irea tendrá stand y actividades en la convención Megacomics '06, el evento que ya es un clásico en Buenos Aires, y que nuclea a lo más granado del fandom y la industria local del manga y anime, los súperhechos, los juegos y el género fantástico. La convención será del 5 al 8 de Octubre en el Centro de Exposiciones de la Ciudad de Buenos Aires (Figueroa Alcorca y Pueyrredón). Irea contará con un espacioso stand donde podrán conseguirse todos sus productos publicados desde 1997 a precios especiales. Además, cada día del evento estará presente el staff de Lazer y la línea Manga así como los autores de Reparaciones Fina, Anita, El Negro Blanco, Mar del Plalta, Real Clohe, Sick Bird y Legión. Estos artistas nacionales estarán dibujando, sacándose fotos y firmando autógrafos para quienes lo deseen. Y también ya están anunciados concursos de cosplay, charlas, sesiones de body painting e, incluso, invitados sorpresa.



SALDRÍAN A FINAL DE AÑO LOS NUEVOS OVAS DE SAINT SEIYA HADES

En Japón, para bien o para mal, Saint Seiya sigue dando que hablar: en este último tiempo se confirmó la realización de la continuación de las OVAs de la Saga de Hades en su etapa del Meikai-hen (Infierno). De esta forma se transforma en un hecho la adaptación de lo que quedó sin animar de lo que ocurre en el inframundo, llegando al fin a mostrar los momentos más interesantes y emocionantes de esta saga (léase la escena del Muro de los Lamentos). Ya salió una imagen promocional oficial para darle la confirmación final incluso, donde se puede ver al tan esperado Aioros de Sagitario apuntando su flecha hacia el muro junto a los otros once caballeros de oro!



La continuación de Hades

Aparentemente estas nuevas OVAs (aún no se menciona qué cantidad serán) comenzarán a salir a fines de este 2006 en Japón, más probablemente en el mes de Diciembre. De momento tampoco se sabe quiénes formarán parte del staff de animación y dirección, aunque los fans esperan que regrese Yamauchi (el director de las primeras trece OVAs de esta saga), quien no estuvo presente en las últimas seis OVAs. Pero no sólo de anime se vive, sino que también se anunció la publicación de un nuevo manga bautizado como "Saint Seiya - Next Dimension - La leyenda del Rey del Inframundo" que, de hecho, comenzó a serializarse en Agosto en la Weekly Shonen-Champion de Akita Shoten -misma editorial que publica Episode G- y que narrará hechos de la antigua guerra sagrada (cuando Dohko y Shion eran jóvenes!). Cabe destacar que es dibujado por el propio Masami Kurumada.



SAINT SEIYA - NEXT DIMENSION - LA LEYENDA DEL REY DEL INFRAMUNDO

MAGIC KIDS DEJO DE EMITIR: CRONICA DE UNA DESAPARICION ANUNCIADA

Desechado un plan que pretendía relanzarlo y transformarlo, Magic Kids, el otrora canal que la rompió emitiendo exitosas series de anime, ha formalmente dejado de existir. Su insostenible situación (estaba perdiendo la misma programación desde hace más de un año y hasta frenó la realización de programas propios, el mayor sostén del canal) coincidió con un cambio de política en la norteamericana Liberty Global, actual propietaria de Pramer, empresa que distribuía y comercializaba Magic. Actualmente, Liberty desea fortalecer las señales de Fraser cuya producción de contenidos resulte de interés para un público regional y global, más allá de las fronteras de nuestro país, como lo que ejemplifican los exitosos Cosmopolitan TV o Elqourmet.com. En este contexto, están cerrando las señales que emiten enlatados (Magic Kids) y las que comercializan espacios de tiempo (Plus Satellit y P+E). Una verdadera lástima, ya que con Magic se va la última de las señales locales de animación, en el mismo camino de los también difuntos Big Channel -absorbido por el propio Magic- y Cablin -comprado por una empresa que amagó con hacer un canal grosso y terminó cagándolo y fundiéndolo-.



Los días por los que uno vive

Leandro Oberto
Editor



Allá lejos en el tiempo, cuando cursaba los primeros años de secundaria, recuerdo que había decidido clasificar a los días según su trascendencia, pasando a llamar a mis favoritos como "días por los que uno vive".

El concepto básico es que eran aquellos días donde las propias acciones y decisiones personales habían sido la mecha de una serie de eventos y situaciones donde todo parece fluir perfecto y mágicamente, provocando un aluvión de felicidad a lo más profundo del alma. O sea que no sólo eran perfectos, sino que uno mismo había sido el causal de que así fuera, lo cual los hacía doblemente satisfactorios.

Por supuesto este tipo de días no abundan en la vida, tal vez habrá como mucho 4 o 5 en un año cuando las cosas van bien, pero se supone que son tan gloriosos que justifican la existencia de todos los demás días.

Este año, luego de mucho tiempo, se me cruzó por la cabeza ese viejo concepto de mi adolescencia y me di cuenta de que, aunque ya no lo tenía en mente de forma cotidiana, justamente esta sección de la revista estaba inspirada en él. Las fotos que suelo poner abajo, mostrándome en algún lugar, son casi siempre de "días por los que uno vive", o si no hay en ese lapso de su versión menos pretenciosa: "momentos por los que uno vive".

Sonará obvio; pero tal vez el sentido de la vida y la felicidad consisten en eso, en conseguir suficientes de estos días y momentos. Tal vez la felicidad absoluta no es algo que pueda, o valga la pena, tomarse de forma metódica, día a día, semana a semana. Tal vez es algo que sólo tiene sentido en versión superconcentrada, que nos llega e impacta y luego nuestra mente se encarga de almacenarla e iría diluyendo gradualmente en nuestra vida a veces para que funcionemos hasta la próxima dosis.

Sin duda a seguir las esperas se hacen largos y uno empieza a sentir que algo le falta y teme, pero de una u otra forma los días y momentos por los que uno vive siempre vuelven. La vida "siempre vuelve a dar nuevas chances, una vuelta más"...

LAZER

Director General
Leandro Oberto

Coordinación Editorial General
Javier Heredia (gráfica)
Marcelo Vicente (textos)

Jefes de Redacción
Ricardo "Tati" Pérez
Agustín Gómez Sanz

Jefa de Producción
Marina Fornaguera

Diseño Gráfico
Pablo Ventimiglia
Pablo Broqua
Leonardo Gutierrez
Tory Cesli
Mónica Lorente

Redactores - Producción
Leandro Iraoz
Alejo García Valdearena
Juan Ignacio Quiroga
Eduardo Di Costa
Cynthia Hajdinjak
Brandita Figueroa
Adrián Guarracino
Valeria Orquera

LAZER

LAZER # 39

Una publicación mensual de Editorial Linea S.A.
Resolución 102/02 - 10/02/02
C/1021 - Buenos Aires, Argentina

Presidente - Dirección editorial
Leandro Oberto
Vicepresidente - Editor Responsable
Marina Fornaguera
Departamento de Finanzas y producción
Graciela Escobar
Susana Zequero
Evangalina Jáimes

ISSN 1675-5028 - Registro de peso industrial
N° 898282 - All the trademarks names and
the original art, including the copyright, included
in this edition, belong to their respective
holders. Todos los nombres y marcas
registradas en esta revista son propiedad de
sus respectivos titulares. Todos los derechos
reservados. No se permite la explotación
por múltiples periodísticos.
Año 10 © 2006, Editorial Linea S.A.

Distribuido en: **Katana**, Argentina; **DF**,
Pablo Santoro, Uruguay; **1300**, Chile; **Cap**,
Chile; **GBA**,
DIGA Luis Saenz, Italia; **1832**, Cap Fed.
México del Norte
Distribución: **Fuera de Argentina**,
Editorial Linea S.A.

Planta Impresora: **Quisquero**, Work-A-Print
18 de Agosto de 2006
Impreso en Argentina

NEWS

CARTOON PISA EL ACCELERADOR: LLEGAN SAMURAI CHAMPLOO, MONKEY TYPHOON Y LA PELICULA METROPOLIS

Pasados algunos meses de la nueva etapa que encarará Cartoon Network respecto de la emisión de anime más fuerte, Lazer se puso en contacto con Jeanette Pasuizaca de Cartoon Network, quien nos comentó: "Ahora Toonami es para adultos. Posee una placa que advierte que los contenidos no son recomendables para menores de 18 años al comienzo y la idea es emitir todas las series sin censura para los verdaderos fans. No obstante, escenas extremadamente fuertes serán consideradas y tal vez editadas antes de salir al aire". Así es como Dragon Ball se pasó mucho más entera que en Magic Kids. Además, está confirmado que CN emitirá las tres series de TV, diecisiete películas y tres especiales de la obra de Toriyama. El miércoles 23 de Agosto estrena la remake "El camino del más fuerte", realizada en 1996 y el miércoles 13 de Septiembre Aventura Mística, la tercera de las películas originales (las primeras dos se emitieron el 28/05 y 01/08 respectivamente). En tanto, en Noviembre se reestrena Dragon Ball Z, siempre a las 0:00 hs. y de a dos episodios diarios. Repasando la actividad del canal en estos meses tenemos lo siguiente: Julio: Llega Ranma 1/2 para cerrar el bloque a la 1:30, otra vez acosada por la censura, pero "afortunadamente" sin llegar a los niveles de Magic (Léase: al menos se entiende la trama). También Viewtiful Joe a las 2:30 hs. El mes se completó con la película Memories, de Katsuhiko Otomo. Agosto: Zatch Bell en reemplazo de One Piece, a las 23:30 hs. La serie tradicional de Pokémon recuperó horarios a las 15, 22 y 3 hs. con capítulos estreno. El 15 vuelve a emitirse Cinderella Boy en el lugar de Sakura Wars (0:30), en tanto que la Toonami Movie de Agosto no será anime sino dos precuelas animadas norteamericanas de conocidas películas: The Chronicles of Riddick y Van Helsing.

Septiembre: Monkey Typhoon (Bandidos del tiempo) tomará el lugar de Ashita no Nadja desde el lunes 4 a las 2 de la madrugada. Samurai Champloo llegará el lunes 18 a la 1. En este caso la Toonami Movie será la laureada adaptación animada de una manga de Osamu Tezuka: Metropolis, a estrenarse el jueves 28. Otro regreso que será muy bien recibido es Runomi Kenshin (Samurai X), que desde el 7 rá después de las 0:30 hs. Para lo que resta del año, queda otro gran estreno: la película de Yu Yu Hakusho (Pelea por el infierno) será la Toonami Movie del jueves 26 de Octubre.



The Chronicles of Riddick



Yu Yu Hakusho (Pelea por el infierno)



Samurai Champloo



Ranma 1/2 y Dragon Ball menos censuradas que en Magic



Monkey Typhoon

En Montseny, un paisaje a la Heidi mientras charlabamos de la vida con una amiga - Junio 06



AGO 2006 - ARGENTINA \$6,-

>>>> ANIMACION, SERIES Y LA CORRUPCION DEL MUNDO!

LAYER

#39

TVRÉA



MAYU SHINJO
LA AUTORA MAS
ZARPADA DEL SHOJO



HUNTER X HUNTER
GRAN EXITO DEL AUTOR
DE YUYU HAKUSHO



**ENTREVISTA
EXCLUSIVA**
TODO LO QUE SE VIENE



**EL VERDADERO ORIGEN
DE POWER RANGERS**



MASACRADA EN USA, PERO AL FIN LLEGO

ONE PIECE

EL AUTOR, EL MANGA Y LAS PELICULAS INEDITAS