

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

# L'AZER

#40

IVREA



LA OBRA DE TAKAHASHI LA SIGUE ROMPIENDO

# INUYASHA

EL FINAL INEDITO, TODAS LAS PELICULAS Y **SARASA SARASA**

## La gravedad

Leandro Oberto  
Editor

Unos días atrás, en el medio de una fiesta muy descontrolada, me he acercado un amigo y una amiga y me dicen que se han puesto en pareja. Aun en el estado en el que estaba (ya faltaba poco para el amanecer) lo primero que me vino a la mente y que dije fue: "era previsible".

Objetivamente no lo era en absoluto, ya que cada uno de ellos no hasta hace mucho había estado en relaciones de pareja muy largas con amigos muy cercanos del otro/a, y ambos son personas muy rectas y cuidadosas con respecto a los sentimientos. Aun así el desenlace en mi mente inmediatamente me pareció lo más natural del mundo. Al día siguiente, pensando en mi propia relación actual y en otras situaciones similares que voy viendo, creí ver como una especie de pequeña revelación sobre la vida: la presencia determinante de la gravedad.

Esta fuerza probablemente es la más importante y excluyente que existe en el universo. Recordemos que, por ejemplo, la gravedad de un agujero negro es tan grande que ni la luz ni el tiempo pueden escapar a ella (vaya concepto!). En el vertigo cotidiano uno tiende a pasar por alto que, en el fondo, su versión psicológica -la llamada atracción- es por lógica también el eje básico de todo lo social. No digo que ciertas cosas estén predeterminadas, pero parece evidente que existe una gravitación natural a que ciertas cosas sucedan si se dan mínimamente las condiciones de acercamiento entre dos gravedades. Me animaría a aventurar que cada uno de nosotros tenemos una especie de valor numérico, de campos magnéticos, que nos acercan irrevocablemente hacia otras personas específicas si estas basan por nuestro campo de acción. Atracción que puede evitarse según la fuerza externa que se ponga en el medio, pero que si es muy fuerte puede aniquilar cualquier cosa o que fluye inevitablemente hacia ahí si un día la fuerza que la separaba desaparece. De la misma forma que dos imanes se mueven a unisono con una madera de por medio y que se uniran inevitablemente si se quita esa madera.

La gravedad puede ser vencida, sin duda. Pero basta ver el enorme gasto de energía que le requiere a los cohetes escapar al campo gravitatorio de la Tierra para darse una idea de por dónde viene el malito. Como decía, no creo que las cosas estén predeterminadas, pero creo que si tenemos valores numéricos. Que cada uno sume un 2, un 3, un 5, etc. Si ponés un 2 al lado de otro 2 siempre va a dar 4. Creo que intuitivamente sabemos perfectamente estas cosas y podemos ver el valor matemático de las personas de cara a las relaciones y, por tanto, el resultado inevitable de poner esos dos números lo suficientemente cerca como para que sumen. Podemos ignorarlos y luchar contra ellos, pero esos valores están ahí y con ellos la gravitación natural a que se se llegan a juntar den los resultados matemáticamente invariables que intuimos.

# LAZER

Director General  
Leandro Oberto

Coordinación Editorial General  
Juan Ignacio Quiroga (textos)  
Javier Heredia (gráfica)

Jefes de Redacción  
Marcelo Vicente  
Agustín Gómez Sanz

Directora de Producción  
Marina Fornaguera

Diseño Gráfico  
Paula Ventimiglia  
Pablo Broqua  
Leonardo Gutierrez  
Vicer Cesli  
Mónica Lorente

Redactores - Producción  
Eduardo Di Costa  
Brenda Figuerola  
Marilena González Da Ré  
Adrián Guarracino  
Lucía Foa  
Alejo García Valdearena  
Leandro Irajiz  
Cynthia Hajinjak  
Claudio Ventimiglia

## LAZER

### LAZER # 40

Una publicación mensual  
de Editorial Lazer S.A.  
C/Alfonso Martínez 10  
10000, Bahía Blanca, Argentina

Presidente - Dirección editorial:

Leandro Oberto

Vicepresidente - Editor Responsable:

Marina Fornaguera

Departamento de Finanzas y producción:

Graciela Escobar

Susana Ezquerro

Evangélica Jaimés

ISSN 0229-5020 - Registro de poses intelectuales  
N° 88880 - All the Brandproduct Naruto and  
Shounin are trademarks in registered trademarks  
of their owners. Todos los derechos y marcas  
reservadas. All rights reserved. No copyright. No  
reproduction without the computer's approval and  
the author's permission.  
Notas: © 2006. Editorial Lazer S.A.

Distribuido en Buenos Aires por:  
Editorial Lazer, Montevideo 1048, Cap Fed  
(Capital y CBA)  
DGA (Las Siete Pintas) 1832 Cap Fed  
Mendoza del Puerto  
Distribución fuera de Argentina:  
Editorial Lazer S.A.

Planta Impresora: Quilbehr World Print

1 de Diciembre de 2006  
Prinidad in Argentina

# LAZER NEWS

## CARTOON NETWORK LANZA SUS CARTAS MAS FUERTES PARA 2007: NARUTO Y SEIYA HADES

Tras varios meses de espera, finalmente Cartoon Network anunció las fechas de estreno de dos de los animés más impactantes y exitosos de los últimos años. El primero es nada menos que Naruto, una creación de Masashi Kishimoto, que goza de importante fama entre los fanáticos y hasta llegó a ser considerado el DragonBall del nuevo siglo. La serie, comercializada en la región por Viz Media, llegará a las pantallas locales el lunes 11 de Enero en un horario bastante importante: lunes a viernes a las 22:30 hs. (Justo después de Pokémon). Esto implicará además que desde las 22 hasta las 4 de la madrugada, toda la programación será anime, ya que el mismo día a las 23:00 hs. regresa Zatch Bell, otra de las apuestas de Viz en la región, que ya se había emitido meses atrás. Volviendo a Naruto, hay que mencionar que a la fecha tanto la serie de TV como la historieta en la que se basa (serializada en el afamado Shonen Jump de Shueisha) no han finalizado, contando el anime con más de 210 episodios y el manga con 34 tomos a la fecha. Como ocurre con toda serie exitosa, existen tres películas de Naruto que se pasaron en cines japoneses y tres OVAs.

Cuenta la historia que hace unos años, un demonio-zorro de nueve colas (kyuubi) azotaba Konoha, un pueblo de ninjas. El hokage del lugar, que vendría a ser el líder que tiene el más elevado grado de ninja, logra dominarlo y sellarlo en el cuerpo de un recién nacido: Naruto Uzumaki, el protagonista y el que le da nombre a la serie. Al principio Naruto es uno de tantos estudiantes para ninja que busca convertirse -a muy largo plazo- en el mejor de los Hokage. Pero para ello debe entrenarse con diversos maestros, aprender y ejecutar diversas técnicas e ir superando varios rangos, a la par que van ir surgiendo los clásicos amigos, adversarios, enemigos, etc. Lo que Cartoon Network emitirá es el primer bloque de 52 episodios, que abarca el inicio de la historia, el entrenamiento de Naruto, Sakura y Sasuke bajo la tutela del maestro Kakashi y buena parte de la prueba para pasar de gennin a chounnin (tipo EGB al Polimodal). Otro de los cambios que ocurrirán el 11 de Enero, comprende el regreso de Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya) en el a-es-a-hora-duermo-porque-estudio-o-trabajo horario de las 2 de la madrugada con una particularidad: arrancará en el episodio 74 (inicio de la saga de Asgard) para, tras el episodio 114 dar inicio a (cha chan cha chan...!) LA SAGA DE HADES! La adaptación animada en 2002 de lo que pasa después de la serie de TV. Este estreno se producirá a mediados de Marzo.



NARUTO: en Enero



SAGA DE HADES: en Marzo

En Santa Susanna, solo en una playa desierta un libro domingo a la tarde de otoño - Noviembre de 2006

## HONEY & CLOVER Y ZOIDS GENESIS LLEGAN A LATINOAMERICA

Recientemente la distribuidora Viz Media ha anunciado que entre su catálogo de productos para 2007 figurará uno de los últimos shōjo más trascendentes en Japón: Honey and Clover (Hachimitsu to Clover), una impecable historia sobre Hagumi, Yuuta, Ayumi, Takumi y Shinobu: jóvenes universitarios de bellas artes cuya amistad estaba totalmente consolidada hasta que los fatidicos triángulos amorosos la ponen en riesgo. Honey and Clover actualmente se compone de dos series de TV (de 26 y 12 capítulos respectivamente), una película live-action (estrenada hace poco en cines japoneses) y por supuesto el manga de Chika Umino que le dio origen, el cual en Japón es publicado con gran éxito por Shueisha, y a la fecha recopiló diez tomos. Los fans locales de seguro tendrán muy presente su opening 'Dramatic', por Yuki, la ex vocalista de Judy and Mary que cantó Sobakasu de Rurouni Kenshin, ya que el videoclip estuvo al aire un buen tiempo dentro del segmento Animedia, del canal Animax. En tanto, Zoids Genesis también llegará de la mano de Viz. Se trata de la cuarta serie del universo Zoids, donde esta vez los clásicos bichos mecánicos deben enfrentarse a unos misteriosos Bio-Zoids que nadie sabe de dónde salieron (hasta el último capítulo, claro). Ambas series estarían llegando a los canales locales hacia mediados de 2007.



HONEY & CLOVER



ZOIDS GENESIS

## PATORUZITO HASTA EN EL JUGO

La célebre creación de Dante Quintero ganó nuevas reencarnaciones en los últimos tiempos. A la película emitida en las vacaciones de invierno -Patoruzito 2, la gran aventura- se le sumó hace poco una serie de cinco cortos realizados en colaboración con Cartoon Network, obviamente emitidos por este último. La emisión se realizó en una semana del 31 de Julio al 4 de Agosto de a un corto por día, emitiéndose todos juntos de un saque el sábado 5 y domingo 6 del mismo mes. Acá, el Profesor Alamo y Kan descubren un huevo de dinosaurio en una cueva tapada por un glaciar. Patoruzito, Isidorito, Chacha, Nancul y Upta tienen que evitar que Kan domine al mundo gracias a la bomba Mega-sauria, que contiene una radiación guardada por millones de años en huevos de dinosaurios y que es capaz de terminar con cualquier vestigio de vida en apenas segundos. Todo bien con estas propuestas, pero como bien dice Liniers en la entrevista publicada en este número, si siempre se le hace algo animado con chicos acá le tienen que poner voces de viejos de 80 años pasados de whisky...



## ANIMAX ESTRENARA TWIN SPICA

El anime de Twin Spica (Futatsu no Spica) formará parte de la grilla de Animax durante el venidero 2007. Está basada en un manga de Kou Yaginuma que a la fecha se sigue serializando y alcanzó diez tomos. La historia cuenta acerca de Asumi Kamogawa. Cuando esta chica era bebé, un cohete cayó en su casa, provocando que su madre quedé en coma por cinco años, hasta que finalmente muere. Durante el funeral, a Asumi se le aparece el Señor León, espíritu de un pasajero de ese cohete, a través del cual la nena proyecta su sueño de convertirse en astronauta y salir a conquistar el espacio. Bizarro, pero emotivo y tierno. La serie está por entrar al estudio de doblaje y de no mediar inconvenientes, se estaría estrenando en el próximo mes de Febrero.



## SALDRAN 4 PELICULAS NUEVAS DE EVANGELION, LA PRIMERA EN 2007

Pocas semanas atrás, los fanáticos del anime en general y de Evangelion en particular se vieron conmocionados ante la noticia de que confirmadamente entrarán en producción no una sino CUATRO películas de la serie más exitosa de Gainax. El proyecto se ha dado en llamar provisoriamente Rebuild of Evangelion, y la primera de estas producciones está fechada para mediados de 2007. La idea es presentar una trama que si bien está relacionada con lo ya conocido, también pueda ser vista por gente que jamás conoció la historia de Shinji Ikari y la organización NERV. De hecho, Shinji -al menos en la primera de las películas- no será el protagonista, sino los siempre intrigantes Kaworu Nagisa y Rei Ayanami. Es más, la gente de Gainax pretende reconfigurar las partes que ya estaban como una "vieja centuria" (en relación al título original japonés de Evangelion, que justamente empieza con "nueva centuria"). Hideaki Anno, una vez más como cabeza del proyecto, hasta mencionó que pretende que Evangelion sea una saga generacional como lo es Gundam. De momento lo confirmamos es lo siguiente:

- Rebuild of Evangelion:01 como se mencionó, saldrá a mediados de 2007, durará 90 minutos y será básicamente una precuela de la serie de TV, aunque ubicada en los primeros episodios de ésta.
- Rebuild of Evangelion:02 saldrá en Enero de 2008 y también será de 90 minutos. Su trama también comprenderá momentos paralelos a la serie de TV, pero en partes más avanzadas.
- Rebuild of Evangelion:03-04 (Latter Part + Last Program) cada una durará 45 minutos y se estrenarán hacia Junio de 2008. 03 se desarrollará paralelamente a los eventos de los extraños episodios 25 y 26 de la serie de TV, mientras que 04 va a ser completa y absolutamente nuevo (considerando que es muy posible que en las otras tres partes se utilicen algunas secuencias de la serie original).
- Y además, se anunciaron dos nuevos videogames para PS2 que pretenden destrabar diversos puntos oscuros de la serie de TV. El primero en salir será "Detective Evangelion", donde Shinji Ikari investiga una serie de asesinatos en Tokyo III con Kaworu Nagisa como principal sospecho. El otro nuevo game es "Secret of Evangelion". Acá controlamos a un personaje original del juego: Kyouya Akitzuki, 29 años, quien fuera amigo de colegio de Kaji, Misato y Ritsuko, es ahora agente secreto del servicio de inteligencia de Nerv, y a través de ella la intención es develar misterios ocultos en la trama de los episodios 17 al 24 y la película The End of Evangelion. Ambos juegos saldrán en Diciembre de este año, con una semana de diferencia uno de otro. Detective Evangelion es realizado por Broccoli (los mismos de Di Gi Charat, Galaxy Angel y Pita-Ten) mientras que Secret of Evangelion es de la empresa Cyberfront.



SECRET OF EVANGELION



ILUSTRACION INEDITA PUBLICADA EN NEWTYPE

## CAZAME ESTA, TELENOCHE! CANAL 13 HABLA DEL FENOMENO ANIME

Ante la desesperación por buscar noticias "de color", es motivo recurrente hablar sobre el fandom local de comiqueiros. Fue en el pasado cuando periodistas como Hadad o Mónica Cahen D'Anvers en sendos programas defenestraban cosas como Lazer o Ranma 1/2 cuando no tenían ni la más puta idea de lo que estaban hablando (típico síndrome de viejo choto de quejarse de todo lo que no les parece convencional). No obstante, debido a la masividad que consiguió todo eso (¡el) progresivamente fueron adoptando un tono más amable y menos crítico. La última muestra fue un especial de tres partes emitido a fines de Septiembre dentro del segmento denominado Caza Tendencias de Telenoche, el noticiero de Canal 13. Qué se puede esperar de gente que en algún momento dijo -en un total desconocimiento de la materia- que Los Simpson es el dibujo más largo de la historia... El artículo en sí es algo ameno, muy superficial. No obstante, si bien dentro de todo el contenido -sin entrar en pretensiones- es ligeramente correcto, peca de contener un gran mozo: Engloban a todo este gusto por anime, manga y música japonesa en un término totalmente errado: J-Pop (que en realidad es la forma en que se llama a la música japonesa pop, no a todo en general! Bestias!). En fin, una lástima, puesto que la intención de este artículo es exacerbar la diferencia que hay entre gente que consume o no este tipo de productos, haciéndolo pasar como algo cerrado, autoboqueado y con códigos propios, cuando en realidad es algo que cada vez más está alejándose de esas siniestras cualidades.

No obstante, esta vez a diferencia de veces pasadas optaron por consultar a gente que está en el tema. Es así que salieron reporteados Gerardo Busto de la comiquería Camelot, la célebre cosplayer Victoria Ruiz Menna / Chun-Li, gente del Centro Nikkei de formación en idioma japonés y los chicos de la banda Clover, una de las pocas que actualmente se dedican -bien- a interpretar covers de temas de anime y J-Music...



## LOS NUEVOS PROYECTOS DE TAKEHIKO INOUE

Como ya hicieran Akira Toriyama o Yoshiyuki Sadamoto, el creador de Slam Dunk y Vagabond realizó los diseños para un videogame, en este caso un juego RPG que se viene exclusivamente para la para X-Box 360. Se trata de Lost Odyssey, videogame cuyo staff de desarrollo incluye nada mas ni nada menos al creador de la histórica saga Final Fantasy. Entre otros planes, su empresa, IT Planning, piensa sacar próximamente un DVD donde muestra su proceso de dibujo y hasta planea establecer una beca de basquet para jugadores amateurs!



## VUELVA LAS TORTUGAS NINJA! Y EN CGI!

Imagi films, en conjunto con TMNT Company, se encuentran trabajando en una nueva película, la cuarta en llegar a la pantalla grande. La novedad de esta producción -que está pautado se estrene el 30 de Marzo de 2007- es que será realizada enteramente en animación CG, al estilo Final Fantasy VII Advent Children. En esta historia, las tortugas nuevamente deben enfrentarse al Foot clan, quienes esta vez están al mando de Max Winters, un empresario industrial que está reuniendo monstruos ancestrales para dominar al mundo. Harán aparición tanto las cuatro tortugas como April O'Neil y Casey Jones. Se preveen espectaculares escenas de acción, aunque por el trailer que la Warner hizo circular, se teme que se estupidice mucho la trama para captar más publico infantil. Sumado a que las tortugas están medio anoréxicas....



## OBAN STAR-RACERS: ANIME FRANCHUTE EN JETIX

Llegó la noticia del año! (novedades copadas en Jetix tenemos una vez por año). Se acaba de estrenar Oban Star-Racers, una coproducción Francia-Japón de 26 episodios, encabezada por la productora "Sav! The World Productions". Si bien la intención original con esta serie era que una empresa francesa la realice completamente en 3D, finalmente se optó por un mix con animación japonesa, la cual quedó a cargo de Hal Film Maker (Saber Marionette J, Slayers Premium). Las escenas 3D quedaron al estilo Initial D, Carreras y naves. Y es que la base de esta serie es la gran carrera de Oban, que se lleva a cabo entre pilotos de toda la galaxia, que por el lado de la Tierra inmiscuirá a una chica llamada Molly, justo que encontró a su padre perdido y éste la rechaza. Se está emitiendo de Lunes a Viernes a las 21:30 hs. por Jetix.



## HEROES: COMO X-MEN PERO SIN MUTANTES DISCRIMINADOS

Un subgénero tan trillado como las series de superhéroes es algo muy jodido en lo que innovar. Y más aun que aparezca una que lo hace y además sea reconocida. Heroes trata acerca de la vida de nueve personas que no comparten relación alguna, pero que se ven envueltas por el mismo fenómeno: de la nada ganan superpoderes. Así tenemos un grupo de hombres y mujeres de diversas edades cuyas habilidades sobrehumanas van desde volar, hasta traspasar paredes. Sin embargo, una vez que aceptan la nueva realidad que viven, se van a cruzar con el enigma del origen de estos superpoderes, no faltará quien quiera usarlos para su propio beneficio y algo vital en estas series: van a tener que salvar al mundo. Heroes es una creación de Tim Kring (Chicago Hope), con dirección de Dave Sernel (Buffy), la producción general de NBC, Universal y Tailwind, que de seguro estarán orgullosos puesto que Heroes obtuvo el rating más alto que cualquier programa de la NBC (canal que la emite) pudo haber obtenido en su estreno en más de cinco años. Se espera su llegada a nuestro país para el próximo año.



■ **Busou Renkin**, 26 episodios  
**Emitiéndose en Japón desde el 04-10-2006**  
 Adaptación del último manga que hasta el momento hizo Nobuhiro Watsuki, autor de Rurouni Kenshin, en el Shonen Jump. Acá un chico llamado Kazuki Mutou muere tras pelear con un extraño monstruo, pero se le brinda una segunda oportunidad de vida y un bonus: podrá utilizar una poderosa Busou Renkin (arma de alquimia) para derrotar a otros monstruos como el primero, llamados Homúnculos (alto afano a FMA). Junto a él, otra poseedora de una Busou Renkin, Tokiko, será su compañera a lo largo de la historia. Mientras que el manga de Busou Renkin terminó en el tomo 10, el anime acaba de arrancar en Japón con gran expectativa. Su desarrollo está a cargo de Xebec, dirección de Takao Kato (Megaman NT Warrior, Zoids) y la está pasando TV Tokyo.



■ **Suzumiya Haruhi no Yuuutsu (La melancolía de Haruhi Suzumiya)**  
**14 episodios - Emitida en Japón del 02-04-2006 al 02-07-2006**



Uno de los hits de esta temporada en Japón, por Kyoto Animation. Haruhi llega a la escuela con una presentación re bizarra: No le interesan los humanos, sino fantasmas, extraterrestres, gente con poderes paranormales... esto hace que sólo un flaco, Kyon, le hable. Y es él quien indirectamente le da la idea de formar la brigada SOS: un club para que sólo entre gente bizarra como la que pide. Si la trama es extraña, más lo es el hecho de que los 14 episodios se pasaron deliberadamente mezclados, dejando primero los seis que corresponden a la adaptación de la novela de Nagaru Tanigawa en la que se basa la historia, y luego otros sucesos completamente originales que los complementan. Para dar un ejemplo, el episodio once es el que le da inicio a la historia.

■ **NHK ni Youkoso! (Bienvenidos a NHK!)**  
**24 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 09-07-2006**

Tatsuhiko Sato, 22 años, otaku, paranoico. En su pensamiento, el mundo conspira en su contra y por eso vive recluso en su casa. ¿Cuál es la clave? El canal NHK! Una maligna compañía que se oculta tras un canal de televisión, emite más y más anime con el fin de formar hikikomoris como Sato. Este decide romper con su problema y con el de todos aquellos que pasan por su situación. Junto a Miasaki Nakaha quien se ofrece a ayudarlo, cada episodio de NHK se dedica a desentrañar el mundo de los otakus (comiquerías, juegos eróticos, etc.) en las situaciones más bizarras y disparatadas. NHK es una de las últimas producciones del afamado estudio Gonzo, basado en un manga -de 6 tomos y en curso- de Kendi Oiwa, a su vez basado en una novela de Tatsuhiko Takimoto.



■ **Kekkaishi**  
**Emitiéndose en Japón desde el 16-10-2006 - (sin cantidad de episodios definida)**



YTV empezó a pasar la adaptación del popular manga de Yellow Tanabe actualmente serializado en el Shonen Sunday (Shogakukan). Mucho tiempo atrás, un señor feudal fue atacado por espectros en busca de su misterioso poder oculto, capaz de ayudarlo a dominar el mundo humano. Para enfrentarlo, el feudal contrató a dos Kekkaishi, maestros en el uso de barreras mágicas (de ahí su nombre) mediante una técnica centenaria creada por Tokimori Hazama, para derrotar a los espectros. Lamentablemente no pueden con ellos y tanto el señor feudal como toda la población de su castillo son asesinados. Quinientos años después, ese sitio, Karasumori, aún conserva esa energía poderosa, y allí se construyó una escuela, a la que justamente asisten Yoshimori Sumimura y Tokine Yukimura, descendientes de aquellos dos Kekkaishi que van a tener que cumplir una misión bastante parecida. Kekkaishi cuenta con dirección de Kenji Kodama (Detective Conan, City Hunter), diseño de personajes de Hirotsuki Takaya (Eyeshield 21) y animación del estudio Sunrise (Gundam, Escaflowne).

■ **Toki wo Kakeru Shoujo**  
**(La chica que salta a través del tiempo)**  
**Película - 100 minutos.**

**Estrenada en cines japoneses el 15-07-2006**

Makoto Konno a sus 17 años obtiene la habilidad de literalmente "saltar" atrás en el tiempo, tanto para perfeccionar sus falencias como para prevenir infortunios del destino. Sin embargo, ella se da cuenta pronto de ese tipo de poderes no son tan simples de manejar como parece, ya que influye tanto en su vida como en la de sus amigos. Con producción de Kadokawa y animación del estudio Madhouse, TokiKake tuvo una excelente repercusión en su país natal. El diseño de personajes, inconfundible, es de Yoshiyuki Sadamoto, el creador de Evangelion. Toki Wo Kakeru Shoujo continúa la historia iniciada en una novela de Yasutaka Tsutsui, donde la tía de Makoto era la protagonista.



■ **Le Chevalier D'Eon**  
**24 episodios - Emitiéndose en Japón desde el 19-08-2006**



En la realidad, Le Chevalier D'Eon, Charles de Beaumont, fue un diplomático y espía del siglo XVIII, famoso por vivir como mujer tras su trabajo para Luis XV. Esta adaptación nos sitúa justamente en esa época, poco antes de la revolución francesa. En aquel entonces, Francia estaba aquejada por numerosos cultos oscuros que buscaban imponerse bajo el grito de "Revolución". Es la misión de D'Eon impedir que esta gente avance, pero cuando su hermana aparece muerta en el río Sena, las cosas se tornan más complicadas. El alma de esa chica se introduce en su cuerpo! Uno de estos cultos, la Cruz Rosa, crea una Gárgola, una oscura criatura para dominar Europa. Esta serie es el más reciente trabajo de Production IG, emblemático estudio japonés.



**H**ace mucho tiempo que en esta extraña galaxia llamada Argentina no se vive el furor de un verdadero hit. Esa pasión anímera recorriendo las calles de las grandes urbes del país. Todos los cosplayers disfrazados del mismo personaje, los gauchos con Goku tallado en el poncho (de llama peruana) y todo ese merchandising berreta que vendía un tipo que no entendía ni mu en la línea Roca o en algún puesto callejero. Comnovedor. Parece que fue hace tanto.

Es que hoy en día encontrar una serie que la pegue entre un público tan diversificado es imposible. El cálculo es simple, antes se estrenaban sólo un par de animés al año, y sólo teniendo un poco de renombre más una historia llevadera era sinónimo de éxito rotundo. Hoy la depuración es más fina y la elección a la hora de sintonizar la tele es múltiple. Quién hubiese maquinado una señal que emitiera animación japonesa exclusivamente todo el día. Primero el video club, después la canchita de paddle y ahora el canal de anime. El transcurrir dirá si esta última también es una moda. Mientras tanto hay series grossas en pantalla por las que un fan antes ofrecía un riñón a cambio de verlas aunque sea en su peor doblaje gallego. Y ahora desfilan ante nuestros ojos casi imperceptibles. Toda esta intro es un preambulo para comenzar a desglosar el que fue uno de los últimos grandes fenómenos: InuYasha.

Tras ocho años de intensa serialización de Ranma 1/2, su más célebre obra, a Rumiko sólo le bastó un descanso de ocho meses en tierras mexicanas para dar paso a su siguiente e interminable creación. Nuevamente el sema-



nario Shonen Sunday de la editorial Shogakukan lo albergaría, primero con un episodio piloto como para testear, y ante la enorme repercusión pasó a ser actual-mente uno de los cabalillos de batalla del semanario, junto a otros grossos como Detective Conan, Gash Bell (Zatch Bell) y MÄR. Sin embargo, tardó en despertar interés de las productoras y estudios de animación, hasta que el nuevo milenio (Sunrise, bah) le daría la chance. Desde aquella vez que en Lazer dimos cobertura a InuYasha, no sólo la serie de TV ha finalizado allá (encima de apuro, cosa que es explicada en esta misma

nota) sino que además el número de películas ascendió a cuatro. Todo esto sin que el manga haya ni atinado a querer detenerse. A continuación habrá un racconto de la historia, su autoría, las pelis y aprovechamos para agregar info de los videojuegos y los episodios que NO pasó Cartoon Network.

## LA HISTORIA

Iniciándose con la típica historia de X chica que desaparece de su mundo normal y viaja a otra época, esta serie dice que esa época es el Japón feudal y esa chica es Kagome Higurashi. En lo que escapa de un monstruo que busca la shikon no tama (preguntándose qué carajo es eso!) Kagome se topa con un tipo con orejas de perro (el mismísimo InuYasha) estampado contra un árbol. Resulta que tiempo atrás, InuYasha acechaba la villa en búsqueda de la shikon no tama (perla de shikon en el doblaje) para volverse un youkai completo; pero Kikyuu, la protectora de la aldea, le ensartó una flecha en el tuj... corazón (?) clavándolo en un árbol sagrado, sellándolo y durmiéndolo eternamente...hasta que es despertado por Kagome, al haber sentido que su olor era similar al de Kikyuu. Lo extraño es que Kikyuu se había llevado consigo misma la shikon no tama al más allá, pero al parecer ahora se encuentra dentro del cuerpo de Kagome. Kaede, la hermana de Kikyuu y actual protectora de la aldea, siendo testigo de toda la escena en la que Inu quería volver a apoderarse de la piedra, realiza entonces un conjuro por el cual le pone un rosario a InuYasha alrededor del cuello, gracias al cual cada vez que se lo ordene tendrá que sentarse (la cantidad de tela que esto da para parodias eróticas con tinte S&M... ^-^). Sin embargo, como perder una sola perla sería demasiado sencillo, Takahashi tuvo la genial idea de hacer que la shikon no tama fuera traída da por un cuervo en el calor de la batalla, y que Kagome, para capturarlo, le disparara una flecha, dando tan pero tan en el blanco que rompió la shikon no tama en miles de pedacitos, que salen disparados (obvio) hacia los lugares más lejanos que puede tener un anime o manga. Es así como la road movie de Kagome e InuYasha comienza, en búsqueda de los fragmentos de la shikon no tama. Larguito? Este es sólo el primer capítulo! A lo largo de su viaje se irán sumando amigos y enfrentando enemigos de lo más diversos, y por supuesto empezará la clásica relación de amor-odio "Takahashi marca registrada" entre los protagonistas y los trescientos triángulos amorosos entre Inu, Kagome y compañía. La Comunidad del Anillo por la búsqueda de la shikon no tama quedará fijada por cuatro integrantes más, aparte de Inu y Kagome. En primer lugar, Miroku, un monje budista que puede absorber y



"Más abajo y sin morder"



"Mmmmmhhhh, gato rosarino..."



Bonita, escort, diversión, fiesta, cuero, sadomaso y katana incluida



"Mmm...con esto me hago dos camperas y cinco billeteras..."



Kikyou

destruir cosas preferiblemente youkais (que bien!). Solo que esto es parte de una maldición porque en la medida en que aumente el uso de ese poder, el agujero del que proviene podría terminar por consumirlo (que mall). En segundo lugar tenemos a Sango, el único personaje del grupo de InuYasha que no tiene poderes sobrenaturales, cuenta con un montón de armas especiales para cazar youkais, entre ellas el Hiraikotsu, un boomerang gigante hecho con huesos precisamente de youkai. Además, es como mascota a Kirara, una youkai felina de dos colas que al gran estilo Kero tiene una pequeña forma adorable de gatita, y una forma posta posta re feroz y voladora. Ah!, y por supuesto, Sango está enamorada de Miroku. El miembro más joven del grupo es Shippo: un youkai zorro con una cantidad de pequeñas habilidades (transformarse, trucos de ilusión), pero por ser el más pendejo del grupo por lo general no participa en batallas, y es el que le da el toque humorístico a la banda.

Por supuesto existen muchos más personajes en InuYasha. Entre ellos, se destaca la antes mencionada Kikyou, que si bien murió cincuenta años antes de la época en la que se desarrolla la serie, no es un problema para ser revivida, insertando el triángulo amoroso junto a Inu y Kagome. El problema es que no logra ser una humana completa y su cuerpo sólo sobrevive mediante la ingesta de almas de los muertos. Otro personaje ineludible es Sesshoumaru, un youkai completo, medio hermano de InuYasha. Así como Inu tiene una Tessaiga (llamada Colmillo de Acero en el doblaje), espada hecha con uno de sus colmillos; Sesshou usa una Tenseiga (Colmillo Sagrado en el doblaje), que a diferencia de la Tessaiga, no puede lastimar a los vivos, pero puede revivir a los muertos, por lo que Sesshoumaru la considera



Sesshoumaru

inútil. A diferencia de la mayoría de los rivales, Sesshoumaru se enfrentará a InuYasha no por la shinko no tama, sino por la posición de su espada. Finalmente, el malo más malo de la serie. Naraku "nace" a partir de un humano malo malísimo llamado Onigumo, quien se dejó devar por demonios comandados por un yokai-araña, que al fusionarse generan a Naraku. Al tener parte humana y parte youkai, es un hanyo como InuYasha, lo cual quiere decir que durante algunos días se transforma en un humano común y corriente. Naraku es un demonio poderosísimo, y tiene, entre muchas otras habilidades, la de generar demonios inferiores creados a partir de sus propios poderes, subordinados a sus órdenes (algunos de ellos que aparecerán a lo largo de la serie son Kanna, Kagura, Hakudoshi y Akago). Esto más adelante le servirá para ir desahuciándose de sus partes humanas y así volviéndose cada vez más invencible (cualquier similitud con Lord Voldemort es pura coincidencia :P). Naraku es responsable de bocha de maldades, por lo que también se volverá una suerte de nexo conector en el grupo de InuYasha, dado que todos quieren hacerlo mierda.



Naraku y algunos demonios

## LA SERIE DE TV

Aunque parezca raro la versión animada de InuYasha se hizo esperar demasiado. El manga venía arrasando pero no había señal alguna por parte de las productoras hasta que Sunrise se armó de coraje y puso manos a la obra. Era obvio que el producto final superaría ampliamente en calidad a las otras adaptaciones al anime de obras de Takahashi, sobre todo a nivel visual, siendo que Sunrise es una de las empresas más grossas en ese aspecto. Aunque también convegnamos en que son otras las técnicas de animación actuales. Esto es mucho más palpable aún en las películas, pero no nos vayamos de tema. Uno de los culpables de la gran calidad de la serie de TV fue Yoshihito Hishimura (Yakitate! Japan; Turn A Gundam), diseñador de personajes que con algún que otro retoque logra enaltecer las virtuosas viñetas de Rumiko. Masashi Ikeda, legendario empleado de la casa, dirigió al igual que lo hizo con Gundam Wing y Vampire Hunter. Y por último la música fue compuesta por Kaoru Yusa, reconocido en el ambiente por su genial música en Sazan Eyes (3x3 Ojos). Con todo el equipo preparado y los primeros episodios producidos comenzaba a paso firme InuYasha por las pantallas tanto de Nippon TV Network como de Yomiuri TV del 16-10-2000 al 13-09-2004 tras 167 episodios, un final casi abrupto dado que una de las empresas productoras de la serie se bajó del proyecto precipitando su desaparición de las ondas catódicas. De todas formas, constantemente se vienen manejando versiones acerca de posibles continuaciones en OVAs, pero por ahora sólo resta esperar.

Respecto de su repercusión internacional, la serie de TV se ha emitido en variedad de canales, entre otros: Cartoon Network (USA y Latinoamérica), YTV (Canadá), Animax (Hong Kong), Xing Kong (China), América TV (Perú), RCN (Colombia), Chilevisión (Chile), TV Azteca (México), MTV (Italia y Alemania) y Rede Globo (Brasil) que quizás sea la transmisión más accidentada de todas, puesto que por problemas con el gobierno (censuura) tuvo que salir del aire sin completarse siquiera un bloque de episodios.



"Abuelita, disculpame, es la primera sidra que descorcho..."



"Hasta Munro cuánto me sale??"



Sesshoumaru y Riverito



"Mmmhhhh... Inu-Gaibatsu!!"

## INUYASHA EN ARGENTINA

La emisión local de InuYasha tuvo varias etapas pasando por diversos horarios y días en las pantallas, siempre, de Cartoon Network. Su estreno se produjo el 2 de Diciembre de 2002 cuando el panorama pintaba bastante triste en la actualidad animada por ese entonces. Uno de los mayores inconvenientes que presentó su distribución fue la dependencia de la distribuidora en yankeelandia debido a que los episodios en castellano eran adaptados de la versión que se veía allá. Por eso mismo fue que la serie se fue viendo a cuentagotas de la mano de Televiz quien contaba con los derechos de distribución para Latinoamérica. En principio la gente de Audiomaster 3000 (Ranma, Ghost Sweeper Mikami) dobló a nuestro idioma la primera tanda de 52 capítulos que serían pasados de a poquito para hacer la gran chicle globo y estirar el asunto mientras llegaba el próximo bloque de episodios, el tema es que, retrasados de por medio, los siguientes packs de capítulos llegaron en diferentes épocas y con la joyita de haberse comido unos cuantos. De esta forma se devoraron (Macaya!!!) un par de especiales de TV y, como en Norteamérica no llegaron a adaptarlo, el final de la serie (¡¡ están crazy Macaya!!!). Entonces InuYasha pasó a tener solamente 156 capítulos, utilizando el abaco para sacar las cuentas, tres tandas de 52. Más allá de este moco gigante y varios tijeretazos o pintadas que están más de moda (no olvidemos el espectacular body violeta que luce el demonio del primer episodio), el doblaje de la serie es bastante bueno. Todo lo malo lamentablemente viene heredado del país del norte. En México la reconstruyeron vocalmente muy bien a partir de un elenco con chapa que contó entre los principales roles con Ana Lobo (Merle en Escalofone) y posteriormente Leyla Rangl



Imagen cortada del opening

(Ami en Hi Hi Puffy AmiYumi) como Kagome; Enzo Fortuni (Yukito en Sakura) como Inu y la Interminable Laura Torres (Goku) como Shippo. También hicieron apariciones esporádicas con personajes pasajeros leyendas como Patricia Acevedo y Rosy Aguirre. La única gran mancha sí pueden adjudicarse los mexicanos fue la de cambiarle el nombre a la protagonista femenina. Por cuestiones "fonéticas" y miedo a cualquier tipo de chiste burdo optaron por rebautizar a Kagome como Aome... Una cadaa ^^ Todo lo referente al proceso de traducción es correcto, respetándose incluso los openings y endings originales, aunque cantados por los intérpretes latinos más cotizados... También se mantienen los eyecatch que se vieron en Japón.



La Censura



La Imagen original



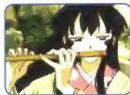
Shippo en bolas

## LO QUE NO SE VIO EN CARTOON

### Episodios 133/134

**InuYasha Special: La mujer que amaba a Sesshoumaru Emitidos en Japón: 24-11-2003**

Estos episodios emitidos conjuntos en forma de especial, narran la historia de Sara, una flautista hija de un Samurai derrotado por el hermano de Inu, de quien ella ha quedado enamorada. Comienza con su muerte, y luego de reaparecerse ante Sesshoumaru, quien la reconoce como un youkai, le dice que hará cualquier cosa por hacerlo feliz. InuYasha y los demás se encuentran en la playa cercana a la villa de Sara, y allí son atacados por un monstruo marino gigante controlado por ella, quien les hace creer que es una víctima y termina convirtiéndolo en piedra a Miroku, Sango y Kirara. Sara les dice a Inu, Kagome y Shippo que conoce un templo escondido en una cueva en donde se encuentra el contrahécho para salvar a sus amigos. Todo resulta ser una trampa y Sara provoca un derrumbe, obteniendo la Tessaiga para Sesshoumaru. Lo novedoso será que Sesshoumaru rechazará la Tessaiga de manos de Sara, negándose a obtenerla en las condiciones en la que la robó, y luchará junto a Inu contra ella, que había aceptado ser devorada por demonios en el momento de su muerte, con tal de volverlo a ver.



### Episodios 147/148

**Especial de Primavera:**

**"La trágica canción de amor del destino"**

**Emitidos en Japón: 12-04-2004**

Flashback total: la historia de Kikyou, InuYasha y Naraku con lujo de detalles. Kikyou, la sacerdotisa protectora de una aldea y guardiana de la shikon no tama, accidentalmente se cruza con InuYasha en su forma humana, y le cuenta acerca de la perla. Inu se interesa por ella para transformarse en un demonio completo, y comienza así su relación. Con el paso del tiempo ambos se enamoran, y esto le trae a Kikyou acusaciones de traición. Para colmo ella rescata a un hombre malherido llamado Onigumo, quien pese a atraerle Kikyou, su maldad lo domina y con tal de poseerla accede a ser devorado por el demonio araña, y así nace Naraku. Este tejeará una gran telaraña de engaños alrededor de los amantes, haciéndolos desconfiarse y enfrentarse mutuamente, llevando la trama a como ya se conoce al inicio de la serie.



### Episodios 161 al 167

En su mayoría capítulos unitarios e irrelevantes. Miroku que se ve en aprietos por haber prometido casamiento a una chica a quien curó de sus heridas; un grupo de monjes llamado Ungai que se dedican a atrapar demonios para destruir a Sesshoumaru (¡a, ilusos); Kirara se pierde y mientras Sango la busca, ella recuerda escenas donde eran felices.

En el 164 se armó un mini-arco que termina la trama animada. Aparecen unos youkais-parásitos denominados Yadori Sanagi, en lo que aparece Naraku y se roba la Fuyouheki, una piedra con la propiedad de enmascarar el aura de los demonios y hacerla indetectable. Esto enfada a Gakusanjin, un youkai-montaña que a causa del robo de esa piedra es despertado de su siesta de 200 años. En eso, mientras todos se preguntan para qué carajo querria Naraku esa Fuyouheki, éste se la da a uno de sus demonios inferiores en forma de bebé, que pondrá en aprietos a Inu y compañía.

Si bien a los efectos de la emisión es patético que no se hayan pasado miserables siete episodios, tampoco es que haya quedado inconcluso el final puesto que de por sí el 167 deja la trama principal completamente abierta.



## EL MANGA

La versión original de InuYasha, del puño de Rumiko Takahashi, es serializada desde Noviembre de 1996 ininterrumpidamente en el semanario Shonen Sunday de la editorial Shogakukan. A la fecha de cierre de esta edición, van más de 480 episodios y compilados 46 tankoubons, descontando que en pocos meses más se sucedan los siguientes. No se sabe a ciencia cierta cuándo finalizará. Lo único que dejó trascender Rumiko es que pretende que Inu supere los 500 episodios de manga, transformándola en su serie más lóneva hasta la fecha.

Lo que sigue a partir de lo que el anime dejó de adaptar es realmente extenso (son más de diez tomos de manga de historias no adaptadas) por lo que acá va un resumen para saciar a quienes se hayan quedado con la intriga: durante una confrontación del grupo de InuYasha contra Kagura y el resucitado Goryomaru (al final del anime habla muerto), se da a conocer el verdadero plan de Hakudoshi: Goryomaru es en verdad Moryomaru (grosso enemigo de Naraku) que luego de absorber monstruos, también absorbe el cuerpo de Goryomaru, que a su vez es capaz de absorber las energías de los demonios/bestias. Además posee dentro suyo (cumpliendo el papel de alma y de personalidad, es decir, Moryomaru es sólo el cuerpo) la segunda parte de Akago, la que contiene el corazón de Naraku y la piedra que hace que sea indelectable. De esta fusión nace un nuevo Moryomaru re fuerte. InuYasha y amigos se ven imposibilitados de ganarle, pero viene Sesshomaru y lo sobrecarga con su poder, provocando la huida de Moryomaru, no sin que este antes le robe a Kagome su fragmento de la perla Shikon y fusionarse con él. Por otro lado Kohaku decide de una buena vez sublevarse contra Naraku. Kagura

a manos de éste, pero satisfecha al caer a los pies de su amado Sesshomaru. Kikyo se da cuenta que las heridas que le hizo Naraku son peor de lo que pensaba y decide fusionarse con lo que quedaba del alma de Midoriko (la creadora de la perla). Esto aumenta mucho su poder, pero no sabe si aun así va a sobrevivir mucho tiempo, así que decide terminar de una buena vez con Naraku. Para esto desarrolla el plan de juntar la perla, y que cuando Naraku esté por fusionarse con ella, la perla sea purificada (según ella la única manera de acabar con Naraku). Sin embargo, esto significa que Kohaku debería morir en el proceso ya que su fragmento debería ser arrancado. No obstante Kohaku entiende su situación y decide unirse a Kikyo, aún cuando significara su muerte. En tanto InuYasha gana una nueva técnica que le permite absorber energía, sin embargo como es medio humano no puede soportar tanta cantidad y se sobrecalienta, llegando a poner su vida en riesgo. Después de eso InuYasha y compañía se enfrentan a un nuevo monstruo con un escudo supuestamente impenetrable pero al final Moryomaru termina fusionándose con este monstruo, no solo absorbiendo su defensa impenetrable, sino el poder de InuYasha de diamantes. La trama da varias vueltas más pero termina con una gran batalla entre Moryomaru contra Kykio, Kohaku, Inuyasha y compañía, quienes además matan a Hakudoshi, pero como parte de un plan de Naraku que prácticamente se los sirve en bandeja. Entre otras cosas, el resto de la trama abarca la temporal unión de Koga al grupo de Inu, finalmente la muerte de Moryomaru a manos de Naraku quien recupera su corazón humano (volviéndose casi imparable), la muerte de Rin, Kanna y Kikyo (aparentemente la definitiva). También sucederán nuevas evoluciones en las armas de los protagonistas y la aparición de la madre de Sesshomaru.

## RUMIKO TAKAHASHI

Para entender qué vuelve tan atractivo a InuYasha hay que comprender primero el perfil de su autora. Para los recién iniciados, Rumiko Takahashi resulta una novedad y un hallazgo a priori. Nada más alejado de la realidad. Existe vida antes de InuYasha y es que el mundo de la Takahashi es vasto; es muy pero muy amplio. Tanto que si bien utiliza siempre a los mismos "actores" para casi todas sus obras, una historia puede nada tener que ver con la siguiente. La pareja protagonista se repite constantemente. Sus personajes femeninos presentan un fuerte y marcado carácter y el resto son una mezcla de clichés. Claro que a todas las une la fama y el suceso mundial. Es que la magistral forma de contar historias y el talento innato de la autora por mezclar folklore japonés con actualidad y acción sobrepasa la pluma de cualquier autor haciendo imposible caer dentro de sus relatos sencillos, complejos y llenos de cultura nipona en estado puro. Todo a la vez. Es constante la referencia a tradiciones, símbolos y cualquier cosa que evoca la esencia del país del sol naciente.

Inclusive existe un libro llamado "Anime Compendium" el cual mediante la animación busca ejemplificar la enseñanza de diversos vocablos de raíz japonesa; y en donde casi el 80% de las referencias están dirigidas a trabajos de la misma. Rumiko Takahashi debutaba en esta vida el 10 de Octubre de 1957, naciendo en Niigata. Pese a que el manga era tan sólo un hobby terminó por convertirse en su medio de vida y la posibilidad de pagar el gas, la luz, y las expensas. Durante la universidad conoció a Kazue Koike (Crying Freeman) quien fue su mentor en la Gekiga Sonjuku, una escuela de dibujo a la que asistió durante esa época y sentó las bases para confirmar su gran capaci-



Maison Ikkoku



Ranma 1/2

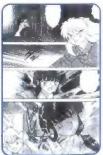
dad artística. Durante finales de los 70's iba a lograr meterse de golpe y porrazo en la industria, crear sus primeros éxitos y ganarse una horda de fanáticos. Sus primeros laburos importantes fueron Urusei Yatsura y Maison Ikkoku. El primero arrancó en 1977 y estuvo en las páginas de la Weekly Shonen Sunday por diez años ininterrumpidos, el segundo publicado por la Big Comic Spirit simultáneamente por siete años!! De ambos se realizaron extensas adaptaciones animadas que catapultaron la figura de la autora al estrellato. Ya con cierto status en el mundillo literario One Pound Gospel; Mermaid Forest; Ranma 1/2 y varios relatos cortos de los cuales muchos fueron recopilados en el genial libro "La Tragedia de P".



Shonen Sunday



El manga



Urusei Yatsura



One Pound Gospel



Mermaid Forest

## LAS PELICULAS

Existen cuatro películas de InuYasha, y fueron estrenadas en Japón sistemáticamente en los meses de Diciembre entre los años 2001 y 2004 (festejemos Navidad con Inu en pantalla grande!). La última película, se estrenó en Japón tres meses después de finalizado el anime, siendo la última realización audiovisual de InuYasha hasta la fecha. Vale destacar que al diseño de personajes en las cuatro películas se sumó, además de Hishimura, diseñador de la serie, Hideyuki Motoshishi, obteniendo como resultado un parecido casi idéntico a los diseños originales del manga de Takahashi.

### INUYASHA, LA PELÍCULA:

#### EL AMOR A TRAVÉS DEL TIEMPO

Eiga InuYasha: Toki o Koeru Ormoi

Director: Toshiya Shinohara - Duración: 100 mins.

Estrenada en Japón: 16 de Diciembre de 2001

InuYasha continúa su búsqueda de la shikon no tama junto a Kagome, Shippo, Sango y Miroku. Pero, oh caramba! Inesperadamente (para ellos) se toparán con el malo de la película: un fantasma llamado Menomamaru, quien estuvo sellado por trescientos años. Por entonces un escuadrón de fantasmas atacaron Japón desde el continente, liderados por el padre de Menomamaru, Hyoga. Sin embargo, fueron detenidos y expulsados o sellados por InuYasha, el padre de InuYasha. Roto el sello, Menomamaru busca venganza por la destrucción de su padre, y recuperar su poder, que sería mucho mayor al de Hyoga si lo logra; y para esto buscará... oh sorpresa... no la shikon no tama de Kagome, sino la tessaga de InuYasha. Esto desatará a lo largo de la película una horda de quillombos temporales, con viajes al futuro y manipulación del tiempo incluidos, que deberán resolver Inu & friends para derrotar definitivamente a Menomamaru.



INUYASHA, LA PELÍCULA: EL AMOR A TRAVÉS DEL TIEMPO

### INUYASHA, LA PELÍCULA:

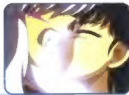
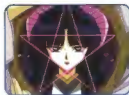
#### EL CASTILLO DEL OTRO LADO DEL ESPEJO

Eiga InuYasha: Kagami no Naka no Mugenjo

Estrenada en Japón: 21 de Diciembre de 2002

Duración: 100 mins.

La película comienza luego de la derrota y supuesta muerte de Naraku. Ante la evidencia de que el hechizo en la mano de Miroku ha desaparecido, dan por verdadera esta muerte, y la Comunidad del Anillo se divide: Miroku vuelve para reencontrarse con su maestro, y Sango vuelve a su villa a buscar a Kohaku. Kagome, por su parte, vuelve a su tiempo a ponerse al día con el estudio (!?), y allí lee sobre la leyenda de Kaguya, la doncella de la Luna, que siendo una bebé fue enviada a la Tierra porque en el Cielo se estaba disputando una guerra (cualquier semejanza con Sailor Moon no es pura coincidencia, dado que este es un mito de Japón postal). Al crecer se convirtió en una hermosa joven que cosechó un batallón de pretendientes, pero ella les imponía cinco tareas imposibles de realizar. Por supuesto este conocimiento le será fundamental a Kagome en lo que viene de la película: Kagura y Kanna, desaparecido Naraku, despertarán a Kaguya, quien se encuentra prisionada al otro lado de un espejo. Kaguya prometerá entonces a Kagura su verdadero deseo, la libertad, si logra juntar cinco objetos que liberarán a Kaguya del espejo. Por su parte, Miroku recibe de su maestro la tarea de derrotar a un youkai que amenaza con sumergir al mundo y el tiempo en la eterna noche, y cuya primera señal de aparición será una luna llena durante muchas noches seguidas...



INUYASHA, LA PELÍCULA: EL CASTILLO DEL OTRO LADO DEL ESPEJO

### INUYASHA, LA PELÍCULA: LA ESPADA DE LA CONQUISTA DEL MUNDO

Eiga InuYasha: Tenka Hadou no Ken

Estrenada en Japón: 20 de Diciembre de 2003

Director: Toshiya Shinohara - Duración: 100 mins.

"Empecemos por el principio", dice el dicho. Bueno, la tercera película comienza con un flashback del nacimiento de InuYasha y la muerte de su padre InuYashiro, quien se batió a duelo hasta el final con un pretendiente de la madre de Inu, hasta que el edificio en el que estaban se desmoronó producto de las llamas que lo consumían. La acción se traslada entonces al presente, en el que el abuelo de Kagome se encuentra guardando una espada antigua, un "tesoro nacional", cuando el hermano menor de Kagome se acerca y la espada comienza a hablar. Se presenta ("Hola, ¿qué tal? Soy una espada que habla!") como Sounga, la espada del infierno, y resulta que posee algún tipo de conexión con el padre de InuYasha. La espada intenta entonces poseer a Inu a través del tiempo, pero éste se resiste y logra arrastrarla hasta el pasado. Sin embargo, en el viaje la espada libera unos poderes malignos que se encuentran aprisionados. Como si esto fuera poco, Sesshomaru detecta la presencia de la espada, y al encontrarse con Inu y ver que papá le dejó dos espadas y a él una sola, se arma la podrida fraternal para ver a quién quería más papá. Con todo, Sounga es individualmente más poderosa que Tenseiga o la Tesiga, por lo que cuando dejen de pelearse por quién la tiene más grande (como siempre Kagome saca las papas del fuego) se van a ver con un problema cuando la nueva espada logre revivir y poseer al espíritu del pretendiente de Izayoi, la madre de Inu.



INUYASHA, LA PELÍCULA: LA ESPADA DE LA CONQUISTA DEL MUNDO

### INUYASHA, LA PELÍCULA: FUEGO EN LA ISLA MÍSTICA

Eiga InuYasha: Guren no Houraijima

Estrenada en Japón: 23 de Diciembre de 2004

Director: Toshiya Shinohara - Duración: 84 mins.

Tiempo atrás, existió una isla, llamada Horai, en la que humanos y yokai coexistían pacíficamente. Sin embargo, una intrusión de demonios de fuera de la isla acabó con esta paz, y la dejó destruida. La acción comienza cuando la isla reaparece, y atrae inexplicablemente a InuYasha, Sesshomaru y Kikyō hacia ella. Lo sobrenatural está lejos de terminarse ahí, dado que a Inu y a Sesshomaru le aparecerán unas extrañas marcas en la espalda, por lo que deciden buscar en la isla la resolución de este misterio. Allí se encontrarán con un grupo de niños con misteriosas cicatrices en sus espaldas, y descubrirán que la única forma de salvarlos será enfrentándose a los Shitoshin, cuatro dioses que codician los poderes que esconde la isla Horai en su interior.



INUYASHA, LA PELÍCULA: FUEGO EN LA ISLA MÍSTICA

## LOS VIDEOJUEGOS

Como casi todo anime que es suceso, InuYasha obtuvo su buena camada de videojuegos para las consolas del momento. Además de los mencionados acá abajo, existen otros tres para la consola WonderSwam Color de Bandai, una portátil al estilo GameBoy Advance que sólo salió en Japón. Los tres son RPGs típicos, que adaptan la trama de la serie desde el comienzo, aportando algún que otro nuevo suceso o personaje (como un youkai llamado Hayate que busca que Kagome sea su novia). Estos tres juegos fueron Kagome no Sengoku Nikki (Diario del Sengoku de Kagome, Nov. 2001), Fuun Emaki (El Pergamino de los Sueños, Jul. 2002) y Kagome no Yume Nikki (Diario del sueño de Kagome, Nov. 2002). También existe un juego para celulares yankees elaborado por la empresa Sorrent en Junio de 2005, donde al mejor estilo Final Fight InuYasha va peleando con los youkais que se le atraviesan.

### INUYASHA:

**Japón - Diciembre 2001 - PlayStation**

RPG muy similar a los aparecidos para WonderSwam, sólo que aprovechando el mayor poderío que por entonces brindaba la consola 32 bits de Sony



### INUYASHA:

**SENGOKU OTOGI KASSEI (Batalla por Sengoku)**

**Japón - Diciembre 2002 - PlayStation**

Finalmente los de Bandai se pusieron las pilas y se mandaron un lindo fighting game. Éste cuenta con los clásicos modos history y versus. En el primero, dependiendo del personaje se desarrolla una historia y un orden de enemigos distinto, aunque el último siempre es Naraku, y a medida que se avanza se van destrabando nuevos peleadores. Este juego fue el primero de esta serie en adaptarse fielmente a la consola norteamericana, aunque el título fue traducido como "InuYasha: A Feudal Fairy Tale" (Un cuento de hadas feudal).



**INUYASHA. NARAKU NO WANA! MAYOI NO MORI NO SHOUTAIJOU (La trampa de Naraku! Invitación al bosque de la ilusión)**

**Japón - Enero 2003 - GameBoy Advance**

En este juego de mesa virtual, podemos elegir entre InuYasha, Kagome, Miroku o Sango para buscar la piedra shikon antes de que alguno de los enemigos la consiga. Viajando a través del tablero hay que entrar en villas donde las peleas son para derrotar demonios o ganar items.

### INUYASHA:

**JUSO NO KAMEN (La máscara maldita)**  
**Japón - Marzo 2004 - PlayStation 2**

La llegada a la consola de (casi) última generación de Sony, nos da la oportunidad de jugar un RPG con dos personajes completamente originales (chico o chica), y la historia se desarrolla similar a la ya conocida. Uno cae en esa época rara, conoce al perro-demonio, a los otros bizzros y la trama ya la sabemos. Este también salió en la PS2 Norteamérica, bajo el título "The Secret of the Cursed Mask" (El secreto de la máscara maldita).



### INUYASHA:

**IKKI KAMORI (Combate feudal)**  
**Japón - Junio 2005 - PlayStation 2**  
**Norteamérica - Agosto 2005**

No podía faltar el juego de peleas en cell-shading! (técnica mediante la cual los personajes del juego se asemejan notablemente a una animación). Acá contamos con diez personajes distintos para empezar a pelear, con el atractivo de poder pelear en team de a dos personajes. La clave acá es que a medida que se va avanzando va mejorando la compatibilidad y sincronización entre compañeros de equipo. Además de los clásicos historia y versus, se agregó un modo para cumplir misiones. Este juego contó con versión norteamericana, bajo el mismo nombre pero en inglés, e incluso salió recientemente un port para la Nintendo DS.



## THE PRINCE OF TENNIS HACIENDO LA GRAN WILLY

Por Leandro Iraizoz

En cualquier otro contexto, decir polvo, césped y cemento, sería sinónimo de partiza o ilegalidad, al menos; sin embargo, en esta oportunidad, nada más alejado de la realidad. Hablamos de un respetable deporte de caballeros, donde un té con limón te da doping positivo, las tenistas rusas (las úni cas con forma de mujer) pegan gemidos casi orgásmicos, y el ciclotímico Gato Gaudio te corta un partido para leer sus mensajes de texto ^-^

Es el mundo tenis en cuestión. Japón cuenta con un riquísimo genero deportivo que, con el paso de los años, ha obtenido grandes loas (Slam Dunk; Captain Tsubasa, Hajime no Ippo) reflejando la importancia que día a día los mismos tienen en un planeta globa izado como forma de comunicación, a la vez, estas historias expresan un sueño utópico. El mundo real da fe que los nipones no la ven ni cuadrada, no son grandes atletas, por lo menos en los deportes más populares que existen. Por eso mismo, este tipo de shonen tienen sus dotes de fantasía con personajes extravagantes, superlros y partidos por la copa de leche que suelen ser más dramát cos que la bomba en H.roschma

Prince of Tennis tuvo su primera aparición en la revista Weekly Shonen Jump (Kenshin; Ich-go 100%, Naruto) de la editorial Shueisha con un manga creado por Takeshi: Konomi, un dibujante menos conocido que el numero 600 del ranking de la ATP ^-^ . Luego de un par de entregas, la popularidad de la historia va creciendo gracias al atrapante dibujo de



Konomi y una trama que, si bien dista de la genialidad, se encuentra en el standard de lo que un comic deportivo puede dar hoy en día. Así suó unos cuantos pororos y se hizo sus buenos mangos jugando un so o torneo al año

Tan bien le salió la volea que la serie alcanzó su tomo numero 35 el pasado mes de Septiembre con más de cinco años de publicación continua. A una velocidad de producción asombrosa y record (por lo general un manga de serialización semanal sólo compila 4 o 5 tomos anuales y éste saca 6). Inclusive ha tenido el privilegio de ser publicado en la versión "Trio Sam" de la Shonen Jump, rompiendo así la hegemonía de los comics sobre básquet, amos y señores del género en Estados Unidos. Y para tener un poco más de conciencia sobre el fenómeno que desplegó en Japón, Konomi se convirtió en uno de los diez artistas mejores pagos del momento

"Tennisu no oujisama" (su nombre original)

podna haber resultado en una exitosa telenovela de bajo presupuesto donde una señora paqueta juguetea (nunca mejor dicho) con su joven instructor de tenis en la casa quinta de Pilar, pero no. Se optó por otro de los clásicos estereotipos. la habilidosa promesa que cursa los primeros años de secundaria y tiene toda la chapa, aunque todavía no ha logrado desarrollar todo su potencial. Eso sí, siempre aparece otro que aparenta ser más grosso y tiene que vencerlo en una encarnizada batalla que ocasionalmente deja la moraleja de la autosuperación

Ryoma Echizen es un pibe de 12 años, prodigio del tenis, que vuelve a Japón tras vivir los últimos cuatro en Estados Unidos con su viejo, donde le hizo el encendido de raqueta a cuanto rival tuvo en frente, ganando varios torneos "junior". Ahora, convertido en un estudiante de la Seishu-J Gakuen Seigaku, se une al club de tenis con el cual intentará ganar el torneo nacional. El tema que es en el camino, si bien es un gran jugador, buscará encontrar su propio estilo para dejar de vivir a la sombra de su padre Nanjirou, quien es una leyenda del tenis contemporáneo (co-gó la raqueta repentinamente un tiempo atrás) y quien sí bien le hace la vida imposible, a la vez idolatra

Ya para mediados de 2001 comenzó la producción de una serie animada que, bajo el mismo nombre, sería estrenada el 10 de Octubre por las pantallas de TV Tokyo y que alcanzaría un total de nada más ni nada menos que 178 capítulos, los cuales terminaron de emitirse el 30 de Marzo del año pasado

Si bien Prince of Tennis ya supera la treintena de tomos recopilatorios, vale destacar una obviedad: existe una abultada suma de episodios de relleno que otorgan la más variada gama de clichés y buzarras vueltas de tuerca para mantenerse al aire una semana más mientras se esperaba, en su momento, por la aparición de un nuevo tomo o se le daba tiempo al dibujante de realizar un par de páginas más. Al final, y como siempre por estas cuestiones operativas, el efecto chicle logró que un anime que bien podría dar 26 buenos capítulos termine siendo más largo que Dinastía y logre dividir las aguas entre los que esperan por los nuevos episodios que adaptan fielmente lo que cuenta el manga, y los que se aburren, tiran la toalla y rompen una raqueta haciendo un berrinche al mejor estilo clásico cabron Mc Enroe

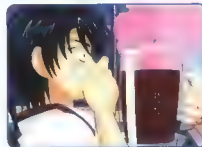
El estudio encargado de tomar el toro por las astas fue Production I.G (Ghost in the



"Con esos shortcitos se te marca todo el culito..."



"Iba a sacar y... me cague encima..."



"Querés un poco de vino para tu sandía?"



"Tenés un pendejo entre los dientes!!"

Shell; Blood) junto con la gente de Studio Nas (Cybster, Shaman King) y J.C. Staff (Ai Yori Aoshi, Excel Saga) en coproducción. El equipo realizador lejos de ser un dream team, se defendió mejor de lo pensado pese a su corta experiencia, manteniendo una sólida estructura a nivel de serio y animación. El aplauso para el asador sin duda alguna va derecho al genial diseño de personajes de Akiharu Ishii, quien tuvo breves colaboraciones para Blue Seed y Love Hina; aunque ahora con más chapa se ha encargado recientemente de los exquisitos diseños de la nueva "Blood +". Takayuki Hamana (Jin Roh) fue el elegido para la dirección y Cheru Watanabe hizo lo propio con la música. Este último realizó la lírica también de Digimon y de Kamen Rider Ryuki, una de las tantas encarnaciones de una serie super señal que tras ser, digamos que reciclada por la gente de Saban (o hecha mierda), fue emitida por Fox Kids. La versión local de Prince of Tennis tuvo su premiere el 31 de Julio de 2005 por las pantallas de Animax, justamente coincidiendo con el lanzamiento de la serie. De esto se desprende algo peculiar, que es la organización del canal en cuanto a la variedad de contenidos. La dirección del mismo podría haber comprado unas cuantas series de dibujitos con ojos rasgados y a otra cosa, pero la verdad de la milanesa es que existe cierta cantidad y calidad en la variedad de lo que hay en pantalla. Tal vez por eso no sea de extrañar que este no sea el único anime deportivo que desfiló por las grillas del canal. Léase Hungry Heart y Dear Boys.



El manga



Live Action



destacados de un cast poco experimentado. Por la fecha que se realizó el doblaje, estos actores ni sabían que luego serían recontra explotados por la gente de Animax, pero hoy en día se repiten tanto que a veces soñamos con sus voces. Hasta ahora Animax cuenta con los primeros 52 capítulos contratados, que han sido emitidos en su totalidad y repetidos a la espera de una nueva tanda que los reemplaza. Según trascendidos por parte del canal, esto se concretaría para mediados de 2007. Y más allá de la emisión por parte de Animax, Prince of Tennis llegó tiempo atrás a nuestro vecino país de Chile, donde fue transmitido por Chilevisión y Etc TV. Dejando un poco de lado la versión animada de la cual existen un par de OVAs y películas (ver sección aparte) también se dieron el lujo de hacer una película live action. Lamentablemente no aparecen ni Pete Sampras ni André Agassi, pero sí una legión de jóvenes promesas de la actuación japonesa. (???) ^.^ Ya desde el afiche se pueden ver las grandes performances de estas prominentes figuras (trembla Robert de Niro). La película, que sigue a líneas generales la historia del manga pero ultracomprimida, fue estrenada durante Mayo de este año en cines nipones. La dirección es de Yuichi Abe y el protagonista de Hongo Kanata (Hinko Inter Galactic Love).

## LO INEDITO EN TV

### PRINCE OF TENNIS: DIA DE SUPERVIVENCIA EN LA MONTAÑA (Tennis no oujisama: Kyouyuu no kyouka Training) OVA - Octubre 2003

La cuestión acá es que Ryoma y compañía deciden tomarse unas ligeras vacaciones que, por las reglas metafísicas del anime, nunca lo terminan siendo. Así, en vez de irse a algun SPA con geishas que los masajean, viajan a la montaña para practicar en otro ámbito el arte de pegarle a la pelotita amarillito flúo. Cuando llegan al complejo deportivo, está ocupado por unos estudiantes universitarios y se arma el picadito ahí nomás. Boquean de un lado, boquean del otro y deciden enfrentarse para ver quiénes son los mejores. Para este OVA se mantuvo el staff original de la serie de televisión.



### PRINCE OF TENNIS: DOS SAMURAI, EL PRIMER JUEGO (Tennis no oujisama: Futari no samurai) PELICULA - 29-01-2005

Esta entrada viene mucho más pulenta tocando temas más ligados a la corrupción en el deporte. Los muchachos del Seigaku son invitados por un magnate millonario a jugar un partido exhibición en un cruceo. Apuestas ilegales de por medio, los invita (eso sí, amablemente) a que pierdan. Y, como si fuese poco, en el equipo contrario aparece un supuesto hermano de Ryoma. La película tiene una duración corta, tan sólo una hora y nuevamente aparece el tandem original en la producción.



### PRINCE OF TENNIS: UN REGALO DE ATOBE (Tennis no oujisama: Atobe kara no okurimono) PELICULA - 29-01-2005

Como sabían que hacer una película de una hora era un curro, la gente de Production I.G no tuvo mejor idea que mandar fruta anticomando media hora más como para la entrada al cine estuviese justificada. Entonces, manos a la obra, se armaron una mini película con todos los personajes participando de una fiesta de cumpleaños donde practican otros deportes, chupetean, bailan y se divierten... ellos solos. Mientras el público aprovecha para comprar el pororó y chapar en las últimas butacas.



### PRINCE OF TENNIS: EL TORNEO NACIONAL (Tennis no oujisama: Zenkoku taikai hen) Miniserie de trece OVAs - Marzo 2006

Situado un tiempo después del final de la serie de televisión, esta miniserie adapta parte de lo que sucede durante los últimos tomos del manga. Finalmente, el equipo del Seigaku llega al torneo nacional donde tiene que batallar contra un sin fin de habilidosos jugadores para alzarse con la ansiada ensaladera. En esta ocasión hubo tan solo un cambio del staff previo. La dirección corrió a cargo de Shunsuke Tada, otro gran desconocido hasta que comenzó a trabajar para Production I.G.



## SAINT SEIYA LOS SANTOS SON INMORTALES

AVANCE

Por Cynthia Hajdinjak y Marcelo Vicente

En su 20º aniversario, Saint Seiya sigue dando que hablar. No sólo por temas reciclados o las eternas dudas sin resolver de los fanáticos, sino además por una nueva ola de material que no ha cesado desde 2002. Hay para todos los gustos: nuevos OVAs, nuevas figuras, reestreno de la serie en TV en varios puntos del planeta, DVD Boxsets que recopilan toda la serie tanto en España como en México, incursiones en USA sin demasiado éxito, el esperadísimo doblaje de la Saga de Hades en México y su posterior comercialización en DVD (y más tarde en TV), tres nuevas mangas... ¿Qué nos falta? Nada! Lo cierto es que Saint Seiya volvió a convertirse en un boom comercial que, suma a la gran popularidad y cariño que se tiene por esta serie, creó una cadena que parece no tener fin.

### NUEVAS FIGURAS

Desde 2002 se vienen comercializando las Myth Cloth, las cuales son, sin duda, las mejores en su tipo. Desbordan detalle y, a medida que el tiempo pasa, van aumentando su similitud con la versión animada del personaje. Hoy día ya está completa la tanda de los doce Santos de Oro, mientras que entre los nuevos lanzamientos podemos encontrar a Pandora e, increíblemente y contra todo pronóstico, se inició la tanda de los Dioses Guerreros de Asgard (habiendo salido Siegfried de Alpha recientemente), los Generales Marinas de Poseidón (con el prototipo de Isaac de Kraken) y se completó el combo de los cinco Santos de Bronce secundarios (Jabu, Ichi, Nachi, Ban y Geki). Las figuras de corte clásico (llamadas Vintage) fueron oficialmente reeditadas (con nuevas cajas y algunos retoques de pintura), pero hoy día se ha apostado más a un nuevo estilo de presentación. El formato de la figura sigue siendo el mismo, pero la caja trata de asemejarse a la de un Myth Cloth. De este nuevo tipo, han salido personajes tales como Shaina (por fin!), Jabu, Misty (sí, en serio), Argol y algunos Espectros



### LOST CANVAS



### NUEVOS MANGAS

Hasta la fecha -porque a este paso nunca se sabe si no van a sacar alguno nuevo de la vida de los caballeros de plata (???) existen tres mangas serializándose en distintas publicaciones de la editorial Akita: el Episode G (que ya alcanzó los diez tomos recopilatorios), el Next Dimension y el The Lost Canvas. Estos dos últimos son los más recientes (publicados en el Shonen Champion), y pretenden explicar varios hechos ocurridos en el tomo 28 del manga clásico. En dicho tomo (OJO, SPOILER!), el Dios Hades hace mención a que "El Pegaso de la Antigua Guerra Sagrada era su amigo" pero, ante la conclusión apresurada de la historia, nunca se dio demasiado detalle al respecto. A solucionar ese "cabo suelto" han llegado estas publicaciones, que plantean el mismo arco argumental, pero contado desde dos ángulos totalmente opuestos.

Los personajes principales comunes son: Tenma (el Pegaso), Alone (el cuerpo elegido por Hades, algo así como el Shun del momento), Sasha (Atena), Dohko (Santo de Libra) y Shion (Santo de Aries)

En el caso particular del Lost Canvas, Kurumada decidió ceder (es la forma "linda" de decirlo...) el dibujo a otro mangaka, esta vez mujer, llamada Shiori Teshirogi. Con un nuevo estilo de dibujo, la historia está bastante cargada de emoción, momentos duros y deprimentes y muchos combates entre santos y espectros. Su publicación es semanal.

Todo lo contrario ocurre con el Next Dimension, éste sí es dibujado por Kurumada, aunque alguna trampa tenía que tener y esa es... que sale cada muerte de obispo (léase: cero regularidad, o "Cuando al autor se le da la gana, se publica") y nunca sobrepasa las nueve páginas. Eso sí, son 100% a color. Como se puede apreciar el ritmo de ambos es muy desparejo, y si bien ya está anunciado para el mes de Diciembre el lanzamiento del primer tomo recopilatorio de Lost Canvas, no se puede decir lo mismo del correspondiente a Next Dimension por lo que de momento no se puede decir con total seguridad cuáles son las diferencias entre uno y otro.

### EL MANGA DE NEXT DIMENSION



## LOS NUEVOS OVAS

Un año después del lanzamiento de los seis OVAs del Meikai Hen (Saga del Infierno) Parte I, llega la esperada segunda parte. La misma cuenta también con seis episodios, que adapta los tomos 25 y 26 del manga original, pero con algunos retoques en el staff. Lamentablemente no se dio el esperado regreso de Yamauchi (director de los primeros trece capítulos del Hades Chapter Sanctuary) y se mantuvo a Katsumata



(director del Meikai Hen), del que no sabemos si es por la limitación de presupuesto, o si Kurumada ahora va a estar atrás con un látigo para que no cambie nada o no pretenda agregar/mejorar ciertas partes del relato para hacerlo más "rico". Según lo que se comenta, ahora se tuvo más tiempo para el desarrollo de la animación y coloreados, por lo que se espera una calidad superior a la entrega pasada (que fue baja en relación). El tiempo dirá. Las fechas de emisión para Japón (porque al igual que en pasadas oportunidades, primero se van a pasar de a pares en TV Pay Per View y luego en DVD) son las siguientes: 15 de Diciembre (capítulos 7 y 8), 19 de Enero de 2007 (9 y 10) y 16 de Febrero de 2007 (11 y 12).

## EL DOBLAJE DE LA SAGA DE HADES

Hecho en México y bautizado oficialmente como "Los Caballeros del Zodiaco: Hades, La Saga del Santuario", se ha realizado el doblaje de los primeros trece OVAs que componen esta -aún no concluida- adaptación al anime del último arco argumental que faltó adaptar del manga original de Saint Seiya. Por varios motivos resulta que no hay un solo doblaje, sino dos! (así nadie se queja de que no hay variedad, eh?) Uno para la versión TV y otro para la versión en DVD. El primero cuenta principalmente con actores nuevos más algunos veteranos. Entre los más conocidos podemos citar a Irwin Daayan (Koga en Inuyasha, Otaru en Saber Marionette) como Seiya, Luis Daniel Ramirez (Touya en CC Sakura) como Hyoga y Rafael Rivera (Shura y Chrysaor en el doblaje viejo de Caballeros del Zodiaco) como Shion. El opening y el ending están traducidos al español, con las pertinentes "modificaciones" típicas de una adaptación a nuestra lengua. Sus nombres oficiales serán: "Por el mundo" (Con Marley!) y "Bajo el mismo cielo azul" respectivamente. Para la edición en DVD, en cambio, se contó con la presencia de varios de los actores "originales", como ser Jesús Barrero (Seiya), Rene García (Hyoga), Marcos Patiño (Ikki), Ricardo Mendoza (Shiryu), José Vilchis (Shun), Yamil Atala (Aioria) y Javier Rivero (Saga/Arles), entre otros. De momento este formato sólo se comercializa en México y totaliza la suma de cinco volúmenes. Y por acá? En la sección News de esta misma revista se informa de la futura emisión del doblaje para TV por Cartoon Network. Respecto de la versión DVD, pues habrá que seguir esperando a que alguna empresa quiera editarlos... Existen planes de hacer un redoblaje de las cuatro películas viejas de la serie (Abel, Dolbare, Ellis y Lucifer) por parte del DVD-Team y seguir de ahí derecho para la esperada edición del Tenkai-hen, la última película de los caballeros que, dicho sea de paso, se estrenó en Brasil (con doblaje en portugués, claro) este mes de Noviembre.



## LINIERS VERDADERAMENTE UN TIPO MACANUDO...

Por Marcelo Vicente y Eduardo Di Costa

**Y**a se sabe que no es nada fácil abrirse paso y hacerse un nombre en el mundo de la historieta, y peor aún si la "acción" transcurre en nuestra querida Patria. Solo los que cuentan básicamente con un talento y un vuelo especial pueden lograrlo, y sin duda, Liniers los tiene, y por eso es que ha venido destacándose en este último tiempo como una de las figuras más prominentes de la industria local de las historietas, diariamente desde la contratapa de la sección Espectáculos del diario La Nación. Parte del staff de redactores de Ivrea se apersonó en el coquetto departamento que el creador de Macanudo vive en Barrio Norte y, cimarrones medi ante, se armó una distendida charla que desglosaremos a continuación.

**Pregunta obligada e iniciática:**  
Qué opinión tenés del manga y el anime?

Me gustan, pero me cuesta un poco seguirlos por lo largo que son. Eso de quedar enganchado durante tanto tiempo con una serie y seguirla, es como que me da flaca; pero la verdad es que cuando encuentro algo que realmente me gusta me lo devoro. Uno de mis autores favoritos es Masamune Shiro; el manga de Ghost in the Shell me partió la cabeza, lástima que después, cuando hicieron la película, la sacralizaron y dejaron afuera todo el humor con que contaba el comic original Tezuka y Miyazaki también me encantan, claro.

**Y de los comics occidentales qué te gusta?**

De chico me gustaba mucho Iron Man, pero igual siempre me tiró más para el lado de la historieta literaria, más humorística tipo Calvin & Hobbes. Y cuando empecé con

esto, pero aún no pensaba que me iba a dedicar a pleno, copiaba mucho a Robert Crumb. En cuanto a series, Ren & Stimpy y South Park me parecen fabulosos.

**Te llamó la atención algo en particular del stand de Ivrea que entraste en la Feria del Libro, o sólo chusmeabas?**  
Todos los años entro a ver qué onda. Por ejemplo el año pasado me llevé algo de Clamp y este Blood. Después hay cosas que me llaman la atención, caso P's, pero como les comentaba antes, eso de saber que son 30 tomos, es como que me tira para atrás para comprarlos y leerlos... (risas)

**Hay como una leyenda urbana con respecto a vos: De verdad sos descendiente del Liniers de las Invasiones Inglesas?**  
Mi abuelo era el bisnieto, así que sí, el virrey es mi chozno. Mi abuelo se llamaba Liniers de nombre, y después tuvo cinco hijas, así que a su vez tuvieron hijas, así que cuando nació yo me enchufaron el nombre a mí. Mi nombre completo es Ricardo Liniers Sir. Nunca pensé que me iba a ser tan funcional. Eso sí, cuando en la primaria me enteré de que a mi parente al final lo habían fusilado, me deprimí (risas)

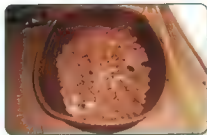
**EL MISTERIOSO HOMBRE DE NEGRO**



Liniers y Marce



Liniers, en su estudio



Liniers colecciona todos los corkcitos de botellas que toma en su casa solo

**Cómo es un día promedio en tu vida? Te imponés horarios estrictos de trabajo o dibujás cuando sentís que te viene la inspiración? Y cómo es la presión de tener que llevar una tira diaria?**

Justamente, al tener que hacer una tira diaria, más la otra mensual, no puedo esperar a iluminarme para trabajar. Necesito laburar una cantidad de horas fijas semanales, no se si serán 20 o 18, no las conté. Pero necesito sentarme todas las tardes a dibujar; lo que sí está bueno es que es adaptable a mi vida, por si me quiero ir de vacaciones, etcétera. Otra cosa es que yo no trabajo ni con actualidad ni política, así que eso mequita presión. Yo solamente dibujo pingüinos. (risas)

**De dónde sacas los nombres de los personajes? Y los nombres de las tiras como Macanudo o Bonjour?**

Me gusta usar anti-nombres. Por ejemplo, Liniers es el anti-nombre de un dibujante, suena a virrey, a los soberanos portales de la pingonga, etcétera. No dibujo pingüinos. Lo mismo Madariaga; los ositos se llaman Puchi o Fluffy, no se llaman Madariaga. En el caso del gato Fellini, hay un homejane, por supuesto. Pobre Federico, debe estar reivindicándose en la tumba junto con Picasso.

**A propósito, de dónde viene la obsesión por los pingüinos? Algo que ver con el actual gobierno?**

No, no, de hecho los vengo haciendo de antes. De chico hice un viaje a la península Valdés, pero la verdad es que no les di demasiada bola a los pingüinos... Y cuando empecé dibujaba conejos, pero un día hice un chiste de un pingüino con un afro y me hizo mucha gracia, eso me abrió la cabeza. Además los pingüinos tienen muy lindo diseño, con un equilibrio entre lo blanco y lo negro. Me recuerdan al primer Mickey, incluso a Snoopy.

**Algún proyecto de animación en el horizonte? Te gustaría? Cómo te imaginás la dinámica?**

Hice algunas cosas de animación para los recitales de Kevin (Johannes), pero la verdad es que no me imagino a mis personajes animados. Es muy difícil ponerle voces a los personajes, sobre todo desde que acá a alguien se le ocurrió que los dibujos de los chicos tienen que hablar como un señor de 80 años en un bar tomando whisky. Ok, funcionaba con Clemente, pero ese tipo de voz se estandarizó y no me gusta nada. Patoruzito o Dibú no pueden hablar igual que Clemente.



LOS PINGÜINOS

**Hablan de las diferencias entre bajar para Página 12, donde hacías semanalmente Bonjour, y La Nación, donde estás ahora con Macanudo? Dónde te sentiste más cómodo?**

Y ambos danos tienen líneas editoriales muy diferentes; en Página podía putear y Nación no, por ejemplo. Pero la verdad es que eso tampoco me preocupaba mucho. Mi único miedo cuando entré a Nación era que me dijeran "lo que vos hacés está Ok, pero hacelo más así, más así", pero honestamente me dieron toda la libertad del mundo. Por otro lado, poder hacer algo diario en vez de semanal, era muchísimo más negocio que poder putear o no.

**La última es una pregunta de fan beetle: cómo te imaginás a los 647 (risas)... Con mi chica... Pobre Paul, qué poca visión que tuvo (risas) :)**



LOS DUENDES



**A**i Yazawa logró reconocimiento mundial como una de las grandes autoras de la industria gracias al éxito rotundo en tantas plataformas diferentes de su manga más longevo: Nana. Si bien esto no fue ninguna sorpresa para los cientos de miles de seguidores que ya tenía en Japón y los otros tantos alrededor del planeta gracias a obras como Gokujō Monogatari (Historias del Barrio), Tenji Nankajani (No Soy un Ángel) y en especial Paradise Kiss; Nana fue la obra que la colocó junto a gigantes como Akira Toriyama o Rumiko Takahashi. El manga original vio la luz allá por 1999 en la por entonces recién formada revista para chicas Cookie de la editorial Shueisha (la misma del Shonen Jump). El éxito de Nana claramente no fue inmediato, tuvo que ir conquistando audiencias poco a poco. El estilo maduro y sincero de las historias de Yazawa enseguida le permitió expandirse del público adolescente que era el target típico de la Cookie a uno que abarcara mujeres universitarias y hasta ya adultas. Los hombres tampoco quedarán afuera, ya que si bien era una historia

romántica y desde un punto de vista femenino, la forma en que realista de representar situaciones y lugares también le sirvió para ganar público masculino. Así llegamos al día de hoy y a la cifra de 36,5 millones de tomos de Nana vendidos solamente en Japón, convirtiéndose en el manga shōjo más popular del archipiélago. La historia gira en torno a dos chicas con el mismo nombre que se hacen amigas por casualidad. Nana Komatsu es una minita medio ingenua, cuya meta inicial en la vida es conseguir un novio y formar una familia, mientras que Nana Oosaki es una cantante punk, independiente y fría que quiere triunfar con su música. Las dos parten para Tokyo tratando de encammar sus vidas y terminan en el mismo asiento del mismo tren, y de ahí viviendo juntas. Así se ve como cada una va complementando a la otra a medida que se desarrollan sus historias en la gran ciudad. Los primeros pasos fuera del medio impreso se dieron en la forma de un video juego de Konami para PS2 en el que básicamente había que aprender a ingeniarlas con los laburos de medio tiempo en una metropo-



El manga



Afiche de la peli



Ilustración del manga



El juego de Nana



Nanao Nanamasa...



Nana Oosaki



Nana Komatsu



Black Stones: la banda de Nana

lis como Tokyo; y también en la forma de un CD que compilaba a trece bandas japonesas haciendo temas inspirados en las bandas de Nana.

El punto clave en la explosión de éxito se dio cuando el 3 de Septiembre de 2005 se estrenó en los cines la adaptación live action dirigida por Kentaro Otani y producida por TBS, que cubría los primeros seis tomos del manga original. Este film fue un récord absoluto de taquilla en todo Asia, quedando como una de las cinco más vistas durante siete semanas, y recaudando más de 34 millones de dólares sólo en Japón.

Semejante repercusión hizo que TBS anunciara cuasi-inmediatamente una secuela a estrenarse el próximo 9 de Diciembre, aunque desgraciadamente se adelantaron un poco a confirmar que todos los actores de la uno podían hacerla, por lo que para la dos una de las Nanas va a ser otra actriz. Nana Komatsu va a ser interpretada por Yui Ichikawa, en reemplazo de Aoi Miyazaki. Inicialmente se había pensado hacer que este film fuera en realidad la parte intermedia de una trilogía, ya que estaría adaptando los tomos 6 al 12 aproximadamente y el manga va por el 16 sin signos de terminar pronto. Al final se decidió que este film fuera el final de la historia, el cual sería un cierre completamente original y diferente al que tenga el comic.

Al mismo tiempo, y gracias al éxito que tuvo la versión animada de Paradise Kiss, en Abril de este año NTV comenzó a emitir un anime producido por Madhouse que adapta de forma bastante mas fiel la trama de Nana. Inicialmente hay pactados 50 capítulos (al cierre de esta edición, 30 emitidos) aunque todavía no se confirmó cuánto de toda la historia piensan adaptar o si van a sumar más temporadas hasta cubrir la totalidad del manga.

# CÓMO SE HACE UN ANIME?

Por Brenda Figuerola



**S**í, vos, lector/a de Lazer que querés darle vida a los bocetos manchados de café, chocolate, cigarrillo y sangre (?) que tenías sobre el escritorio de la pieza, vos que te desesperabas ante la pantalla de tu canal favorito tomando nota de los 50678 pasos magistrales que dan una tribu de diseñadores para animar un fragmento de 3,5 milisegundos; vos que ibas por la calle y decías "che, loco, a ver cuántos

Lazer saca notas que aporten a la trascendencia del espíritu humano, notas que iluminen los oscuros misterios del universo, cuestiones esenciales y significativas como recetas de cocina, trucos para la Playstation, una explicación sobre cómo se hace un anime y otras cosas indispensables para la vida..." Si, acá estamos: tu revista te escucha, llegó lo que estabas buscando!! La nota que te va a devolver el sueño ahora podés hacer tu propio anime!! ¡¡¡!!! Lazer te dice cómo!!

Bueno, bajando los decibeles, la idea de esta nota es comentar en líneas generales cuáles son los procedimientos llevados a cabo por los distintos estudios de animación al momento de convertir el papel en materia activa, por así decirlo. Es curioso que muchas de las cosas que nos rodean, de los objetos que nos gustan y de los placeres que disfrutamos asiduamente todavía incluyen -a pesar de sabernos fanáticos o expertos en ellos- aspectos que no cuestionamos por suponerlos evidentes o básicos. Es posible que el anime sea una de ellas. Hablamos constantemente de él, discutimos la calidad de tal o cual serie, miramos una y otra vez nuestra serie preferida, pero rara vez pensamos en el cómo. Es muy loco eso. Hay un filósofo por ahí que dice que, justamente, el disfrute fugaz deriva de la ignorancia de lo complejo, pero seguir la nota por ese lado ya sería peligroso...

Así que, básicamente, la creación de un anime consta de tres etapas bien definidas: el planeamiento, la creación de las imágenes y la edición y grabación. Puede sonar ridículo, pero la primera de estas etapas es lo que más tiempo y esfuerzo requiere, un error en los pasos a seguir puede retrasar el proyecto entero y -sino destruirlo- causar enormes pérdidas monetarias. Además, la elección del proyecto a animar está determinada por varios criterios, en su mayoría obviamente comerciales, que definen si un trabajo es o no merecedor de su versión animada (las ventas del público, las ventas del merchandising, el género al que pertenece la obra, la posibilidad de adquirir los derechos de autor, etc).



Una vez que el proyecto está definido, sea éste un manga, un videojuego, un drama o una novela, el paso inmediato es armar el guión (script, para los entendidos), es decir adaptar el proyecto al formato escrito del anime. Una vez preparado el guión, que puede contar o no con la colaboración del autor del proyecto, comienza la segunda etapa, que es la creación de las imágenes propiamente dicha.

Lo primero es crear un storyboard, algo así como la secuencia, sencillamente dibujada, de lo que irá pasando en la historia. Escena por escena (incluyendo tanto imágenes como frases, onomatopeyas y aclaraciones). Aquellos que todavía leían esta nota con la fantástica esperanza de realizar su propio anime de 297 episodios, ya pueden ir abrazando otros sueños o bien esclavizarse de por vida a fin de realizar escena por escena cada movimiento, de cada uno de esos episodios, que es lo que los estudios realmente hacen.



## LA CREACIÓN DE IMÁGENES

Sobre el storyboard se arman las llamadas 'key animations', las 'llaves de animación', que son nada menos que las imágenes más importantes de una secuencia. Para dar un ejemplo más claro, supongamos que la secuencia muestra una persona levantando la mano. Las key animation son el momento de la mano abajo, a la mitad del movimiento y el final del mismo. Luego, otra sección del estudio de animación "llena los huecos", hasta lograr la secuencia completa, que por estandarés se compone de 24 frames (cuadros, así se le llama a cada imagen de la secuencia) por segundo. Sólo el personaje, porque el fondo y los demás objetos, si son estáticos, serán montados más tarde a partir de láminas transparentes.

Algo que ya se ha dado por sentado a estas alturas, y que es todo un hito, es el diseño de personajes, que puede demorar y exigir tanto como todo el de las key animations. En series de éxito masivo, es de esperarse que el diseño del protagonista del manga se mantenga casi intacto, y de aplicarse a no modificaciones, se han realizado hasta estudios de mercado con el fin de testar la opinión del público sobre la apariencia de tal o cual personaje. La remake de los famosos OVAs de los '80 devenida Bubblegum Crisis Tokyo 2040, del Studio AIC (Burn Up W, Tenchi Muyo! entre otros), ha sido uno de estos casos.

Al mismo tiempo en que todo este proceso de diseño se realiza, los animadores comienzan a desarrollar las escenas principales. Lo mismo ocurre con los diálogos, los encargados de perfeccionar las líneas (hay tipos que se dedican a revisar cincuenta veces que las frases sean correctas, no sean ambiguas, no desbalancen todo el texto...) colocan la duración de cada una de éstas en



time sheets (algo así como diagramas que organizan los tiempos y sincronizan las tareas). El tema del tiempo parece un detalle menor pero es un verdadero pilar en el armado de cada escena. Cada frame debe concordar perfectamente con la música de fondo, el diálogo, la eventual voz en off y cualquier otro aspecto del sonido. Una vez armadas todas las imágenes de cada escena se procede a seleccionar los colores para los personajes y las distintas particularidades que tendrán, si en algún momento les da la sombra para causar determinado efecto o si los ojos le brillan en simultáneo con la espada, etc. La imagen del personaje, ya digitalizada y perfeccionada, se colorea a continuación.

Los fondos son un tema aparte. A menudo se otorgan créditos especiales por diseñar y colorear el background, sumado a eso el uso de las tramas y los efectos de fotografía. Los artistas trabajan con una especie de simplificación de las key animations. No tiene sentido que realicen veinticuatro fondos iguales para una misma escena en la que el personaje mueve la mano, por lo cual el fondo se efectúa en un marco con referencias y medidas a los costados y que no contiene los dibujos de los personajes y los objetos. Luego se pinta a mano, utilizando una variedad y calidad de elementos adm. realizable, este trabajo es tan delicado y minucioso que se realiza apenas están terminadas las key animations.

Lo más divertido podría ser el paso inmediato, que es el de agregar los efectos especiales a cada imagen ya coloreada y asignada a su fondo. La incidencia de la luz, las gotas de agua alrededor del cabello, los movimientos de un primer plano de labios. Más de una escena de pollera de colegio ondeando sugerentemente en la brisa de primavera habrá sido trabajosamente efectuada en esta instancia por algún sacrificado diseñador.

Lo último es la inserción de todas las imágenes coloreadas con sus respectivos fondos, y a su vez la disposición efectiva de la historia. Una tras otras las imágenes se suceden en orden para abrir camino al animador. Esta parte final se llama composing dado que hace converger los distintos trabajos realizados por separado. Como dijimos, las time sheets son vitales porque permiten cronometrar y ajustar los movimientos al diálogo que tendrá cada personaje; esto tiene cierta lógica en las animaciones de estudios fuertes (Toei, Gonzo, Gainax) los movimientos de la boca, por ejemplo, están súper cuidados en relación con la frase que emite ese personaje.

Lo que culmina el proceso es, paradójicamente, la animación. Se alinean las imágenes, los grupos de las key animation, en el orden en que debe sucederse la historia, para esto se recurre nuevamente al storyboard. Se coordina en relación al tiempo, el ritmo y todo el paquete de sonido, que simultáneamente se graba. Por tratarse de un anime, el factor musical, que ya de por sí es importante, se eleva a cifras astronómicas. La música sola, de un anime, podría ocupar toda una nota. Los famosos seiyuu (literalmente, "actores de voz") se encargan de prestarles voz a los personajes; no son simples locutores dado que la preparación que toman incluye técnicas dramáticas y hasta armado de partituras. En Japón este oficio es una verdadera profesión en la que con frecuencia los artistas se convierten en estrellas de renombre, más de uno terminando como cantante. El nombre del seiyuu es también un atajo a la calidad de la producción del anime: la popularidad de algunos dobladores los hace valer fortunas. Paralelo a las grabaciones, se ultimán detalles de la música (el BGM; "background music", la banda sonora) y el o los openings y endings de la animación.

Y ya estamos llegando hacia el verdadero final del proceso de creación de un anime. Lo único que resta es grabar la animación en el formato deseado, de acuerdo al tipo de obra que se trate. Por supuesto que el orden de los pasos no es necesariamente éste y está ligado al proceder de cada estudio, incluso de cada obra.

Algunas cosas para agregar: Los estudios dedicados a la animación japonesa recurren a diferentes técnicas que tienen el propósito de utilizar la menor cantidad de cuadros de animación por segundo que sea posible (llegan hasta ocho cuadros por segundo), mover escenarios o agregar efectos copados (difusión, desintegración), perfeccionar los ya mencionados diálogos para animar única mente las bocas mientras que el resto de la pantalla permanece estática, entre otros. La tecnología es fundamental para realizar apenas las bases de todo esto; la etapa de animación, en realidad, conlleva el uso de cantidad de programas y herramientas para aumentar la definición y lograr, por ejemplo, una ilusión de movimiento cuando en realidad no lo hay.

Estaría bueno cerrar la nota con la rara idea que sale de recordar lo rápido que disfrutamos un episodio entre muchos otros de cualquier serie, frente al tiempo que, de verdad, habrá llevado apenas el diseño de cada una de esas imágenes. Epa, que terminamos otra vez haciendo filosofía! ^^



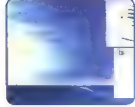
SELECCION DE COLOR



COLOREADO DIGITAL



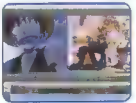
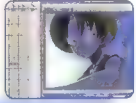
DISEÑO DE FONDOS



EFECTOS ESPECIALES



COMPOSING



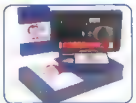
ANIMACION FINAL



GRABACION DE VOCES



EDICION FINAL



PRODUCTO FINAL



DISTRIBUCION





Por Agustín Gomez Sanz

**S**i "V-Invasión Extraterrestre" fue la serie de ficción más emblemática a nivel mundial durante los ochenta, ugar que ocupó sin duda X-Files durante los noventa, Lost va a ser (salvo que mañana aparezca un tesoro oculto en rayos catódicos) el show que marque esta década televisiva. Prueba de esto es que en una encuesta reciente se la calificara como la segunda serie más vista del mundo. La idea original vino de Lloyd Braun, el por ese entonces capo del canal norteamericano ABC, al encargarse un piloto para una serie que combinará la película Cast Away de Tom Hanks y el quemadísimo reality Survivor (Expedición Robinson acá), piloto que por cierto resultó ser una tremenda poronga. Por suerte ya había pagado sacar la serie para finales del 2004 y no podía dar marcha atrás, así que decidió recurrir al ahora famoso JJ Abrams, el cual estaba juntando halagos y morlacos por su exitosa Alias, para que les escribiera un nuevo piloto. Esta falta constante de tiempo entre producción y emisión por haber empezado tan tarde fue uno de los factores determinantes en la evolución del show en su primera temporada, ya que los

propios creadores iban inventando la serie capítulo a capítulo. Así por ejemplo tenemos como un personaje como el de Jack Shepard (prácticamente el protagonista principal de la serie) en realidad estaba pactado para morir a la mitad del segundo capítulo, y que Kate (que por aquel momento iba a ser una mujer adulta de la sección de la cola) fuera quien lo reemplazara como líder. Al final esta contra resultó ser la ventaja más grande de este programa, ya que le permitió adaptarse y reinventarse hasta el último segundo para lograr la mayor calidad posible de trama. De esta forma más que estrenarse, Lost se estrelló en la tele el 22 de Septiembre del 2004, con el piloto más caro de la historia de la televisión (entre 10 y 14 millones de dólares, cuando 4 es lo normal). La razón? Muy simple: tener dieciséis personajes con roles importantes. Sin duda los valió, convirtiéndose inmediatamente en el número uno del canal y prácticamente del país; desgraciadamente Lloyd Braun ya no era cabeza de ABC, ya que tiempo antes había sido despedido por los capos de Disney (dueños de ABC) justamente por haber autorizado un proyecto tan caro. Cuac!



John, Jack y Kate versión McFarlane

Todos los capítulos tienen una estructura común y distintiva de la serie. Cada episodio es un ida y vuelta entre el conflicto progresivo de la trama en la isla y el pasado de uno de los varios personajes. Lo realmente interesante de la serie es no sólo ver cómo los mambos particulares de cada personaje afectan los eventos "actuales" en la historia, sino cómo todos y cada uno de los pasados de los náufragos están interconectados entre sí, casi siempre sin que ellos lo sepan. Es algo así como la teoría de los ses grados de separación salvo que acá son todos de Semejantes relaciones hacen que todo el tiempo uno esté pensando que hay algo más allá de la simple coincidencia, pero es algo hasta ahora completamente inconformable.

La primera temporada (24 capítulos) se dedicó a mostrar a los sobrevivientes de la parte media del estrellado vuelo 815 de Oceanic Flight, en una isla del Pacífico Sur. La isla está lejos de ser desierta, sino todo lo contrario. Monstruos invisibles, animales extraños, entre los que se destacan osos polares (?), una mujer francesa perteneciente a otra tanda de náufragos, un barco antiguo, una avioneta, los misteriosos y siniestros "otros" humanos que habitan la isla y hasta una compuerta con los números malditos que persiguen al pobre Hurley a todos lados y aparecen en varias partes y objetos de la serie. La segunda temporada (24 capítulos) se enfocó un poco más en el conflicto con los "otros", al mismo tiempo que recontaba toda la travesía de los sobrevivientes de la parte de la cola. También se descubren varias extensiones de investigación puestas



El tiburón de Dharma

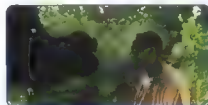
por toda la isla que forman la enigmática "Iniciativa Dharma" creada por el misterioso fundador Hanso, cada una con su logo particular y campo de estudio (así justificamos los osos polares y los tiburones con logos pintados); y dentro de una de ellas el misterioso botón que hay que apretar cada 108 minutos para evitar que el mundo se destruya supuestamente.

- Si bien los creadores no dan pistas sobre cuál es el misterio detrás de la isla (e hipotetizar al respecto requeriría una Lazer Plus), lo que si hicieron fue desmentir varias teorías populares. Esto es lo que NO pasa en Lost:
- Los pasajeros no están muertos y en el purgatorio.
  - No es un viaje temporal.
  - No hay aliens metidos en el medio ni están en una nave espacial.
  - No es una alucinación de alguien.
  - No es un reality encubierto.
  - El "monstruo" no es una nube de nanobots.

El fenómeno de esta serie se expandió en varios medios impresos como diarios y revistas, cortos hechos para celulares, tres novelas, muñecos hechos por McFarlane Toys, un impresionante juego por Internet (ver sección posterior), y el recientemente anunciado proyecto de videojuego a cargo de Ubisoft (la nueva saga Prince of Persia, y el esperado Assassin's Creed). Lost se emite en versión subtitulada en Argentina por el canal AXN todos los lunes a las 21:00 desde Marzo de 2005, y lleva cubiertas las dos primeras temporadas, que también ya están a la venta y alquiler en DVD.



Des, a dar Sawyer, Locke, Jin, Sun, Sayid, Charlie, Michael y Waltos; Jack, Kate, Hurley, Shannon, Claire y Boone



El "monstruo"



Mapa de la escotilla

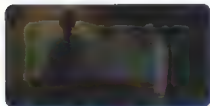
## LO QUE SE VIENE - La tercera temporada

El pasado 4 de Octubre empezaron a emitirse más capítulos en Estados Unidos, desgraciadamente la nueva tanda estuvo limitada a una "mini-temporada" (según la llamaron los creadores) de seis capítulos. Los siguientes diecisiete que faltarían recién van a estrenarse a partir de Febrero del año que viene. La perspectiva está puesta directamente en los "Otros" mostrando el "barrio privado" oculto en el centro de la isla en el que viven. El

creepy Henry Gale (su nombre verdadero siendo Benjamin Linus) es el líder postea y confirma que vivió toda su vida en la isla. Mientras Kate, Jack y Sawyer están prisioneros en una nueva estación (la Hydra), Locke, Eko, y Desmond resultan haber sobrevivido a la explosión del final de la temporada anterior. Desmond parece haber sido el más afectado por este accidente, ya que ahora tiene "recuerdos" de cosas que pasan tiempo después.

muchas veces de la Corporación Widmore y su relación con la fundación Hanso. ¿Suena el apellido Widmore? La novia de Desmond es justamente Penélope Widmore, hija del capo de la corporación responsable de construir las estaciones en la isla, las pruebas de embarco que aparecen en la serie, y hasta el globo aerostático del verdadero Henry Gale. Sabrá esta chica entonces que buscar para encontrar a su novio perdido? El juego siguió mezclándose con la realidad con anuncios en diarios de la fundación refutando acusaciones de la novela y la serie de TV, barras del chocolate Apollo con pistas en los paquetes fueron regaladas en las grandes ciudades, y hasta hubo apariciones de supuestos ejecutivos de la fundación (en especial de un tal Thomas Mittlewerk) en diferentes programas de entrevistas reales. La hacker "protagonista" del juego, que guía a los participantes en sus esfuerzos de desenmascarar a la fundación, llegó incluso a meterse a gritos en la charla que los creadores de Lost tuvieron en el San Diego Comic Con denunciándolos por conspirar con Hanso. Uno de los momentos culminantes llegó cuando después de reunir 70 pedazos de archivos sueltos en diferentes puntos de la web, se podía acceder a otra película instructiva típica del programa. En esta, el propio Alvar Hanso revela que los omnipresentes números (4 8 15 16 23 42), forman la ecuación Valenzetti, creada por

la O.N.U. en 1960. Cada número representará un factor que va a llevar al fin de la humanidad. Justamente toda la idea del proyecto Dharma en la isla es tratar de modificar alguno de esos valores (que se transmittirían constantemente hasta que uno cambiara) y así evitar la extinción. Gary Troup, autor de Bad Twin, al parecer también escribió un libro sobre esta ecuación, pero todas las copias y los derechos de reimpresión fueron comprados por Hanso y destruidos. Se descubre que el propio Alvar Hanso debe tener unos 112 años, producto de las tecnologías desarrolladas por su propia fundación, y que también es el nieto de Magnus Hanso, el capitán del barco Black Rock que está varado en la isla (esto se sabe ya que estaba escrito en el mapa ultravioleta de la puerta de la estación Swan). Al "final" del juego interactivo se revelaba que la protagonista era una hija no-reconocida de Alvar y que éste había estado a slado del mundo a la fuerza cuando Mittlewerk lo traicionó y tomó control de su fundación. Mittlewerk parece obsesionado con el Protocolo Araña, su respuesta al fracaso de Dharma en tratar de modificar la ecuación. El plan aparentemente es liberar un virus específicamente diseñado para eliminar al 30% de la población mundial, qué 30% nunca se aclara pero parece ser muy específico en que sea determinado grupo de gente particular. Tendrá que ver con la misteriosa enfermedad de la isla?



Jack y Ben



Sawyer enjaulado

## THE LOST EXPERIENCIE

Como si no les hubiera bastado con semejante éxito televisivo, los creadores de Lost también hicieron historia al inventar un nuevo tipo de juego interactivo sin precedentes. "The Lost Experience" arrancó en Mayo del 2006 usando una infinidad de medios diferentes como sitios web, correos de voz, propagandas de TV, golosinas, avisos en diarios y hasta libros, para darle pistas a los jugadores sobre muchos de los misterios detrás de la trama de la serie. El chiste del tema es que el juego se plantea como una suerte de conspiración internacional centrada en la fundación Hanso, en la que el propio show no es más que uno de muchos sub productos ficcionales basados en esto que sí es "real". Todo empezó con el website oficial del Hanso Foundation, promocionado con propagandas televisivas y todo, donde se podía hackear el sitio para descubrir pistas del siguiente paso a seguir (lease hackear

paginas oficiales de Sprite, Jeep y Verizon). El otro graaan evento en este movimiento fue la salida de Bad Twin, una novela escrita por un tal Gary Troup que toca temas de corrupción en la fundación Hanso entre otras cosas. El autor es nada menos que uno de los naufragos sobrevivientes (en el show), aunque no por mucho porque es al que se lo chupa la turbina en el primer capítulo. También se sabe por su biografía en Amazon y en el sitio de la editorial que salta con la azafata que sobrevive en la parte de la cola y que los "Otros" raptan antes de que Ana Lucía mate a Shannon. Ese manuscrito que da vueltas en la serie (el que encuentra Hurley, que lee Sawyer y que Jack quemó) es justamente el de Bad Twin. El libro en sí es una novela detectivesca sobre un caso de un gemelo desconocido. Los hermanos en cuestión son Clifford y Alexander Widmore, por lo que la historia habla



Manuscrito de Bad Twin



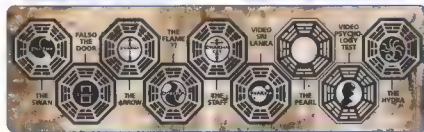
Alvar Hanso



Web de la fundación Hanso



Web "hackeada"



Las distintas estaciones de la Iniciativa Dharma



## LEYENDAS 2006 MOSCATO, PIZZA Y...!?

■ Por Leandro Iraizoz

**H**acer sociales, recibir el cariño del público y la chance de poder viajar cada tanto a diversos puntos de nuestro país son solamente algunas de las cuestiones que hacen tan gratificante este trabajo. Recientemente todo esto se dio junto; ya que por octava ocasión se celebraba el tradicional encuentro de historietas, juegos de rol y ciencia ficción Leyendas. Un clásico de la ciudad, que en esta oportunidad se llevó a cabo del 3 al 5 de Noviembre organizado por la gente de AHI Rosario (AHI Asociación de Historietistas Independientes) y la comiquería Milenario Comics.

De esta forma el sábado 4 por la mañana comenzaba una road movie en la que Adrián, Pablo (amigo de Adrián), Edu y quien escribo estas líneas zarpaban rumbo a Santa Fe.

Ya en Rosario, con una habitación y una breve recorrida partimos hacia el Centro de Expresiones Contemporáneas (Bajada Sargento Cabral y Río Paraná) donde la movida todavía era un poco tibia. Era la mitad de la tarde y opuestamente a lo que sucede en la capital, el ambiente era

muy tranquilo, tanto en la convención como en las calles. Sin embargo con un margen de público que más tarde se triplicaría fácilmente, se desarrollaban diversas actividades como proyecciones, venta de fanzines, charlas, y muestras fijas. Algo que se repitió a lo largo de todo el evento. Entre los artistas invitados más destacados se encontraban Carlos Trillo (El Negro Blanco; Sick Bird), Carlos Meglia (Cibersix, Big Bang), Marcelo Frusin (dibuñante de Hellblazer), Francisco Solano Lopez (Slot Barr, El Eternauta) y Eduardo Rizzo (dibujante de Batman: Broken City y 100 Bullets), entre otros. Caben destacar varios aspectos de Leyendas a esta altura: El primero de ellos es que tiende a ser ecuaníme en cuanto a las corrientes del fandom, así como de la muestra. Por eso la mayoría de los stands eran cubiertos por historietistas con sus publicaciones, otros tantos apuntados al rol y los juguetes de colección y otra pequeña porción al Anime y el Manga.

Otra cuestión es la excelente organización. Nada de retrasos, cosplays suspendidos, gente puteando ni cordones policiales



Isutaba Reservoir



La charla de Ivrea del domingo

El cosplay fue uno de los platos principales por motivos varios: La genial conducción de Diego Paris, cuya verborragia fue artefacto de crear un gran show con tan sólo un puñado de 25 cosplayers. El respeto del público que no rompió ningún vidrio, no le tiró con latitas de cerveza vacías a nadie y ni siquiera tuvo el ademán de realizar cánticos agresivos al mejor estilo "putooo, putooo" y por último la jerarquía de los premios que coronaban al ganador absoluto con un reproductor de DVD. Si bien fue media extraña la elección, Ivrea hizo varias menciones de honor haciendo justicia para con los favoritos del público y un poquito de demagogia que nunca viene mal ^.^ Así el Mr Satan del pueblo, encarnado por el bautizado "Tati Perez rosarino", se llevó un megacombo Ivrea, con papas y gaseosa medianas. Hablando de comida, uno de nosotros tuvo la idea de pedir faina en una pizzería local para llevarse la gratía sorpresa de que no sabían qué era (!?)

Ya el domingo, con la llegada de más integrantes del Ivrea Team (Marcelo, Juaní, Marina) y una lluvia torrencial que duró todo el día, nos dirigimos nueva mente a Leyendas. Allí la charla de Ivrea se desarrolló en un clima sumamente ameno en el que Marcelo y Marina contaban cuáles son los planes editoriales para los próximos meses mientras Edu y Adrián les hacían ojitos a las chicas del público

que sonreían con cierta complicidad. Por otro lado Juan se dedicaba a desnudar las inquietudes del público sobre Lazer y los subsiguientes números. Seguramente los momentos más extraños de la jornada pasaron cuando alguien del público preguntó sobre nuestra posición con respecto al mito que señalaba a los rosarinos como precursores del gato a la parrilla con limón; y cuando un muchacho bastante pasado (todavía no sabemos de qué, calculamos de rosca) se subió a mostrar unos dibujos, que no sabía ni de quien eran, por qué los mostraba, ni qué había en ese lugar ^.^ Y nosotros menos. Mas fotos de por medio, el afecto del público y de fondo sonaban los primeros acordes de la banda anímera local "San Hoshi Hi No" que la desocio presentando su primer disco.

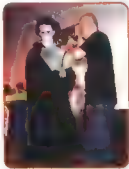
La jornada terminó de esa forma, pensando ya en el regreso a Buenos Aires. No sin antes comprar algún que otro souvenir para no quedar mal con familiares ni amigos, tomarse un cafecito post-feria y dar unas vueltas obligadas por el Monumento a la Bandera cual niños de primaría que se van de excursión. Así taza, cada uno para su vehículo, Boulevard Nicasio Oroño y, no un adiós sino un hasta luego a esta hermosa ciudad santafesina que pronto nos vera de vuelta para más aventuras. Eso sí, tranquilos que la próxima la fama la llevamos nosotros ^.^



Br Lucy Spears



La cola de Momoji



Sardian y Diego Paris



Jack Sparrow  
Ter Lugar



Mr. Satan  
mención de Ivrea



El Minusculista  
"descargando" a PUL



■ Por Brenda Figueroa

Casi se podría hacer una estadística sobre el primer pensamiento que ataca la mente de uno (o una?) cuando se encuentra frente a frente con un shojo clasiqüísimo... "más de lo mismo", "otra vez se rió y se puso la manito esa -figurense una mano femenina en forma de puño apuntando hacia arriba cerca de la boca (léase: le vendió la cartita)" y llegando al final: "...a ver cuándo la mina esta se deja de reír como una idio ta y acorrala al flaco contra la primera pared que aparezca"... pero no, eso no pasa, o en la mayoría de los casos eso no pasa, y de igual modo en la mayoría de los casos se escatima en sexo, en verosimi litud, en originalidad... y la fórmula de la chica tímida enamorada secretamente del más lindo de la clase? no está en al menos cinco historias que a uno se le ocurra? Quizás decir que Bokura ga Ita viene a romper ese esquema se dema siado, pero al menos lo intenta con bastante fuerza

Nanami Takahashi (apodada "Nana", pero a no confundirse con la creación de Ai "ParaKiss" Yazawa) empieza la secundaria

alta con todas las pilas para hacer amigos y disfrutar de sus últimos años de estud o cuando, a ralz de una broma que un compañero le hace en el pasillo momentos antes de entrar a clase, termina avergonzán dose por confundir el nombre de Yuri Yamamoto, su compañera de banco (una mina onda la Darra de Glenn Eichle). este tipo de enojos sólo ocurren en Japón, nos alegramos de notar ^^ La cosa es que el pibe que le hizo tan terrible ofensa no es otro que Yano Motoharu, el langa de la clase, que tiene una clara actitud de facherito mezclada con la de un total colgado de la palmera, combinación que de entrada saca de quico a Nana. Yano tiene, además, la muy conveniente fama de levantarse a dos de cada tres chicas de su clase e, incluso en el comienzo de la historia se remarca que es "popular tanto con las chicas como con los chicos". La cuestión es que, un poco por la fama y otro por la rarísima actitud de Yano, Nana va notando, alarmada, que le gusta



Nanami



Yano



Yuri



Y se lo dice, en una de esas escenas shojo típicas pero tiernas. La trama toma color cuando, en base a este icrio de peligrosas similitudes con la clásica fórmula del manga para chicas, contrario a lo que pensamos, Yano dice explícitamente y sin ningún trauma que su anterior novia, la única chica a la que amó verdaderamente, murió de golpe, en un accidente auto-movilístico. Ahí tenemos un golpe al shojo estandar, nada de héroes cuyos oscuros secretos del pasado se insinúan a lo largo de toda la historia pero sólo al final aparecen, producen un caos, se solucionan y todos felices. Bokura ga Ita nos revela en los comienzos los tres secretos pilares de la historia: el amor de Nana hacia Yano, el amor frustrado de Yano por su novia ya muerta (que paradój camente también se apodaba Nana) y el pa rentesco de ésta con Yuri, con la que Yano también tiene una relación extraña Y sobre estas cuestiones deve ladas, se construye la historia Más adelante en la misma interviene Masafumi Takeuchi, el mejor amigo de Yano, quien también se enamora de Nana pero no quiere evitar que una vez más, Yano le quite a la chica que le gusta Dato curioso Take (asi es como le dicen) tiene un hermano trabaj Ayaka, que en realidad se operó para cambiarse de sexo, pero aun así es el mejor consejero/a para Take en sus dilemas románticos

Bokura ga Ita comenzó a serializarse en Octubre de 2002 en la Betsucomics de Shogakukan, una publicación mensual que en un principio estuvo destinada a las adolescentes y estudiantes, pero que luego viró sus contenidos a un público más adulto Esta histor.a cuenta con una reciente adaptación animada, a cargo del estudio ArtLand (Macross, Eyseshield 21), lanzada en Julio de este mismo año



Es una serie de TV dirigida por Akituro Daich (Ran The Samurai Girl, Fruits Basket) cuya duración está proyectada en 24 episodios, los que al cierre de esta edición iban aproximándose al final de la historia. El diseño sencillo que caracteriza las obras de Obata adaptado a TV en este caso por Nobuaki Shirai- fue respetado a rajatabla; se pueden apreciar, por ejemplo, fondos difuminados y muy poco detalle en los uniformes que llevan los personajes o en el propio diseño de secundarios. Esto produce el raro efecto de comprobar que el protagonista -presentado poco menos que como una bomba sexual- tiene cara de nabo pero con la sonrisa se las voltea a todas o OJ De alguna forma, Bokura ga Ita trata el tópic del romance en el colegio, las relaciones amor-odio y la constante puesta a prueba de los sentimientos con cierta ironía, y eso es justamente lo que la hace valiosa. En el anime, por ejemplo, detrás de las escenas tradicionales (ella, nerviosa, sentada en su banco, pensando a mil por hora que decirle, con qué cara hablarle, si ese día se levanto lo suficientemente bella como para que el tan sólo va, o si es que él ni la miro justo por eso...) escuchamos el fuerte tic-tac de un reloj que acompaña todo el bultudo hasta



La edición de 2002 de la serie



El manga



El Anime

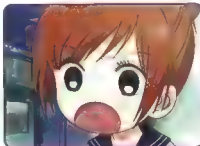
**Take** que, de repente, se detiene para dejarnos cara a cara con una confesión estremecedora. Es así como nos enteramos de las circunstancias de la muerte de Nana, la ex de Yano, o cómo por fin Yano le dice a la otra Nana (la protagonista) que le gusta... a este respecto, uno puede apreciar lo lentas, LENTÍSIMAS, que son las relaciones entre pares en Japón en la tan mentada escena del cine la primera salida de los protagonistas siendo algo así como novios (o "primos"?!) - en donde están todo el transcurso de la película para -oooh, gran acercamiento, gran acoso, gran profanación de los valores femeninos- tomarse de la mano. Pero la historia, como suele ocurrir dentro de la temát ca japonesa, equilibra esta timidez y este recato natural en la sociedad, casti incomprendible para nuestra óptica latina, con contrastes como el que, por ejemplo, la dulce Nana anda por ahí deseándole la muerte a Yano cada vez que éste se cuelga con alguna de sus respuestas bizarras, o los cambios bruscos de ánimo de Yano al recordar a su novia... y el más que interesante tema de que "pequeño detalle" aparentemente ella iba "acompañada" en el auto en el que murió. A este punto la inocente historia parece darse vuelta y preguntarse qué importa más, la muerte de ella o su infidelidad al morir? La atmósfera es todo el tiempo muy extraña, muy naive y lo bastante filosófica como para asegurar que no es el relato de un simple histerico.

Siendo Bokura Ga Ita el manga más longevo de Yuki Obata hasta el momento, no hay mucho para decir respecto de su obra anterior, en general también dedicada a romances entre estudiantes de secundaria. Su primer recopilatorio de historias cortas fue Kimi no Kachi, al que siguió Suki Kirai Suki, ambos publicados en 2000. Luego de eso llegaría Maru Sankaku Shikaku, historia que compiló dos tomos en 2001.

En tanto en 2002 antes de empezar con Bokura Ga Ita fue el turno de Sumire Ha Bururu, también en dos tomos. Bokura Ga Ita (literalmente "Los Que Fumos Nosotros") continúa serializándose en Japón, donde ya ha compilado diez tomos. Así, moviéndose entre el romance y el desencanto, Bokura ga Ita está especialmente dirigida para los seguidores del shojo y las dulces historias de amor... o no.



"E-enorme... e-es... enor...me..."



"No saben, la pobre chica la abría así de grande"



La novia MUEEEEEERTAAAAA...



"Pintó el mensaje necrofílico?"



**ASHITA NO NADJA  
NO ROMPAS CANDY,  
TU VIEJA SI QUE  
ESTA MUERTA!**

**EN TV**

Por Juan Ignacio Quiroga

**A** nos atras, hubo una época en la que la televisión -no sólo la japonesa, también la argentina- estaba plagada de animes como Angel la niña de las flores, Mujercitas (en versiones setentosa y ochentosa), y varios otros "telenovelaones", muchos de los os parte de lo que Nippon Animation o en llamar World Masterpiece Theater. buncha de series que adaptaban grandes clásicos de la literatura de todos los tiempos, entre los que tamb en contamos a Heidi, La Familia Robinson, La Novicia Rebelde y Perr me. Pues bien, todo esto de la noche a la mañana se fue a la m-erda irónicamente por cu pa de Nippon con o que e estreno de este Lp de sex es se redu o notablemente. Que fue lo que pasó? En 1996 se les ocurrió hacer una remake de Remi, a famosa historia del chico que viaja haciendo números artísticos en búsqueda de su familia. La nueva versión si bien audiovisualmente era bonita, tuvo cambios tan drásticos que los rat ngs cayeron brutalmente. Aun con 26 ep sodios producidos, en el 23 Fuji TV su emisora: di o basta y la sacó del aire dando un vergonzoso cierre a la histórica saga de adaptaciones. No obstante, está visto que los occidentales compran cualquier cosa que le vendan con ojos rasgados, por lo que la serie se terminó emitiendo en varios países bajo el nombre de Nobody's Girl, pero ese es tema para otra nota.

Lo cierto es que en ese contexto, por el año 2003 surge una serie cuya trama es similar a la de Remi, pero que los fans pueden asociar más al furor que se vivió acá y allá- por Candy Candy. Con producción general de Toei Animation, nace Ashita No Nadja, un doble projecto anime y manga simultáneos que generó un buen éxito en

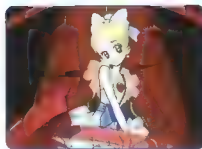


aquellas tierras en sus 50 episodios, emitidos semanalmente todos los domingos a las 8:30 de la mañana por TV Asahi y Animax (Japón), entre e. 02.02.2003 y el 25-01.2004. Por gracia del destino, en Febrero pasado llegó a la Argentina de a mano de Cartoon Network, habiéndose emitido también en España, Taiwan, Ita ia, Francia, Portugal y Filipinas. Una acertada apuesta de Toei para esta región, últimamente afectada por el predominio de series shonen y de ciencia ficción. La historia es tip ca y notablemente se parece a muchas de las series antes mencionadas, pero también posee personalidad propia. Luego de vivir en un orfanato toda su infancia y a punto de cumplir 13 años de vida, Nadja se entera de que su madre sigue viva y, valiéndose de unos objetos que le legan misteriosamente, emprende su búsqueda alrededor de Europa como parte de un espectáculo ambulante, la compañía Dandelion, integrada por George (el hombre fuerte), Sylvie (la tetona que canta



5 años). Abel (el payaso culto), Rita (la niña de años que doma leoncos), Anna (la abuela que lee el destino), Thomas (el violinista) y Kennosuke (el samurai, que no tiene ni espada). Por supuesto, también hay lugar para el típico triángulo amoroso entre Nadja y los gemelos Keith y Francis Harcourt. Hermanos que por cierto conservan a su vez diferencias abismales. Mientras Francis basa su vida en seguir el legado de su madre realizando obras de caridad, Keith remeja de eso y decide ocultarse bajo el traje "Rosa Negra". Un ladrón que vive en las sombras robándose sus riquezas a los ricos para repartirlas entre los pobres.

El viaje por Europa refleja las características históricas de cada ciudad que visita. En cada caso, Nadja adapta su espectáculo a los gustos de la región. Por ejemplo, en Italia realiza un baile con banderas junto a Kennosuke, y en España un espectáculo de flamenco. También de un lugar a otro Nadja se hace de muchos amigos y conocidos, como ser Harvey (el periodista, una de las pocas personas que trata de difundir las buenas acciones de Rosa Negra), tu (el hermanito del periodista, que rivaliza con Kennosuke por Nadja), Christian (el fanático de las momias y cosas prehistóricas), Leonardo y Thierry (los mujercitos que hacen entrar a Nadja a las fiestas de la nobleza), John (el píamsta), Raphael (el vagabundo trovador), Antonio (el usurero), Julietta (no hace un carajo salvo levantarse a Antonio) y la pareja José y Carmen (torero y bailarina de flamenco respectivamente, quienes no saben si quieren o no estar juntos. Históricos, bah). Todos en cierto momento son contagiados por el espíritu de Nadja de nunca rendirse, y sienten que sus metas tienen sentido y pueden realizarse. Buena parte de ellos en el futuro le dan una mano a Nadja cuando hacia el final tiene que enfrentarse a su destino. La única que no forma parte del grupo de la bondad es su antigua compañera de orfanato, Rosemarie, quien incluso en su locura por pertenecer a la nobleza, llega a usurparle a Nadja su "identidad". El desarrollo de la historia es más bien dulce, casi sin golpes bajos de esos que tenía Candy Candy, condimentado además por una banda sonora realmente agradable, que por suerte en el doblaje quedó completamente en japonés. Sin embargo, los últimos episodios parecieran juntar toda esa carga de mala leche que no tuvo Nadja en toda la serie, dando lugar a momentos realmente dramáticos.



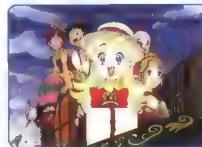
Nadja  
Guevara



"Me duele el esternón...  
me estas apoyando..."



Candy, tengo las cenizas  
de tu vieja ..

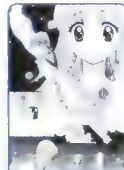


Woooo!  
Ciudad Capitaasaaa!!!!!!

cuento se mencionó al principio, Nadja cuenta con una versión manga a cargo de Yui Ayumi que se serializó en la revista Nakayoshi de Kodansha en paralelo al anime, recopilada en dos tomos. El primero es una adaptación fiel del anime pero el segundo ya se escapa un poco más y la trama contiene algunas variantes, como que por ejemplo Rosemarie no hace aparición. Además, existen tres compilaciones musicales de la serie: dos de música ambiental y una de temas cantados. También dos singles, para el opening y ending respectivamente, y tres drama CDs, que cuentan historias paralelas a la trama, entre ellos un supuesto viaje de Dandelion al Japón de hace cien años. De más está decir que hay un vasto catálogo de merchandising de la serie, que abarca desde reproducciones de los objetos que utiliza Nadja (el broche, el paraguas, el caldoscopio) hasta incluso las diferentes vestimentas que utiliza en sus actuaciones con Dandelion (que por suerte no vienen con el olor a mugre que deben tener en la serie, donde salvo para actuar o ir a una fiesta, Nadja NUNCA se cambia de ropa!!!). Ahísta no Nadja se estrenó en Argentina a través de Cartoon Network, en Febrero los sábados a las 13 30 hs, donde no llegó a completarse ya que salió del aire en Junio pasando apenas unos 20 episodios, aunque en ese mismo mes se empezó a emitir de lunes a jueves a las 2 de la madrugada, esta vez sí completa. Si bien este horario era MUY incomodo y totalmente incoherente para el target al que apunta esta serie, garantizo a los fanáticos que se haya emitido limpia, casi sin molestias tandas ni esa mierda de propaganda que ponen tapando el ending como pasa en lo que emiten a la tarde. Tampoco hubo censura ni alteraciones de ningún tipo. Sólo pasó que el eyecatch



La Troup de Dandelion



El manga



Sanguchitoo

(animación para ir y venir del corte) se emitió muy pocas veces, aunque igual se pudieran apreciar los dos diferentes que tiene la serie.

Respecto del trabajo de doblaje, fue realizado en México en los estudios ArtSound del grupo Macías, dando como resultado uno de los mejores doblajes de estos años. Con excelentes interpretaciones, la voz de Nadja es Mariana Ortiz (Okinu en G5 Mikami), Rolando de la Fuente hizo los gemelos Keith y Francis (Ken Ichijouji en Digimon 02, Len Tao en Shaman King), Mónica Villaseñor en el papel de Kennosuke (Tomoyo en CCSakura y Nene en BGC2040) y Rafael Rivera, además de oficiar como director del doblaje, hizo la voz de Hermann Premlinger (Kiichi Goto en Patlabor). Tanto opening -en sus dos variantes- como ending salieron intactos con los créditos en japonés pero con las canciones dobladas al castellano. Y aquí también se puede hablar de una de las mejores interpretaciones de los últimos tiempos, aunque la letra de ambos temas poco y nada tenga que ver con las versiones originales.

Vale citar que Nadja no sólo es la historia de la chica que quiere reencontrarse con su madre. En segundo plano, se refleja el estilo de vida europeo de cien años atrás y la discriminación a las clases sociales más bajas, el flagelo de la pobreza con la figura de Keth "Rosa Negra" Harcourt como el Robin Hood de esta gente. También dentro de la nobleza, la pelea por la continuación del linaje familiar, tradiciones, lucha de intereses, todas cosas que actualmente a muchos nos parece completamente al pedo. Y es algo que la misma Nadja, aun descubriendo que es parte de la nobleza, sincera. A fuerza de voluntad y perseverancia, todos en algún momento terminaremos decidiendo nuestro futuro.

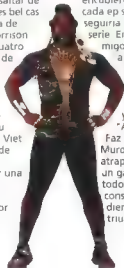
**BRIGADA A**  
**ME ENCANTA CUANDO  
 UN PLAN SE CONCRETA...**

Por Eduardo Di Costa



Faz, Anibal, Murdoch y Baracus

Este grupo de ex militares que se hacen llamar "Los magníficos" (en honor a la brigada a la que pertenecían), van paseándose de ciudad en ciudad en su nada discreta camioneta resolviendo los problemas de los particulares que los contrataban mediante un simpático gag que incluye a su líder disfrutando para asegurarse de que sus potenciales clientes no fueran milicos encubiertos en los primeros minutos de cada episodio. Y el resto del cap tu o seguía una y otra vez la fórmula de la serie. Entre vuelos espectaculares y enemigos arrojados por los aires, durante a primera media hora le ganaban fácilmente a sus adversarios de turno, pero éstos siempre se escapaban y en los minutos siguientes Mario Baracus (Mister T) y sus compañeros, el coronel John "Anibal" Smith (George Peppard), Faz (Dirk Benedict) y "el loco" Murdoch (Dwight Schultz) terminaban atrapados muy convenientemente en un galpón o cabaña rodeados de todos los elementos necesarios para construirse algún artefacto que les diera la ventaja necesaria para salir triunfantes y completar su misión



Eso sí, en "Brigada A" al igual que en series de ese estilo como "Los Dukos de Hazzard", nunca habían muertos ni heridos. Por más zarpado que fuera el choque o por más balas que se dispararan no se derramaba ni una gota de sangre. Incluso cuando quedaban dudos sobre el saldo de algún accidente o tiroteo una voz salvadora aparecía diciendo "Estás bien?" "Sí, estoy bien...". Otra que G.I. Joe con sus soldados saliendo ilesos de los barcos hundidos o los aviones derribados. Otra cosa que nutre a Brigada A son sus personajes secundarios. Entre ellos cabe mencionar a Amy Amanda "Triple A" Allen, la rebelde periodista que se unirá a la brigada, protagonizada por Melinda Culea (no es un error de tipeo, su apellido era CULEA. Posta. No sabemos qué hacía habitualmente fuera de la serie ), más adelante comentaremos algunas anécdotas al respecto. También cabe mencionar a los coroneles Lynch, Decker y Briggs que eran los encargados de perseguir a los magníficos en las sucesivas temporadas. Y digamos que el "quinto" protagonista de la serie hasta el momento en que realmente se encajaron uno fue para mucho la famosa van GMC que a diferencia de lo que se cree popularmente no era totalmente negra con una franja roja si no que la parte superior era GRIS METAL ZADO. Este error de diseño se mantuvo en todas las reproducciones que se lanzaron al mercado. Hacia el final de la cuarta temporada, los ratings ya estaban muy abajo de las exitosas marcas que venía haciendo. Para tratar de revertirlo, Cannell introdujo cambios sustanciales en la trama. Luego de años de estar escapando, finalmente los magníficos son atrapados por los militares y luego de un fusilamiento fingido los hacen pasar por muertos y los obligan a trabajar para una agencia de gobierno a cargo del General Stockwell para realizar misiones secretas. El hecho es que esto sirvió para salvar a la serie, cuyos ratings continuaron cayendo. Ni Frankie "Dishpan" Santana, un puertorriqueño experto en efectos especiales que se encajaron como quinto miembro. Al final de cuentas, en 1986 Brigada A se despidió de las pantallas norteamericanas, con 98 episodios a cuentas (para llegar más rápido al final se comieron el antelimito episodio, que se emitió recién en la repetición de la serie completa). La historia termina muy abruptamente con Anibal enojándose con el General que les daba misiones, por lo que Los Magníficos vuelven a ser los fugitivos que eran antes.



El primer Faz dura poco por troleo.



"San Coste" que no me pegue el moco"



"Ahora te ocupó y en el avión te toró"



"Nunca choco con la Bronco"

## LOS MAGNIFICOS

Entre los cuatro protagonistas hubo uno que se destacó tanto dentro como fuera de la serie. Mr. T, el excéntrico negro grandote y musculoso oriundo de Chicago (aunque también podía haber sido jefe de la barra brava... de Chicago) con su característico estilo "mohawk" y sus estrafalinas cadenas de oro. Previo a su carrera como actor pasó por la policía militar del ejército de los E.E.U.U., el equipo de football americano "Green Bay Packers" y varios puestos como guardaespaldas de personalidades como Muhammad Ali, Michael Jackson y Diana Ross promocionándose bajo el lema de su tarjeta: "Después de Dios, no hay protección más grossa que YO". Su nombre, por supuesto no fue siempre "Mr. T", si no que se lo cambió de su original Laurence Tureaud en 1980 alegando que de esa forma siempre lo tendrían que llamar "Mr." (Señor) y su particular corte de pelo está inspirado en un guerrero de la tribu Mandinka que vio por casualidad leyendo una National Geographic (menos mal que no agarró una Gente o una Caras, si no terminaba rubio platinado como Susana Giménez...). Otro "homenaje" que solía rendirles a sus ancestros africanos era dormir con sus pesadas cadenas puestas para experimentar lo que sentían como esclavos (con la pequeña diferencia de que SUS cadenas costaban alrededor de trescientas lucas verdes y las mantenía relucientes con un limpiador ultrasónico...). De todos modos, en 2005 después de ver la catástrofe ocasionada por el huracán Katrina decidí dejar abandonar sus fastuosos adornos por considerarlos "un insulto a Dios". Sin duda el papel que lo catapultó a la fama



El joven George Peppard



"Dame un besooooo!!!"

fue el del boxeador Clubber Lang en "Rocky III" junto a Sylvester Stallone y su compañero en "WrestleMania", el uchador Hulk "Papá" Hogan. De esa película salió su frase más popular "I pry the fool" (algo así como "Me da lástima el tonto") que será el título de su próximo programa en 2006. En 1983 Mr T llegó a tener su propia serie animada de 30 episodios donde hacía de dueño de un gimnasio en el cual ayudaba de entrenar a los patavos, los ayudaba a combatir el crimen (otra que Megatón...)

Del resto del elenco, la carrera más destacable sin duda fue la de George Peppard, quien antes de la serie ya contaba con papeles protagónicos en varias películas clásicas del cine como Noche de Titanes, un western de los años 60's que realizó junto a Dean Martin o Breakfast at Tiffany's, otra célebre película de la misma década junto a nada menos que la bellísima Audrey Hepburn. Lamentablemente George falleció en 1994 tras una larga enfermedad.

En lo que respecta a Dirk Benedict, se mantuvo ocupado con un poco de todo, trabajó en varias series famosas de los 90's como Baywatch, Los Angeles de Charlie,



Dirk en Battestar Galactica



Dwight en Star Trek

Walker Texas Ranger, Alfred Hitchcock Presenta y Cuentos asombrosos, pero siempre en papeles no muy relevantes. También dirigió dos películas y escribió dos libros, sin grandes resultados. Su rol más destacable previo a la serie fue como en Teniente Starbuck en Battestar Galactica. Dirk no había sido la primera opción de la productora para hacer el papel de Faz, sino que Tim Dunigan era el elegido e incluso en el primer capítulo de la serie se lo puede ver a él en vez de a Benedict. Al final, la inexpressiva actuación de Tim hizo que se terminaran inclinando por la segunda opción. En cuanto a Dwight Shultz, realmente no tiene una carrera digna de mención previa a su papel como "el loco" Murdock en Brigada A, pero sí posteriormente por sus participaciones en Star Trek: The Next Generation, Voyager y el film First Contact. Además de su carrera actuarial "live-action", Dwight terminó trabajando como actor de doblaje de una larga lista de personajes a los cuales les dio la voz en títulos de videogames como Metal Gear Solid: Portable Ops, varios de los últimos Final Fantasy, Battlestar Galactica y X-Men Legends II. También en anime como Vampire Hunter D, Bloodlust, la serie de TV de Ninja Scroll, La Princesa Mononoke, The Animatrix y Golgo 13: Queen Bee. También en series como Family Guy, Johnny Bravo y Spawn.



"Michael Knight, muérete de envidia"

## BRIGADA EN ARGENTINA

No tardarían mucho los argentinos en delirar con las aventuras de Mario Baracus y compañía. El estreno se produjo en 1985 a través de la pantalla de Canal 9 los martes a las 21 presentado por la marca de cigarrillos Chesterfield (hoy en día sería inadmisible ver una serie apuntada principalmente a menores auspiciada por una tabacalera) con un éxito impresionante. Tanto que generó una línea interminable de merchandising que iba desde los infaltables muñecos de los protagonistas, sus vehículos y algunos productos realmente bizarros como "el avión loco" de Brigada A que no tenía nada que ver con la serie, salvo un sticker con la letra A en las alas. Como dato anecdótico se puede mencionar que en su país de origen llegó a publicarse una línea de comics por parte de la todopoderosa Marvel. Cabe señalar que varios de los nombres que conocemos de los personajes, en el doblaje mexicano fueron modificados. Es así que "Mario" Baracus originalmente era el sargento Bosco Albert "BA" (haciendo un juego de siglas con "bad attitude", fea la actitud) Baracus y "Faz" que en realidad viene de Templeton "Face-man" Peck.

A raíz del suceso de la serie, a partir de "Brigada A" surgieron algunos productos televisivos y cinematográficos nacionales de dudosa calidad que también tuvieron bastante repercusión como las populares sagas de Guillermo Francella y cia "Brigada Explosiva", "Brigada Z" y sus derivados "Brigada Cola", "Los Exterminators", "Bañeros", etc. También es innegable la influencia de la idea de "Los Magníficos" en la extorta serie "Los Simuladores" de Damián Szifron, tanto en el perfil de los personajes principales como en la dinámica de los guiones.



El avión loco



Brigada loca



"Ula-uta Mr. T"



Vote "T"!!



Mr. T en la actualidad

## BRIGADA A COOL FACTS

• Armar el casting no fue nada fácil para Stephen Canell. Por ejemplo, el personaje de Anibal en principio iba a ser para James Coburn (Britt en Los Siete Magníficos, una exitosa adaptación de Los Siete Samurais de Kurosawa, pero trasladada al western). Éste se negó y es su hijo en la lista fue George Peppard, tipo hjo de puta si los hubo. el canoso se peleaba con todo el mundo, al punto de que iba a ser el protagonista principal de la recordada serie D'nastia, pero se peleó con los productores antes de empezar y el papel se lo terminaron dando a John Forsythe.

• Después, ya avanzada la serie, ¿cómo tolero que Meinda Culea estuviera dentro del cast. El tipo era un machista empedernido (o un maraca total, quien sabe) y convenció a los productores para echarla, logrando que desapareciera más o menos razonablemente en la mitad de la segunda temporada. No obstante, los productores tuvieron que explicarle a Peppard que para mantener el éxito de la serie no había que renegar de alguna presencia femenina, por lo que para evitar la preponderancia a machos llamaron a Maria Heasley para hacer el personaje de Tawna Baker, ootra periodista. Sin embargo, ya apenas ingresó al set de grabación, Peppard fue y le dijo a-go tipo "Tengo que decirte esto: Los chicos y yo no te queremos acá. No es nada personal, pero esta es una serie de machos" (putoooo!).

• Traducir el apodo original de Faz fue un bardo en medio mundo. Acá la remaron simplicando Face (cara en inglés, aunque su apodo original, Faceman, es algo así como "quapo"), pero en otros países corrió otra suerte: en España es parecido ridículo traducir el término al castellano, pero también les resultaba raro dejarlo en inglés, así que optaron por ponerle algo que suene parecido: Fenix (?). En Italia en tanto, optaron por ponerle algo totalmente diferente: sbera (cachetazo) (?).

• Un genio a detalle de los productores fue incluir guiños a otras series de aquel momento. En el opening de la segunda temporada, en la secuencia donde presentan a Faz, se ve cómo va pasando delante suyo a un robot metálico. Entonces Faz se queda con cara de "yo a este lo conozco de algún lado". Nada más lejos, puesto que Dirk Benedict actuó en Battlestar Galactica, en donde ese tipo de robot (un Cylon) era su enemigo.

• También hubo varios guiños a El Auto Fantástico. En uno de los episodios, Anibal y Faz escapan de la policía a toda velocidad a bordo de un automóvil negro: un Pontiac Firebird, exactamente el mismo que en la mencionada serie es Kitt. Durante la persecución, Anibal fiel a su estilo se la pasa bardeando al auto.



• Entre las infinitas parodias que se realizaron de la serie, las más recordadas son la del capítulo "MRT & mrt" de Blanco y Negro donde Arnold se disfraza de Mr T e incluso este aparece como estrella invitada, la de Benny Hill con su "B-Team" y la genial imitación de Mario Sapag en su programa "Las mil y una" con su festejada respuesta ante la pregunta sobre si hablaba español: "puquitito".

• Otro elemento inolvidable de este clásico de la pantalla chica fue la música de la intro que hasta llegó a ser utilizada para el anime Full Metal Panic!



"Demasiado rico para tomarlo despacio"



"Eh! Lo de negro de mierda está de más"



"Dele nona, pedalea más rápido"



■ Por Mariana González Da Rê

El terror siempre fue una de las mejores excusas para poder ver chicas en bolas y por supuesto sangre, misterio y desesperación; habitualmente en películas que debían verse con la frazada hasta la nariz. Acá se plasma en una historia no tan típica, donde la protagonista termina en bolas, pero por profesión. <sup>AA</sup> Siendo un thriller en donde se entrelazan el humor picante y las escenas de desnudez junto con una compleja y adulta trama de suspenso, Teizokurei Daydream presenta un Japón acechado por una ola de suicidios, donde Misaki Saiki, una chica de 19 años que normalmente trabaja de dominatriz en un club nocturno de 58M (Sadomasoquismo y Masoquismo), es frecuentemente requerida por la "División de Misiones de Vida", una organización del gobierno que se encarga de estudiar y de resolver misterios paranormales relacionados con suicidios. Misaki es una "kuchiyoseya", (puede comunicarse con los espíritus de los muertos), una especie de shaman o médium en casos de asesinatos, suicidios o posesiones demoníacas, donde los fiambres se convierten en almas en pena, imposibilitados de encontrar la paz. En ese preciso momento Misaki entra en acción y, sin perder tiempo, despliega su extenso guardarropa de lencería erótica, manotea lo que tiene a mano y les hace frente a los fantasmas que trastornan las apacibles vidas de



EL ANIME

los ciudadanos. Junto a ella está Soichiro, un joven que también trabaja en la División de Misiones de Vida. Siempre dispuesto a protegerla -y a babearse por ella- Soichiro tiene otra capacidad importante: siente la presencia de los fantasmas y es muy capó peleando. El compañero perfecto para Misaki, de no ser porque cuando aparece un fantasma se caga todo, y para peor es insoportablemente baboso por las anécdotas "laborales" de Misaki, lo que irrita terriblemente a la dominatriz. Pero Misaki tiene otro protector: un demonio que se halla bajo su pollera. No, no es "eso" sino Kinui, representado mediante largas cuerdas que rodean las extremidades del cuerpo de Misaki, y las no extremidades también. <sup>AA</sup> El resto del cast incluye a un penedoje de 17 años llamado Mitsuru que la acecha constantemente y se mete en su casa para ponerle micrófonos, robar-

le todas las bombachitas y fotografiarla en bolas. También Ai, la víctima de la primera de las misiones que se ven en Daydream, quien sorprendentemente también es kuchiyoseya, aunque no trabaja de ello. Completan otros kuchiyoseyas, miembros de la División de Misiones de Vida y diversos allegados a los suicidas. Lo interesante de todo esto es que a lo largo de la historia, todos estos personajes tan dispares venrán cómo finalmente están relacionados entre sí, sea por fantasmas propios del pasado, o por los nuevos que puedan surgir. Más cuando se llega a la conclusión de que la ola de suicidios que aumenta el trabajo de los kuchiyoseya, aparentemente está relacionada con una persona que mediante un foro en Internet, influencia a la gente a abandonar este mundo. Teizokurei Daydream desde Agosto de 2000 se serializa en la revista mensual Shonen Ace de la editorial japonesa Kadokawa Shoten, cuna de grandes éxitos como Evangelion y Macross 7 Trash. La historia, impactó desde el inicio por combinar magistralmente escenas de humor con situaciones dramáticas, envueltas en una compleja trama a lo X-Files, que capítulo a capítulo evoluciona y a la vez que va resolviendo interrogantes, abriendo el doble de los que ya había. Además, Daydream enmarca varios temas de cultura general, poniendo al descubierto alguno de los lados más sórdidos de la sociedad nipona. El éxito de esta serie permitió que en 2004 Bandai Visual pusiera sus ojos en ella y desarrollara una miniserie de 4 OVAs, aparecidos entre Junio y Diciembre de ese año. Los mismos contaron con la dirección de Osamu Sekita (quien fuera director en la serie de TV de Ichigo 100% y en varias partes de Gundam) y diseño de personajes de Akemi Kobayashi (Preter, Air the movie). El primer episodio sigue fielmente al manga, pero los otros tres son historias inventadas que no le hacen justicia a la

expectativa por ellos se disipara y la gente no lo convirtiese en éxito, como era de esperarse. Como punto a favor, el hecho de que el formato OVA de por sí permita libertades que en una serie de TV son difíciles de aplicar, como que la animación de Daydream esté repleta de fan service, incluyendo desnudos de Misaki. El Manga de Teizokurei Daydream está realizado por la dupla Saki Okuse (dibujos) y Sankichi Meguro (dibujos). Saki Okuse fue responsable entre 1986 y 1993 de una serie de novelas bajo el título Teizokurei Kari ("Cazando espíritus impuros"); en donde ya había desarrollado el concepto básico para escribir Daydream. También fue autor de la novela Twilight Of The Dark Master, que fue llevada a la animación en 1997. En 1996, en tanto, se largó con un manga de tres tomos guionizado y dibujado por él mismo: Kokkuri-san/Planchette (publicada por Shogakukan). Por otra parte, Sankichi Meguro desarrolló su carrera en el terreno del hentai. Realizó pequeñas apariciones en diferentes recopilaciones como por ejemplo March y Crazy D. En 1998 publicó una historia erótica llamada Dry Kanojo, que luego le permitió realizar al año siguiente un tomo de la serie porno Vitamin 8-X. Aun así el fuerte de Meguro es la ilustración de juegos porno interactivos, entre los que se han destacado Braut y Femme de Menaje Soeur. Actualmente, los argentinos gozan con el privilegio de tener una edición nacional de Daydream, completamente idéntica a la japonesa. Ésta es publicada en simultáneo con Japón -donde aún no finalizó- por Editorial Irea, y posee sentido de lectura japonés, formato B6, sobrecubiertas y completas aclaraciones de la traducción. Actualmente va por el tomo 8, previendo que el 9 salga en el segundo trimestre de 2007.



EL MANGA



propia humanidad que es medio tonto negarlas. Como dijo mi amigo el Colo Longarini a Sergi en una cena el otro día "Las mujeres son como las carpas, si no las clavas bien se te vuelan". Se puede polemizar hasta el hartazgo sobre este tema, pero el tiempo siempre se encarga de demostrar la veracidad de frases super crudas y bestias nacidas de la sabiduría popular como esa.

En lo que si estoy de acuerdo, no te lo voy a negar (te lo confirmo, te lo selo y te lo pruebo <sup>o no</sup>) es que las chicas también pensamos en "ESO" (un 99,9% del día aprox. <sup>AA</sup>). Quién no? Deberías tener en cuenta, mi estimado Lea, que es cierto que ustedes tienen la idea mucho más fija. A las chicas, en lo personal, nos agrada más hablar sobre "ESO" y fantasear bastante al respecto (con personas reales, y por qué no, de paso con personajes ficticios XDDD), pero los tipos tienen la idea fija de embocarla (atreverse a negarlo).

Si y no. Está tan lleno de hombres que son selectivos a la hora de tener sexo como de mujeres. Por "selectivos" me refiero a que sólo tienen sexo cuando sienten un vínculo emocional de alguna índole con la persona.

Esto da para mucho más, pero de seguro ni me lo publicarás y/o terminarás de leer (a que tengo razón). Igual, seguís siendo un ídolo de la cultura argentina (para mí al menos). Me despido con el ya típico y gastado (pero verdadero) son unos capos, no cambien. Yo, Maru... María Andreotti  
PD: Aguantate Mayu Shinjo (notarán que sus obras me parecen un reflejo de la humanidad... o de la mayoría de los hombres, da igual)

Jaja, Mayu Shinjo... les comenté alguna vez las carcajadas que se oyen en las oficinas de Iruva cuando estamos haciendo algún cierre de mangas de ella? Ay Dios... espero que nadie se tome en serio comics como Virgin Crisis, Dame Más o El Amante Dragón (que debería salir pronto, por cierto)

#### -42-40-05

Si creer en Dios es una cuestión de fe, podría decir que tengo fe en que no existe. Sin embargo, creo que la solución entre dos ideas opuestas es siempre algo intermedio. El problema es que no puedo pensar en algo que me lleve a dar permiso a Dios y no-Dios. El paradigma en que vivo no me ha de permitir la concepción de esta idea. Aunque es muy difícil vivir sin un Dios, el aceptar esto como un hecho tiene un efecto completamente liberador. Ya no queda lugar para el destino y uno se siente más que nunca como protagonista de su propia vida.  
-Nicolás Ferreiro

La teoría intermedia tal vez sería de que nosotros somos Dios y que intencionalmente -por alguna razón- lo hemos olvidado.

Esto me recuerda una charla bizarra y metafísica que tuvimos una vez con Agustín en Tokyo muy pero muy tarde una noche, en una mesa de un local de Katsudones 24hrs, donde éramos los únicos que estábamos. Agustín es creyente y yo no. Ambos somos muy apegados a la ciencia, a racionalizar y a evaluar matemáticamente las cosas también. Al final logramos resumir de una forma bastante clara la esencia de nuestras concepciones al respecto. Agustín argumentó que el siente que existe Dios, pero que reconoce que visto y considerando cómo es el Universo y las posibilidades matemáticas es posible que no exista. Yo básicamente lo opuesto: siento que no existe, pero reconozco que visto y considerando cómo es el Universo y las posibilidades matemáticas reconozco que es posible que exista. Básicamente nuestras mentes nos llevaban al mismo lugar: es tan probable que exista como que no exista. Pero nuestros sentimientos nos empujaban de forma determinante a lugares distintos; él, por más que hacía el esfuerzo, no había logrado sentir nunca la sensación de que Dios no existiera, y yo, por más que hacía el esfuerzo, no había logrado sentir nunca la sensación de que Dios sí existiera.

#### - LZ-40-06

Hola niño Leandro! Me dicen Taly y leo la Lazer desde el primer número, cuando era una terna niña de 10 años que comencé a conocer lo que eran las parodias eróticas y demás fantasías sexuales con Bulma y todas las Sallors gracias a su lazermail.

Por un momento desde mis 30 años actuales me sonrío al pensar que alguien de 10 leía Lazer... luego si me pasa inmediatamente al venirme a la mente el recuerdo de cómo era yo genuinamente a los 10 años y cómo eran mis amigos... las revistas que leíamos y los programas de TV que mirábamos... Me pregunto por qué será que uno cuando crece tiene una tendencia natural a pensar que cuando era chico era inocente y frágil? Supongo que debe ser algo biológico que tiene que ver con el instinto paternal/materno que nos empuja a proteger a los chicos y que ha terminado penetrando en la parte psicológica del ser humano.

Jamás escribí una carta y/o mail a la revista pero como no sé a quién contarle mi situación me pareció apropiado hacerlo a un hombre que mensual, bimestral, cuatrimestralmente? nos da reflexiones filosóficas acerca de la vida en el correo. La cosa es esta, hace dos años estoy de novia con un chico maravilloso con quien pasamos un montón de cosas re lindas, antes de él nunca estuve con otro hombre. Hasta ahí todo lindo, la cuestión es que ahora no me puedo sacar de la cabeza a otro tipo, pero no es como en las novelas que la mira no sabe con quien quedarse XD... ni que está re enamorada. Yo me lo quiero guardar, que me dé por atrás, que me haga gritar, que me haga lo que se le ocurra. Nada más. O sea es un capricho con ese tipo que encima es músico chani de una banda que me encanta :P Cuando estoy con mi novio pienso en este tipo, dígamele señor X. Con este señor X esta todo bien, nos llevamos perfecto, dice que no piensa romper la armonía de mi noviazgo y que cuando quiera está ahí para darme con todo y yo que me baboseo por él. Encima no sé, me pasa ya hace un par de meses que estoy así, encima me meto excusas diciendo "y bueno, tengo que conocer aunque sea la performance de otro tipo", pero se que si lo engaño y mi novio se entera jamás me perdonará. Bueno no sé qué hacer, voy a seguir chateando con el señor X... no se si les parecerá interesante mi situación pero me sirvió descargarme. Creo que esto pasa al hecho que las mujeres también sólo pensamos en sexo, para el chico que es virgen y tiene muchas amigas (me da flaca buscar exactamente quién era). Muchas - Abril Agosto - Taly

Jaja, si en el mail anterior hablamos de la existencia de Dios creo que esto no se queda corto en dilema existencial. Esta es la otra gran disyuntiva de la raza humana... Amor vs Sexo. Básicamente cuesta mucho aceptar que son dos cosas distintas que pueden ir de la mano en ciertos momentos (causando resultados fantásticos) pero que en el fondo son distintas y por tanto la pretensión de mantenerlas eternamente unidas nos causa conflictos. Al igual que con el tema anterior creo que no tiene respuesta. Creo que debe ir en lo que uno tiene fe en cada momento de su vida. Si tiene fe en que mantener la relación en la que está es decididamente más importante que satisfacer deseos sexuales puntuales o no. De todas formas creo que esas cosas se dan de forma bastante natural. Si al toque de perder una oportunidad de estar con otra persona que no es tu pareja te olvidaste del tema es que decididamente no valía la pena. Si en cambio te queda y te queda dando vueltas el tema en tu cabeza... ahí cagaste, porque vas a tener que resolver ese conflicto de alguna forma, rara vez se resuelve solo.

Por supuesto cuando uno todavía tiene poca experiencia y estuvo con pocas personas es más fácil que se te quede el tema en la cabeza que cuando uno ya tiene más experiencia. En fin... que no hay ninguna respuesta a lo tuyo. Son cosas que uno debe ir evaluando constantemente a lo largo de su vida, si nos ponemos a debatir y viene otras experiencias podemos estar hasta el año que comer... Lo único que te puedo decir - y eso va a título personal, es que no engañes a tu novio. Si querés estar con otro colega, proponete una relación más abierta o lo que sea... pero no mentir, que mentir nunca lleva a ningún lugar bueno. Es mi opinión.

Che, bueno, hasta acá llevo. Esta vez sale un Lazermail super-corto, es que estoy hasta las manos de laburo en medio de reestructuraciones, viajes, convenciones y nuevos proyectos para Iruva y no tengo tiempo para más. De hecho estuve a punto de no hacer correo. Ya estaba toda la Lazer lista para salir sin correo pero hoy, el día del cierre, me agarró a la mañana un ataque de remordimientos y llamé a la oficina para decir que retrasábamos el cierre un día, que por lo menos me iba a hacer 3 páginas de correo. La próxima ya volvemos a por lo menos 4 o 5 páginas. Disculpen todo, please.

Che, ya que vi que preguntaban mucho en los mails: respecto al DVD de Lazer en Japón y el mazo de Cartas de Masters of the Lazer Universe. Como se habrán dado cuenta no llegamos a tiempo a sacarlos para Megacomics (por lo menos llegamos a la Lazer Plus #3). La fecha que ahora estamos barajando es para Abril coincidiendo con la Feria del Libro de Buenos Aires.

Respecto a mangas y demás por favor consulten el blog de lazer: [www.editorielruva.com/blog](http://www.editorielruva.com/blog) que pronto haré un update de novedades. Esperemos que pueda ser con sorpresas y la confirmación de tener luz verde para seguir algunas series que han visto retrasarse sus nuevos volúmenes a la espera de contrato por parte de los japoneses (caso Battle Royale, Ranma 1/2, Ichigo 100%, DNAngel). Si todo va bien pronto vuelven.

Ahora si gente me despido hasta la próxima Lazer!!! Donde habrá entrevista exclusiva a Misakazu Katsura realizada hace pocos días en Barcelona.

Coralet! Que este es un mundo salvaje...

- LEANDRO OBERTO



## UNOS PIBES SE AGARRAN A PIÑAS EN ALEMANIA POR TRATAR DE CONVENCER A UNA SUICIDA DE QUE SE MATE

En Berlín una chica de veintiún años estaba en la cornisa de un edificio amenazando con suicidarse cuando la gente que estaba reunida abajo para ver si saltaba o no empezó a agarrarse a las trompadas. Al parecer un grupo de adolescentes pelotudos empezó a gritarle a la mina alentándola para que hiciera un clavado al asfalto y un grupo de homeless indignados los cagaron a piñas. Treinta y cinco policías (seis de los cuales salieron heridos) tuvieron que intervenir para separar a las cuarenta personas que terminaron enfrentándose cual barra bravas para ver quién lograba convencer a la pobre mina de que se tire o no. El vocero de la policía encima después terminó defendiendo la actitud de los homeless... Ah, la pobre chica al final no se mató, tres horas y media después de ver semejante pelea los policías la persuadieron a que volviera a entrar el edificio.



## FINALMENTE LOGRARON ARRESTAR AL MISTERIOSO CAGADOR INGLES

El criminal conocido por el super-heróico nombre de "Defecator" se había convertido en el hombre más buscado de todo Londres por haber logrado cagar impunemente en más de veinte vagones de los ferrocarriles de esa ciudad. Después de haber causado daños estimados en unos 38.000 dólares (qué cagaba? bulones radioactivos? o cambiaban el asiento entero en vez de limpiarlo?) la policía inglesa logró capturarlo en una garage de colectivos en el sur de Londres. Al parecer este garca (en el sentido más literal de la palabra) se llamaba Bonney y con sus explosiones fecales logró sacar varios trenes de circulación.



## LA PRIMERA LUCHA DE ALMOHADAS COLECTIVA EN BUENOS AIRES

En el pasado sábado 18 de Noviembre, a las 6 de la tarde, se organizó la que se espera sea la primera de una larga serie de luchas multitudinarias de almohadas en los Bosques de Palermo en frente al Planetario. Así Argentina se sumó a la lista de varios países alrededor del mundo que se sacan la frustración a los golpes acolchonados. Por suerte podemos confirmar que no hubo boludos con almohadas llenas de arena o pelotitas de golf... Sus organizadores ahora están planeando una fiesta silenciosa a la que todo el mundo vaya con sus walk-mans y reproductores mp3.....

