

ISSN 0329-5028  
91 770329 502004  
00041

ENE 2007 - ARGENTINA \$6,90

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

# LAZER

#41

IVREA



## SOUTH PARK

HISTORIA Y GLORIA DE LA SERIE #1 EN PUTEADAS



### LAZER NIGHT

LA FIESTA NOCTURNA ANIVERSARIO DE LAZER



### TRIGUN

LAS DIFERENCIAS ENTRE EL ANIME Y EL MANGA



### DEATH NOTE

EL POLICIAL SOBRENATURAL QUE ARRASA EN JAPON



ENTREVISTAMOS EN EXCLUSIVA A

# MASAKAZU KATSURA

ADEMAS: REPASO DE SUS OBRAS MAS EXITOSAS Y ETC ETC

## Luces de Alarma

Leandro Oberto  
Editor

Vamos a dejar por un momento las reflexiones existenciales y hablar de un par de cosas mundanas sobre uno de los temas centrales de esta revista: el anime. Hace ya un par de años que estamos viendo aquí en Lazer unas cuantas señales preocupantes para su futuro en Argentina. En teoría la animación japonesa pasa por un buen momento en nuestro país, finalmente ha logrado tener canales exclusivos como Animax donde los animés se emiten intactos, se puede conseguir una amplia variedad de mangas en los kioscos, los medios masivos de comunicación le dan cierta bola de vez en cuando, hay una amplia gama de eventos y convenciones por todo el país.

Si, a líneas generales todo parece bien y disfrutar de su mejor momento. Sin embargo, hay algunos errores graves que ya se han extendido mucho en el tiempo y están empezando a dejar consecuencias preocupantes.

1- En los últimos 5 años prácticamente ningún estreno importante fue una serie para chicas. El 99% de lo estrenado es invariablemente dirigido a hombres (algo inaudito y que no está pasando en ningún otro lado del mundo). Esto está haciendo caer a pasos agigantados el porcentaje de chicas que están en esto. Una pena, porque hacia finales de los 90's se había alcanzado un excelente número de fans féminas; muy parejo con los hombres. Al no haber series shōjo por tanto tiempo vamos perdiendo una generación de chicas, y además, en definitiva, reduciendo el número global de personas que consumen anime.

2- Cartoon Network está acaparando los animés top, los que siempre conseguir hacer ingresar a chicos y adolescentes a esto, pero los emite en horarios intempestivos nocturnos. Difícilmente Naruto pueda ser un fenómeno de masas (como lo está siendo en muchos lados del mundo) al estilo de lo que fue Dragon Ball si aquí se lo emite una sola vez al día después de las 22 hrs y encima en una versión fuertemente suavizada. Grandes éxitos como One Piece y Love Hina, clave en conseguir nuevos fanáticos, ya pasaron desapercibidos.

3- La economía argentina con fuerte inflación, falta de crédito y trabas de todo tipo no sólo pone en peligro la edición de mangas en Argentina, sino que ha aniquilado a todos los canales de TV locales que había que emitan anime y se amoldaban a los gustos locales. Esto nos ha dejado únicamente con canales que se dirigen desde otros países y para los que hoy día lamentablemente Argentina no termina de ser un lugar importante.

Ojalá estas cosas se puedan subsanar a tiempo, sino el futuro puede no ser tan positivo como pareciera a simple vista.



En Cap de Creus, pleno Verano pero con ráfagas de viento de 80 km/h - Julio de 2006

# 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  
Victor Czesli  
Mónica Lorente

Redactores - Producción  
Eduardo Di Costa  
Brenda Figueroa  
Mariana Gonzalez Da Re  
Adrián Guarracino  
Lucía Foa  
Ricardo "Tati" Pérez  
Alejo García Valdarena  
Leonardo Iraizoz  
Cynthia Hajdjink

## TV PÚBICA

LAZER # 41

Una publicación mensual de Editorial Ivesa S.A.  
Buenos Aires, 2007. C.C. 001  
Cp 1425 - Buenos Aires, Argentina

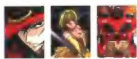
Presidente - Dirección editorial  
Leandro Oberto  
Vicepresidente - Editor Responsable  
Marina Fornaguera  
Dpto de finanzas y producción  
Graciela Escobar  
Susana Ezquerro  
Evangélica Jaimés

ISSN 0299-1028  
Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni el uso de esta obra en forma alguna. Se prohíben la reproducción, transformación o cualquier otro uso no autorizado sin el consentimiento escrito de Editorial Ivesa S.A. Todos los derechos reservados. No se permite la explotación económica ni el uso de esta obra en forma alguna. Se prohíben la reproducción, transformación o cualquier otro uso no autorizado sin el consentimiento escrito de Editorial Ivesa S.A.

Distribuido en Kioscos Argentinos por Pablo Santoro, Homero 1048, Cap Fed. (Capital y GBA)  
DGA Luis Sáenz Peña 1832 Cap Fed. (Resto del país)  
Distribución fuera de Argentina: Editorial Ivesa S.A.

Planta Impresora: Quebecor World Print  
5 de Enero de 2007  
Printed in Argentina

# NEWS



## BLOOD THE LAST VAMPIRE, METEORO Y ALITA PRONTO GANARAN VERSIONES LIVE-ACTION DE POPULARES DIRECTORES

Lo es novedad que se realicen versiones live-action occidentales de famosas obras japonesas, pero si es notorio que se estén produciendo tantas simultáneamente, tan importantes y por gente muy muy grossa. He aquí un detalle de situación actual de varias de ellas:

### • Blood The Last Vampire

Está en pre-producción, se sabe la protagonista (la sudcoreana Jun Ji-Hyun) y se sabe que se va a llamar "Blood Vampire". También se sabe que la dirección correrá por cuenta de Ronny Yu (Freddy Vs. Jason), que estará producida por Bill Kong (El Tigre y El Dragón) y la empresa francesa Pathe Entertainment, y que costará treinta millones de dólares. Dato bizarro? Se va a filmar en China y... Argentina! Muy posiblemente tengamos fotos de la filmación, una vez que ésta se inicie, en Marzo próximo. En tanto, el estreno está programado para la mediados de 2008.

### • Meteor (Maha Go Go Go / Speed Racer)

Los hermanos Larry y Andy Wachowski, creadores y directores de toda la saga The Matrix, ya tienen listo el guión y están trabajando en la dirección de la adaptación de Speed Racer (Meteor), la obra de Tatsuo Yoshida que es famosa en el mundo entero. Ya recibieron luz verde de la Warner, habiéndosele asignado fecha de estreno el verano yankee de 2008 (mitad de año para nosotros). Ya conversaron con John Gaeta, quien se encargará de los efectos especiales al igual que en Matrix. Por lo que comentaron a la prensa, la película de Meteor será un producto dirigido a toda la familia por igual, siempre buscando algo que haga original a la película, especialmente en las escenas de conducción. Esta producción inicialmente iba a correr por cuenta del actor Vince Vaughn, pero tras el cambio de planes, aceptó ser parte del cast actual -que dicho sea de paso, el resto aún se desconoce- como el conductor X.

### • Alita (Gunnm)

Con dirección de James Cameron, la adaptación del manga de Yukito Kishiro (originalmente llamado Gunnm) contará con producción de la 20th Century Fox, pero de momento se encuentra pospuesto su estreno hasta 2009. La razón estaría en que Cameron quiere sí o sí que Arnold Schwarzenegger forme parte del cast en el papel de Ido, el científico que reconstruye a Alita y se vuelve su padre. Pero como Arnold fue reelecto gobernador de California, Cameron prefirió ponerse con Avatar mientras el ex-Terminator se libera. Otro detalle interesante es que la película contará con avanzadas técnicas 3D, las mismas que Cameron utilizó para sus documentales especialmente destinados a los cines IMAX.



BLOOD THE LAST VAMPIRE



METEORO



ALITA

## HARAN NUEVOS OVAS DE AIKA!!

Regresa la reina de la exhibición de bombachas! Aika tendrá una nueva versión animada en forma de precuela (es decir, sus sucesos comprenden situaciones anteriores a

los ya conocidos OVAs) titulada "Aika R-16: Virgin Mission". Serán tres episodios, con personajes completamente nuevos, excepto Aika que se verá en sus 16 años, virgen(!?) aunque con otra actriz de voz. El lanzamiento en Japón se producirá entre Marzo y Agosto de 2007 y contará nuevamente con realización de Studio Fantasia y Bandai Visual. Recordemos que en años anteriores los siete OVAs clásicos de Aika -y el musical especial- se emitieron incontables veces (incluso diariamente!) en el recordado Locomotion.



## IKKITOUSEN VUELVE A LA TV JAPONESA!!

Recientemente las empresas Genco (producción) y Arms (animación) dieron algunos detalles respecto de la tan rumoreada continuación animada de Ikkitsusen (cuyo manga de Yuji Shiozaki actualmente se encuentra en su pico de popularidad). Ikkitsusen: Dragon Destiny, se emitirá por la cadena AT-X de Japón a partir del próximo mes de Febrero. Entre sus principales cambios, el director ahora será Oohata Kouichi (Burst Angel) y el diseño de personajes cayó en manos de Rin Shin (el de los fatidicos primeros OVAs de '15). En tanto, nosotros aún aguardamos que Cartoon Network estrene la primera serie en los próximos meses.



## NUEVA PELICULA DE ONE PIECE A PUNTO DE ESTRENARSE EN JAPON

One Piece: Episodio de Alabaster - Sabaku no Ojou to Kai-zoku Tachi (La princesa del desierto y los piratas) será la octava producción de One Piece que irá a la pantalla grande en el próximo mes de Marzo. Se tratará básicamente de una remake del arco de Alabaster, que comprende los episodios 92 a 130 de la versión original de One Piece 4Kids, que por cierto, hace poco se dio a conocer que no adaptarán más episodios! Wiiih Eh, ejem...qué pena...)



## STREET FIGHTER REGRESA AL CINE

Myde Park Entertainment y -obviamente- Capcom están preparando una nueva película de la popular saga de video-games -y un par de animés- Street Fighter. Si bien aún no está decidido el cast de actores que tomarán parte, se sabe que la protagonista esta vez será Chun Li. El script estará a cargo de Justin Marks (quien acaba de completar su trabajo en el live-action de Volttron) y se espera su lanzamiento para el año 2008.



## ANIMAX EXTRENA UNINHABITED PLANET SURVIVE EN FEBRERO

Sumándose al estreno de Twin Spica que anunciáramos en el número anterior de Lazer, Animax planea estrenar también en Febrero Uninhabited Planet Survive. Esta serie, cuyo nombre en japonés es Mujin Wakusei Survive (El Planeta Deshabitado Sobrevive) se enfoca en Luna, una chica de 14 años que sueña con explorar el espacio como sus padres muertos. Contenta ella porque gana una beca para hacerlo, su expedición se pierde y va a parar a un raro planeta deshabitado pero completamente natural. Al tiempo que ella y sus compañeros esperan ser rescatados, aprenden a convivir con una naturaleza que dista mucho de las colonias artificiales en las que vivían. Este anime fue emitido entre 2003 y 2004, tiene 52 capítulos y fue realizado por Madhouse. Los horarios de emisión serán los siguientes: Twin Spica Lunes a Viernes 9:30, 18:30 y 0:30 hs. Uninhabited Planet Survive Lunes a Viernes 10:00, 19:00 y 1:00 hs.



UNINHABITED PLANET SURVIVE



TWIN SPICA

## SHOJI KAWAMORI VUELVE A DISEÑAR JUGUETES DE TRANSFORMERS

Más de veinte años atrás, Shoji Kawamori (creador de Macross, Escaflowne, Arjuna y Aquarion entre muchas otras) trabajó junto con Takara diseñando juguetes para la línea Diaclone a principios de los '80. Gracias a Hasbro, varios de esos Diaclones terminaron formando parte de Transformers. Ahora por esa coasa del destino, Kawamori volvió a diseñar un par de Transformers: la versión Hybrid Style de Convoy (Optimus Prime) y la versión Masterpiece de Starscream, los cuales ilustran esta noticia.



OPTIMUS PRIME



STARSCREAM



**D.GRAY-MAN**

**Emitiéndose en Japón desde el 03-10-2006**  
**Sin cantidad de episodios definida**

De Hoshino Katsura, D.Gray-Man es uno de los más exitosos mangas -hasta ahora de nueve tomos- del Shonen Jump de Shueisha, recibe su adaptación animada de la mano de TMS (Detective Conan, Guerreras Mágicas) con dirección de Osamu Nabeshima (Fushigi Yūgi). Allen Walker es un exorcista que pertenece a la Organización de Religiones Oscuras cuya misión es detener al Conde Milenario, entidad que quiere exterminar a la raza humana. Para cumplir su misión, Allen usa una sustancia ancestral llamada Inocencia, con la que crea los artefactos que necesite. Sin embargo, necesita reunir los 109 pedazos de inocencia dispersos por el mundo, justamente para salvarlo.



**KIBA**

**Emitiéndose en Japón desde el 02-04-2006**  
**Sin cantidad de episodios definida**

Casi cuarenta episodios al aire confirman que Kiba es uno de los tantos nuevos shonen que la vienen pegando en Japón. A propósito, esta producción de Madhouse y Studio Live con diseños de Sumumu Matsushita (Monkey Magic) cuenta la historia de Zedd, un chico de 15 años que larga su embolante vida para ser un "Shadow Caster" en otro mundo distinto al nuestro. Como tal, Zed puede manipular un cristal de poder mágico denominado "shadow" para poder luchar contra otros Shadow Casters mediante magia y monstruos creados con el cristal. Lo loco de todo esto es que dentro de Zedd vive el espíritu "Amil Gaul", tan pero tan poderoso que puede influenciar el futuro del nuevo mundo en el que ahora habita.



**PUMPKIN SCISSORS**

**Emitiéndose en Japón desde el 05-10-2006 - Sin cantidad de episodios definida**

Gonzo y AIC, dos de los más importantes estudios japoneses de animación, se unen para crear la versión animada del homónimo manga de Ryoutarou Iwanaga, que bajo el sello de Kodansha y lleva publicadas seis tomos. La historia, de corte bélica, nos lleva a una situación post-guerra, donde el Imperio, tras su enfrentamiento contra la República de Frost (¿donde carajo queda todo eso?) debe, por un lado, levantar a su población, y por otro, frenar a los chorros y asesinos que surgieron tras el conflicto. Para ello, se crea a una oficina del departamento de Inteligencia específicamente dedicada a estas tareas, y la denominan Pumpkin Scissors, dirigida por la Teniente Alice L. Marvin. (Cualquier parecido con las bandas Smashing Pumpkins y Scissors Sisters es pura paranoia).



**CODE GEASS - LELOUCH OF THE REBELLION**

**Emitiéndose en Japón desde el 05-10-2006 - Sin cantidad de episodios definida**

Los ingleses invadieron y conquistaron Japón, renombrándolo "Área 11" al país y "onceavos" a sus habitantes, despojándolos de su historia, sus derechos y su libertad a través de "pesadillas" (No, no está basado en hechos reales). No obstante, surge un grupo de gente que, rebelión mediante, intentarán torcer el rumbo de los acontecimientos. Si bien de por sí la trama resulta interesante, el mayor atractivo de esta serie radica en el poderoso talento de los CLAMP aportando el diseño de personajes, y la magia del estudio Sunrise, uno de los más profesionales de Japón. La dirección está a cargo de Goro Taniguchi (GUNxSWORD, S-CRY-ED, Gasaraki) y lo están pasando MBS y el Animax japonés, entre otros canales, en reemplazo de Blood-.



**BLACK BLOOD BROTHERS**

**12 episodios - Emitidos en Japón entre el 08-09-2006 y el 24-11-2006**



Jirou Mochitsuki una vez fue el vampiro más capo que derrotó a casi todos los Kowloon Childrens en una batalla acada en Hong Kong, no obstante haber tenido que sufrir la pérdida de su amada. Ahora, de regreso en su Japón natal, pensaba descansar alejado de la humanidad, pero va a tener que lidiar con Kowloon Childrens que sobrevivió a esa guerra, una ex-amiga que lo traicionó, una pendeja que pretende mediar entre él y los humanos, y su hermanito Kotaro que es un vampiro que puede sobrevivir a la luz del día (!?). Black Blood Brothers se basa en una serie de novelas creada por Kohei Azano. Cuenta con animación de Group TAC (Gilgamesh, Ebichu) y diseños originales de Yuuya Kusaka (el ilustrador de las novelas de Orphen).

**SUMOMOMO MOMOMO**

**Emitiéndose en Japón desde el 05-10-2006**

**Sin cantidad de episodios definida**

Delirio total: Momoko Kuzuryu está frustrada por no poder llegar al máximo nivel de su escuela de artes marciales (en palabras de su padre, por ser enana y por ser mujer). Así que lo ideal es tener un hijo que sí pueda lograrlo, pero tiene que ser hijo del hombre más fuerte del mundo! Quién? Koushi Inuzuka, su amigo de la infancia (que en realidad es un pobre debilucho). Momoko se lo va a querer como a toda costa, pero al final le importa más convertirse en fiscal que garchar con Momoko. Sumomomo Momomo, cuyo subtítulo es "La novia más fuerte del mundo" (Chijou Saikyuu no Yome), cuenta con animación de Studio Hibari (Duel Masters) y está basada en un manga de Shinobu Ohtaka que se serializa en la revista Young Gan Gan (Square-Enix) y actualmente va por los cuatro tomos.



## MASAKAZU KATSURA A MATARSE A PAJAS, AMIGOS!!!

AUTORES

Por Leandro Iraoz

Reconocido a esta altura como el rey de las puñetas, Masakazu Katsura es sin duda alguna uno de los mejores dibujantes del medio, sobre todo en lo que a chicas respecta. Con su eterna pinta de pibe de barrio, más allá de sus cuarenta y cuatro pirulos, resulta un simpático espécimen del mundo de los comics. Incrediblemente gran parte de su carrera se dio de casualidad. El artista nacido el 10 de Diciembre de 1962 en la prefectura de Fukui, nunca tuvo como meta convertirse en mangaka, aunque siempre demostró aptitud para ello e inclusive ya dibujaba junto a ciertos amigos en grupos amateurs en la secundaria. Sin embargo, el destino y un equipo de audio se interpusieron en su camino ^-^. Es que todavía mucho amor al arte no tenía. En sus épocas de estudiante no admiraba particularmente a ningún autor y jamás pensó en pagar el alquiler con esta profesión. La cuestión es que Katsu quería comprarse un equipo musical, pero no llegaba ni buscando monedas debajo de los almohadones del sillón del living.

Entonces optó por participar en los Tezuka Awards, un concurso que se organiza todos los años, premiando a jóvenes promesas del rubro y que, justamente, otorgaba por esos años el preciado reproductor que Katsura quería. Intentó un par de años seguidos sin suerte, aunque logró subirse al podio en reiteradas ocasiones. Finalmente con "Tenkosei wa Hensosei" se ganó el gordo navideño; pero a esa altura del partido ya había conseguido algo aún mejor: cierta pasión por dibujar manga. Un tiempo después ya estaba publicando su primer trabajo profesional: Wingman, en la que se convertiría en su usual casa editora: Shueisha (Saint Seiya; Rurouni Kenshin) dentro de la Shonen Jump. Compilado en 13 tomos, fue un buen número para comenzar, e inclusive se alzaría con una serie de televisión. Excelente augurio para lo que vendría. Luego sería el turno de un par de historias de pocos tomos sin mucha fama, pero sumamente importantes para el porvenir de su carrera. De ellas "Vander" y "Present From Lemon" son las más desta-

cadadas. Un hecho curioso, entre todas las de su vida, es que en el año 1986 estuvo internado un tiempo tras tener un accidente que le hizo perder la movilidad de su mano derecha. No sólo superó el escollo, sino que tomó ese tiempo para mejorar su estilo. Ya a punto caramelo, en 1989 se encontraba listo para sacar de la galera el mega hit "Video Girl Ai", ganando el corazón de los lectores (ver sección aparte). En 1994 volvería con una historia más relacionada con sus inicios, además de dejar en claro la profunda amistad que lo une con Akira Toriyama. Homenajes a Dragon Ball por doquier se daban en DNA?. Con Shadow Lady creó un personaje femenino que rinde culto de alguna forma a Batman, su superhéroe preferido al cual hace constante referencia en toda su obra. Y el punto más alto de su carrera llegó de la mano de "13's", nueve años atrás, trascendiendo las fronteras japonesas e instalándose en casi todos los países comiqueros del mundo con un éxito rotundo, aún mayor que el de "Video Girl Ai". Pero Katsura es más que ventus y muchas de cuerpos voluptuosos. Es un tipo muy particular con miles de tics que lo distinguen. Entre tantas cosas posee una gigantesca colección de zapatillas de primeras marcas provenientes de divergentes puntos del globo (sólo le falta un par comprado en la feria de La Salada), lo cual se refleja dibujando hasta el más mínimo detalle en los cordones de los calzados de los personajes de sus mangas. Suele disfrazarse e ir de incógnito a varias convenciones de comics en países extranjeros y en el mismo Japón. Un año viajó a la

Shadow Lady



tradicional San Diego Comic con y fue reconocido por un grupo de fans que, obviamente, le pidieron algún que otro dibujo. Como ya se comentó, es fana de

Batman e inclusive tiene varios disfraces del caballero oscuro en su casa. Esperamos que sólo haga cosplay de el y no le pinte por

vestirse de GatuBELA. P Excentricidades al margen, en su haber posee una buena cantidad de artbooks que han ido saliendo con el correr de los años. Los más destacables se encuentran dentro

de la colección 4C, que, integrada por tres libros de ilustraciones de tapa dura editados en 1998-, recopilan en un tomo sus historias de amor, en otro las de superhéroes y el último corresponde a un especial de Shadow Lady, su creación más querida. Lo llamativo es que el nombre de 4C apunta a los cuatro colores utilizados en las imprentas, mientras que las tapas de la co-lectión están realizadas con tintas meta-lizadas, denominadas en la industria gráfica como el "quinto color". También desa-rollo el diseño de personajes del video-game "Love and Destroy", producido por ARC Entertainment, con escenas animadas de Tatsunoko Productions (Macross). De la misma labor se encargó en la miniserie de 6 OVAs llamada "Iria", producida por Keita Amemiya, un anime basado en una saga de películas y mangas que originalmente llevaron el nombre de Zeiram y tuvieron un enorme éxito en Japón. Por último vale mencionar su participación en el artbook erótico "Bitch's Life", donde varios autores aportaron su cuota de pajaril encanto.



Tenkosei wa Hensosei



Wingman



Present from Lemon



Love and Destroy



Iria



Bitch's Life

Colegialas, polleras tableadas a cuadros y hormonas sumamente alteradas. I's ha sido más que un manga de enredos amorosos en la secundaria. Su hito fue escapar a la nomenclatura tradicional del género. Las reglas básicas continúan presentes de una forma u otra: un amor entre compañeros de clase que va creciendo, quemando etapas; mientras que varios triángulos amorosos asoman, las situaciones dudosas están a la orden del día y los personajes secundarios también tienen sus vaivenes. Pero el ingrediente secreto que permite esa vuelta de tuerca que vuelve inconfundible a cualquier obra del autor, es el

lograr meter al lector en la cabeza de un pibe que cursa no sólo la secundaria, sino una de las etapas más complejas en la vida de una persona. Donde se conjugan tanto fantasías, como mañas, sueños, frustraciones y sin un fin de sentimientos que marcan a flor de piel y moldean la personalidad. Sin olvidar los inicios sexuales :P. Así, Katsura en esta oportunidad se encarga de dibujar a Seto Ichitaka, un pibe tan bueno como pajero que está profundamente enamorado de lori Yoshizuki, una compañera de curso que tiene loco a todo el colegio. Claro, la minita está más buena que el pan con manteca y encima está empezando su carrera como modelo. El morbo de cualquier hombre en su sano juicio ^.^ El tema es que ella parece que no le registra, pero, por esas cosas del azar, terminan trabajando juntos para un proyecto escolar (Sii Esto es una luz de esperanza para vos que invitás a estudiar a tus amigas de la facu sólo con el fin de levántartelas!! :P) lo cual le da a Ichitaka más tiempo para pasar junto a lori e intentar conquistarla muy a pesar de su personalidad ultra-tímida. Ese es el puntapie inicial para que suceda de todo. Cada paso que se acerca a lori trae consigo un quilombo que



lori en bolas by Katsura

termina alejándolo más. Pese a todas las chicas que se meten en el medio y la mandera en que lori encara su carrera dejándola casi sin libertad, terminan juntos con el paso del tiempo. Pero la situación es diferente y como en Video Girl Ai, se ve que los personajes, ya egresados de la secundaria, han madurado y buscan acomodar sus vidas. La serie tiene puestas en escena muy bizarras con situaciones tiradas de los pelos y planos ajustados que sirven tanto para entrenar, como para crear un clima distendido que ayuda a transitar la vida de los protagonistas de manera amena hasta encontrar la resolución final.

I's veía la luz por primera vez casi diez años atrás, en 1997, cuando comenzaba a publicarse en las páginas de la revista Shonen Jump (Dragon Ball, One Piece) de la editorial Shueisha. Tuvieron que pasar solamente un par de entregas para que pasara a ser la tapa del semanario, en más de una ocasión. Inspira a cualquier principiante en este arte hojear el primer tomo y después uno de los últimos, para poder apreciar la incansable evolución en las viñetas. El grado de perfección en los escenarios de los tomos finales no deja de asombrar, aunque para lograr eso (por una



Itzuki

cuestión de tiempos, obviamente) Katsura afana a lo lindo con un par de escenas medias ladri esbozadas por sus colaboradores; algún que otro flashback y primeros planos a dos páginas que dilatan; pero a la vez enaltecen los cuadros sumamente detallistas, que asoman como fotos si se los ve de pasada.

La vidriera de Shueisha permitió que varias editoriales extranjeras posaran sus ojos en I's. Luego, la versatilidad de su contenido dio categoría suficiente para volverse un éxito rotundo en cuanto pasó se publicó, recorriendo casi todo el globo.

Lo que muchos se preguntaban era por qué hasta entonces con tanto porvenir, I's no contaba con una versión anime.

Seguramente el fantasma de los constantes fracasos animados de su creador rondaba en la cabeza de varios creativos y productores nipones. Lamentablemente por más que su llegada a las pantallas se dilató, al hacerlo otra vez quedó un muy mal sabor de boca. El primer mamarracho, o miniserie de OVAs en su defecto, lleva el título de "From I's" y cuenta con dos episodios que no hacen más que dejar una gran incógnita: En qué estaba pensando Katsura cuando dejó que le boludearan así su producto más conocido. Ya desde el vamos la historia arranca empezada, ya se conocen todos y son una bandita onda verano del '98 (Koshinae sería Mahuel Mutti). Todo se va al joroca con una lori de pelo gris. Por suerte no era una tira de Adrián Suar sino aprovechaba para meter un chivo del Grecian 2000. El culpable del ilícito fue Studio Pierrot (Fushigi Yuugi; Yu Yu Hakusho), con la dirección de Yousei Morino y el diseño de personajes de Rin Shin (Ikkitousen, La Blue Girl). Su estreno se produjo para Diciembre de 2002, mientras que la segunda entrega fue a parar para Marzo del año siguiente.

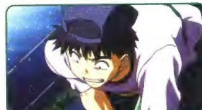
• FROM I'S •



"Epa! Se te achicó el pirlulini!"



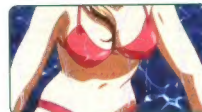
"Conocés a Van Gogh?"



"Vamos que me vengooooo!!!"



"Qué te aguantaste, tres meses?!"



"Mirame cuando te hablo..."



El manga





Izumi

En esta trama inventada, Ichitaka, Itsuki y Yosuke (un fulano creado para este anime) se reúnen en un paraje costero por una promesa que se hicieron diez años atrás. Casualmente, lori estaba filmando para una película en ese mismo lugar. No obstante, no todo sale como estaba planeado, ya que en realidad Ichitaka se olvidó de la promesa y fue a declarárselo a lori y Yosuke iba acompañado de unos amigos pajeros que en definitiva sólo querían violarse a lori. Yosuke se caga a piñas con ellos, y sus amigos ahora buscan desquitarse con Itsuki.

Y en lo que ella pide ayuda, Ichitaka estaba de paseo en bote con lori, a quien, para salvar a Itsuki, dejó varada en una isla, que encima se empieza a inundar por la lluvia. Puro drama.

Buchada a Diciembre, tuvo recuperatorio en Noviembre del año pasado cuando se lanzaba al mercado una nueva tanda de OVAs. En este caso seis entregas bajo el título de "I's Pure" que salvaron la pobre imagen dejada por su predecesora. Con una adaptación más fiel, tampoco alcanzó para tirar manteca al techo. Lo peculiar es que gran parte del staff que participó en la otra serie se encargó de realizar ésta.

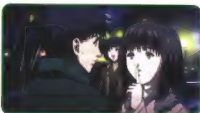
Eso sí, esta vez le tiraron algo de Fancypull en el pelo a lori, dándole su color natural. Las mejoras fueron consecuencia de que Katsura supervisó el proyecto junto a la gente de Shueisha, igualmente queda demostrado que el mundo está regido en una sola dirección para él: puede hacer un garabato con el dedo gordo del pie izquierdo y convertirlo en éxito pero aún creando el próximo Evangelion para televisión, le va a ir pésimo :P

Y, para cerrar, como dijo un gran filósofo contemporáneo: cierran esta nota y van a hacer algo productivo (Nahhh! Mejor sigan leyendo ^-^).

• I'S PURE •



"Te zarpaste con los corazones..."



"La del pedo fui yo...shhhh..."



"Te cagaste de vuelta? Hacete ver..."



"Hoy soñé que era un carefree..."



loriiiiiiiiiii...Se te ve la tangaasaa...

ZETMAN

Y sí. En algún momento tenía que pasar. Katsura se iba a cansar de autocensurarse y daría rienda suelta a toda esa paja contenida. De hecho ya tenía varios pomocos encima con obras previas en las que se juguetea muchísimo pero al final no pasa naranja. Zetman, es una mezcla ideal entre los géneros que lo definen. Por un lado el de los superhéroes y por otro el del cachondeo. Pero decir Zetman equivale a hacer una aclaración fundamental: Hay dos series basadas en el mismo personaje.

Y ocurre que el primer Zetman nace en el año 1994 como un relato corto que luego sería recopilado dentro de un tomo bajo el mismo nombre y junto con otras historias cortas, un año después. En el original, todo giraba en torno a Jin Kuroono, un pibe que tiene difícil de pendeje. El papi espicha cuando es un purreto y la madre, que trata de educarlo para que se comprometa con la sociedad y sea un hombre de bien, irónicamente muere en manos de un conductor que escapa al atropellarla. Esto último le crea, además de una cuenta de psicólogo inmensa, un trauma que va a condicionar su vida adulta. Así se convierte en un programador que experimenta arranques muy violentos. En uno de ellos, al ser atacado por unos chorros, decide convertirse en Zetman, justamente el protagonista del video juego que creó. La onda de todo tiene un aire muy similar a la oscuridad que ronda en Batman Year One. Para variar, la publicación fue llevada a cabo por Shueisha dentro de la Shonen Jump. Parecía que todo terminaba ahí, pero casi diez años después reaparecería con mayor fuerza aún. Es que Katsura se encontraba planificando su nuevo trabajo tras la exitosa conclusión de I's y es bastante cómico el hecho de cómo retomó este video



Arriba: Zetman del '94. Abajo: del 2003



manga. Resulta que un día iba en su auto manejando cuando casi tiene un accidente; y no se fue a las manos con el otro conductor de milagro. Entonces recordó la película "Un día de furia" con Michael Douglas y terminó proyectando esa furia contenida en una actualización de aquel siniestro superhéroe que alguna vez dibujó. Manos a la obra. Pura y exclusivamente el nuevo Zetman se basa en su sed de venganza adquirida gracias al asesinato de su abuelo y único ser querido. Además el nuevo Jin tiene una extraña marca circular en su mano que lo convierte en Zet, un ente que busca desesperadamente la misteriosa Amagi Corporation y que nace de su bronca extrema (Hulk no existis!). Las viñetas no escatiman en sexo, violencia ni nada, sin quedarse en eso tampoco, ya que la trama de fondo se vuelve cada vez más compleja. La serialización, que arrancó en 2003, continúa serializándose en la Young Jump y a la fecha cuenta con siete tomos recopilatorios.



El actual manga de Zetman

## VIDEO GIRL AI

Haciendo un poco de memoria, es complicado encontrar una historia de amor que mediante el punto de vista de un hombre sea cálida, tierna e inclusive romántica. La industria del cómic japonés deja eso para el shōjo, acostumbrándonos a juvenicidas lloronas que se lamentan porque el número uno de su clase, un facherito habilidoso para todo (léase cocinar, ser deportista, pasear el perro y hacer parente) no le da ni cinco de bola. Una precursora en este sentido fue Video Girl Ai, manga que reúne todas esas cualidades y otras aún mejores.

Arranquemos por sus inicios: en 1989 Katsura ya tenía un par de años en escena con algunos títulos conocidos pero sin llegar a romperla. Algo le faltaba, se notaba. Era carente de esa vuelta de tuerca que convierte a una serie decente en una genialidad. Kazuhiko Torishima, su editor en Shueisha, ya había aconsejado en severas ocasiones al muchacho siendo de gran ayuda en su carrera pero éste seguía reacio a crear un manga cuya trama central se basara en el amor. Torishima quien, haciendo un breve paréntesis, también fue editor de Akira Toriyama (el cual incluso lo enarbó con un personaje creado a su imagen en Dr. Slump); revisó un poco el archivo



Video Girl Len

de Yota Motouchi es otro frascado en el ámbito femenino. Su padre hace negocios en el extranjero, su madre falleció cuando era pequeño y la chica que le gusta, Moemi Hayakawa, está enamorada de su mejor amigo Takeshi, justamente quien le da ánimos para que se le declare. Sabiendo esto Yota se bajonea mal (peor que viendo Chatrán; Faivel y Bambí, un domingo de lluvia a la tarde) volviendo a su casa pasa frente al Gokuraku (Paraiso), un extraño video club atendido por un viejito. Yota enfila para la sección porno para llevarse una de Sukulito Sakayama cuando se encuentra con una pelli llamada "Te Consolaré" protagonizada por Ai Amano, una sensual y delicada chica que le puede levantar tanto el ánimo como el amigo a cualquiera. Se la lleva bajo la advertencia de que es sólo para los puros de corazón. Yota mete el VHS en su videocassettera para que inmediatamente de la pantalla salga Ai y le explique que es una video girl y en su tiempo de reproducción se va a quedar consolándolo (ahí tira la muñeca inflable por la ventana). El tema es que el video estaba hecha mierda, y eso provoca ciertos cambios en Ai: Se le achican las tetas mal, tiene pésimo carácter y encima no sabe cocinar, pero lo que es -para ella- peor: gana sentimientos. De acá en más se ve cómo intenta ayudar a Yota con Moemi tratando de ignorar eso. Con el correr de los tomos la trama se vuelve más intensa. Para el final se puede ver una increíble evolución en la vida de los personajes. Les han pasado las mil y una. Se enamoran, se separan, tienen sus acercamientos al sexo, egresan de la secundaria y maduran. Los diferentes amores y parejas que se forman no dejan de crear un nexo fundamental con el lector que seguramente para cuando acabe

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón. Pero la cosa no termina acá. Al concluir en su tomo #13, era el manga más exitoso de la época. Era obvio que no tardaría en realizarse una adaptación animada. No obstante alguien tuvo una idea genial: "Hagamos una película Live Action!" Protagonizada por actores más duros que la mierda, vio la luz en el año 1991 cuando todavía no había terminado el cómic. Lo peor de todo es que la dirigió Ryu Kaneda un prestigioso director que había sido galardonado en Roma como el mejor director de cine fantástico. Y peor aún, Katsura actuó en ella. Después de vender gato por liebre llegó la tan esperada miniserie de seis OVAs en 1992 que adaptaba los primeros tomos del manga. Hasta la fecha ha sido el anime más exitoso de Katsura y no es para menos, ya que tiene una calidad genial y una banda sonora de puta madre cantada por Noriko Sakai, su vieja amiga. La adaptación es sumamente fiel gracias a la supervisión de Shueisha. Lo único criticable es que la hicieran a Ai con el pelo gris (qué hijos de puta, ese fetiche con el pelo gris, debe ser del mismo guacho que más adelante le pintaría el pelo gris a Iori ^.^). El estudio animador fue Production I.G con dirección de Hiroshi Watanabe (Guyver, Detective Loki) y diseño de personajes del mítico Takayuki Goto (Hunter X Hunter, Blue Seed).

Para concluir la saga, se publicó al año siguiente el manga Video Girl Len en donde se hace un cameo de Yota como personaje secundario. Ya dibujante profesional entre sus alumnos se encuentra el eje de esta historia: Hiroomu un pibe enamorado de la chica fácil del colegio. Bajoneado (deja vu?) pasa por el Gokuraku y se lleva una pelli de la que saldrá Len, la video girl de turno. La colección tuvo dos tomos. También existe una novela titulada Video Girl Novel escrita por Sukehiro Tomita. La misma contiene tres relatos independientes con ilustraciones de Katsura y un mini manga de pocas páginas en el que todas las video girls se dan un baño en aguas termales... La clásica sopa de almejas!

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón. Pero la cosa no termina acá. Al concluir en su tomo #13, era el manga más exitoso de la época. Era obvio que no tardaría en realizarse una adaptación animada. No obstante alguien tuvo una idea genial: "Hagamos una película Live Action!" Protagonizada por actores más duros que la mierda, vio la luz en el año 1991 cuando todavía no había terminado el cómic. Lo peor de todo es que la dirigió Ryu Kaneda un prestigioso director que había sido galardonado en Roma como el mejor director de cine fantástico. Y peor aún, Katsura actuó en ella. Después de vender gato por liebre llegó la tan esperada miniserie de seis OVAs en 1992 que adaptaba los primeros tomos del manga. Hasta la fecha ha sido el anime más exitoso de Katsura y no es para menos, ya que tiene una calidad genial y una banda sonora de puta madre cantada por Noriko Sakai, su vieja amiga. La adaptación es sumamente fiel gracias a la supervisión de Shueisha. Lo único criticable es que la hicieran a Ai con el pelo gris (qué hijos de puta, ese fetiche con el pelo gris, debe ser del mismo guacho que más adelante le pintaría el pelo gris a Iori ^.^). El estudio animador fue Production I.G con dirección de Hiroshi Watanabe (Guyver, Detective Loki) y diseño de personajes del mítico Takayuki Goto (Hunter X Hunter, Blue Seed).

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón.

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón.

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón.

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón.

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón.

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón.

de leer Video Girl Ai se le va a plantar una lagrimón.



"Ahhhhhhhhhhhh!!!  
Se me trabó el dedo adentro!!!"



"Están a punto de explotar!!!!"



"Hola, doctor?  
Se me metió para adentro..."



"Y si a vos también se te trabó"  
- "Fue lo que dijo el doctor..."



Shonen Jump



Tapa del manga



El manga de Video Girl Ai



El live-action de Video Girl Ai

## SUS OTRAS OBRAS

### •WINGMAN

La primera obra de Katsura como profesional tiene 13 tomos y está empapada de una onda ochentosa llena de peinados batidos y un estilo gráfico muy propio de la época. Kenta Hirono hace cosplay de un personaje salido de su propia imaginación. Wingman en cuestión, se volverá real gracias a su encuentro con Aoi, una chica de otra dimensión que le hace entrega del Dream Notebook un cuaderno en el que todo lo que se dibuje se hace material. Así hacen aparición Kitakura Rimel, villano de turno que quiere adueñarse del cuaderno para conquistar la dimensión de Aoi; y Muki Ogawa, la doncella en constante peligro, amor del protagonista. Es muy gracioso el hecho de que Katsura confesó que la serie se convirtió en un dolor de huevos. Al no tener ayudantes estaba podrido de dibujarla por lo que esperaba ansiosamente que se la cancelaran. Además existe un personaje llamado Mayorita (Toriyama silabeado al revés) en honor a su mejor amigo en la Industria. Wingman fue adaptado a un anime de 47 episodios creados por Toei Animation y emitidos entre los años '84 y '85.



### •CHOIKIDOUNI VANDER

Con Vander demuestra que a pesar de estar podrido de dibujar su obra anterior, no podía escapar al género Super Sentai por ese entonces. Hiroshi Fujieda y Minaho Morimura son un chico y una chica que se fusionan para dar vida a Vander un androide creado por un grupo científico para evitar la invasión por parte de una raza extraterrestre que toma forma de exuberantes señoritas. Con razón se comentaba por ahí que Luciliana Salazar, Ximena Capristo y Silvana Luna son de otro planeta. El autor se repite a sí mismo, aunque en esta miniserie se logra ver una importante evolución en su dibujo, teniendo inclusive escenas más subidas de tono. Vander tiene dos tomos.



### •PRESENT FROM LEMON

Por la época en que se publicó Present From Lemon, había un suceso post Macross que catapultó la figura de las Idol Sisters, creando una rama dedicada a los mangas de cantantes. Esto y el cariño que tiene por este arte, llevaron a Katsura a realizar esta obra (recordemos que ha cantado un par de temas para sus animés y en la vida real es amigo íntimo de Noriko Sakai y Marina Watanabe). Lemon Sawaguchi quiere convertirse en cantante de Enka, un estilo de música tradicional japonesa, al igual que su padre que murió arriba de un escenario. Cuando sale a las tablas, la rompe terminando el concierto con ovación incluida. Años más tarde hará lo imposible para volverse un profesional contra viento, marea, el antiguo manager de su padre y otros tantos personajes que intentarán evitarlo y si pueden, cagarlo a trompadas (de hecho varios lo logran). Detalle curioso: el protagonista tiene por tic levantarle la pollera a las chicas con las que se encuentra. Present from Lemon consta de dos tomos.

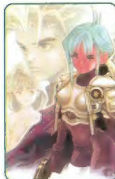


### •DNA<sup>2</sup>

Su siguiente obra larga tras el suceso de Video Girl Ai fue un híbrido medio extraño que dio nacimiento a una serie que goza de su buena fama. No quita que sus inmensas carencias fueran señaladas por la crítica y los fans haciéndose eco en un rating bajísimo. Publicada en la Shonen Jump y recopilada en tan sólo cinco volúmenes, DNA<sup>2</sup> narra las desventuras de Junta



Momonari, un pibe desastroso diabético en el ámbito femenino. En el futuro se convertirá en el megaplayboy, haciendo el bombó a cuanta mujer se le cruce por delante (trabucos y anciantias inclusive). A la vez sus hijos harán lo mismo superponiendo el mundo (fundiendo a los fabricantes de forros ^-^-) Karin Aoi, una despistada mina del futuro, es enviada al pasado para modificar el ADN de Junta, pero al equivocarse la bala lo convierte en Megaplayboy (creando una paradoja temporal y un gran quilibrio espermático). A la mitad todo se va literalmente al carajo cuando Karin tira un segundo dardo diánciale poderes especiales a un rival del protagonista. Ambos se terminan cagando a bofes en una especie de estado super Saiya. Increíblemente fue adaptada a una versión animada que se prolongó por 12 capítulos. La cancelaron y salió el final (tres capítulos) por video. Todo esto está siendo emitido por Animax en Argentina. DNA<sup>2</sup> dejó un tamaño interpretado por L-Arc: En Ciel, Blurry Eyes, opening de la serie y estandarte del mundo anímico.



### •SHADOW LADY

Su trabajo más querido de todos. Una ladrona de guante blanco que se dedica a chorear para llamar la atención dejando en ridículo a sus perseguidores. Su génesis es producto de una metamorfosis sufrida por chicas que en su vida cotidiana son tímidas y retraídas. Shadow Lady hasta la fecha tiene varias encarnaciones, cuatro en total, que han sido desarrolladas a lo largo de los años entre títulos más extensos. Todas publicadas por Shueisha, en la Virtual Jump y la Shonen Jump, siendo incluida una versión a color en uno de los libros que componen la colección 4C. Para crear los escenarios Katsura se subió al avión y plantó bandera en yankeelandia dónde copió buena parte de la arquitectura de sus ciudades.



### •M

M es un proyecto con un aire extrañamente similar a l's. Los diseños son un esbozo de lori y compañía, pero la trama, muy cortita debido a sus 50 páginas, es mucho más hot. "Un one-shot que no le dejará indiferente; por lo menos en la zona de su entrepierna ^-^". Una obra maestra del histerismo en la que Ejji Matsuda se quiere vengar a su compañera de laburo Emi Mutsuki. La trabaja de a poco hasta que le acepta unos vinos pero con la condición que no pueden tener sexo. Pasa el tiempo y Ejji va necesitando morfina para calmar el dolor de huevos. Se va de mambo e intenta violarla arrepintiéndose al toque. De ahí en más la minita lo froneale a lo loco en todas las viñetas pero se entrega, creando una relación casi enfermiza. Si se presta atención M tiene a dos protagonistas con las mismas iniciales, lo mismo que iba a ocurrir con l's unos meses después... Coincidencia??



### •DR.CHAMBARI

Una de vampiros. Greal Chambari es un joven vampiro quien fue transformado en una criatura de la noche por el mismo hombre que mató a su parentela. Luchando contra su nueva condición, se vuelve un vagabundo que sólo le chupa la sangre a gente corrupta de vez en cuando. Pero pronto se da cuenta que posee poderes curativos casi tan copados como el manto de la descarga que ofrecen en la Iglesia universal y opta por usarlos con los humanos que tanto lo desprecian. Llegó a un poblado llamado Megumi en el que aceptan su condición y le piden que salve la vida de una chica llamada Sanae, la que por algún extraño motivo es inerte a sus poderes (que pruebe con el manto!!). La historia tiene unas 41 páginas que se imprimieron dentro de las Shonen Jump tras el final de l's.



## ENTREVISTA A MASAKAZU KATSURA

ENTREVISTA

Por Ricardo "Tati" Perez

**M**asakazu Katsura se sienta, prende un puchito y pide una Coca-Cola. Se lo nota cansado, pero de buen humor. "Gracias por su tiempo, Katsura sensei!", le digo en inglés. El tipo me sonríe y responde "it's OK", mientras se acomoda su gorrita. Minutos antes estubo a punto de huir de la convención, y así lo hubiera hecho si no fuera porque su círculo lo detuvo justo cruzando la puerta de salida, recordándole que había prometido una entrevista al "crazy Argentinean"; ese que había estado tratando de ganarse su aprecio charlando con sus familiares, mientras él firmaba una centena de autógrafos.

A estas alturas, Katsura viene de pasar tres días de apretadísima agenda en el Salón del Manga de Barcelona. Tres días entre gritos, colas de fans que esperan horas para conseguir una firmita, lluvias de flashes fotográficos insportables, compromisos comerciales, presentaciones y charlas abiertas con sus lectores. Consecuencia del stress, había cancelado ya dos entrevistas para otros medios españoles. Este pequeño rato junto a él resultaba, por lo tanto, un hecho del todo inusual y afortunado. Katsura juega con su hijo de cuatro años mientras le explico que la siguiente entrevista es para la revista Lazer de Argentina. "Oooh, Argentina!", repite su esposa, con el asombro de los que nos ven como un país muy distante y misterioso. Masakazu le

responde en japonés a su mujer mientras le pasa un ejemplar de I'S "Made in I'verea", como para que se avive. Ella, orgullosa, llama a su hijo para mostrarle el trabajo de papá editado en tan remoto lugar. La situación, del todo familiar, es mucho más amena y sincera de lo que yo esperaba.

"En Argentina, Katsura es el artista de manga más popular", le comento a ambos, recordando las cifras de venta de I'S. "Más que Toriyama?", me pregunta entusiasmado Katsura, abriendo sus ojos. Le respondo que probablemente sí. Katsura levanta su puño, mira al cielo y grita en joda "ÉÉESA, AL FIN LE GANÉ!!".

Vale aclarar que Katsura y el autor de Dragon Ball son grandes amigos, incluso se han buñado el uno del otro en sus mangas, con señas de sana competencia. "Bueno, pero es que todavía no se editaron mangas de Toriyama en Argentina", me apuro en aclararle. "Ah, con razón", dice ahora medio desilusionado, pero bromeando.

### ➤ KATSURA FOR EXPORT

Todavía te sorprende cuando descubris que tus trabajos se publican en países tan lejanos como el nuestro, o a esta altura ya te lo tomás con normalidad?

Y Argentina está muy lejos... (sonríe). Naturalmente, ver publicadas mis obras fuera de



Masakazu Katsura y Ricardo "Tati" Perez

Japón es un gusto inmenso. Para ser teñido, con las ediciones extranjeras no gano mucha guita, no hago ninguna diferencia económica (Nota de Redacción: Katsura es millonario, y los royalties que recibe por publicar sus mangas en el exterior son ínfimos comparados con las altas cifras de sus contratos en Japón). Pero me entusiasma que gente de todo el mundo pueda conocer "mi" mundo, que son mis mangas. Saber que con mi trabajo alegre a lectores de tantos países diferentes es un orgullo, y obviamente quiero llegar a la mayor cantidad de público posible. Cada edición extranjera la recibo con mucha alegría.

### ➤ LUCHA ARGENTINA Sabés algo de Argentina? Oíste hablar alguna vez de nuestro país?

Jajaja! Me acuerdo de un personaje de un programa de lucha libre japonesa que era mexicano o algo así. Y este tipo tenía una técnica especial llamada "Argentine Kuriga". Jaja, era muy graciosa! Pero no, fuera de eso nada... (piensa). El nombre, claro, lo conozco, pero nada más.

### ➤ YO QUERÍA HACER FICCIÓN Ahora sí, hablemos de tus mangas. Tu primera obra larga fue Wingman, publicada entre 1983 y 1985 totalizan 13 tomos recopilatorios. Todo un récord! Cuáles fueron las principales dificultades que tuviste durante esta primera experiencia en una serie regular?

Terrible (se ríe). Como era la primera, todo me resultaba recontra jodido. Me dejaba el lomo en eso, y el hecho de que fuera semanal era lo más pesado. El ritmo de publicación que requería el semanario

Shonen Jump me resultaba casi insportable. Luego te acostumbrás.

Para colmo, vos anteriormente nunca habías trabajado como asistente de otro autor. La tuya fue una experiencia totalmente autodidacta. Creés que esto te ayudó a lograr un estilo de dibujo más personal?

Sí, puede ser. En Japón es poco usual largarte a publicar mangas sin haber trabajado antes como asistente. Posiblemente mi estilo sea mucho más personal al no haber pasado por esa experiencia.



Video Girl Ai

Al comienzo de tu carrera te dedicabas a las historias de ciencia ficción y aventuras, como por ejemplo Vander o la ya citada Wingman. Esto lo hacías pensando en captar público o por simple gusto personal? Mhh, es difícil de contestar. En esa época publicaba historias de ciencia ficción porque era lo que más se veía y a mí me gusta bastante este género. Pensaba que desarrollando historias en esta onda podía llamar la atención de los lectores, pero eso no resultó tan fácil como yo creía.

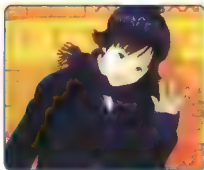
Por qué? Te rechazaban muchos laburos desde la editorial? Te obligaban a crear series que a vos no te interesaban tanto? Cuando era joven, series como Ultraman o Kamen Rider, con personajes que tenían la capacidad de transformarse, eran muy populares. Yo quería hacer más series en esta onda, relacionadas con la ciencia ficción, pero como era principiante, en la editorial me sugirieron realizar comedias románticas. Así que, en ese aspecto, al principio me sentí bastante frustrado. Pero tengo que reconocer que las sugerencias fueron acertadas, ya que fue gracias a series románticas que pude triunfar en el medio.

► VIDEO GIRL AI: VEINTE AÑOS NO ES NADA. En Argentina, en estos momentos, estamos publicando Video Girl Ai. Dieciséis años después de que vos comenzaras con esta historia Uhhhh. Sí, cierto.

Qué le dirías a un lector argentino que hoy, por primera vez, está leyendo una obra que publicaste hace ya tanto tiempo? Ufff... no sé (se queda pensando). La verdad me da un poco de vergüenza.

Jaja!! Vergüenza!! Por? Y sí!!!... qué se yo. Hace veinte años que hice eso. Es medio antigua ya, y tiene muchos detalles... perdón a todos por mi inexperiencia (se ríe).

► ME ESTOY PONIENDO VIEJO. Actualmente seguís laburando con el nuevo manga de Zetman, o ya estás por arrancar con algo nuevo? No, a full con Zetman. De momento, nada nuevo.



I'S

Pensás en volver a hacer comedia romántica en algún momento, o creés que esa es una etapa terminada en tu carrera? Mhhhhh... (I responde bromeando, exagerando la voz y frunciendo los labios)

Jajaja!! Eso quiere decir que no? No sé. Tengo intenciones de volver a hacer algo así, pero... bueno, reconocémoslo yo ya me estoy poniendo viejo (se ríe). A mi edad, ya no es tan sencillo ponerme a la altura de chicos de secundaria (N de R Katsura tiene 44 pirulos, por cierto, recién cumplidos). Pero sí, me gustaría volver a trabajar en esa temática, y seguramente haga algo tarde o temprano.

► AIM BATMAN. Ryoichi Ikegami hizo una versión de Spiderman. Kia Asamiya se animo con versiones manga de Batman y X-Men. Sabemos que sos un gran fan de Batman. Te gustaría publicar una versión propia del personaje?? Bueno, para ser sincero, lo que en realidad me gusta es el Batman de las películas, y no tanto el del comic. Si tuviera que hacer una versión personal de Batman, me inclinaría por hacer ilustraciones, pero no por una serie.

► MITAD Y MITAD. Dentro de la edición argentina de I'S, publicamos un correo de lectores donde chicos y chicas escribían para compartir sus historias de amor, inspirados por el manga. Este correo se hizo tan popular que incluso llegó a tener ocho páginas de manera regular. Vaya, vaya... (mientras, hojea un correo de I'S)



Tati, Katsura (con dos ediciones argentinas) y Leandro

Incluso se han llegado a formar pares entre lectores del correo. Wow. Qué bien. Muy original, si sí...

Hablando del correo, en I'S y Video Girl Ai encontramos muchas escenas llenas de emoción. Algunos capítulos son muy conmovedores, y las experiencias de los personajes resultan muy creíbles. Sin dudas, es debido a ello que los lectores se identifican tanto con tu obra. Y yo me pregunto: Katsura también nos estará contando "su" historia? Alguna de estas cosas que leemos en el manga, estarán basadas en las experiencias del Katsura adolescente? Mitad sí, y mitad no.

Alguna en particular? No, pero te puedo decir que muchas de las cosas que le suceden a Ichitaka están basadas en experiencias personales mías. Cuando era pibe pasé por muchas de esas situaciones en mi relación con las mías. Pero claro, si en un manga romántico el protagonista se relaciona bien con las mías... chau, se acaba la historia. Por eso opto por dotar a mis personajes principales de ciertas características que hagan difícil la relación, a fin de mantener el interés.

► AGUANTE TERATANI. Hablando del tema, en nuestro último tomo de I'S publicamos un ranking de personajes en base al voto de los lectores. El ganador fue Ichitaku, segunda llegó Itsuki y tercero quedó Teratani... TERATANI?! (me interrumpe sorprendido)



Teratani

Sí. GOOD!! (dice contento, mientras me hace el gesto de OK con la mano) Teratani es mi personaje favorito!! Lo que no entiendo es por qué no ganó ninguna de las chicas (se queda pensando). Qué pasó con Iori?

Salí cuarta. Y Aiko?

Sexta. Izum?

Séptima. Wow... (con cara de sorpresa) Bueno, no importa: aguante Teratani!!

Jajaja!! Por cierto: hay alguna razón por la que tenga la nariz así de grande? Quería darle un aspecto divertido, que vaya bien con el carácter jovial del personaje.



► **TEM**

Tenemos ganas de publicar "M" en Argentina, de hecho nuestros lectores nos la piden bastante. De momento no están a la venta los derechos internacionales de esta obra. Algún día será posible??

Si. Desconozco el tema de derechos, pero antes de viajar a Barcelona me informaron que una editorial francesa publicará "M" próximamente. Así que espero que también puedan disfrutarla en Argentina muy pronto



► **EL DESTAPE ZETMAN**

Hemos visto que el nuevo Zetman es mucho más maduro, comparado con tus trabajos anteriores. Hay escenas de violencia y bastante sexo. Esto se debe a que Katsura también se volvió "maduro" y ahora se anima con "emas más fuertes y adultos, o es simple aburrimiento tras años de comedia estudiantil?"

Quería d'bujar otro mundo, diferente al de los romances de secundario. Pero sin dudas, esto se debe a que yo también me madurador, como artista y como persona

La ambientación de Zetman también es muy llamativa. En qué te basaste para crearla?

Fue un trabajo bastante complejo. Utilice libros de ilustraciones de máquinas antiguas y material grafico del periodo Showa, es decir, de hace aproximada mente 50 años (N. De R., el periodo Showa se extiende entre 1926 y 1989,



Los diseños de Zetman



Weekly Jump



El primer tomo

durante el gobierno del emperador Hirohito) A partir de ahí fue pensar y desarrollar la historia

Entre los mangas que actualmente se publican en Japón, hay alguno que por su ambientación te haya llamado la atención?

Lo que más me ha impactado últimamente es Death Note, de Tsugumi Doba y Takeshi Obata

► **PALABRAS FINALES**

Por último, tenés algún mensaje para tus fans en Argentina? Ehhhh... (se queda pensando largos y silenciosos segundos)

Si no tenés nada que decir, no hay drama (cuaci).

Jeje , no está bien. Quiero agradecerles por darla una oportunidad a mis mangas, y me gustaria que sigan apoyando mis obras en el futuro. Gracias a todos

Mientras nos sacamos la foto que ilustra estas páginas, una mina de organización lo viene a buscar para llevarlo al auditorio, donde lo esperan en cinco para realizar una mesa redonda. Katsura cambia la cara relajada que tuvo durante toda la entrevista y vuelve la del tipo cansado de satis hacer a sus fans. Resulta entendible. Un flaco de la organización lo encara y le pide que le firme unos libros de ilustraciones. Hace una hora firmó cien libros iguales, pero bueno, nobleza obliga. Antes de irme, me acerco y le doy la mano. "Dormo arigato, Katsura sensei", le digo en mi pseudo japonés. El deja de firmar, se para y me dice "picture, picture!". Sonrio como nene con pelota nueva mientras Doña Katsura nos toma una foto con su cámara. Luego, el Katsu me despidió, se sentó y siguió con sus firmas, sin renegar de las exigencias de haberse convertido en un extosísimo mangaka de nivel mundial

COMIC AMERICANO  
COMIC NACIONAL  
MANGA  
JUEGOS DE CARTAS  
REMERAS  
POSTERS  
GASHAPONES Y ACTION FIGURES

**PURO COMIC**

SAN MARTIN 843 - LOC. 6 15 Y 16  
GALERIA CALLE DEL SOL - ROSARIO  
TEL: 0341-4470598  
0341-4111145  
WWW.PUROCOMIC-ROSARIO.COM.AR

its blowjob ron jeremy porn sex paris hilton pussy britney spears xxx sucking bitch cumshot t

Ahora que llamamos tu atención...

**FACIL, MUY FACIL**

Pagás recién cuando te lo entregan

PC CD ROM MANGA DVD VIDEO

DivX VIDEO

**ANIME A DOMICILIO**

msnhexagono@hotmail.com

**www.ElHexagono.com.ar**

- Envíos en Córdoba y a todo el país
- El mayor catálogo en dvd, ost y anime
- Garantía de funcionamiento
- Actualizaciones constantes



**H**istóricamente el humor siempre sirvió para, de forma crítica y burlesca, darle una estocada a la sociedad conservadora, pero con South Park la burla social pasó a convertirse en un arma de destrucción masiva que no dejó títere de papel con cabeza. Para hablar de esta serie hay que referirse obligadamente a sus dos geniales creadores Trey Parker y Matt Stone, los cuales se conocieron en 1992 estudiando cine en la Universidad de Colorado. Se les ocurrió hacer juntos un proyecto de animación con muñequitos de papel glacé basados en sus experiencias infantiles creciendo en pueblitos desconocidos del sur de Estados Unidos. Así, los compañeros terminaron creando un corto llamado El Espíritu de la Navidad, que mostraba a los prototipos de sus futuros famosos personajes, que incluían a un gordo tipo Cartman pero de nombre Kenny, los cuales le daban vida a un muñeco de nieve.

Tres años tendrían que pasar hasta que en 1995 un ejecutivo de la cadena Fox vierá por casualidad el corto y le encargara a los amigos (suerte que seguían siendo amigos) otro corto similar que pudiera usar como tarjeta navideña para darle a sus conocidos usando la misma técnica y el mismo nombre, Parker y Stone hicieron un segundo corto en el que Jesús y Papa Noel se enfrentaban a duelo para ver quién tenía la posta navideña. Este corto se



De izquierda a derecha: Cartman, Kyle, Stan y Kenny. Atrás: Elton John

pudo ver muchos años después, proyectado dentro del propio show South Park en el capítulo "A Very Crappy Christmas" con el Señor Mojon. Pero no nos adelantemos, la video-tarjeta no murió en manos de los ochenta conocidos del ejecutivo, sino que, cual átomo partido, produjo una reacción en cadena que para Febrero ya tenía miles de fans. Lo gracioso es que Parker y Stone no sabían nada de esto hasta entonces. Casi al mismo tiempo en que alguien les mostraba a los creadores "un video copado" que terminó siendo el propio, el tipo de Fox estaba hasta la garganta de menajitos onda "A Metallica le encantó tu video!". El paso siguiente era predecible: Parker y Stone arrancan con un proyecto de serie semanal para Fox, y que después de unas peleas terminó llegando al canal

Comedy Central. El 13 de Agosto de 1997 se emitió "La Sonda Anal de Cartman", el que sería el primero de 153 capítulos que lleva divididos en diez temporadas. A diferencia de la mayoría de las series que nunca saben si vuelven el año siguiente, South Park ya tiene contratadas dos temporadas más y la opción de seguir después de la doceava.

Los primeros capítulos ya mostraban al cast definido de cuatro chicos, Stan siendo Trey Parker y Kyle siendo Matt Stone, y utilizaban la misma técnica de papeletas cortadas original. Esta forma de producción fue reemplazada tiempo después por la mucho más conveniente computadora, descrita por los creadores como "hacer un castillo de arena con una grúa mecánica (o menos que tardaron en hacer uno fue 72 horas), le permitió a South Park mantenerse prácticamente al día de los hechos de la actualidad y así burlarse por ejemplo de la captura de Saddam Hussein con lujo de detalles tres días después del hecho. Durante las primeras cinco temporadas, Kenny, personaje que por cierto habla posta aunque esté medio tapado, murió (Hijos de Puta!!) prácticamente en todos los episodios, sólo para aparecer sin ninguna explicación en el siguiente.

Misteriosamente Kenny sí palmó y quedó así al final de la quinta temporada, donde se hizo un concurso para ver cuál de los otros pibes lo reemplazaría como "el cuarto" en la tanda siguiente de capítulos. Los autores confesaron que era porque sentían obligados y aburridos de tener que matarlo si o si siempre; pero la popularidad del personaje hizo que para la séptima tuvieran que regresar a la vida, muriendo ahora sólo de vez en cuando. Otro personaje que recientemente volvió de la muerte fue el Chef, el cual había sido espantosamente humillado y asesinado (quemado, golpeado, empujado, disparado, a la cara arrancada, desmembrado, y cagado) al principio de la décima temporada por los autores después de que el actor que hacía su voz, Isaac Hayes, renunciara porque se burlaron de la Cenciología. El Chef volvió tiempo después resucitado cual Vader con un traje negro, respirador y una espátula láser, el cual fue bautizado ahora por los fans como Darth Chef.

La pelea con la Cenciología fue una de muchas que libro South Park, y una que le costó repeticiones canceladas en varios canales alrededor del mundo incluyendo el propio. Pero finalmente tuvieron su validación al ganarse un Emmy justamente



El Señor Mojon y su esposa Teresa Sorulla



Tom Cruise atrapado en el closet



Darth Chef "Luke, I'm your cook"



"Hasta con un porro encima Toallín te mata en el Counter"



La Sonda Anal de Cartman



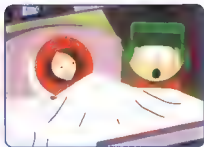
Trey y Matt





por el capítulo conflictivo (en el que Tom Cruise queda "atrapado en un doset" y Stan resulta ser el mesías Cienciología).

Por supuesto lo celebraron con una propaganda que decía "¡Gracias, Dios! Muestrénelos quién gobierna Hollywood!" Pero no sólo se la agarraron con esa sarta, South Park se burló prácticamente de todos, tanto ultra-conservadores como ultra liberales, demostrando que todos los extremos son una bosta. Así se las arreglaron para decir "mierda" 162 veces en un sólo capítulo, una estatua de una virgen que sangra por el culo, curas que piensan que cogerse pibes es parte de la religión, guerras de ateos, París Hilton encerrada en el culo del Sr. Esclavo, y hasta decir literalmente que los americanos son todos hipócritas porque se quejan de las guerras pero no hacen nada a propósito para que sea sólo el presidente "el malo". Sin duda esto demuestra la joya oculta que hay en cada capítulo de South Park, aunque siempre se cagan en todos los que sermonean sus propias creencias y valores, el propio show también hace lo mismo a través de los pibes. La mayoría de estas moralejas finales de los pibes también son una burla a la ética encubierta del propio South Park, vanas veces tapada por el ridículo como puede ser mostrar a Dios como una rata deforme que confiesa ser budista, o Jesús muriendo ametrallado en mano al rescatar a Papa Noel de fuerzas terroristas iraquíes.



La muerte "definitiva" de Kenny



El exorcismo del Nesquik con cereales de Kenny



El zombie del Capitán América, Britney-Diablo y Javier Heredia



"Padre de Familia" en South Park

## LA PELICULA

El 30 de Junio de 1999 Parker y Stone se despatcharon con "South Park: Bigger, Longer & Uncut" ("uncut" se suele usar como jerga para los no-circuncidados), que resultó ser nada menos que un musical. El quid de la trama es que se arma una guerra entre Estados Unidos y Canadá básicamente porque la nueva película de Tarance y Phillip hace que los chicos yankees digan muchas puteadas y por lo tanto hay que eliminar todo lo que sea canadiense. La cinta mostro entre otras cosas un evento sin precedentes hasta entonces en la historia de todo South Park. Kenny sin capucha! También se las arreglaron para burlarse de Jar Jar Blinks aunque la película salió apenas dos semanas después que Episodio I. Para la serie de TV esto no habría sido ninguna sorpresita, pero si lo fue siendo un largometraje ya que los tiempos de producción son infinitamente más largos. Parker y Stone dijeron que pudieron hacerlo porque ni bien vieron el primer trailer con ese funesto "Yousa people gonna die?" decidieron incluirlo sabiendo que todo el mundo iba a odiar al personaje cuando se estrenara. Este film se convirtió en la película de animación más profana de la historia, con 399 puteadas, 128 gestos ofensivos y 221 actos violentos. Hay que destacar que de las cuatrocientas puteadas 146 son del muy censurado "fuck", que llega a repetirse 24 veces en un solo minuto gracias a la canción "Uncle Fucka". Semejante repertorio de insultos le valió un lugar en el libro Guinness bajo la categoría de animación (sorprendentemente es sólo la número 78 en la categoría general).

El film fue terminantemente prohibido en Irak, obviamente por poner a Saddam como novio homosexual de Satán (cosa que se repetiría muchas veces en la serie), pero se supo después que los yankees se la pasaron en la celda cuando finalmente lo atraparón (que gente jodida).

La película recibió excelentes críticas de todo el mundo y la canción "Blame Canada" terminó siendo nominada para el Oscar (Robin Williams la cantó en la ceremonia y todo).

Desgraciadamente South Park perdió contra su rival Phil Collins por la canción de Tarzan, y por eso fue satirizado varias veces en los capítulos siguientes de la serie



El show de Robin en los Oscars



Lo que hace TN por el rating



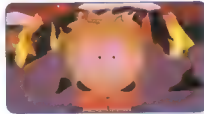
"Dale a tu cuerpo alegría, Macarena..."



"No pensaste en un corpiño masculino?"



Los Locos Suddams



Kenny sin capucha!!!

## OTRAS CREACIONES

Gracias a los tiempos tan cortos de producción de South Park, Parker y Stone pueden dedicarse cada tanto a realizar otros proyectos que no tenga necesariamente que ser en papel glase.

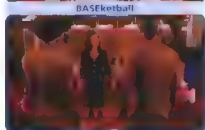


La primera película del dúo fue en realidad para la propia universidad en 1993, donde relataron la historia del primer caso de canibalismo en los Estados Unidos con "Cannibal! The Musical", que después fue comprada y distribuida tres años después por la empresa Troma (la edición en DVD viene con el extra de "Comentarios del Director Borracho").

E mismo año del estreno de South Park se estrenó al mercado una película posta para cines escrita, producida, dirigida y actuada (come los mocos, George Lucas!) por ambos amigos llamada "Orgazmo", en la que un misionero mormón se volvía estrella porno y después una suerte de super-



Orgazmo



heroe con el poder de hacer acabar a la gente.

Un año después, en Junio de 1998, la dupla volvería a la pantalla en la película BASEketball donde, a diferencia de lo que muchos creen, no tuvieron nada que ver en el guión o dirección, sino que solamente actuaron como protagonistas. Después del éxito de la película de South Park, mientras le daban el contrato por tres temporadas más de la serie, se les sumó la opción de crear una sitcom basada en el candidato que ganara la presidencia de USA en 2000.

Así, en Abril de 2001 se estrenó "That's My Bush!", donde se parodiaba la vida diaria de la primera familia y su entorno mientras el presidente trataba temas recontra controversiales como el aborto, control de armas, derechos de los gay, pena de muerte, la guerra a las drogas, etc. Lo loco de esta sitcom es que no se la agarró con el presidente en sí, ni se burlaba de la realidad política, sino que criticaba la bana idad y la poca profundidad que tenían las sitcom clásicas de la tele.

Finalmente, el 15 de Octubre de 2004 llegaría a las pantallas la obra maestra del dúo "Team America: World Police". Si bien



BASEketball



That's My Bush!



Team America

micamente fue creada con la idea de sólo representar con marionetas estilo serie Thunderbirds de los '60 un compilado de las escenas más clásicas y chotas de las películas de acción del productor Jerry Bruckheimer (Armageddon, Pearl Harbor, Bad Boys, Con Air, etc.), después terminó convirtiéndose en un guión original que no sólo parodiaría ese tipo de película, sino que ofendería a la mayor cantidad de gente posible A. A.

El propio protagonista es justamente una suerte de Unidad anti terrorista llamada Team America que tal como hace el país original combate criminales pero termina haciendo más destrozos y quilombos que los tipos a los que se enfrentan. También hay una crítica muy explícita a lo egocéntrico e ignorante del pueblo americano en general mostrando todas las locaciones internacionales en la forma más simplificada y estereotipada posible, los lenguajes reducidos a dos o tres palabras conocidas, y con la nota al pie de la distancia que hay de ese lugar con Estados Unidos. Pero no sólo parodian a los conservadores derechistas, los otros "malos baludos" de la historia son los actores huecos de Hollywood que se la dan de pacifistas,

nucleados bajo el Film Actors Guild (F.A.G., o sea "maricón"). También se la agarran con el documentalista Michael Moore, convirtiéndolo en un terrorista suicida, después de una pelea que tuvieron cuando Matt Stone apareció en la película Bowling for Columbine. Moore le había pedido a los amigos que hicieran un corto animado para ese film, pero cuando ellos se negaron mandó a hacer uno con una estética muyuuuu similar a South Park y lo puso justo después de la entrevista a Stone, dando a entender a la mayoría que el corto era de ellos.

Además de películas y series, Stone y Parker fundaron juntos la banda de rock DVDA (siglas de la mítica posición sexual "Double Vaginal Double Anal" de la película "Orgazmo") con la que hicieron las canciones tan características que tienen todas sus producciones. Trey Parker es el cantante y tecladista, mientras que Matt Stone toca el bajo, guitarra y batería. DVDA tiene fans declarados entre las bandas posta más famosas del mundo, prueba de eso fue que para la canción "Hell Isn't Good" de la película de South Park el propio James Hetfield de Metallica pidió ser el que cantara.



Michael Moore, el terrorista suicida



Kim Jong Il, el malo en Team America

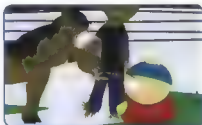
## EL DOBLAJE

South Park tuvo una historia bastante caótica en lo que se refiere a transmisión y doblaje para Latinoamérica y para nuestro país en particular. Originalmente nada menos que Jorge Contreras, el director de programación de Magic Kids, había pensado en traer la serie para esa señal, algo completamente incomprensible siendo que el canal achuraba inocentes tetas en series que hasta los propios mexicanos habían considerado inocuas. Contreras llegó incluso a anunciar que ya habían comprado los tapes y todo, pero como era de esperarse mágicamente se terminó anunciando en 1999 que iban a emitirse por Canal 9. Sin embargo no fue hasta su llegada a en Locomotion que la serie empezó a tener un horario estable y promoción a nivel nacional. Pero no todo quedaba ahí, South Park no tuvo uno sino varios doblajes (incluyendo uno gallego que llegó por error un par de veces) que se alternaron en canales y pugnas de horarios que terminaron alienando a los fans religiosos de la serie. Aclarando un poco la historia del tema es así:

La serie arrancó siendo doblada en México primero, con un cast de voces más o menos pero con muuuuucha censura de palabras fuertes (o sea, séquémole el azú car al chupetin a ver qué queda. ). Cuando Locomotion compró la serie se dio cuenta que era un bodrio, así que la mandaron a Miami a que la doblaran de nuevo de cero a BCV! Pero después tenemos que el Grupo Claxon del magnate Cisneros se hizo cargo de la señal, así que South Park terminó en un estudio de doblaje perteneciente al grupo mismo. The Kitchen Inc. Este doblaje se hizo de forma fiel y es el que todos en su mayoría "quieren". En Diciembre de 2004 para cuando Locomotion iba por la sexta temporada, MTV se mandó con la sorpresa que ya habían empezado a emitir la séptima temporada (II). Cómo pudo pasar



esto? Simple, el canal Comedy Central pertenece al holding Viacom, que a su vez son dueños también de MTV! Pero el paso de canal venía con un sutil detalle: habían contratado el doblaje mexicano. Así cuando Locomotion finalmente murió para dar paso a Animax de Sony los fans de la serie terminaron condenados al espantoso y mal actuado doblaje mexicano, donde Cartman se llama Carmelo y la frase es "Mataron a Kenny, mondrigoss!!" (guoookkk) Pero no todo está perdido. Parece que las quejas llegaron oídos del canal musical y el mes pasado la empresa BVI (los primeros dobladores fieles de Locomotion) de Miami confirmó que MTV los contrató para que hicieran nuevamente el doblaje de la séptima, octava, novena, y actual decima temporada. Veremos si esta nueva versión llega a buen puerto Actualmente MTV pasa South Park de lunes a viernes a la medianoche y cubrirá hasta la mitad de la decima temporada



"Petero Ponyyyyy mi Petero Ponyyyyy..."



"Carmelo se defecó!!!"

\*tp exclusivo para clientes  
 \* Todas las editoriales

Novedades  
 Noticias

Puntos de venta  
 Merchandising

[www.larevistadom.com.ar](http://www.larevistadom.com.ar)

## TRIGUN TRES TRISTES TIPOS TIRAN TIROS

EN TV

Por Leandro Iraizoz



pero bajo el nombre de Trigun Maximum, no por tratarse de una continuación, un spin-off o algo así, sino porque la Shonen Captain se había llevado consigo a la tumba el título registrado por Tokuma Shoten y para evitarse líos legales le sumaron el Maximum, ¿no? Igual Nightrow aprovechó el cambio de antología para darle un par de giros a la historia, de modo tal que Trigun Maximum pase a ser considerado un seinen en lugar de un shonen (es decir, un manga destinado a un público más adulto que el habitual de las series shonen, para adolescentes varones).

Trigun logró tener una inmensa repercusión internacional tanto adentro como afuera de Japón. La mayoría de los países europeos comoqueros por tradición como Francia, Italia y Alemania cuentan con sus respectivas publicaciones.

Así mismo ha logrado ciertas loas en Estados Unidos, con ayuda incluida de la emisión del anime por parte del Adult Swim

Nicholas Wolfwood

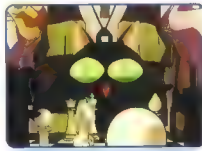
La historia cuenta que en un lejano planeta llamado Gunsmoke existe una civilización humana que tiene vestigios de haber vivido otro far west gracias a las condiciones climáticas del lugar. En un futuro, una nave terrestre que abandona la Tierra en busca de un nuevo hogar, se estrella en el planeta y de allí surge esta nueva colonia que jamás debería haber existido. Dos soles de por medio, se encuentra un curioso y extraño personaje que maneja la pistola de una manera impresionante, la que usa balas al menos Vash Estampida, también conocido como el "Huracán Humano" es el protagonista de una roadmovie en apariencia constante temerite repetitiva pero que al cabo de algunos capítulos comienza a dar vestigios de una trama intrincada en un pasado misterioso y muchas preguntas de por medio. Si bien nunca se pierde el humor que en los primeros capítulos se esparce por doquier, progresivamente va mermando hasta volverse sólo en el eco sobre el final. Así cada lugar que visita termina convirtiéndose en campo de batalla, así como una balacera que acaba destruyendo ciudades enteras. Esto lleva a que la sociedad de seguros Bernally le asigne a dos de sus empleadas (Meryl Sfrife y Milly Thompson) para que lo sigan a todos lados y eviten las catástrofes que acarrea trayendo pérdidas inmensas a la compañía. También se convierte en importante aliado Nicholas Wolfwood, un predicador religioso cuyo propósito es juntar dinero para su orfanato. No obstante es un excelente pistolero. El trasfondo de todo esto resulta ser el enfrentamiento que Vash sostiene con su hermano gemelo Knives, culpable del accidente que derribó la nave terrestre y en el que perdió la vida Rem, a quien Vash amaba. Poniendo en evidencia los opuestos puntos de vista que ambos poseen de la vida, el primero ama la existencia, es pacifista y evita luchar más allá de ser un excelente pistolero; en cambio su hermano desea fervientemente eliminar a la raza humana por ser una forma de vida menor (ya que él no se considera perteneciente a ella). Consciente de que Vash no va a unirse a su propósito, Knives entrena y envía a los Gung-Ho Guns, personas que sacrificaron su humanidad para ganar poder artificial. Estos seres le van a causar problemas a Vash a lo largo de la serie. La historia cuenta con muchas más vueltas de tuerca y revelaciones que se suceden con el paso de los capítulos generando un clímax intenso para el evidente enfrentamiento entre Vash y su némesis.



"Que alguno me toque el culo y lo lleno de plomo"



"Con razón salía 15 pesos el Bondage"



"Con una línea encima le gano hasta a Deep Blue"



"La especialidad de la casa: Entraña Cruda de Marsopa"

Portar un chumbo, batirse a duelo, o vivir privado de agua en una zona casi desértica donde la única ley es la del revolver es raro hoy en día. Esto evoca a un lejano oeste que parece estar a unos cuantos años de distancia, pero aun hoy en día perdura gracias a las clásicas películas de cowboys, adaptaciones televisivas que recrean las vicisitudes de una época marcada a sangre, poker y mucho whisky.

Al respecto, Trigun (cuyo autor es Yasuhiro Nightow) es uno de los mayores exponentes de un género que en realidad sola mente llega a bordear sin meterse de lleno en él. El caso es que si bien el héroe no es un cowboy, si es un hábil pistolero que vive sus aventuras en un paisaje muy similar al far west. Los condimentos que acompañan no hacen más que realizar una mezcla de estilos totalmente diferentes pero que revelan a un personaje principal atado a las directrices primarias de un vaquero. Se trata de un exquisito cóctel que une al steampunk, con la ciencia ficción y el western.

El manga homónimo en el que está basada la serie de televisión tiene una historia muy particular. Desde el vamos arranca con el pie izquierdo siendo serializado por la revista Shonen Captain de la editorial Tokuma Shoten. Cuando la revista tiraba un déficit más grande que el de cualquier país tercermundista, no tuvo otra que bajar las persianas, consiguiendo Nightrow que su próximo destino sea el magazine Young King Ours, de la editorial Shonen Gahosha. Al poco tiempo de cerrar trato, se relanzaron los primeros tankoubons de la colección en un nuevo formato y la serie continuó su marcha.



La animación no tardó en llegar. El primero de Abril de 1998 se estrenaba vía TV Tokyo, Trigun, con una alta calidad técnica casi al nivel de un OVA capítulo a capítulo. Todo hecho y deshecho por Madhouse, ese increíble estudio que se dedica a crear piezas geniales con mucho estilo y un tono muy acertado lo mayor parte del tiempo. Destacando entre otras a X TV, Memories y Card Captor Sakura Trigun iba a allanar rápidamente los televisores japoneses, tronando de manera tal que se convirtió en una de las tres series más vistas y con mejor crítica de la cosecha 98 (beber preferentemente con moderación ^.^). Como dato anecdótico, otras dos bombas de ese año fueron la mencionada Sakura y otro gigante con mucha influencia, da la casualidad, del oeste americano Cowboy Bebop.

En la producción colaboraron JVC y Pioneer. Los angulares diseños de persona ges fueron creados por Takahiro Yoshima tsu, el diseño mecánico por Noriyuki Jingui y Satoshi Nishimura tuvo la ardua tarea de decir luz, cámara y acción durante los 26 capítulos que se mantuvo al aire el anime. El 30 de Septiembre (que no es un vino) de ese mismo año concluyó el susodicho en cuestión, causando toda una conmoción entre los fans de la serie no porque el final sea malo, sino que implementaron cambios tales que hacen

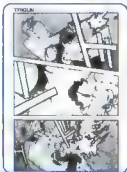
imposible continuar adaptando el manga de Trigun, a menos que se haga una remake a lo Hellings Ultimate. Para colmo, ocho años después (es decir, actualmente) el comic de Trigun sigue publicándose de manera regular, saliendo uno o dos tomos por año. El último que salió fue el doceavo (de Maximum) en Julio pasado.

Una de las tantas curiosidades que posee Trigun son sus referencias al catolicismo. A lo largo y ancho de toda la obra se hacen menciones a la Biblia y varios personajes son representaciones de ciertos conceptos. El más evidente de todos los casos es el del predicador Nicholas Wolfwood que lleva a cuestas una inmensa cruz de la cual saca todo tipo de armas al mejor estilo Mary Poppins pero un poquito más violento. Aunque la base de la historia tiene connotaciones en la lucha entre el Arcángel Miguel y Lucifer quienes justamente eran hermanos gemelos, llevando todo a otra ambientación. También en muchas oportunidades se presenta a Vash como un símbolo de redención y en los últimos tomos del manga inclusive se lo puede ver predicando y mostrándose como una figura muy parecida a la de Jesús.

Otro dato llamativo, aunque más naive y menos trascendente en la historia es la aparición de un carismático personaje llamado Kuroneko, un gato negro cual su nombre lo describe que hace cameos en cualquier escena de la historia de manera totalmente descolgada y ayudando a crear ciertos gags muy simpáticos. Lo peculiar es que no sólo se limita a aparecer en Trigun sino que también lo hace en otros mangas siendo la mascota de Nightow en reiteradas ocasiones. Actualmente, la gente de Madhouse está desarrollando una película de Trigun, en principio "Trigun X", de la que poco y nada se sabe, pero se presume sea una continuación de la serie de TV a estrenarse en algún momento de 2007.



El manga de Trigun



Trigun Maximum

## EL AUTOR

El culpable de todo esto es Yasuhiro Nightow quien debe haberse fumado las espinacas de Popeye y jugado mucho al Pac-man para crear una historia con tantos condimentos.



Juntos. El autor, nacido en 1967, completa su repertorio con un par de éxitos más: un manga de tomo único basado en el famoso videogame de SNK, Samurai Spirits (Samurai Showdown en occidente) y todo lo referente a historia y diseño de personajes para Gungrave y Gungrave Overdose, dos famosos videojuegos de Sega y Red Entertainment para PS2 que aparecieron en 2002 y 2004 respectivamente. La historia del primero llegó a adaptarse a un anime de 26 episodios (próximo a emitirse por Cartoon Network).



El anime de Gungrave



El primer juego de Play2



Lucky Luke vs. Vash



"Te quieroooooooooohhhhh!!!!"



"Adriaaaannnnnnnn!!!!"

## TRIGUN EN ARGENTINA

La emisión local se realizó a través de las pantallas de Cartoon Network dentro de su conocido espacio nocturno Toonami. La serie venía anunciándose con bombos y platillos de hacía tiempo largo pero su estreno se postergó hasta el 5 de Junio del año pasado cuando apareció el primer episodio en el horario que luego conservaría para toda su transmisión, el de la 1.10. Sí, lindo horario para estar emborrachándose, tocándose el ganso/argolla o cualquier otra cosa a excepción de ver Trigun. Es destacable esa franja para noctámbulos y el calibre de la serie da para el target, pero también se debe razonar el hecho de que mucha gente adulta a la que va apuntada, labura y por ende se va al sobre temprano. Por eso lo criticable es que solamente se pasara una sola vez más una repetición y ninguna de ellas en un prime-time más generoso. El dobleaje fue en manos de Arbusound (Samurai Champloo, Ashita no Nadja, Cinderella Boy). Puede decirse que es un trabajo sobrio, en el que los principales roles estuvieron ocupados por Gabriel Ortiz (Tobio en Naruto y Aramis en Cinderella Boy) como Vash; y Carlos Hugo Hidalgo, legendario intérprete de Ranma, como Nicholas Wolfwood. Un detalle es que al haberse realizado en base a la primera edición en DVD que realizara Pioneer en USA, todos los openings tienen avances del primer capítulo en vez de tener un avance distinto cada vez como en la versión japonesa.

## LAS DIFERENCIAS MANGA/ANIME

[GUARDA CON LA ALTA CARGA DE SPOILERS DE ESTE TEXTO]

Si bien a grandes rasgos el anime de Trigun resulta una fiel adaptación del manga, en su sin fin de diferencias (principalmente hacia al final) que se podrían enumerar. Los primeros cuatro episodios del anime, en donde Milly y Meryl (y la gente en sí) se le pasan dudando de si Vash es o no el peligroso pistolero al que todos temen, son reñeno. La trama del manga arranca desde el quinto episodio animado, pero esto no está tan errado. De hecho, en el capítulo cuatro se aprovechó para adaptar el piloto que Yasuhiro Nightow realizó antes de empezar a serializar Trigun. Todo esto le permitió dar un poco más de humor al inicio de la trama, para matizar el dramatismo de los episodios posteriores.

Una diferencia menos importante pero aun así interesante es respecto de Grey the Nineives, el único de los Gung-Ho Guns que no es "humanoide". En el anime es completamente robótico, mientras que en el manga es una especie de marioneta controlada desde su interior por unos monstruos raros. Tras esta pelea en la que Vash termina hecho concha, pierde uno de sus brazos (que en realidad es una prótesis metálica que luego vuelve a recuperar). En el anime, así como también otras escenas mucho más violentas, esto fue obviado. Volvendo a los Gung-Ho Guns, en el anime hay uno de ellos que no aparece en el manga (Caine the Longshot) y en el manga hay tres que no se conocen en versión animada. Vencidos los doce supuestos Gung-Ho Guns existentes, aparece la oculta E. Iendria the Cr-msonnail (ella más grossa/ta de todos. ES UN TRABAI), y vencida esta, Knives recurre a "The Eye of Michael" (la organización de criminales que entrenó a los Gung-Ho Guns anteriores) para recibir a Lnio the Double Fang y Razlo the Tr-P of Death, que en realidad comparten cuerpo. Por cierto, esto nos lleva al ítem siguiente.

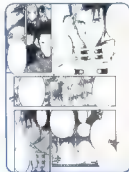
Nicholas Wo fuere muere en ambas versiones aunque de diferentes formas, pero siempre en plan heroico. La diferencia está en que en el manga toma un papel mucho más importante (más allá de saberse que él en realidad también es un Gung Ho Guns enviado por Knives para evitar que otro de sus sirvientes, Legato Bluesummers, no asesine a Vash) cuando toma una doble dosis de Super-Soldier Formula (un "estimulante") que llevan todos los miembros de Eye of Michael (en mal) para poder acabar con el último de los Gung-Ho Guns, incluso un extenso flashback permite conocer la niñez de Wolfwood siendo entrenado intensamente como pistolero. Un caso distinto es el de Brad (un personaje CALCADO a Kuwabara de Yu Yu Hakusho P), que en el anime lo hacen boleta y en el manga, no. De hecho, Brad es de gran ayuda para Vash y Wolfwood en la pelea con Knives, y hasta se vuelve el compañero inseparable de Vash luego de la muerte de Wolfwood.

Gran sorpresa gran cuando Vash y Knives descubren en el manga que tienen una hermana! Tessa fue hallada por científicos que experimentaron con ella y la torturaron hasta que murió de cáncer. Cuando Vash descubre esto, le da tal crisis nerviosa que estuvo a punto de hacerse el harakiri, pero se le aparece su amada Rem y bueh, sigamos con la trama, Vash.

Otro detalle que se manifiesta tanto en Vash como en Knives es que a medida que ellos van aumentando el uso de su poder, sus cabellos pasan progresivamente de rubios a negros. Esto devela el origen de la mítica imagen del Vash de pelo negro proveniente de las partes más avanzadas del manga y que los fans atribuyen a un error de diseño (?). No obstante, esta consecuencia es negativa ya que el exceso de uso de su energía puede acabar con la vida de ambos.



La muerte de Wolfwood



Vash con pelo negro



Tapa del Young King



PARADISE KISS  
10 TOMOS - \$8.50 c/u



YU YU HAKUSHO  
19 TOMOS - \$12 c/u



ANGELIC LAYER  
3 TOMOS - \$21 c/u



HANAO  
4 TOMOS - \$21 c/u



UNDER MADAMETTE I  
8 TOMOS - \$12 c/u



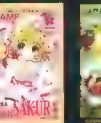
WINIM CAMIE  
6 TOMOS - \$10 c/u



MAMI KAZUMA  
28 TOMOS - \$12 c/u



THE EYE OF MICHAEL  
18 TOMOS - \$8.50 c/u



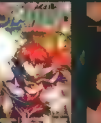
THE SAKURA  
12 TOMOS - \$12 c/u



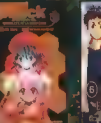
THE DOUBLE FANG  
18 TOMOS - \$8.50 c/u



SLAYERS  
11 TOMOS - \$8.50 c/u



SLAYERS  
THE NIGHT OF BABYLON  
6 TOMOS - \$21 c/u



MUCK  
14 TOMOS - \$10.50 c/u



EVANGELION IRIA MAIDEN  
8 TOMOS - \$10 c/u

Colecciones ya completas de manga

Lee HOY de comienzo a fin toda la historia.

A la venta en comiquerías y Musimundos de todo el país.

IVREA

## TRIBUS URBANAS JAPONESAS

# DIME COMO TE VISTES Y TE DIRE...

Por Brenda Figuerola y Mariana González Da Re

**P**areces una rollinga, tenés un flequillo ro-stone", "Mirá ese grupo de góticos...". "Tenés una onda alterna". Para muchos de nosotros estas frases son familiares. Incluso muchas veces las utilizamos en forma automática, de inmediato, para referir el compendio de nuestra fascinación (que como decía Lovecraft, puede ser tanto por el encanto como por el horror). Pero de todas formas esta especie de común clasificación que hacemos es, como todo lo cercano, un poco tácita, in-descrip-tible, es un reflejo natural para nuestra generación que apenas nos damos cuenta del uso que le damos, apenas coincidimos todos en las características que en teoría tiene cada uno de estos pequeños grupos, y esto pasa, inclusive, cuando pertenecemos a ellos.

Esta nota empieza retratando los caracteres más espectaculares de las tribus urbanas en Japón. Y por qué Japón? Porque al ser justamente sub-culturas, estas tribus descienden de la gran cultura a la que pertenecen y más de una vez, por constituir el grupo de pertenencia de un cuantioso sector de la población, las tribus urbanas aparecen en las manifestaciones, artísticas y culturales (manja y anime, claros ejemplos). Así, en la redacción nos pareció que podía ser interesante pensar qué pasa con las tribus locales, con las que nos cruzamos casi todos los días, que nos representan o diferencian y que integran la sociedad en la que nacimos, y éstas otras, que pese a ser un mundo aparte son exageradas, atractivas, raras,

y parte de una sociedad que elegimos para contemplar.

Un par de cosas antes de armar este pseudo dossier Japón-Argentina. Hay muchas teorías alrededor del porqué surgen tribus urbanas; varias están ligadas a cuestiones propias de cada sociedad y explican los rasgos más distintivos de ciertas tribus (la violencia, la dependencia a la moda, el rechazo o adhesión a la guerra) a partir de rasgos mayores, propios de la sociedad a la que pertenecen. No en vano se vinculaba a los controversiales skinheads con Inglaterra y Alemania, y no en vano se cree que la mayoría de los grupos "alter nos" se desenvuelven en la ciudad, en donde "ser otro" no es una opción y todo esta más o menos estipulado. El asunto es complejo y da lugar a análisis que vale la pena investigar en caso de que el tema interese. Podríamos enfocar, sintetizando, a las tribus urbanas desde dos caras: la de la estética y la de la ideología. Las dos son polémicas. La primera por existir demasiado, y la segunda por casi haber desaparecido. Casi todas las tribus se crearon a partir de un compendio de ideas fuertes, de pensamientos que resumían y establecían las bases y razones que motivaban o justificaban la formación del grupo. La ideología suele devenir de la cultura,

pero si mencionamos a "las profundas convicciones sociopolíticas, creencias religiosas y místicas y grandes ideales defendidos por encima de la burda convención social" que alguna vez caracterizaron el inicio de tribus como los góticos, punks o hippies, en la actualidad, dada la preeminencia de la imagen por encima de

cualquier armamento ideológico, conviene hablar en pasado. Sobre esto hay algo bastante poco conocido, que es el apelativo de "poseur" (del francés, "creído") que es lo que nosotros llamamos "careta" pero en lenguaje técnico. Poseur es aquel que, desconociendo totalmente los ideales del grupo, se viste con cuanta marca distintiva aparezca y repite todos y cada uno de los modismos y palabras que el grupo adoptó en algún momento, a raíz de esos ideales que el poseur ignora. La música, la literatura, los gustos anormales (los gustos que "no tienen norma"), los hobbies, son variables que van moldeando el modo en que las tribus se conforman entre una sociedad más grande, a la que pertenecen y oponen al mismo tiempo. Así damos inicio con las tribus urbanas japonesas... y no en vano el archipiélago

está al otro lado del mundo. Lo que acá llamamos "tribu" en Japón es más bien una moda establecida que reúne miles de adeptos. La ideología fue prácticamente dejada de lado para darle un primer plano a la imagen y la postura. Tal vez por eso la mayoría de los grupos buscan resaltar y no se preocupan por la exposición, aun cuando gran parte de las tribus carga con pésimas connotaciones sociales.

La exageración es marca registrada de los gustos y las apropiaciones que los miembros de la tribu asumen: la ropa más cara, el auto más estruendoso, el celular repleto de calcomanías. Del mismo modo, la admiración por lo extraño: no son pocas las tribus que incorporan, por ejemplo, el pelo rubio, las palabras que no existen en japonés, la vestimenta que jamás se usó en el país. Estas son algunas de las tribus que mencionamos.

### BOZOSOKU

Cuya traducción aproximada sería la de "el grupo de los agitadores que corren", alias, el grupo que hace quíloombo. Tienen una particularidad graciosísima que es la de construirse los autos y las motos más ruidosas que puedan hacer, con el único propósito de fomentar la polución sonora, gesto de rebeldía aparte. Muy a lo "The Fast & The Furious", acostumbran correr en pica das en mitad de la noche no por la competición en sí sino por el mero gesto de auto saturarse de adrenalina. Es fácil adivinar lo que sigue: cambian de carril de un momento al otro, ignoran luces rojas, señales de tránsito y posibles transeúntes, pasan todo límite de velocidad existente... Son perseguidos por la policía, pero en vano. Tienen un líder que dirige las no-competencias y que conduce adelante flameando la bandera del Japón imperial. O. Obviamente, van por la calle haciéndose los machos, retando al pobre conductor que tuvo la desgracia de cruzarlos y rompiendo cosas por ahí. Hay mujeres, pero son las menos y acostumbran a formar grupos bosozoku aparte. Son la primera alternativa de los yakuza, la mafia japonesa, a la hora de reclutar miembros. En dónde los vemos: Akira, por supuesto, film que está repleto de exponentes bosozoku. Otro ejemplo claro es el de GTO (Grand Teacher Onizuka), Eikichi, el profesor tan poco convencional, resulta ser un ex-bosozoku (lo que explica, para los que recuerden esta serie, el opening del anime, "Driver's High", de L'arc en ciel, que básicamente narra una carrera por la ciudad).



## > GANGURO

Más que una tribu, las ganguro son representantes de una estética, que es fundamentalmente la de teñirse el pelo de rubio y broncearse la piel hasta parecer morenas, como lo dice el significado que, en apariencia, se le atribuye al término; "ganguro" es algo así como "rostro negro". El estilo comenzó a extenderse a mediados de los '90 y perduró hasta el 2000, aunque hoy en día se puede ver muchas ganguro-girls en los distritos de Shibuya e Ikebukuro, en Tokyo. Barrios carísimos, de más esta decirlo. Ahora, lo interesante sería averiguar a quién se le ocurrió semejante imagen, el pelo teñido rozando la decoloración, ojos bien marcados con delineador negro y blanco, mucho maquillaje, plataformas altísimas (que caminan como modelos, hay que decirlo, y que ejercen un extraño efecto surrealista a quien las ve subiéndolo con terribles tacos las escaleras de un templo), unas prominentes pestañas postizas y un labial lo más claro y viscoso posible. Dicho así parece una moderna versión del Frankenstein japonés, pero en cierta forma las ganguro resultan ser bastante bonitas. Hay revistas especializadas en esta moda, pese a que la crítica repudia al movimiento entero. Se ha especulado mucho alrededor de este fenómeno, que más allá de hacer parecer al mas cheto de los argentinos un hippie total, es interesante, por estar sobrecargado de cosas artificiales y depender tan profundamente del espejo (es casi una adoración por la imagen, si lo pensamos).

**En dónde las vemos:** En un manga bastante desconocido acá, llamado Peach Girl en el que Momo, la protagonista, es acusada de ganguro dado el bronceado que lleva y pasa la mitad de la historia tratando de probar que su pelo y su piel son reales.



"Hakuna Matata"



¡m a barbie girl in a barbie world



La cartera ganguro

## > GYARU (GALS)

Acá viene lo heavy. También son conocidas y tampoco tienen buena fama. Tanto es así que en algunos contextos la palabra "gyaru" (del inglés, "gal") es sinónimo de prostituta. Vamos a contar el origen de esta tribu (aunque nuevamente es casi una estética pura), porque merece ser resaltado en negra en los '70, una marca de jeans llamada "gal" hizo furor entre los estudiantes de secundario y las pre-universitarias por hacer uso del slogan "I can't live without men". O o De ahí en más la estética gyaru viene a ser un equivalente a la mujer fatal occidental, con 70 kilos de maquillaje y una obsesión temible por la ropa de marca. Como todo mo vimiento que pego fuertísimo, las gyaru tienen más de media docena de categorías, diferenciadas por las particularidades que surgen de cruzar, por ejemplo, algo gyaru con algo ganguro (de hecho, esta categoría se llama "ganguro-gal" ^^) Lo más conocido acerca de las gyaru es que, además de elevar a la 5ta el culto a la imagen que hacen las ganguro, como sus gustos superan por mucho los ingresos de sus padres tienden a intercambiar sexo por esa Louis Vuitton que tanto querían, el collar de perlas de 500, la manicure del centro de belleza más caro... y sino, siempre pueden vender la ropa in

terior Usada, por supuesto. Son los duros esfuerzos para ser una dama.

**En dónde las vemos:** En el manga GALS! de Minona Fuji, que incluso tiene un anime adaptado en 52 episodios y que a diferencia del manga se llamó Super Gals y lo pasó TV Tokyo en 2001/02



Me llevas papi?



Que rico helado de pete!™

## > HARAJUKU

El término proviene del distrito de Harajuku, en Shibuya (Tokyo), pese a que la tribu que describimos no se autoprofesa como "harajuku" (que, por otra parte, sería algo así como presentarnos como "floridos", "villa-urquijos", "lanuses" . .) Por "harajuku" se entiende a todos los chicos que asimilan un estilo determina do que no es el del común de la gente que no van de civil, bah ^^ Resulta que en Harajuku hay multitud de estilos, como el wamono (combinación de ropa

tradicional japonesa con ropa occidental), el decora (la superposición de accesorios, de la cabeza a los pies, de muchísimos colores y formatos, que busca inspirar una imagen tierna e infantil) y las quer das gothics lolitas.

**En dónde las vemos:** En los videos de Gwén Stefani, en donde las chicas de Harajuku adoptan la variedad de estilos de la que hablabamos, pasando de ser decoras a lolitas de video en video.



"Deme dos, por favor..."

## > LOLITA STYLE

El término "lolita" hace referencia a la novela de Vladímir Nabokov "Lolita" y va más allá de la moda que en la actualidad cientos de chicas encarnan. La protagonista de la novela es una nena de unos 12 años, muy desarrollada para su edad, que queda a cargo del último marido de su madre fallecida y despliega con él un juego de seducción de lo más incierto. A partir de ahí, las lolitas son chicas precoces que aparentan mucha más edad de la que en realidad tienen. No es que todas las ponjas se hayan leído el enorme volumen de "Lolita" sino que "lolita style" es el nombre técnico con que se conoce a una moda que acá estaría cerca de causar el arresto de más de una nena. La ropa, extrañamente, tiene similitudes con los vestidos de la época victoriana (esos vestidos enormes, con miriñaque, volados, al menos tres capas de tela y capelinas atadas a la cabeza) aunque con las variantes modernas: la pollera a la rodilla, veinte mil accesorios que cuestan una fortuna, zapatos infantiles (algo así como los guillermína), moños, cintas, puntillas por doquier y estampados con rosas y motivos similares. Nótese que el estilo, pese a resaltar enormemente lo infantil y lo dulce, tiene varias cosas que mandan el mensaje opuesto, como las medias de seda hasta la rodilla o plataformas bien altas. Las lolitas podrían ser clasificadas como tribu de no ser porque el estilo se divide en muchísi-



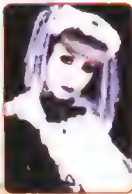
Gothic Lolita

mos más (classic lolita, elegant lolita, sweet lolita... ahhh...!), entre los que destacamos a las "gothic lolitas", que como es obvio le añade toques góticos a lo supuestamente infantil, dando como resultado una imagen bizarra de verdad. El gothic lolita está profundamente influenciado (o mediatizado?) por Mana, el cantante de la ex banda Malice Mizer, cuya foto se puede apreciar aquí mismo. Mana desarrolló una industria de ropa especializada en el "elegant gothic lolita" llamada Moi-même-Moitié cuyo slogan dice "Elegant Gothic Lolita Aristocrat Vampire Romance". Say no more.

**En dónde las vemos** Prácticamente en todos los mangas y animes del último tiempo hay un personaje que se cuelga con esta onda, en cualquiera de sus muchas variantes. En ParaKiss, Mirwako podría llevar el estilo original (el classic gothic lolita) e Isabella el "elegant". En Death Note, Misa se viste en lo que se llama punk-lolita, una versión más metálica (?) de los volados y sombreritos. En los trabajos de CLAMP (Sakura, Chobits, X...) siempre hay algún personaje que entra en esta moda.



"A esa G... de... la jota"



Mana



ANIME BASH '06  
CORDOBA  
MON AMOUR...

■ Por Marcelo Vicente

La idea era la siguiente. No rompernos en la fiesta de Lazer Night porque al otro día había que viajar a la bella provincia de Córdoba para estar presentes en otra fiesta, el Anime Bash (que no decaiga, carajo!), evento cosplayero que por segunda vez se realizaba en la capital de la provincia. En efecto, una vez apagadas las luces de La Preciosa, siendo la mañana del virginal 8 de Diciembre, el Lazer Party Team se retiró a sus respectivas madriqueras a descansar debido a que, a las pocas horas, parte del equipo (Eduardo y el que firma esta nota) debía embarcarse en la temeraria aventura de subirse a un micro y andar los 710 km. que hay desde la ciudad de Buenos Aires hasta la Docta. Con todo, el viaje transcurrió rápido, matizado con el intercambio de anécdotas y comentarios sobre la noche anterior, así que, cuando nos dimos cuenta, ya estábamos conversando con nuestros anfitriones mediterráneos, los cada vez más eficientes y atentos Carolina Panero y Guido Trefilo de la comiquería local Gaia. Y claro que una vez instalados en un confortable hotel, fue momento de arrancar con el primer fernet de los muchos que habríamos de tomarnos el fin de semana



Que vamos a hacer esta noche. Edu!



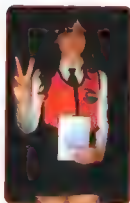
Marce, el fernet y los cosplayers



Los Cosplayers



La ganadora



Más sexy femenino



Más sexy masculino

El sábado fue el turno de reunirnos con el resto del staff de Ivrea que había viajado en coche ese mismo día. Lean Iraizoz, Adri Guarracino, Lucía Foos y el extra-partidario (y dueño del rodado) Pablitto Palazzo. Una vez completo el team, tras unos cuantos partidos de metegol en la puerta de Gaia, fuimos enfilando para el boliche Viejo Bar, sitio donde habría de desarrollarse (la cosa arrancaba a las ocho de la noche) el Anime Bash de este año. Notoriamente mejor que el lugar donde había sido la fiesta el año pasado, esta vez el local contaba con espaciosos salones, un VIP donde fuimos acomodados (y donde no faltaron las bebidas), y un inmenso patio donde se desarrolló el plato principal de la velada: un simpático cosplay que, a la postre, habría de ganar una Sailor Moon muy bien caracterizada. Aunque claro que tampoco habría que dejar de reseñar a un Ox Satán de Dragon Ball y a una de las chicas de Nadesico, que

ganó como más sexy femenino. En total se hicieron presentes unas doscientas personas, de las cuales setenta se disfrazaron. Todo un número. Lo que siguió fue una distendida cena entre el malón que formábamos la gente de Ivrea, los chicos de Gaia y el resto de los organizadores y anfitriones como Saki y León -ahí nos enteramos, por ejemplo, que la semana anterior "había tocado en Córdoba Led Zeppelin" (?)-, y entonces fue el turno de ir a otro bolichón a bailar y a "tirar algunos tiros" con las realmente notables beledades locales... Con las pocas energías que quedaban, el domingo consistió básicamente en hacer turismo por la ciudad a pesar de lo sofocante del clima, y de a poco de hizo la hora de pegar la vuelta. Eso sí, entre charla y charla, quedó abierta la puerta para hacer más cosas en Córdoba. El tiempo dirá qué surge. Una convención? Más fiestas? Seguiremos informando.



Mononoke Hime



Ox Satán



Las garranas de Gaia





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

## HACEN DOS NUEVAS VERSIONES DEL ZORRO UNA ES MAS PELOTUDA QUE LA OTRA!!

Como si ya no hubiera sido suficiente con esas dos chotas películas de Antonio Banderas, al parecer una conspiación internacional de productoras está tratando de traer al ya quemadísimo Zorro de vuelta a las pantallas de TV, pero lo más triste del asunto son los formatos penosos en los que van a reír

Primero tenemos que Colombia llevo como uno de los primeros países de Latinoamérica a producir contenidos propios en HDTV... Y qué proyecto eligieron las visionarias mentes de Sony Pictures y Telemundo para arrancar este nuevo milenio de calidad audiovisual sin precedentes? Una telenovela por supuesto, la concha puta sentimentalista que los parió... Y de qué va ser la telenovela? Del Zorro!! Sí, señores, porque justamente lo que más queríamos ver del Zorro eran menos luchas de espadas y más escenas románticas!! "Diego, no puedo quererte porque yo amo al Zorro, además tu padre no es tu padre... es mi hermanooooo!!!". Ojalá que se tropiecen sobre una hacha oxidada

Pero a no temer, que el legado aventurero del Zorro va a seguir vivo con "Zorro Generation Z" una burda copia de The Phantom 2040 y

Batman Beyond, producida en conjunto por las filiales inglesa y española de BKN. Esta historia está ambientada en una ciudad recontra futurista de Los Angeles, con cintas transportadoras onda los Superónicos, robótica super avanzada y sables láser (por supuesto), salvo por el detalle que supuestamente ocurre en el 2015. Ocho años nada más!! Es obvio que no importa la verosimilitud porque los chicos son todos tontos, pero 2015 suena a futuro lejano para el productor, que para esa fecha ya no se le va a parar más y los dientes los guarda en un vaso con agua, no para el pendiente de 9 años que está viendo el programa y que cuando tenga 17 con suerte va a tener una P54 como lo más avanzado en tecnología... Pero bueno, el nuevo Diego de la Vega además de ya no usar sombrero y usar capa a prueba de balas, va a patricular la ciudad en su moto Tornado-Z que guarda en la Camioneta-Z, habla con su celular Z, escucha música con Z-Pod (tristemente todo esto no es un chiste) y lucha con su Arma Z que tira rayos y se hace sable láser (y hasta doble como el de Darth Maul! oohhh!!) El malo es el Mayor de la ciudad Ignacio Martínez, aunque podrían haberle puesto Lex Luthor directamente ya que copiaron absolutamente todo el resto del personaje de ahí. El Sargento García sigue siendo un gordo boludo y corrupto. El futuro lejano desgraciadamente no fue tan bueno con el pobre boludito de Bernardo, que si bien ahora pasó de ser limpia-bosta-de caballo a genial ingeniero mecánico, todavía no pudo conseguir (o inventar él mismo) un aparatito que le permita hablar... o por lo menos conseguirse un apellido para no ser el mismo bastardo de siempre...

lvrea pudo hacerse con los dos siguientes pilotos de los genios creativos de BKN

-Los Tres Chiflados GT: Tres mercenarios intergalácticos del 2015 (pero en Diciembre) con poderes regenerativos que van golpeándose y matándose entre sí alrededor de la galaxia -El Chavo del Ocho Galaxy: Un híbrido de alien y humano que en el 2040 habita un planeta pequeño llamado Barril-Ocho, y sus aventuras con el resto de los habitantes del lejano sistema solar Vecrnda XR8



La novela



Zorro Generation Z "una burda copia de The Phantom 2040 y Batman Beyond"



Super ofertas de Coto



Cuidado con 7777



Y tu cabeza es el postre



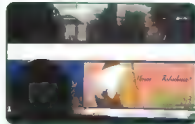
Nadie se lo roba pero nunca lo reponen



"Hacemos conejitos? O te stay por el culito?"



Héroe cazador de cuento infantil Coreano



Bombachas "La Palomita"



Ding-Dong



Cuántas veces tenemos que repetirlo?



Triplemente ofensivo

## SMALL COMMENTS

DEATH NOTE  
ESTAS EN MI  
LISTA NEGRA...

INEDITO

Por Brenda Figueroa

Como hijos de Occidente, cuando pensamos acerca de un policial en cualquiera de sus formatos lo hacemos, conscientemente o no, bajo las señales del tradicional relato policial inglés. Es decir, pensamos en un enigma -casi siempre un crimen-, la resolución de lo que parece imposible a través de pistas y piezas que deben encajar mediante el uso de la razón, el cuarto cerrado, Sherlock Holmes, un poco de psicología, Agatha Christie y todos sus amigos... Pero para abarcar el último mega éxito del manga y del anime, que es justamente una especie de relato policial, tal vez sería más prudente empezar por otro lado. Death Note combina dos elementos opuestos en una fórmula compleja y magistral: los rasgos del policial occidental (un crimen, un misterio, dos fuerzas que se alinean en torno a esa cuestión esencial y la lucha entre ambas) más un condimento extra, propio de la novela de misterio japonesa, lo fantástico. Bajo el diseño de Takeshi Obata (conocido por Hikaru no Go y... tararaaan! haber sido algo así como el mentor de Nobuhiro

Watsuki, el autor de Kenshin!) y la pluma de Tsugumi Goba, Death Note se serializó en la Weekly Shonen Jump (Naruto, I's, Rurouni Kenshin) de Shueisha desde Diciembre de 2003 hasta Mayo del pasado mismo año. El éxito, inmediato y constante a lo largo de 108 capítulos cargados de dinamismo en los sucesos y una trama que jamás se estanca y da giros inesperados todo el tiempo, lógicamente causó que el manga, que fue recopilado a su vez en 12 tomos, deviniese en una adaptación animada. Así, el anime de Death Note, a cargo de Madhouse (DNA?, Card Captor Sakura, Nana) viene arrasando desde su estreno apenas el 4 de Octubre último y prontamente se extenderá hasta mediados de Julio de 2007. El número de episodios, en apariencia 37, es un dato no agotado por la productora, que sí declaró no poner ningún inconveniente en extender la adaptación según el avance de la serie. Aun así, haciendo gala de una animación notable, al cierre de esta edición el anime de Death Note se mantiene fiel al manga original.



Shonen Jump



El Ghibli



El Ghibli



"Death Note": The Movie



"Death Note, The Last Name"

Light Yagami es un brillante estudiante que un día, misteriosamente, encuentra un cuaderno tirado en el piso titulado "Death Note" (Cuaderno de la Muerte), que incluye unas cuantas e importantes indicaciones, sobre el modo de uso y el fin de este objeto, todo aquel humano cuyo nombre completo sea escrito en las páginas del Death Note mientras quien escribe tenga en mente su rostro -unas muchas e importantes reglas de por medio- morirá. Light cree que es una broma, se ríe un rato, se queja de cuán al pedo están los autores de eso... pero se lleva el cuadernito a casa. Y resulta que, incluso antes de recibir la visita del shinigami (dios de la muerte) que dejó su Death Note por ahí para divertirse viendo qué pasaba si cala en manos de un humano, Light comienza a utilizarla con el fin de eliminar a todos los asesinos, delincuentes y criminales del mundo, gente que Light -como nosotros- considera que corrompen el mundo. Por supuesto que las numerosas muertes sin explicación alguna, exclusivismo de criminales, capta la atención de la policía a nivel mundial, y por esto -por la condición de irresolubles que tienen estos casos en los que se sospecha que hay un autor virtual apodado "Kira" (del inglés: killer)- entra en escena la contracara de Light. Este segundo gran personaje será L (no, no es por loser, el flaco se llama L o bien Eru, que es la pronunciación japonesa de esa letra occidental), un rarísimo detective privado conocido apenas bajo esta sigla, quien además de merecer un párrafo entero para su descripción toma como tarea personal -del mismo modo en que Light lo hace con su premisa de "el mundo sería mejor sin..."- desenmascarar a Kira y (esto es lo mejor de todo) mandarlo a la silla eléctrica. Como fiel exponente de su género, la trama de este policial continúa enredándose cada vez más.

Influye la intervención de personajes como el padre de Light, que es -maravillosa paradoja- jefe del Departamento de Justicia de Japón; Misa, algo así como la enamorada de Light y futura cómplice, todo el inmenso grupo de investigación que está tras las acciones de Light y pendiente del talento de L; los shinigami (siendo Ryuk, quien deja caer el Death Note frente a Light, el más importante de ellos); figuras del pasado que rodean a L, entre otros. Pero también por el modo en que los valores que los protagonistas llevan como ideología (el mundo ideal para Light y la justicia legal para L) se van desdibujando hasta hacernos preguntarnos casi todo el recorrido de la historia: ¿quién es el verdadero antagonista de quién? Así, da la sensación de que Death Note fuera una metáfora de la contradicción humana: L quiere apresar a Light porque mata (y aquí hasta podría leerse esta actitud como una crítica a la pena de muerte), pero su objetivo es, una vez capturado, matarlo o O!

Death Note, en este furor que causó y sigue en plena ebullición, tiene además dos películas de la productora Warner Bros adaptadas del mismo manga; "Death Note" y "Death Note, The Last Name", estrenadas, el 17 de Junio de 2006 y el 3 de Noviembre de 2006, respectivamente. Como agregado, en Octubre del año pasado



El tomo especial "Death Note: How to Read"

se como un tomo especial, edición limitada, llamado "Death Note: How to Read Volume 13 Set", que incluye muchísima información no develada en el transcurso del manga (como el verdadero nombre de L), entrevistas a los autores, una suerte de "making off" de la historia, etc.

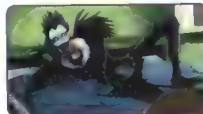
La transmisión del anime, por otra parte, se realiza en Japón los martes de cada semana a las 00:56 (.561?), por NTV, y cuenta con el popular grupo de J rock Nightmare como encargados del opening ("The World") y ending ("Alumnia") de la serie. Sobre el merchandising, destaca el propio cuaderno de la muerte, además de la clasiquísima cruz con la inscripción del título o los muñecos a escala. Hay algo muy curioso en relación a Death Note y es que, si bien es obviamente una historia policial, uno de los dos grandes pilares del relato policial (que hoy a un crimen y que haya un misterio) falta. Es decir, hay una serie de crímenes, de asesinatos que por ser ejecutados usando un medio sobrenatural -son investigados pero, y esto es lo llamativo, no hay misterio. Se conoce prácticamente todo desde un principio. Sabemos quien mata, por que mata, como lo hace, con ayuda de quien, nos muestran, incluso, los trucos más peligrosos a los que recurre Light para que no lo descubran; no hay enigma para el lector porque todos los interrogantes, todo el misterio y todo lo que en el clásico policial no conoceríamos ya esta expuesto, y nuestro papel se reduce, entonces, al de espectadores de un juego de inteligencias entre 'el criminal' -de quien todo lo sabemos- y el detective, que tiene esa pila de incógnitas terribles para resolver. Quizá lo más fascinante de Death Note (y que se mantiene en todas sus versiones) sea este diálogo, las constantes respuestas de un personaje a otro que, sin dejar de ser una cacería a sangre fría, van superándose una a una hasta el momento en que, por ejemplo, ambos personajes sepan quien es quién pero no puedan probarlo. Lleno de sutilezas, mensajes subliminarios (como por ejemplo, el que el primer kanji del apellido de Light sea el de "kami", dios, cuando este personaje pasa media historia buscando ser "el dios del nuevo mundo") y cuestionamientos de todo tipo, Death Note atrapa fanáticos en todo el mundo, tal vez, por recordar que "toda novela policial es constituida sobre dos crímenes, el primero de los cuales, cometido por el asesino, no es sino la ocasión del segundo, en el cual él mismo es la víctima del asesino puro e intachable, al que no se puede castigar, que es el detective".



Light Yagami



"L"



Ryuk



Misa



Los polis



■ Por Marcelo Vicente

**J**a. Los ponjas son divinos. Naturalmente no vamos a descubrir ahora que la tienen re-clarar con el tema de los comics, ya que cualquier neofito sabe que en el archipiélago nipón la industria del manga y el anime mueve millones de yens por año, sin contar la fan-gotada de guita que genera alrededor del planeta mediante las ediciones extranjeras de sus historietas, sus series de TV emiténdose en los cinco continentes además de la Atlántida, el merchandising de las mismas, sus fichines, etcétera. De hecho es muy probable que no estuvieran leyendo esta revista (porque no existiría) si esto no fuera así.

Pero decíamos que son divinos porque a pesar de que en Japón una infinidad de personas se dedican a inventar historias, ya a esta altura del partido realmente hay poco que sorprenda. Mangas y animés sobre ciencia ficción? Uff, miles... De peleas tipo DragonBall? A cagar Comedias "boys meets girls"? Miríadas. Todo esto en la mayoría de los casos, insistentemente, en un marco de chatura y "chotura" general que hasta se acentúa con el correr de los años. Sin embargo, aún queda espacio para la originalidad y el vuelo en el buen sentido, y esto sin dudas se da en Yakitate!! Japan, una historia que trata lisa y llanamente sobre... panaderos!!! De todos modos, para que una serie se destaque debe contar con algo más que la originalidad, claro, y en el caso de Yakitate!! Japan, esta venía acompañada desde sus comienzos de algo que tam poco es fácil de conseguir: frescura, diseños atractivos,



De izquierda a derecha: Ken Matsushiro, Tsukino Kazuma y Kyosuke

historias francamente divertidas y personajes que salen de la media. A propósito, esta particular historia nació de la mente de Takashi Hashiguchi, un mangaka que sí bien ya tenía algunas obras en su haber como Combat Teacher y Kiniku Club, no había adquirido mayor trascendencia. Yakitate!! Japan (que podría traducirse como Amasando!! Japan) inició su andadura en el año 2002 en las páginas de la revista Shonen Sunday de la editorial Shogakukan-hogar de Detective Conan, InuYasha, Mār y Katteni Kaizo, entre otras- y ya desde el kick-off se las ingenió para hacerse notar. La historia presentaba a Kazuma Aruma, un pibe de 16 años cuyo objetivo en la vida es convertirse en el maestro panadero más grande de Japón; y también, así como hay un pan



francés, un pan alemán, etcétera, que todo el mundo conozca -y aprecie- la existencia de un pan japonés (de ahí el "Ja-pan" del título). Un doble desafío nada fácil, y acá vale un añadido cultural, porque si bien para cualquier occidental el aoi es la base de la alimentación (no al pedo existe la frase "pan y agua"), para un ponja esto no es así, para ellos desde la antigüedad su "pan" es el arroz.

El desafío de Kazuma comienza en su propia casa y con su abuelo como su principal oposición (es un viejo campesino chapado a la antigua que incluso siente un profundo desprecio por lo occidental). Por ese entonces el protagonista tenía 6 años, y tras conocer la panadería St. Pierre y hacerse amigo del dueño, medio por casualidad termina amasando un pan; entonces el dueño se da cuenta de que Azuma posee "las manos del Sol Naciente", es decir que en sus manos tiene una calidez corporal que hace que la masa leve naturalmente antes de tiempo y obtenga así un sabor especial. ¡Ja ja, los ponjas son divinos...

El tiempo pasa y, diez años después, un Kazuma ya totalmente convencido de que lo suyo son las figacitas, las bolas de fraile y los "crusanes", se va a la ciudad a tratar de ingresar a Mr Luna... este, a Pantasia, precisamente la más prestigiosa de las panaderías de Tokyo, para concretar sus sueños. Y ahí conocerá de a poco al resto de los personajes estables que aparecen en Yakitate!! Japan: Kyosuke Kawachi, el clásico compañero que al principio hace más bien las veces de enemigo, y que, para incrementar la rivalidad con el protagonista, es de la zona de Kansai; Tsukino Azuma, la nieta del presidente de la cadena Pantasia y que con el tiempo sentirá cosas por Kazuma; Kai Suwabara, un panadero serio como perro en bota y experto en el manejo de la katana, y a Ryō



Los productos de Yakitate!! Japan

Kuroyanagi, la "cabeza" del local principal de Pantasia

Demás está decir que con el correr de la trama se librarán verdaderas y geniales batallas gastronómicas donde se verán las habilidades de cada uno. Y claro que nuevos personajes hacen su aparición, entre los que destacan Ken Matsuhiro, el encargado de anteojos negros y afro de la sucursal de Pantasia ubicada al sur de la ciudad y donde van a laburar Kazuma y Kyosuke, Shigeru Kannuri, otro pibe-gnio-panadero (what?) graduado en Harvard y que también posee las Manos del Sol Naciente; y Yuichi Kirisaki, quien se convierte en el enemigo principal de Kazuma. Lo irónico de todo esto es que este Kirisaki es la misma persona amable que, siendo el dueño de St. Pierre, metió a Kazuma en el mundo de la panadería cuando el protagonista era sólo un chico de 6 años. Qué misterio, che...

Cuando el manga había alcanzado su volumen recopilatorio número 14, el 12 de Octubre de 2004 empezó a transmitirse a través de TV Tokyo el anime de Yakitate!!



EL MANGA

con una cuidada producción de Sunrise, sumado a los diseños del trio dinámico compuesto por Yoshihiro Hishinuma, Hiromi Maesawa y Atsuo Tobe (que hicieron un gran trabajo, respetando a rajatabla el estilo original de Hashiguchi) y la dirección de Yasunao Aoki (InuYasha; Gundam Wing: Endless Waltz), la serie de Yakitate!! Japan es las ingenio para destacarse entre todos los animes que se estaban emitiendo en esos momentos, generando cierta efervescencia en la industria.

En este sentido cabe destacar que en muchos de los "combinis" (esos locales tipo los minishop de las estaciones de servicio que están abiertos las 24 hs.) de Japón, se podían conseguir por un módico precio algunos de los panes que se hacían en la serie Merchandising comestible que le dicen. A propósito, tooodos los panchicos que aparecieron a lo largo de la historia de Yakitate!! Japan, y que reflejan el mundo de los panaderos a lo largo y a lo ancho del globo, son absolutamente reales! Y esto viene a cuenta de que Takashi Hashiguchi es justamente muy amigo de un panadero llamado Koichi Uchimura, así que de ahí saca toda la data para su historia. Incluso este tipo tiene un negocio en Kyoto -Pan no Mimi- donde aprovecha para vender sus panecillos bajo el nombre de Yakitate!! Japan. E incluso los vende por Internet. Genial!!

Y otra cosa que sin dudas sumó para que la serie se volviera una de las favoritas de la audiencia y arrasara por su simpatía, son las caras que ponían los personajes cuando probaban algún nuevo pan. Totalmente increíble. Pero decíamos que 2004 había sido un año más que importante para Hashiguchi, con el paso a la animación de la que hasta la fecha sería su obra más famosa; sin embargo eso no sería todo, ya que en ese mismo año, Yakitate!! Japan se alzó con el prestigioso premio Shogakukan Manga Prize en la categoría Mejor Manga Shonen (para chicos).

Haciendo caso omiso a los estándares actuales según los cuales los animes (salvo contadas excepciones) ya duran un octavo de temporada, Yakitate!! Japan se despidió de las teles niponas el 14 de Marzo del año pasado, tras totalizar la respetable suma de 69 -número cabalístico- capítulos (constó de tres openings y siete endings) y con un final inventado. Es que el manga todavía se serializa; de hecho, a la fecha, ha alcanzado su tankoubon #24, que saliera al mercado el pasado 18 de Octubre



Azuma, que baguette...!!



Por Dios... ¡Solo a la casa!



¡Kawachi! ¡Kawachi! ¡Orden!



Special Brownies







# COLECCIONES DE MANGAS EN CURSO



DAYDREAM #9  
\$21-



D-N-ANGEL #11  
\$18-

Ya a la venta  
**DAYDREAM #9**  
**D-N-ANGEL #11**



ICHIGO 100% #6  
\$12-



INKITTOUSEÑ #11  
\$21-



VIDEO GIRL AI #6  
\$12-



BLOOD RAIN #3  
\$21



RANMA 1/2 #36  
\$12-



FUSHIGI YUGI #33  
\$8.50-



MARMALADE BOY #4  
\$12-



SAINT SEIYA #23  
\$12-



SAINT SEIYA EPISODE G #19  
\$9.50-



EVANGELION #20  
\$9.50-



SLAM DUNK #30  
\$12-



BATTLE ROYALE #6  
\$21-



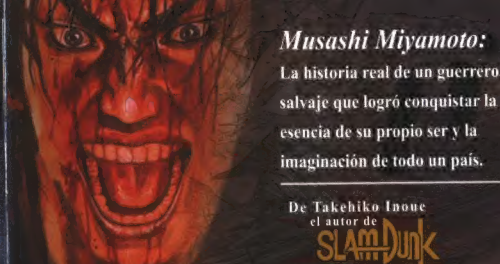
BARON GONG BATTLE #3  
\$21-



WORLD OF NARUE #5  
\$21-



HUNGRY HEART #5  
\$18-

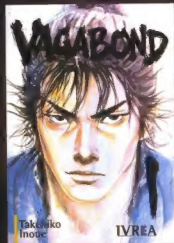


**Musashi Miyamoto:**  
La historia real de un guerrero salvaje que logró conquistar la esencia de su propio ser y la imaginación de todo un país.

De Takehiko Inoue  
el autor de

**SLAM DUNK**

# VAGABOND



Takehiko Inoue

IVREA



- EDICIÓN IDENTICA A LA JAPONESA
- INCLUYE PAGINAS A COLOR
- SOBRECUBIERTA
- DISPONIBLE EN COMIQUERIAS

WWW.EDITORIALIVREA.COM

**IVREA**

**IVREA**

WWW.CAMELOT - COMICS.COM.AR

# LOS PERSONAJES que evocan a tu infancia.

Y los que no tanto,  
están en **Camelot**



# Camelot

comics store

Rock & Pop  
95.9

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2992  
envíos a todo el mundo / pedidos@camelot-comics.com.ar

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